

4.- Criterios de selección

Riguroso orden de inscripción.

Los establecidos con carácter general en la Resolución por la que se aprueba el Plan Regional de Formación (Resolución de 22 de diciembre de 2018, de la Consejería de Educación y Cultura) publicado en BOPA 10-1-2019.

METODOLOGÍAS ACTIVAS CON DISPOSITIVOS MÓVILES. AULAS DINÁMICAS



1.- Datos generales

Código: 459

Modalidad: Curso

Asesoría: Tecnologías de la Información y la Comunicación. Lucía Álvarez García

Responsables: Lucía Álvarez García

Estado: Publicada lista de admisión

Programa: 3.2 Integración de las nuevas tecnologías en el ámbito educativo

Duración: 18 horas

Créditos: 2

Fecha inicio actividad: 14 / 01 / 2020

Fecha fin actividad: 30 / 01 / 2020

Dirigido a: Todo el profesorado

Lugar: CPR Oviedo

Calendario: 14, 16, 21, 23, 28 y 30 de enero de 2020

Horario: 17:00-20:00

2.- Información sobre la inscripción

Número de participantes: MÍNIMO: 10 MÁXIMO: 30

Período de inscripción: DESDE: 03 / 12 / 2019 HASTA: 09 / 01 / 2020

Fecha de publicación de lista de personas admitidas: 10 / 01 / 2020

Procedimiento de inscripción:

La inscripción se realizará en línea desde la página web del Centro de Profesorado y de Recursos de Oviedo (<https://cproviedo.es/formacion>)

3.- Descripción del programa

Objetivos:

- Conocer las posibilidades educativas de los dispositivos móviles para introducir metodologías activas en el aula (ABP, Mobile Learning, flipped classroom, gamificación).
- Conocer y analizar las ventajas del uso de las tablets como una herramienta de trabajo y apoyo en el aula y en el centro.
- Utilizar y practicar con Apps multiplataforma caracterizadas por su facilidad de uso y su alto potencial educativo.
- Conocer y poner en práctica acciones creativas para fomentar la motivación, el interés y el aprendizaje del alumnado.
- Desarrollar productos finales que permitan afianzar lo aprendido y que se materialicen en un proyecto didáctico.

Contenidos:

1. La nube. Gestión y organización. Protección de datos
2. Apps al servicio de la docencia y el aprendizaje
 - 2.1. Apps cuadernos docentes digitales
 - 2.2. Creación de tutoriales y libros digitales
 - 2.3. Apps para gestionar tareas. Trabajo por proyectos.
3. Apps para crear y editar Multimedia
 - 3.1. Imagen fija: Edición digital de imágenes y creación de cómics
 - 3.2. Audio: Creación de programas de radio, gestión de podcast en la nube
 - 3.3. Vídeo: Elaboración de Stop Motion, edición básica y avanzada, efectos especiales, creación automática de vídeos y animaciones
4. TV Educativa
 - 4.1. Pasos para su creación
 - 4.2. Uso de teleprompter, multicámara y croma
5. Apps para gamificar
6. Realidad aumentada y virtual. Imágenes 360
7. Diseño e impresión 3D desde DM

Metodología:

A lo largo del curso, se utilizará una metodología dinámica basada en el aprender haciendo, se realizarán prácticas caracterizadas por el uso de la creatividad, se utilizará la gamificación como herramienta motivadora, y por supuesto, se elaborarán productos finales como evidencias de aprendizaje.

Ponentes:

- Omar Fernández García-Jove
Profesor de Tecnología del IES Universidad Laboral (Gijón)

