

DATOS DE LA ENTIDAD:

Razón social: FUNDACIÓN SUMMA HUMANITATE

CIF: G84657295

Domicilio: C/ Serrano 143. 28006, MADRID

Expediente: F130735AA

Persona y teléfono de contacto para el curso: Juan Carlos Martínez Fuertes – 979714147

Persona y teléfono para otros trámites: Susana Martínez Rodríguez – 986493464 Ext.449

DATOS DE LA ACCIÓN FORMATIVA:

Código de la acción: 01

Denominación: INNOVACIÓN TECNOLÓGICA EN LA EDUCACIÓN: PIZARRAS DIGITALES, TABLETS, REDES SOCIALES EN EL AULA Y GAM.

Modalidad: Presencial

Nº de horas: 135 horas teoría + 75 horas práctica no laborales

Fechas previstas de inicio y fin:

- 1ª convocatoria: 14/04/14 – 03/06/2014

Horario previsto:

De lunes a jueves de 16:00 a 21:00.

Excepcionalmente no habrá clase el 17/04, 18/04, 23/04 y 1/05.

Lugar de impartición:

Paseo Salón 31, Ent.34002 - Palencia

Nº total de alumnos: 20

Requisitos y perfil del alumno: jóvenes menores de treinta años en situación de desempleo, en los que se den alguna de las siguientes circunstancias: que tengan baja cualificación, sean desempleados de larga duración, no hayan accedido a su primer empleo o procedan del Plan Prepara.

Objetivos, módulos y contenidos formativos:

Objetivo general de la acción formativa:

-Aplicar las nuevas tendencias en innovación tecnología en la educación y su aplicación en el aula

Competencias específicas de la acción formativa:

-Utilizar los recursos educativos que brinda el uso de las PDIs (Pizarras Digitales interactivas) aplicados a la innovación en la educación

-Adquirir las destrezas necesarias para utilizar las tablets 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 gamification en el proceso de innovación educativa

Contenidos Formativos:

MÓDULO 1. APLICACIÓN DE LA PIZARRA DIGITAL EN LA EDUCACIÓN (49 horas)

UNIDAD DIDÁCTICA 1. Introducción (8 horas)

UNIDAD DIDÁCTICA 2. Configuración y utilización de la PDI (17 horas)

UNIDAD DIDÁCTICA 3. Uso innovador de la PDI en el desarrollo de clase (20 horas)

UNIDAD DIDÁCTICA 4. Recursos educativos para la aplicación de la PDI en el aula (4 horas)

MÓDULO 2. APLICACIÓN DE LAS TABLETS EN LA EDUCACIÓN (17 horas)

UNIDAD DIDÁCTICA 1. Aplicación de las Tablets en la educación (17 horas)

MÓDULO 3. LAS REDES SOCIALES EN EL AULA (35 horas)

UNIDAD DIDÁCTICA 1. Introducción a la aplicación de las redes sociales a la educación (9 horas)

UNIDAD DIDÁCTICA 2. Las redes sociales en la educación (13 horas)

UNIDAD DIDÁCTICA 3. Seguridad y aspectos legales en las redes sociales (13 horas)

MÓDULO 4. GAMIFICATION (34 horas)

UNIDAD DIDÁCTICA 1. Introducción a la gamification (8 horas)

UNIDAD DIDÁCTICA 2. Diseño de Gamification (26 horas)