



# SSCE009PO

## Herramientas digitales en el aula

**Sku:** PH\_SSCE009PO

**Horas:** 160

**Formato:** HTML

### OBJETIVOS

Utilizar las herramientas digitales y redes sociales con fines educativos

### CONTENIDOS

#### **Bloque 1. Aplicación de la pizarra digital en la educación.**

##### **Unidad 1. Introducción Pantallas Digitales**

###### 1.1. Introducción.

###### 1.1.1. La pizarra digital y la Pizarra Digital Interactiva (PDI).

###### 1.1.2. Descripción y componentes de una PDI.

###### 1.1.3. Tipos y modelos de PDI.

###### 1.1.4. Funciones básicas de una PDI.

###### 1.1.5. Ventajas que aporta el uso de las PDI en el aula.

##### **Unidad 2. Configuración y utilización de la PDI – I**

###### 1.2. Configuración y utilización de la PDI.

###### 1.2.1. Primeros pasos para la puesta en marcha.

###### 1.2.2. Proyector.

###### 1.2.3. Conexión de los componentes básicos de una PDI.

###### 1.2.4. Instalación del software de la PDI.

##### **Unidad 3. Configuración y utilización de la PDI – II**

###### 1.2.5. Calibración y orientación de la PDI.

###### 1.2.6. Utilización de herramientas y aplicaciones.

###### 1.2.7. Creación de materiales con la PDI.

###### 1.2.8. Edición de materiales didácticos.

##### **Unidad 4. Uso innovador de la PDI en el desarrollo de clase.**

###### 1.3. Uso innovador de la PDI en el desarrollo de clase.

###### 1.3.1. Nuevas aplicaciones de las PDI en el aula.

## **Unidad 5. Recursos educativos para la aplicación de la PDI en el aula**

1.4. Recursos educativos para la aplicación de la PDI en el aula.

1.4.1. Las mediatecas y repositorios multimedia.

1.4.2. Software educativo y programas de autor.

1.4.3. Repositorios de actividades desarrolladas en función de los niveles educativos y materias.

## **Bloque 2. Aplicación de las tablets en la educación.**

### **Unidad 1. Aplicación de las Tablets en la educación**

2.1. Aplicación de las Tablets en la educación.

2.1.1. Introducción.

2.1.2. Características generales de la Tablet.

2.1.3. Aplicación de las tablets en la educación.

2.1.4. Desarrollos de específicos para educación.

## **Bloque 3. Las redes sociales en el aula.**

Unidad 1. Introducción a la aplicación de las redes sociales a la educación

3.1. Introducción a la aplicación de las redes sociales a la educación.

3.1.1. Contexto histórico: evolución de la web.

3.1.2. Redes sociales en España.

3.1.3. Las redes sociales aplicadas a la educación.

3.1.4. Servicios y tipos de redes sociales.

### **Unidad 2. Las redes sociales en la educación**

3.2. Las redes sociales en la educación.

3.2.1. Las Redes Sociales aplicadas al ámbito educativo.

3.2.2. Tipos de Redes Sociales.

3.2.3. Redes Sociales horizontales.

3.2.4. Redes Sociales verticales.

3.2.5. Análisis y utilización de las Redes Sociales en el contexto educativo.

### **Unidad 3. Seguridad y aspectos legales en las redes sociales**

3.3. Seguridad y aspectos legales en las redes sociales.

3.3.1. Seguridad en las redes sociales.

3.3.2. Identidad digital.

3.3.3. Privacidad en las redes sociales.

3.3.4. La legalidad de los contenidos y las nuevas tipologías de propiedad intelectual.

3.3.5. La utilización por parte de los menores de las redes sociales.

## **Bloque 4. Gamification**

Unidad 1. Introducción a la gamification

4.1. Introducción a la gamification.

4.1.1. Concepto Gamification/ludificación.

4.1.2. Bases pedagógicas: los procesos de aprendizaje a través del juego.

### **Unidad 2. Diseño de Gamification**

4.2. Diseño de Gamification.

4.2.1. Estructura de gamification.

- 4.2.2. Los Gamers o jugones.
- 4.2.3. Programa de recompensas: los badges o insignias.
- 4.2.4. Las herramientas de gamification.

### **Unidad 3. Gamification, comunidades y evaluación**

- 4.2.5. La gamification en la web 2 0.
- 4.2.6. Construcción de una comunidad.
- 4.2.7. Evaluación de resultados.