

## **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.