



MOODLE UNA POTENTE HERRAMIENTA PARA EL AULA 2.0

DIRIGIDO A: Profesionales del sector de la enseñanza interesados en ampliar su formación.

OBJETIVOS

Generales:

- Introducir al profesor a los sistemas generadores de cursos, presentando sus ventajas tanto para el alumno como el profesorado.
- Presentar y profundizar en el sistema Moodle como ejemplo de herramienta eficiente para la impartición de clases, talleres, tutorías, así como lugar en el que los profesores pueden hacer un seguimiento de los trabajos y actividades de sus alumnos a través de Internet.
- Realizar un trabajo práctico de diseño de un curso y su seguimiento con Moodle.

Específicos:

- Crear una plataforma Moodle en un servidor gratuito
- Configurar el aspecto de la plataforma
- Crear cursos en diferentes categorías
- Añadir usuarios a la plataforma
- Usar las herramientas de comunicación.
- Añadir contenidos al curso

CONTENIDOS DE LA ACCIÓN FORMATIVA

- Unidad 1: El sistema Moodle: Características básicas como gestor de actividades a través de Internet. Creación y configuración básica de una plataforma.
- Unidad 2: Creación de un curso básico. Componer una página, añadir enlaces, cuestionarios sencillos, preguntas y tareas. Definición de usuarios.
- Unidad 3: Uso de herramientas de comunicación: Foros, chats y otras herramientas de comunicación.
- Unidad 4. Creación de actividades: Estudio de las herramientas para el seguimiento y supervisión de los alumnos.

FECHAS DE REALIZACION	Nº HORAS	METODOLOGIA
Abierto plazo	30	Online



PROGRAMACION CON RECURSOS DIGITALES PARA EL AULA

DIRIGIDO A: Profesionales del sector de la enseñanza interesados en ampliar su formación.

OBJETIVOS

Conocer los formatos de imagen, sonido y video más comunes.

- Aprender a usar un programa de edición de:
 - Imagen: GIMP
 - Sonido: AUDACITY
 - Video: MOVIE-MAKER
- Elaborar un recurso, en formato AVI, con los programas aprendidos.
- Aprender a cambiar formatos
- Colgar el recurso en YOUTUBE.
- Redireccionar el recurso a mi blog

TEMAS

- La imagen digital:
 - Conceptos básicos
 - Edición y retoque
- El video digital
 - Conceptos Básicos
 - Edición y retoque
- El Sonido:
 - Conceptos básicos
 - Edición y retoque
 - Integración multimedia y publicación

CONTENIDOS DE LA ACCIÓN FORMATIVA

- Conceptos básicos de la imagen digital.
 - El Pixel
 - La resolución
 - Los Formatos
 - Retoque
- Edición de Sonido:
 - Conceptos
 - Formatos
 - Efectos
- Edición de vídeo:
 - Conceptos
 - Formatos
 - Efectos
- Conversión de formatos
- Aplicación educativa...
- Confeccionar un DVD compatible

FECHAS DE REALIZACION	Nº HORAS	METODOLOGIA
Abierto el plazo	30	Online



RECURSOS DIGITALES PARA EL AULA

DIRIGIDO A: Profesionales del sector de la enseñanza interesados en ampliar su formación.

OBJETIVOS

- Analizar el concepto de recurso digital.
- Desarrollar estrategias de búsqueda de recursos educativos
- Aprender a evaluar recursos digitales
- Establecer las diferencias más significativas entre portal y plataformas.
- Conocer la evolución de la web1.0, web2.0. y web3.0
- Desarrollar estrategias en el uso de las herramientas colaborativas que nos ofrece la web 2.0: blogs, wikis y su aplicación en el aula

TEMAS

- La imagen digital:
 - Conceptos básicos
 - Edición y retoque
- El video digital
 - Conceptos Básicos
 - Edición y retoque
- El Sonido:
 - Conceptos básicos
 - Edición y retoque
 - Integración multimedia y publicación

CONTENIDOS DE LA ACCIÓN FORMATIVA

- **UNIDAD 1. LOS RECURSOS DIGITALES**
 - Concepto. Clasificación. Métodos para buscarlos. Selección de recursos. Elaboración de un banco de recursos Propios. Criterios de evaluación.
 - Búsqueda y selección de recursos con operadores lógicos.
 - Evaluar alguno de los recursos seleccionados con la plantilla suministrada.
 - Elaborar un informe sobre la plantilla para tratar de mejorarla
- **UNIDAD 2. LA WEB 2.0 COMO RECURSO EDUCATIVO: duración 15 horas**
 - Evolución de la Web. Herramientas web 2.0. Uso educativo de: blogs, wikis. Delicious, GoogleDocs, Podcast...
 - Crear un banco de recursos usando Delicious
 - Construir una actividad interactiva con SlideShare y SlideBomm
 - Elaborar una sesión de 1 hora con dicha actividad
 - Crear una entrada, con la sesión preparada, en un blog.
 - Navegar y hacer aportaciones en un wiki determinado
- **UNIDAD 3. PORTALES Y PLATAFORMAS: 15h.**
 - Portales educativos en Internet. Ventajas y sugerencias para usarlos. Selección de portales. E-learnig. Moodle. Dokeos. Claroline.
 - Acceder y configurar la plataforma Dokeos.
 - Elaborar objetivos para una clase interactiva con Dokeos.
 - Crear contenidos y actividades
 - Navegar por una curso Moodle
 - Investigar las posibilidades de Claroline

FECHAS DE REALIZACION	Nº HORAS	METODOLOGIA
Abierto el plazo	30	Online



LA PIZARRA DIGITAL COMO RECURSO DIDACTICO E INTERACTIVO

DIRIGIDO A: Profesionales del sector de la enseñanza interesados en ampliar su formación.

OBJETIVOS

- Introducir al profesor en el uso de la pizarra digital en el aula.
- Conocer el hardware necesario para su uso.
- Aprender a usar el software propio de la Pizarra digital.
- Comprender que la interactividad es la característica más importante de este nuevo modelo de aprendizaje.
- Fomentar la creatividad del profesor
- Conocer los elementos básicos para el funcionamiento e instalación de una pizarra digital.
- Conocer la existencia del software para los distintos modelos de pizarras digitales .
- Aprender a usar Notebook para la creación de materiales.
- Seleccionar recursos existentes e incorporarlos en la programación propia

CONTENIDOS DE LA ACCIÓN FORMATIVA

- **Unidad 1: Qué es una pizarra digital.** Elementos básicos. Tipos de pizarras digitales. Funciones básicas. Complementos. Problemas que pueden surgir. Formación necesaria para su uso. Ventajas e inconvenientes.
- **Unidad 2: Software:** InterWrite: Workspace. Smart: Notebook. Hitachi: Startboar. Promethean: Activstudio. Team Board: Draw Board. Clasus: A- migo. Mimio: Studio Mimio.
- **Unidad 3: [Notebook](#):** el programa. La barra de herramientas. Las propiedades. Crear y Configurar una aplicación. Agregar páginas a una aplicación. Propiedades de la página. Los botones de navegación. Los colores. El texto. Las imágenes. Guardar el trabajo. Compilación y distribución de la aplicación. Creación de ejercicios.
- **Unidad 4: Diseño de una clase interactiva.** Metodología. Estudio de distintos webs sites desde donde poder bajar aplicaciones realizadas por otros autores.

FECHAS DE REALIZACION	Nº HORAS	METODOLOGIA
Abierto el plazo	30	Online



USO DE HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS Y LIBRO WEB

DIRIGIDO A: Profesionales del sector de la enseñanza interesados en ampliar su formación.

OBJETIVOS GENERALES:

- Estimular y desarrollar el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC's) en los centros de enseñanza privada
- Dotar a los trabajadores, docentes y no docentes, de herramientas tecnológicas específicas que permitan una introducción efectiva de las nuevas TIC's tanto en la organización y gestión del centro como en cuestión de carácter didáctico
- Integrar las TIC's dentro del aula como una herramienta más
- Conocer, manejar y aplicar adecuadamente los diferentes medios y herramientas audiovisuales en la enseñanza.
- Conocer y manejar programas de informática básica así como los sistemas multimedia y redes telemáticas

OBJETIVOS ESPECIFICOS:

1. Conocer las herramientas tecnológicas en el entorno del libro digital, como:
 - a. Plataformas
 - b. Herramientas de gestión
 - c. Herramientas de comunicación
 - d. Aplicaciones informáticas más comunes
2. Conocer las ofertas editoriales existentes en los diferentes niveles y materias
 - a. Por editoriales
 - b. Por materias
 - c. Según las plataformas
3. Conocer los libros de texto digitales existentes en el mercado
4. La clase y sus posibles escenarios

Los objetivos enumerados son observables, cuantificables y medibles a través de los mecanismos de seguimiento, evaluación y control propuestos para esta acción formativa.

CONTENIDOS

UNIDAD DIDACTICA 1: Las herramientas tecnológicas en el entorno del libro digital (7 horas)

Contenidos teóricos: 2 horas

- Plataformas (EVA):
 - Moodle
 - Dokeos
- Herramientas de gestión:
 - Agenda
 - Calendario
 - Tablón de anuncios
 - Usuarios
 - Evaluaciones
- Herramientas de comunicación:
 - Sincrónicas
 - Asíncronas
- Aplicaciones informáticas más comunes.
 - Hotpotatoes
 - Exeelearning
 - Courselab
 - Reload. JClic

Contenidos prácticos: 5 horas



- Manejo de plataformas, herramientas y aplicaciones informáticas en el entorno Web

UNIDAD DIDACTICA 2: Ofertas editoriales existentes en los diferentes niveles y materias (7 horas)

Contenidos teóricos: 2 horas

- Libros de texto digital:
 - DigitalTex
 - Santillana
 - Educaline
 - Anaya
 - Teide
 - Vicens Vives
 - Macgraw-Hill
 - Oxford igital
 - EDB
- Por materias
- Según las plataformas

Contenidos prácticos: 5 horas

- Navegación por los distintos entornos de aprendizajes de la oferta editorial existente.

UNIDAD DIDACTICA 3: El libro de texto digital: (7 horas)

Contenidos teóricos: 2 horas

- Uso del libro de texto digital
- Ventajas y desventajas
- Programación:
 - Elige tu libro
 - Programa tu clase
- Preparación de la clase programada

Contenidos prácticos: 5 horas

Preparar una clase para trabajarla con el libro digital

UNIDAD DIDACTICA 4: La clase: (9 horas)

Contenidos teóricos: 2 horas

- Los nuevos escenarios:
 - Aula con 1 ordenador y proyector
 - Aula con o sin conexión a internet
 - Aula de informática
- Personalización
- Adaptación
- Ampliación



- Diversificación

Contenidos prácticos: 7 horas

Uso de un EVA teniendo en cuenta la diversidad de alumnos y aplicarlo en la clase

FECHAS DE REALIZACION	Nº HORAS	METODOLOGIA
Abierto el plazo	30	Online