



AS TECNOLOXÍAS DA APRENDIZAXE E O COÑECEMENTO NO DESEÑO DE ACTIVIDADES INTEGRADAS

LUGAR DE CELEBRACIÓN: IES RAMÓN MARÍA ALLER ULLOA

DÍAS: 6,9, 13,16, 20 E 27 DE NOVEMBRO.

Luns 6 16:30-19:30	AS TAC NA NOSA DINÁMICA DE AULA. RELATORIO DE: ÓSCAR RODRÍGUEZ.
Xoves 9 16:30-20:30	FERRAMENTAS TAC: CREACIÓN DE CONTIDOS. RELATORIO DE: ÓSCAR RODRÍGUEZ.
Luns 13 16:30-19:30	FERRAMENTAS TIC: INTERACTIVIDADE NA DINÁMICA DE ENSINO E APRENDIZAXE. RELATORIO DE: ÓSCAR RODRÍGUEZ.
Xoves 16 16:30-20:30	A RADIO NA ESCOLA. RELATORIO DE: XURXO COBELAS.
Luns 20 16:30-19:30	GRAVACIÓN E EDICIÓN DE VÍDEO. RELATORIO DE: XURXO COBELAS
Luns 27 16:30-19:30	APLICACIÓNS PARA O DESEÑO DE ACTIVIDADES. RELATORIO DE: XURXO COBELAS

Para calquera dúbida: sandrasedijas@edu.xunta.es

<p>LUNS 6 A comunidade educativa fronte as novas tecnoloxías. Nativos dixitais nunha revolución dixital? Nós ante o reto dixital. Vías de achega metodolóxica cas tecnoloxías da aprendizaxe e o coñecemento. O libro dixital e a edición de material interactivo. Contornas educativas virtuais: Eva-Edixgal. Localizar, xestionar, transformar e comunicar contidos. Integración de dinámicas de traballo dos contidos con ferramentas dixitais.</p>	<p>XOVES 9 Ferramentas TAC: creación de contidos. Google Drive: repositorio e traballo cooperativo. Keynote e ferramentas de presentación. Explain Everything: xeración de vídeos titoriais e presentacións interactivas. De iBook Author a Geneally: elaboración do teu propio libro interactivo. Educaplay: creación dos teus propios recursos educativos. Edixgal e a creación de contidos interactivos. Ferramentas TAC: monitorización da aula. iDoceo: máis cun caderno de notas do profesor. Nearpod: unha plataforma integral para monitorizar as nosas clases. iTunes U e Aula: a contorna virtual educativa de Apple. GSuite for Education: a contorna virtual educativa de google. Edixgal: a contorna educativa da administración.</p>
<p>LUNS 13 Ferramentas TIC: interactividade na dinámica de ensino-aprendizaxe. Socrative e Kahoot: unha dinámica de aula interactiva. Coggle: diagramas e mapas de contidos. Goconqr: xerador de actividades. Flipboard: a revista multimedia da aula. Zaption: interacción con leccións de vídeo. Outras ferramentas: Genoom -árbores xenealóxicas-, TimeRide -liñas do tempo-, Morfo Booth... Recursos dixitais: creación do banco de recursos e integración de recursos dixitais. Recursos visuais e estáticos; imaxes e infografías .Recursos audiovisuais. Recursos de institucións e organismo públicos.</p>	<p>XOVES 16 A radio na escola. Introducir a radio no ámbito escolar. Gravación e edición de audio. Acercamento ao manexo do editor Audacity. Utilización da aplicación Spreaker para a gravación e mezcla de audio. Publicación na páxina web do colexio.</p>
<p>LUNS 20 Gravación e edición de vídeo. Preparación de guión. Utilización de dispositivos móbiles para a gravación de vídeo. Edición de vídeo. Aplicacións para vídeo.</p>	<p>LUNS 27 Aplicacións para o deseño de actividades. Liñas do tempo. Mapas conceptuais. Tiras deseñadas. Stop Motion. Publicación dos contidos creados e redes sociais.</p>