



Cursos Thales-Online

Convocatoria ED21

Curso: APLICACIONES LIBRES EN LA ENSEÑANZA OBLIGATORIA: Usos didácticos.

A) Ficha técnica del curso

- Cursos Thales-Online – Convocatoria MAT20
- Duración lectiva del curso: 40 horas
- Período docente:
 - Inicio del curso: 9 de abril de 2021
 - Finalización del curso: 26 de mayo 2021
- Dirección de acceso al entorno de formación online: <https://mileto.cica.es>

B) Motivación, Presentación y contextualización

Tras la situación vivida el último trimestre del curso 2019-2020 motivada por la pandemia mundial del COVID-19, el profesorado ha tenido que reinventarse y aprender una serie de competencias digitales a las que no estaba acostumbrado. El objetivo de este curso es presentar al profesorado una serie de aplicaciones que les puedan ayudar a llevar a cabo su docencia de una manera más eficaz y eficiente, en el caso de tener que volver a una enseñanza online para el curso 2020-2021. Y si la enseñanza fuera presencial, las herramientas presentadas en este curso son un complemento fresco, dinámico y actual para captar en nuestro alumnado su atención, de manera que podamos motivar a nueva forma de trabajar.

C) Requisitos para realizar el curso

Para la realización del curso no hace falta ningún conocimiento matemático.

El nivel de informática es básico, no se requiere ningún conocimiento avanzado.

D) Objetivos del curso

- Conocer, analizar, aplicar y evaluar la metodología para un modelo didáctico online en el ámbito de la Educación Obligatoria tanto Primaria como Secundaria.
- Adaptar el enfoque de enseñanza online al contexto específico y la naturaleza de la materia de matemáticas y el resto de los materiales en general.
- Conocer y manejar los conceptos básicos del modelo de enseñanza online a partir de las distintas experiencias desarrolladas
- Conocer y manejar los conceptos básicos de otras aplicaciones online y su potencial en la enseñanza online.
- Utilizar las herramientas 2.0 y los recursos móviles gratuitos como medio de optimización pedagógica y de gestión.

E) Equipo de tutores

Nombre y apellidos: ESTER ROQUETTE RODRIGUEZ. DNI: 44047743Y

Nombre y apellidos: VIRGINIA ROQUETTE RODRIGUEZ. DNI: 44047744F

Nombre y apellidos: MARIA DEL CARMEN DOMINGUEZ FRIAS. DNI: 75752491J

Nombre y apellidos: CARMEN ESPINOSA SANTIAGO. DNI: 31735524D

Email: Esther.roquette@gmail.com

El equipo de tutoras del curso pertenece al equipo del Formación y Enseñanza de las Tecnologías del Colegio San Felipe Neri (Cádiz). Durante el último trimestre del curso 2019-2020 ha estado trabajando con el Equipo de Dirección para apoyar y ayudar al resto del profesorado en el nuevo hacer de enseñanza online, de manera que se establezcan unas líneas de trabajo para el próximo curso 2020-2021.

F) Contenidos y plan de trabajo

Contenidos

- Actividades Generales (1h)
 - o Acceder al Aula
 - o Imprimir Agenda
 - o Revisar manual de Moodle
 - o Envía mensaje al tutor
 - o Enviar mensaje al Foro de presentaciones
- Semana 1
 - o Introducción a un modelo didáctico online (3h)
 - Lectura del documento “Introducción a un modelo didáctico online”
 - S1A1: Ventajas y desventajas de un modelo online
 - S1A2: Foro buscando soluciones (actividad grupal)
 - o Edpuzzle (2h 10m)
 - Visionado tutorial Edpuzzle
 - S1A3: Darse de alta en Edpuzzle. Creación de un video propio
 - S1A4: Creación cuestiones en el video.
 - o Screencast-o-Matic (2h 5 min)
 - Visionado tutorial Screencast-o-Matic

- S1A5: Creación de un video propio
- Semana 2
 - Paddlet (2h 40min)
 - Visionado tutorial Paddlet: Acceso
 - Visionado tutorial Paddlet: Trabajar con Paddlet
 - Descarga del documento de Paddlet
 - S2A1: Darse de alta en Paddlet.
 - S2A2: Crear tablero en Paddlet (actividad grupal)
 - Quicktime (3h)
 - Visionado tutorial Quicktime
 - S2A3: Grabación de video en Quicktime
 - iMovie (3h)
 - Visionado tutorial iMovie
 - S2A4: Edición de video en iMovie
 - S2A5: Edición de video en iMovie 2
 - Educaplay (3h 35min)
 - Visionado tutorial Educaplay: Acceso
 - Visionado tutorial Educaplay: Tipos de actividades
 - Descarga del documento de Educaplay
 - S2A6: Darse de alta en Educaplay.
 - S2A7: Actividad Educaplay 2
 - S2A8: Actividad Educaplay 3
- Semana 3
 - Genially (9h)
 - Descarga de la documentación de Genially
 - S3A1: Darse de alta en Genially
 - Descarga del ejemplo de Tablero interactivo
 - S3A2: Creación de un tablero interactivo
 - S3A3: Compartir el tablero en Genially
 - S3A4: Compartir el tablero en Paddlet
 - Descarga del ejemplo de Escape Room
 - S3A5: Creación de un Escape Room
 - S3A6: Compartir Escape Room en Genially
 - S3A7: Compartir Escape Room en Paddlet
- Semana 4
 - Canva (5h)
 - Descarga de la documentación de Canva
 - Visionado del tutorial de Canva
 - S4A1: Darse de alta en Canva
 - S4A2: Creación de una infografía
 - S4A3: Compartir infografía en Twitter (actividad grupal)
 - S4A4: Creación de un documento libre
 - S4A5: Taller: compartir documento y evaluar el de 2 compañeros (actividad grupal)
 - Kahoot (2h)
 - Descarga de la documentación de Kahoot
 - Visionado del tutorial de Kahoot
 - S4A6: Darse de alta en Kahoot
 - S4A7: Creación de un cuestionario propio de al menos 10 preguntas, con diferentes tipos de preguntas.
- Semana 5

- Menti (2h)
 - Descarga de la documentación de Menti
 - Visionado del tutorial de Menti
 - S5A1: Darse de alta en Menti
 - S5A2: Creación de una nube de palabras en Menti
- Recursos libres de derecho de autor (1h 30min)
 - Lectura del documento
 - Lectura de oferta de páginas con recursos libres de derecho de autor
- Tipos de licencias (1h 30min)
 - Lectura del documento
 - S5A3: Añadir licencia a un documento propio
 - S5A4: Compartir documento con licencia en Twitter (actividad grupal)

G) Evaluación

Para la superación del curso el alumando tendrá que superar satisfactoriamente el 80% de las actividades obligatorias.

Para la calificación de las tareas se utilizarán distintos medios: calificación directa, calificación media de las aportaciones (a los foros, por ejemplo), rubricas o coevaluación de los compañeros.

H) Metodología

- El curso es fundamentalmente práctico, y está dirigido a introducir, practicar y usar distintas plataformas como una metodología de enseñanza y aprendizaje online, que pone al alumno en el centro del aprendizaje.
- Para ello, se proporcionan una serie de bloques, cada uno de los cuales presenta unos conceptos básicos que se explican a través de un texto, video o explicación, el cual a su vez va acompañado de una serie de ejemplos que ilustran didácticamente dichos conceptos.
- Los ejemplos propuestos en cada bloque deben ser realizados adicionalmente por los participantes.
- A lo largo del curso se proponen, a su vez, determinadas actividades cuya entrega es obligatoria para superar el curso y mediante los cuales los participantes deben aplicar según un criterio muy práctico los conocimientos introducidos en los bloques.
- El equipo de tutoras propondrá un calendario de actividades, siendo este flexible y se adaptará a las necesidades del alumnado, siempre y cuando se respete el periodo lectivo.
- Se favorecerá las interacciones entre el alumnado, la autoevaluación y la coevaluación. Creemos que es muy importante aprender de todos y atender al trabajo del resto de compañeros para evaluarlo y comentarlo es una parte muy importante del aprendizaje.
- Así mismo, se propondrá trabajar de forma escalonada, esto es, todo lo que se ha ido aprendiendo se verá reflejado en los bloques siguientes, la idea es conseguir que el alumnado interrelacione todo lo aprendido e incluso que pueda inferir nuevas relaciones o investigar sobre ellas.
- Todo este modelo está a su vez soportado a través de las herramientas de soporte a la educación virtual, mediante foros de consulta y colaborativos entre participantes, correo electrónico, etc.
- Se facilitará y motivará la interacción con el resto de la comunidad educativa, es decir, se fomentará la publicación en RRSS del trabajo realizado para atender el objetivo de compartir recursos con el resto de la comunidad de docentes.
- El equipo de tutoras asume el compromiso de una atención diaria durante los días hábiles del periodo lectivo que dure el curso.

I) Bibliografía y recursos

<https://blog.hotmart.com/es/ensenanza-virtual/>

http://exelearning.net/html_manual/cursomaterialesfp/1_contenidos_aspectostecnicosensenanzavirtual/index.html

PADLET

1. ¿Cómo registrarse y crear tu propio tablero?
<https://www.youtube.com/watch?v=XmwlTFtddPs>
2. Tutorial Padlet 2020 ¿Qué es y cómo utilizarlo?
<https://www.youtube.com/watch?v=0YZmW9wMfyU&t=38s>
3. Tutorial Padlet
<https://www.youtube.com/watch?v=e5UoiSzMmyQ>

KAHOOT

1. Tutorial Kahoot 2020 ¿Cómo crear un kahoot?
<https://www.youtube.com/watch?v=pANtMqNWBek&t=7s>
2. Tutorial Kahoot
<https://www.youtube.com/watch?v=kz8qc-XMM74>
3. Probamos la aplicación Kahoot en clase.
https://www.youtube.com/watch?v=_W8BUqNhueQ

CANVA

1. Tutorial Canva 1
<https://www.youtube.com/watch?v=xySPxhJypQ&feature=youtu.be>
2. Tutorial Canva 2
<https://www.youtube.com/watch?v=QW-9GE1FQJ4&feature=youtu.be>

GENIALLY

1. Crear presentación interactiva
<https://www.youtube.com/watch?v=6gfp4zxjtf0&feature=youtu.be>
2. Tutorial Genially
<https://www.youtube.com/watch?v=9rB4pSq9dfg>
3. Genially breakouts
1º-<https://www.youtube.com/watch?v=C9oJVCys2BQ>
2º-<https://www.youtube.com/watch?v=cg2bpTcgeec>
3º-<https://www.youtube.com/watch?v=zb7d0b9xiuc>
4. Crea tu clase virtual
<https://www.youtube.com/watch?v=wj-xDYrdOGI>
5. Insertar audios
<https://www.youtube.com/watch?v=SapQzNx4vf0>
6. Grabar audios
<https://www.youtube.com/watch?v=KVk2nP78QSw>
7. Incluir audios con reproducción automática y de fondo
<https://www.youtube.com/watch?v=cGfXzIIQVo>
8. Actividades interactivas
<https://www.youtube.com/watch?v=3ZS0kb-klps>

MENTIMETER

1. Paso a paso
<https://www.youtube.com/watch?v=8sDWtxRcbJU>
2. Aprende a crear presentaciones interactivas

- <https://www.youtube.com/watch?v=2rhUCtMxLB8>
3. Tutorial
- <https://www.youtube.com/watch?v=TII-Hk3sKx4>
4. Tutorial
- <https://www.youtube.com/watch?v=ZdKv8dGSYX8>

J) Introducción al curso

Carpeta con videos:

https://drive.google.com/drive/folders/1kPpcHsb_u0luqhN33a5-zIm9nIgaoaz?usp=sharing