Título del Curso:

***“Formación en competencia digital”***

**Campus Universitario de Ceuta:**

Facultad de Educación, Economía y Tecnología de Ceuta



****

**Dirección Provincial**

**Ceuta**

MÓDULO 1



|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Duración | * 8 HORAS
 |
| Desarrollo | * 2 Sesiones Presenciales de 4horas de duración
 |

Sesión I: Introducción al iPad y el Ecosistema Educativo de Apple

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1 | Primeros pasos con el iPad. | * Configuración básica del iPad: opciones de ajustes.
* Apple ID y gestión: cuentas, cuentas de iCloud, email.
* Notas y calendario. Mapas y otras apps nativas
* Cámara y carrete, captura y grabación de pantalla. Insertar vídeos y fotos en documentos de Notas. Compartir documentos (a partir de Notas) iCloud, email.
* Docks y estructuras de archivos
* Navegación: uso de Safari, Favoritos, etc.; obtener fotos de Internet.
* Compartir documentos (fotos y Notas).
 |

Sesión II: Productividad con iPad.



|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 2 | Productividad con iPad. | * Entorno de Productividad con Keynote
* Entorno de Productividad con Pages
* Entorno de Productividad con Numbers
 |

MÓDULO 2



|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Duración | * 8 HORAS
 |
| Desarrollo | * 2 Sesiones Presenciales de 4 horas de duración
 |

Sesión I: Metodologías Activas y Flujo de trabajo con iPad

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1 | Trabajo cooperativo y su aplicación al aula | * Organización de un aula cooperativa
* Dinámicas simples de trabajo cooperativo
* Dinámicas elaboradas de trabajo cooperativo
* Instrumentos digitales de trabajo cooperativo
 |
| 2 | Aprendizaje Basado en Proyectos | * Noción, principios y ejemplo de Trabajo por Proyectos
* Herramientas para la creación de Trabajo por Proyectos
* Un esquema de diseño de TpP
 |

Sesión II: Flujo de Trabajo con iPad.



|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 3 | Flipped Classroom | * Noción de FC y principios generales.
* Herramientas de FC: monitorización de tareas mediante Nearpod
* Otras herramientas de Flipped Classroom
 |
| 4 | Herramientas y estrategias de gamificación. | * Noción de gamificación y principios
* Herramientas digitales de gamificación
* Diseño de una estrategia de gamificación
* Aplicación de una situación de aprendizaje gamificada
 |

MÓDULO 3



|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | Duración | * 4HORAS
 |
| Desarrollo | * 1 Sesión Presenciales de 4 horas de duración
 |

Sesión I : Evaluación

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1 | Evaluación | * Tipos de evaluación y su aplicación al aula. (Big Data)
* Herramientas interactivas de evaluación
* Elaboración de rúbricas y check-list
* Noción de portfolio de evaluación
* Cuadernos digitales y su aplicación al modelo de portfolio.
 |

MÓDULO 4

Duración Desarrollo

* 10 HORAS
* 2 Sesiones Presenciales de 5 horas de duración

Sesión I: Creatividad

Creatividad 1

* 1. DIBUJO

Creatividad 2

* 1. FOTO

Creatividad 3

* 1. VÍDEO

Creatividad 4

* 1. MÚSICA
* El dibujo obliga a nuestra mente a prestar más atención al mundo que nos rodea y a analizar la relación entre las cosas y su funcionamiento.
* Articular conceptos que solo existen en su imaginación de formas que escapan a las posibilidades del lenguaje verbal.
* Trabajo del equilibrio, simetría, líneas, formas, sombras, colores y texturas.
* Nociones de tipografía, bocetos, retratos y diseño de logotipos.
* La fotografía nos permite comprender mejor el mundo que nos rodea.
* Con la cámara del iPad y la app Fotos, aprenderemos a identificar y encuadrar sujetos, a experimentar con las luces y las sombras, y a explorar todos los aspectos de la composición, como la perspectiva y la profundidad.
* Usaremos un gran abanico de técnicas para plasmar un paisaje, hacer un retrato o crear un collage.
* El vídeo nos ofrece un medio muy versátil para interpretar ideas y expresar sus

pensamientos de una manera que informe, persuada e inspire.

* Aprenderemos a usar las cámaras del iPad junto con Clips y iMovie,
* Composición, iluminación, ángulos de la cámara, ritmos y cómo preparar una escena para construir una narrativa potente a través de documentales, eventos en directo y cortos.
* La música nos enriquece y potencia la capacidad para narrar historias.
* Al entender cómo se componen las estrofas, estribillos y puentes de las canciones que ya conocemos, escribiremos nuestro propio material.
* Aprenden a crear y samplear ritmos, arreglar temas y grabar voces.
* Estructura de acordes, ritmo de la batería y composición musical
* Para acabar descubriendo nuevas formas de transmitir ideas por la música.

Sesión II: Programación

Programación 1:

1. Educación Infantil y

Primaria

Programación 2:

1. A partir de Secundaria
* Principios generales y materiales y herramientas de programación (Everyone Can Code)
* Empezar a pensar como programadores mediante la exploración de conceptos con apps visuales.
* Explorar conceptos básicos de programación
* Aprender conceptos básicos de programación con código de Swift.
* Ampliar las habilidades de programación y pensar como un desarrollador de Apps.
* Diseño de un proyecto



|  |
| --- |
| Sesión II: Realidad Aumentada + El iPad en Educación Infantil |
| 5 | Realidad Aumentada | * Realidad Aumentada, Ideas para Clase: (Civilisations AR, Medidas, AR Makr, Froggipedia, WWF Free Rivers, GeoGebra Augmented Reality)
 |

El iPad como herramienta en E. Infantil y de Atención a la Diversidad

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 2 | El iPad en Educación Infantil | * El iPad en el ABP en E. Infantil
* El iPad en agrupamiento de trabajo por rincones.
* Diseño de actividades contextualizadas con Picaa2
* TinyTap, Eukera y otros entornos de interactividad
 |