



1.- Datos generales

Código: 459

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

Estado: Publicada lista de admisión

Duración: 18 horas

Fecha inicio actividad: 14 / 01 / 2020

Dirigido a: Todo el profesorado

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

Área: 1. Actualización Profesional

Modalidad: Curso

Responsables: Lucía Álvarez García

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

Créditos: 2

Fecha fin actividad: 30 / 01 / 2020

Lugar: CPR Oviedo

Horario: 17:00-20:00

2.- Información sobre la inscripción

Número de plazas. **Mínimo:** 10 **Máximo:** 30

Fecha de apertura: 03 / 12 / 2019

Fecha de cierre: 09 / 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>)

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.

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