



## Programa del curso "HERRAMIENTAS DIGITALES EN EDUCACIÓN"

### Introducción

El curso a distancia "HERRAMIENTAS DIGITALES EN EDUCACIÓN" que vamos a comenzar se estructura en tres módulos:

El módulo inicial del curso se centra sobre la competencia digital y los recursos digitales en el proceso de enseñanza- aprendizaje y sobre las herramientas de trabajo colaborativo con Google Workspace.

Creemos necesario no solo conocer el funcionamiento de estas herramientas que nos ofrece la web 2.0 de forma gratuita, sino también analizar las posibilidades educativas que nos permiten desarrollar nuestra labor docente.

Las tabletas y teléfonos inteligentes, el almacenamiento en la nube, los entornos colaborativos, el aprendizaje basado en juegos, la realidad aumentada, el big data y la personalización de la enseñanza, los laboratorios virtuales, etc. son algunas de las tecnologías cuya aplicación en el sector educativo pueden marcar una diferencia.

Habida cuenta de los numerosos recursos existentes en la red, en este curso, nos vamos a centrar en aquellas herramientas que podamos utilizar en el aula, que puedan ser almacenados en la nube, que sean fáciles de aplicar y que tengan un carácter gratuito.

El todopoderoso Google, hasta hoy, nos ofrece esta posibilidad y nosotros desde este curso os queremos hacer partícipes de sus funcionalidades de una forma sencilla, sistemática e ilustrada. Creemos que el futuro de las metodologías en la educación pasan por integrar la TIC de una forma participativa, colaborativa e interactiva, en el que el alumno sea protagonista de su aprendizaje, pero contando con el respaldo y asesoramiento de un profesor bien formado en tecnologías de la educación. Sabemos las enormes dificultades que aún estamos encontrando en los centros, pero no nos queda más remedio que favorecer una adecuada actualización del profesorado.

En el segundo módulo abordaremos el modelo Flipped Classroom o clase invertida que propone darle la vuelta a la clase convencional e invertir el orden del proceso de aprendizaje. Si en el modelo de enseñanza tradicional el profesor explica la lección en clase y el alumno la trabaja en casa a través de los deberes; en la Flipped Classroom es el alumno quien comienza a aprender y revisa los conceptos teóricos en casa, para dedicar el tiempo de clase a consultar sus dudas y trabajarlos de forma colaborativa.

Al finalizar, en el tercer módulo describiremos el papel de las redes sociales en la educación centrándonos en la plataforma EDMODO, Además revisaremos diferentes aplicaciones de carácter didáctico que se pueden realizar desde los dispositivos móviles y algunas herramientas para la evaluación.

Esta actividad está reconocida como formación permanente por el Ministerio de Educación y Formación Profesional (MEFP) según consta en el Convenio de Colaboración firmado en materia de formación con COPOE



## 2. Destinatarios:

Maestros y maestras de Educación Primaria, Profesorado de secundaria, Bachillerato y Formación Profesional y trabajadores de los Servicios de orientación.

## 3. Objetivos :

- Conocer las posibilidades que ofrecen las tecnologías de la información y de la comunicación en los procesos de innovación educativa.
- Reflexionar sobre la necesidad de alfabetización audiovisual y digital a la hora de incorporar tecnologías en los procesos de enseñanza-aprendizaje.
- Desarrollar en las docentes y profesionales de la orientación competencias informacionales, que mejoren su acceso, planificación, análisis y uso creativo de los contenidos para la práctica educativa.
- Analizar las posibilidades educativas y las herramientas que ofrece la web 2.0 en el trabajo colaborativo.
- Conocer y aplicar herramientas digitales así como las plataformas virtuales como Google Classroom.
- Conocer el modelo Flipped Classroom (clase inversa), analizar su posible aplicabilidad en el contexto de la Educación Secundaria.
- Desarrollar algunas herramientas para construir videoclases.
- Adquirir las destrezas necesarias para utilizar los dispositivos móviles como herramientas en los procesos de innovación educativa.
- Aplicar en el aula los recursos que proporcionan las redes sociales en los procesos de innovación aplicados a la educación.
- Aplicar la gamificación en el ámbito de la educación consistente en utilizar una actividad lúdica para aprender.
- Conocer las posibilidades didácticas de las diferentes aplicaciones educativas existentes en el mercado.
- Desarrollar en los profesionales de la orientación con competencias digitales suficientes para la utilización de las TIC. (Unidad opcional destinada a los servicios de orientación).

## 4. Contenidos:

**Módulo 1.** Herramientas de trabajo colaborativo con Google Classroom: Drive (documentos, hojas de cálculo, formularios y presentaciones), Meet, Calendar,...

### **Módulo 2. The flipped classroom ( la clase invertida)**

- Herramientas para construir videoclases: Powtoon, VideoScribe, Goanimate, Screencast o Matic...
- Herramientas para realizar vídeos didácticos: Khan Academy, Playposit, Edpuzzle,...
- Aplicaciones para elaborar tutoriales y presentaciones: Genially, Pictochart, Canva,...

### **Módulo 3. Redes sociales en la educación y Herramientas de evaluación.**

- Redes sociales educativas: Edmodo.
- Dispositivos móviles en educación.
- Herramientas de evaluación: Socrative, Kahoot, Quizizz
- Aplicaciones educativas por contenidos.
- Herramientas digitales en orientación (Unidad opcional destinada a los servicios de orientación)

### **5. Metodología de trabajo y actividades**

La metodología a utilizar será eminentemente Interactiva con el ponente-tutor del curso, a través de consultas del foro en la plataforma virtual y el mail aportado, para aclaración de dudas.

Cada uno de los temas contará con cuestionarios de autoevaluación de los contenidos teóricos del cada tema así como actividades de desarrollo práctico que muestren el grado de adquisición de los objetivos del curso. Algunas de estas actividades requerirán el trabajo colaborativo entre los integrantes del curso.

La lectura reflexiva de las unidades didácticas, el visionado de videos y tutoriales enlazados, así como la participación en los foros de debate y de consultas constituirán la base fundamental de este curso a distancia, en el que se mostrarán además ejemplos prácticos para poner en marcha en el aula.

#### **RECURSOS MATERIALES:**

Los contenidos del curso serán colgados en la plataforma del curso en la web:

<http://www.formacion.copoe.org>

- Los materiales estarán presentados en formato web, PDF, powerpoint o vídeo , dependiendo del contenido.
- Vídeos de expertos y videotutoriales que pueden ser consultados en todo momento.
- El contacto participantes-ponente-participantes será a través de la plataforma virtual y e-mail.
- Como se puede apreciar los recursos son principalmente los medios técnicos más usuales.
- Enlaces: direcciones electrónicas de interés.
- Foro del curso: lugar donde se puede debatir, comentar y conversar en público; de acceso disponible para todos los participantes.

### **6. Criterios y procedimientos de evaluación:**

Para la evaluación y seguimiento del alumnado, la plataforma de COPOE provee dos tipos de mecanismos distintos:

- Sistemas de control internos del Aula Virtual
- Herramientas de evaluación del alumnado

A través de los **Sistemas de Control Internos**, la plataforma registra la actividad del alumno dentro de la plataforma, obteniendo datos tan relevantes como: – Acceso del alumno a los distintos módulos del curso (lecciones, actividades,...)



- Días de acceso y clics realizados dentro del curso
- Tiempo total empleado en el curso
- Seguimiento de las lecciones visualizadas
- Evaluación obtenida en cuestionarios de autoevaluación.

Gracias a esto, podemos obtener un registro muy exacto de la actividad del alumno dentro de la plataforma.

**Las herramientas de evaluación del alumnado** permiten controlar la calidad del aprendizaje recibido, gracias a una variedad de recursos evaluadores, entre los que destacaremos:

- Cuestionarios de autoevaluación: Los cuestionarios de autoevaluación resultan una herramienta de evaluación autónoma de gran valor, ya que no requieren la presencia de un tutor para obtener los resultados de los “controles” realizados.
- Dentro de un curso de formación podremos encontrar tres tipos de test: Test de autoevaluación o Cuestionarios de autoevaluación de la unidad didáctica o Cuestionario final de autoevaluación.
- Tanto los cuestionarios de autoevaluación de la unidad didáctica como los finales del curso son de obligada realización para la obtención del certificado de aprovechamiento.
- Participación en foros: la participación en los foros, mediante respuestas o temas propuestos por el propio alumnado, resultan ser de gran valor evaluativo, aunque este aspecto no es tenido en cuenta para la obtención o no del certificado de aprovechamiento del curso.

## 7. Temporalización del curso.

El curso a distancia "HERRAMIENTAS DIGITALES EN EDUCACIÓN" tiene la siguiente temporalización:

- Fecha de inicio de la actividad: 3 noviembre de 2021.
- Fecha de finalización de la actividad: 18 de diciembre de 2021.

## 8. Ponentes/tutores :

**JESÚS PRIETO GONZÁLEZ.** Licenciado en Psicología y Diplomado en Magisterio. Diploma de estudios avanzados doctorado UNED. Máster en informática educativa. Vocal de TIC y webmaster en la Asociación Aragonesa de Psicopedagogía y administrador de diversos blog sobre educación. Exorientador y colaborador del IES Clara Campoamor Rodríguez de Zaragoza. Premio Nacional de Convivencia de Atresmedia y Mención honorífica como reconocimiento a su labor profesional por parte del Gobierno de Aragón en 2017. Ponente de diversos cursos presenciales y a distancia en la AAPS, CIFES de Aragón y en el CATEDU, sobre convivencia, orientación, tutoría y TIC.

## 9. Importe de la inscripción:

80 euros (socios de COPOE y personas vinculadas a las organizaciones convocantes) y 100 euros (profesionales).