

Plataforma Educativa Moodle

Nº DE PLAZAS 4-15

Nº DE HORAS 20 horas- 2 créditos.

OBJETIVOS

1. Elaborar, de forma colectiva, la concreción al grupo de asistentes del seminario.
2. Compartir las destrezas básicas para el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación y, en concreto, de las plataformas educativas formándose de forma colaborativa.
3. Analizar las diferentes herramientas digitales (Blogs, wikis, webquest, recursos en Internet, ...) que podemos aprovechar y reutilizar en distintos contextos, materias, áreas, módulos o asignaturas y su integración en la plataforma de enseñanza virtual Moodle para darles un uso didáctico en clase.
4. Investigar todos los recursos, actividades y tareas de trabajo que se pueden crear en Moodle, distinguiendo cuáles son más adecuadas en cada situación de aprendizaje.
5. Comparar las principales herramientas de comunicación de Moodle entre profesores y alumnos que facilitan y ayudan al proceso de enseñanza aprendizaje.
6. Implementar los materiales didácticos elaborados en el aula.

CONTENIDOS

- El uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en las aulas.
- Plataformas educativas. Plataforma educativa Moodle:
 - o Herramientas.
 - o Recursos didácticos para la plataforma educativa.
 - o Revisión y elaboración.
- Implementación de los materiales didácticos elaborados en el aula.

EVALUACIÓN

- Asistencia, al menos, al 85 por 100 del total de las horas de la fase presencial de la actividad y siempre que las horas de inasistencia estén debidamente justificadas.
- Realización y superación de las actividades obligatorias propuestas.
- Realización de un trabajo individual creado en espacio de Moodle. Cuestionario que incluya elementos de autoevaluación.
- Procedimientos de evaluación:
 - reflexión y puesta en común de los aprendizajes adquiridos a lo largo del seminario,
 - intercambios orales,
 - herramientas de autoevaluación.

- Los ponentes o tutores podrán seleccionar aquellos trabajos que por su calidad o singularidad se consideren útiles para ser compartidos con la comunidad educativa, para lo cual deberán tener la licencia de publicación adecuada (licencia Creative Commons).

METODOLOGÍA

- La metodología general será activa, participativa y flexible, adaptándola a las características del grupo o grupos y a los momentos en que se desarrollen las distintas actividades formativas del seminario PLATAFORMA EDUCATIVA MOODLE. Estos elementos son fundamentales en la metodología:
 - Participación activa de asistentes tanto en el diseño como en el desarrollo de la actividad.
 - Estructura de trabajo horizontal en un círculo de autoridad compartida.
 - Construcción colectiva de los contenidos del seminario.
 - Establecimiento de papeles para diferentes funciones (moderación en cada sesión, relatoría o escritura)
 - Discusión y elaboración de conclusiones de forma cooperativa.
 - Evaluación compartida y avance de futuras líneas de trabajo.
 - Difusión, en su caso, del trabajo realizado.
- En la organización del seminario PLATAFORMA EDUCATIVA MOODLE. hay que destacar estas tres fases:
 - Establecer el plan de trabajo a seguir.
Seleccionar el tipo de bibliografía, recursos y aportaciones de las personas asistentes
 - Elaborar la guía de seminario.
 - Analizar y rediseñar el plan de seminario con los docentes participantes.
- Conclusiones del seminario.
- Evaluación, continuidad de la tarea y difusión del trabajo realizado:
- Evaluación individual. Evaluación colectiva.

Diseña tu ESCAPE ROOM

Nº DE PLAZAS 4 - 15

Nº DE HORAS 10 horas

OBJETIVOS

1. Aproximarse al concepto de Gamificación.
2. Conocer el concepto de Escape Room
3. Crear materiales interactivos y motivantes.
4. Aplicar en la práctica diaria.

CONTENIDOS

1. Qué es la Gamificación.
2. Dónde se inserta un Escape Room
3. Tipos de Escape Room.
4. Aplicación práctica en el contexto docente.

EVALUACIÓN

- Asistencia, al menos, al 85 por 100 del total de las horas de la fase presencial de la actividad y siempre que las horas de inasistencia estén debidamente justificadas.
- Aprovechamiento de la actividad valorado por la persona responsable de la actividad o, en su caso, la comisión evaluadora.

METODOLOGÍA

- La metodología general será activa, participativa y flexible, adaptándolas a las características del grupo y a los momentos en que se desarrollen las distintas actividades formativas.

Ciberseguridad para docentes

Nº DE PLAZAS 15
Nº DE HORAS 12 h

OBJETIVOS

1. Dar a conocer estrategias para reconocer posibles fraudes y estafas.
2. Familiarizarse con las principales amenazas en los entornos digitales.
3. Conocer acciones para realizar una navegación segura en estos entornos.
4. Adquirir conocimientos de alfabetización y seguridad digital.
5. Fomentar la prevención y conciencia crítica dentro de los entornos digitales.
6. Poner en valor la importancia de hacer un uso seguro, crítico y responsable de los entornos digitales.

CONTENIDOS

1. La competencia digital y los principales entornos digitales.
2. Principales amenazas en estos entornos.
3. Redes sociales. Tipología y principales amenazas.
4. Identidad y seguridad digital.
5. Pautas y recursos de ciberseguridad.
6. Comportamientos seguros en los entornos digitales.

EVALUACIÓN

- Deberán reunir los requisitos recogidos en el artículo 9.2 del Decreto 120/2017, de 3 de octubre, del Consejo de Gobierno, para recibir el certificado correspondiente:
 - Asistencia, al menos, al 85 por 100 del total de las horas
- La evaluación se basará en dos criterios fundamentales: la participación y la valoración de las actividades realizadas por los participantes.

METODOLOGÍA

- Las sesiones estarán diseñadas para fomentar la interacción, la reflexión conjunta y la práctica real de los contenidos.
- Metodología activa-participativa, alternando exposición teórica, comprensión, análisis y reflexión.

Introducción a la IA para docentes

Nº DE PLAZAS 15
Nº DE HORAS 12 h

OBJETIVOS

1. Comprender los conceptos básicos de la inteligencia artificial y sus aplicaciones en educación.
2. Conocer las herramientas y plataformas disponibles para el uso de la IA en educación.
3. Diseñar y aplicar actividades y estrategias pedagógicas que integren la IA en el aula.
4. Reflexionar sobre las implicaciones éticas y sociales del uso de la IA en educación.

CONTENIDOS

1. Introducción a la inteligencia artificial en la educación
2. Aplicaciones de la inteligencia artificial en la educación
3. Herramientas y plataformas para el uso de la IA en la educación
4. Diseño y aplicación de actividades con IA en el aula
5. Reflexiones éticas y sociales sobre el uso de la IA en educación

EVALUACIÓN

- Deberán reunir los requisitos recogidos en el artículo 9.2 del Decreto 120/2017, de 3 de octubre, del Consejo de Gobierno, para recibir el certificado correspondiente:
 - Asistencia, al menos, al 85 por 100 del total de las horas
- La evaluación se basará en dos criterios fundamentales: la participación y la valoración de las actividades realizadas por los participantes.

METODOLOGÍA

- Las sesiones estarán diseñadas para fomentar la interacción, la reflexión conjunta y la práctica real de los contenidos.
- Metodología activa-participativa, alternando exposición teórica, comprensión, análisis y reflexión.

Aplicaciones didácticas de la inteligencia artificial

Nº DE PLAZAS 4-15

Nº DE HORAS 10 h

OBJETIVOS

1. Conocer herramientas de IA: texto e imagen
2. Uso en el aula: detección de plagio
3. Uso por parte del alumnado
4. Uso para grupos diversos

CONTENIDOS

1. Herramientas de IA en educación
2. Uso como herramienta educativa
3. Tipos de evaluación que permite
4. Diseño de actividades
5. Uso por parte del alumnado
6. Diversidad e inclusión

EVALUACIÓN

La evaluación de la actividad se hará teniendo en cuenta el conocimiento y las actividades que se desarrollen con IA. Los criterios de evaluación son los siguientes:

- conocimiento adquirido
- actividades generadas
- experiencia de uso
- aplicación en el aula

METODOLOGÍA

- Los asistentes trabajarán en el aula TIC durante las sesiones poniendo en común las tareas y haciendo uso de los recursos de IA que se presenten.
- La metodología de trabajo será activa y participativa, propiciando el intercambio de ideas y la reflexión en cuanto a medidas que se pueden adoptar para un uso óptimo de la IA.