

Denominación: USO DE TABLETAS EN EL AULA

Fechas previstas de inicio y fin: Del 28/04/2014 al 23/05/2014

Requisitos y competencias básicas de los candidatos:

Requisitos: Ordenador con conexión a internet

Destinatarios: Profesionales del sector de la enseñanza interesados en ampliar su formación. Se priorizará la participación en los cursos de los siguientes colectivos:

- **Mujeres**
- **Discapacitados**
- **Baja cualificación** (grupo cotización: 06, 07, 09 ó 10; para DSP y AU: no estar en posesión de carnet profesional, certificado de profesionalidad nivel 2 ó 3, título de FP o titulación universitaria)
- **Mayores de 45**
- **Menores de 30**
- **Trabajadores de Pymes**
- **Desempleados de larga duración** (personas que lleven inscritas como demandantes de empleo al menos 12 meses en los 18 meses anteriores a la selección)

OBJETIVOS, MÓDULOS Y CONTENIDOS FORMATIVOS:**OBJETIVOS**

Objetivos generales de la acción formativa:

- Reconocer las ventajas e inconvenientes aportados por los nuevos modelos educativos centrados en el alumno y su nuevo entorno.
- Configurar de manera eficaz los dispositivos haciendo un uso correcto de la infraestructura tecnológica del aula.
- Aplicar las herramientas informáticas adecuadas para la creación y/o adaptación de contenidos.
- Adaptar la metodología de programación e impartición de clase a los nuevos escenarios educativos.

CONTENIDOS DE LA ACCIÓN FORMATIVA**• UNIDAD DIDACTICA 1. Nuevos modelos educativos (10 horas)**

Contenidos teóricos:(8 horas)

- 1-Factores sociales y culturales que han ido configurando el modelo educativo tradicional
 - Origen del modelo educativo actual
 - Limitaciones técnicas modelos anteriores
- 2-Las nuevas competencias demandadas por la sociedad del s. XXI
 - Identificar nuevas competencias
 - Respuesta sistema tradicional – actual.
- 3-Novedades aportadas por las nuevas teorías del aprendizaje
 - Inteligencias múltiples
 - Inteligencia emocional
 - Estimulación temprana
 - Trabajo colaborativo
- 4-El rol del profesor de acuerdo a los nuevos modelos educativos
 - De transmisor a dinamizador
 - Elementos reemplazables y no reemplazables
- 5-Requerimientos del aula y comunidad educativa necesario para implantación de tablets en el aula en modelo 1 a 1: Infraestructura y formación.

- Formación directivos, profesores IT
 - Infraestructura aula
 - Comunicación padres
- Contenidos prácticos: (2 horas)
- Ejemplo aplicación inteligencias múltiples en clase:
- Análisis requerimientos aula.
 - Propuesta comunicación padres.

• **UNIDAD DIDACTICA 2. Dispositivos e infraestructura tecnológica del aula (10 horas)**

Contenidos teóricos: (2 horas) - Sistemas operativos

- Dispositivos
- Tendencias - cloud
- Elementos de manejo del dispositivo y su interacción con otros dispositivos en el aula.
- Arrancando con el iPad. Gestos, configuración básica (gestos, captura pantalla, accesibilidad, wifi).
- Configuración ID, compartir ID - resetear
- Conexión con otros dispositivos - iserver, iprint
- Poner quitar internet aula
- Ventajas e inconvenientes de los distintos grados de control de dispositivo del alumno
- MDM, definición y descripción - ejemplo meraki
- Compra por volumen de aplicaciones en iPad
- Flujos de trabajo para descarga e intercambio de contenidos.
- Calendarios compartidos
- Descarga apps, compartir apps - laboratorio apps por departamentos.
- Flujo de trabajo a través de email.
- Flujo de trabajo a través de almacenamiento en la nube: Dropbox, evernote .

• **UNIDAD DIDACTICA 3. Creación y adaptación de contenidos (10 horas)**

Contenidos teóricos: 4horas

- Adaptar contenidos existentes para utilizarlos desde la tablet.
- Conversión documentos word, excel, ppt en pages, numbers y Keynote
- Intercambio ficheros existentes al iPad a través de iTunes
- Utilizar documentos nativos
- Formatos de vídeo, restricciones
- Crear y editar contenido audiovisual por parte de alumnos y profesores
- Creación edición vídeo con imovie
- Creación podcast
- Creación presentaciones con Educreation, explaineverything
- Creación y utilización códigos QR
- Creación y utilización AR - aurasma, sketchup
- Aplicación de herramientas específicas para la creación de contenido interactivo
- Uso de Keynote creación presentaciones
- Uso de Prezzy
- Uso de iBooks Author
- Plataformas de difusión de contenido
- Utlización blogs en el aula - ejemplos de centros
- Utlización Wikis en el aula - ejemplos de centros
- plataforma iTunes U
- Vías de difusión, comunicación: Redes sociales, mensajería instantanea
- Análisis en distintas plataformas sus capacidades evaluativas y de interacción con los contenidos.
- Situación actual material editoriales "convencionales" productos y plataformas propias

- Editoriales nacidas digitales.
- Contenidos prácticos: 6 horas.
- Modificación formatos ficheros.
- Creación de documentos de vídeo y audio.
- Creación de presentación con Keynote.
- Creación de blog.
- Creación de ejercicios en plataforma educativa.

• **UNIDAD DIDACTICA 4. Programación e impartición de la clase (10 horas)**

Contenidos teóricos:(4 horas)

- La clase convencional a las posibilidades abiertas por el uso de las tecnologías en el aula.
- Disposiciones en el aula
- Fichas clases tipo
- Exposiciones por parte alumnos - airserver
- Herramientas digitales para mejorar la metodología didáctica.
- apps generalistas: pages, numbers, mindomo, educreation .
- apps de comunicación: conexión remota, quiz interactivos, nube, google drive, sky drive.
- apps de evaluación en tiempo real: socrative, nearpod .
- Ventajas, inconvenientes y cambios necesarios para implementar metodología de trabajos por proyectos apoyándose en la tecnología CBL
- Trabajos interdisciplinares
- Relevancia - vida real
- Ventajas, inconvenientes y cambios necesarios para implementar metodología flipped classroom
- Definición concepto flipped classroom
- Generación de contenidos: Kahn academy, unicoo
- Trabajo y evaluación P2P, rúbricas
- Métricas adecuadas para evaluación de progreso de los alumnos.
- Aspectos a evaluar
- Criterios de evaluación
- Contenidos prácticos: 6 horas
- Creación de documentos en la nube. Utilización plataforma Google Drive
- Elaboración plantilla modelo flipped classroom
- Creación de rúbricas
- Diseñar la programación de una clase tipo.