



Guía didáctica

MOSSCHDA. Aplicación de herramientas digitales en el aula

INTRODUCCIÓN

La figura del docente sigue siendo imprescindible en el aula por ello, no puede ser sustituida pero debe adaptarse, actualizarse y habituarse al contexto natural e histórico en el que nos encontramos actualmente: la revolución tecnológica.

Este curso pretende actualizar el papel del docente tradicional para convertirlo en un docente 2.0 acorde a su contexto actual. En las siguientes páginas se analizará el papel de las herramientas digitales en la innovación educativa actual.

OBJETIVO GENERAL

Considerar las TICS como un recurso aplicable en el aula, analizando el uso de los diferentes tipos de herramientas, así como la importancia en el desarrollo cognitivo y emocional del niño/ adolescente

COMPETENCIAS PROFESIONALES

- Considerar las TICS como un recurso aplicable en el aula, analizando el uso de los diferentes tipos de herramientas, así como la importancia en el desarrollo cognitivo y emocional del niño/ adolescente.
- Diseñar, desarrollar y mostrar las diferentes actividades elaboradas con los programas y herramientas educativas, tales como: organigramas, mapas mentales, sopa de letras, crucigramas, entre otras.
- Aplicar en el aula la utilización de diferentes recursos tics.
- Analizar la importancia de los recursos audiovisuales en el aula, así como programar y mostrar una actividad en la que se ponga en práctica el manejo y la utilización de diferentes herramientas de edición de video y audio, analizando un tema concreto a elegir por el alumno o docente.
- Analizar y debatir sobre los diferentes elementos que deben aparecer en una presentación, así como diseñar y desarrollar diferentes presentaciones, utilizando diferentes programas y herramientas con el fin de exponerlas en el aula.

Contenidos

MOSSCHDA. APLICACIÓN DE HERRAMIENTAS DIGITALES EN EL AULA (50 horas)	
UNIDADES DE APRENDIZAJE	HORAS
UA1. Las TIC en el aula	10
UA2. Creación de contenidos educativos multimedia	10
UA3. Utilización de entornos virtuales en el aula	10
UA4. Utilización y aplicación de recursos multimedia en el aula	10
UA5. Aplicación de herramientas digitales en la innovación educativa. Los programas de presentaciones	10