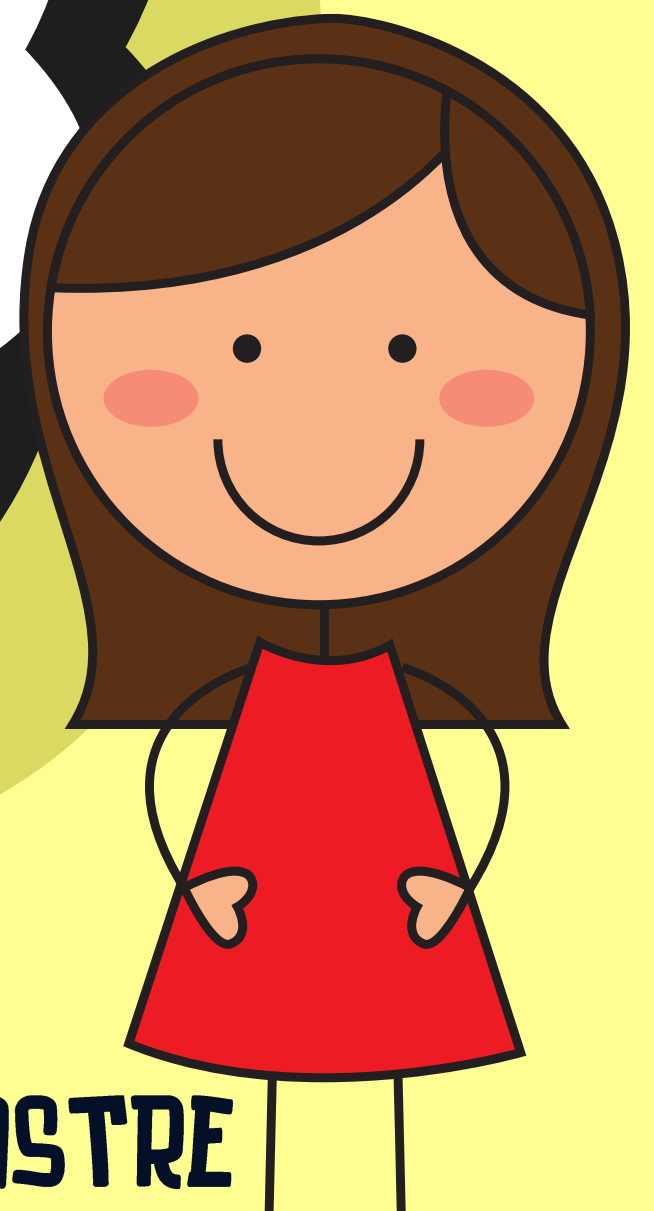
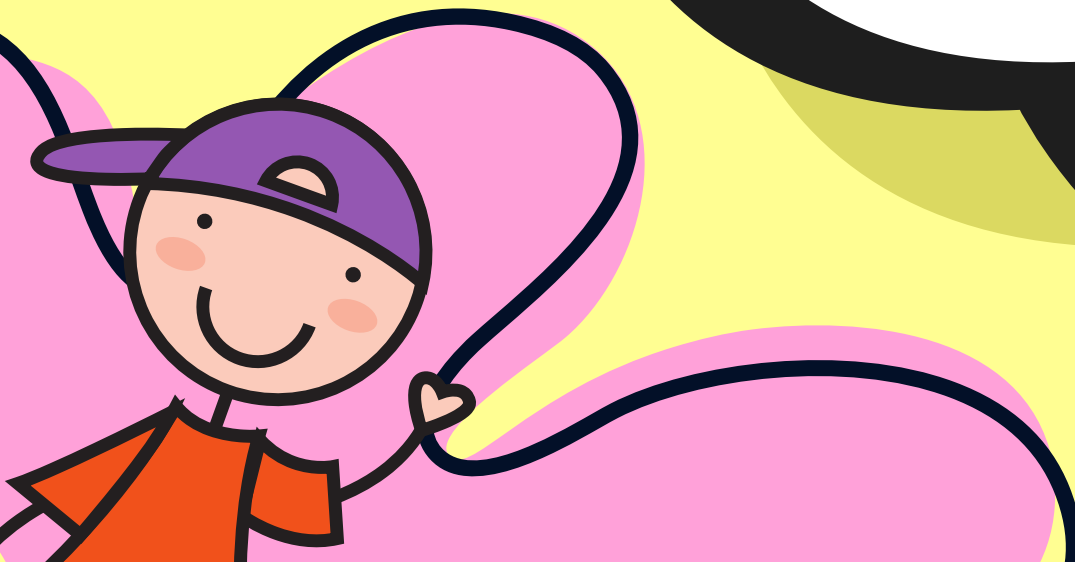
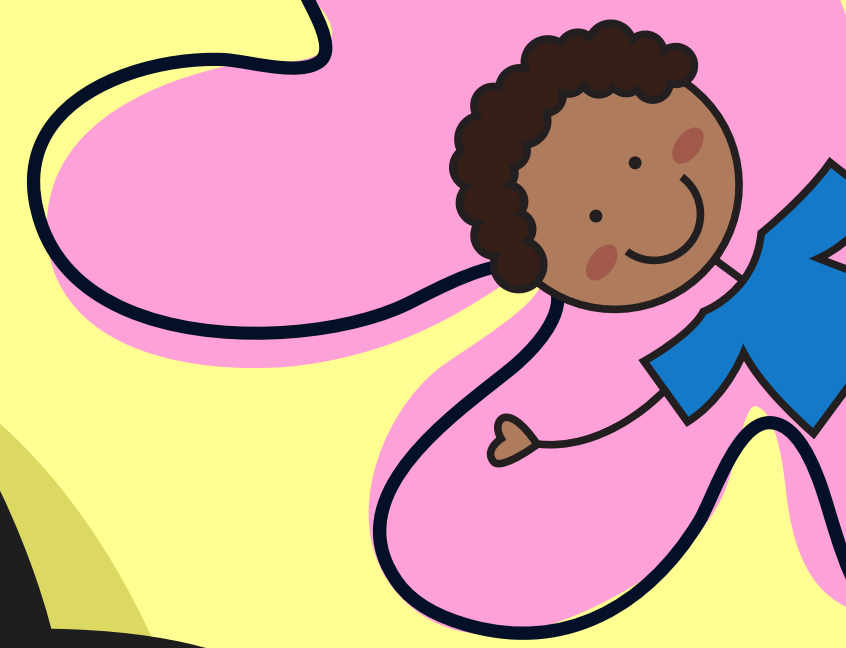


**CURSO: EL USO DE
HERRAMIENTAS TIC PARA
CREAR UN ENTORNO DE
APRENDIZAJE INTERACTIVO Y
ATRACTIVO**



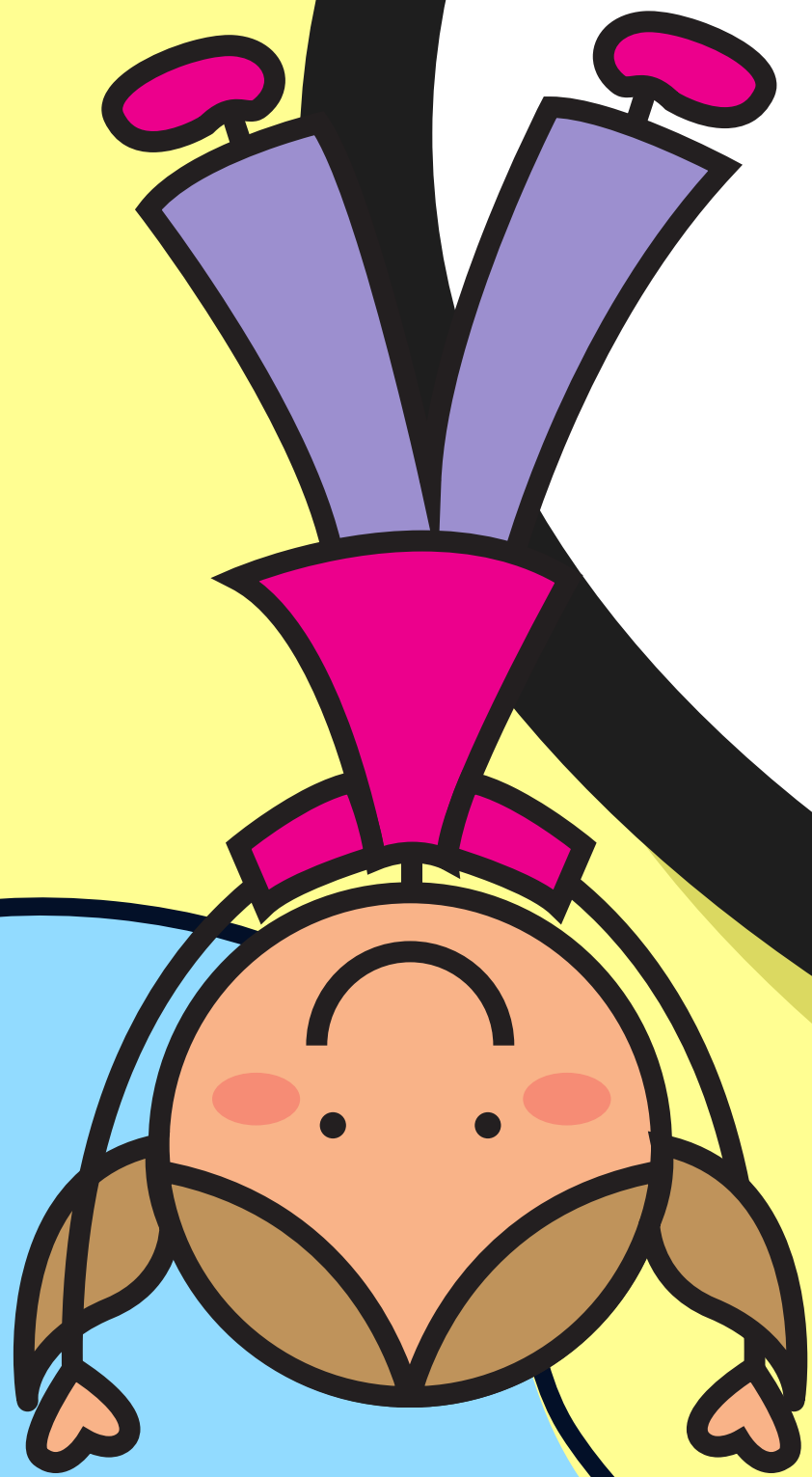
PAULA SASTRE

OBJETIVOS:

- Analizar diferentes herramientas TIC innovadoras.
- Promover un uso práctico de estas herramientas para crear contenido educativo, interactivo y atractivo.
- Proporcionar estrategias para la integración efectiva de herramientas TIC en actividades y proyectos educativos.
- Integrar estas herramientas en los procesos de evaluación en el aula.
- Reflexionar sobre las ventajas y desafíos del uso de las herramientas TIC en el aula y su impacto en el aprendizaje de los estudiantes.



**¿QUÉ ESPERÁIS
VOSOTR@S DE ESTE
CURSO?**



Canva

- ¿Conocéis la aplicación?
- ¿Estáis registrados?
- ¿La habéis utilizado alguna vez?



POSIBILIDADES

MATERIALES

DOCUMENTOS

LOGOS

Edición
de
vídeo

Edición
de
imágenes

MUCHO
MÁS

Presentaciones



MATERIALES

01

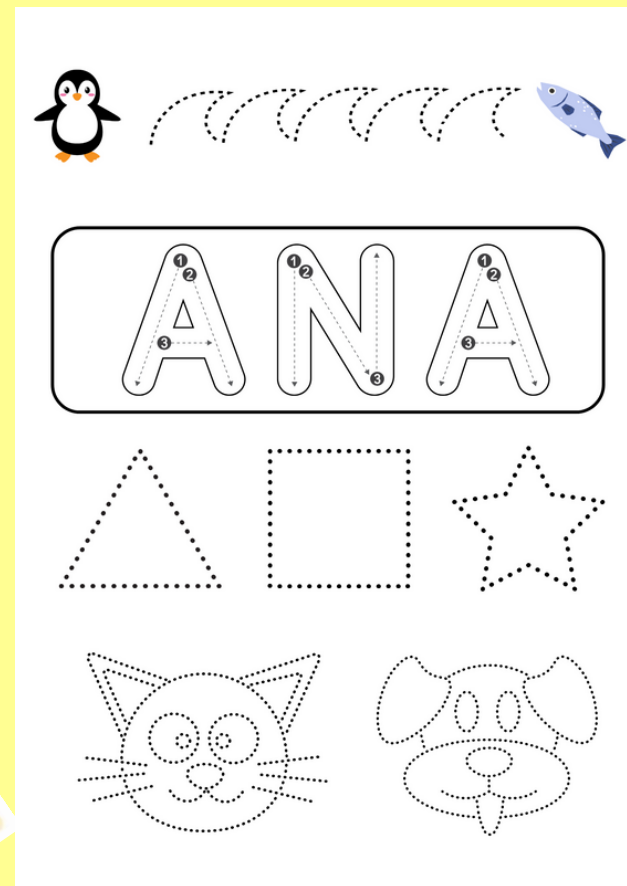
RECURSOS
MULTINIVEL

02

GRAFOMOTRICIDAD

03

JUEGOS

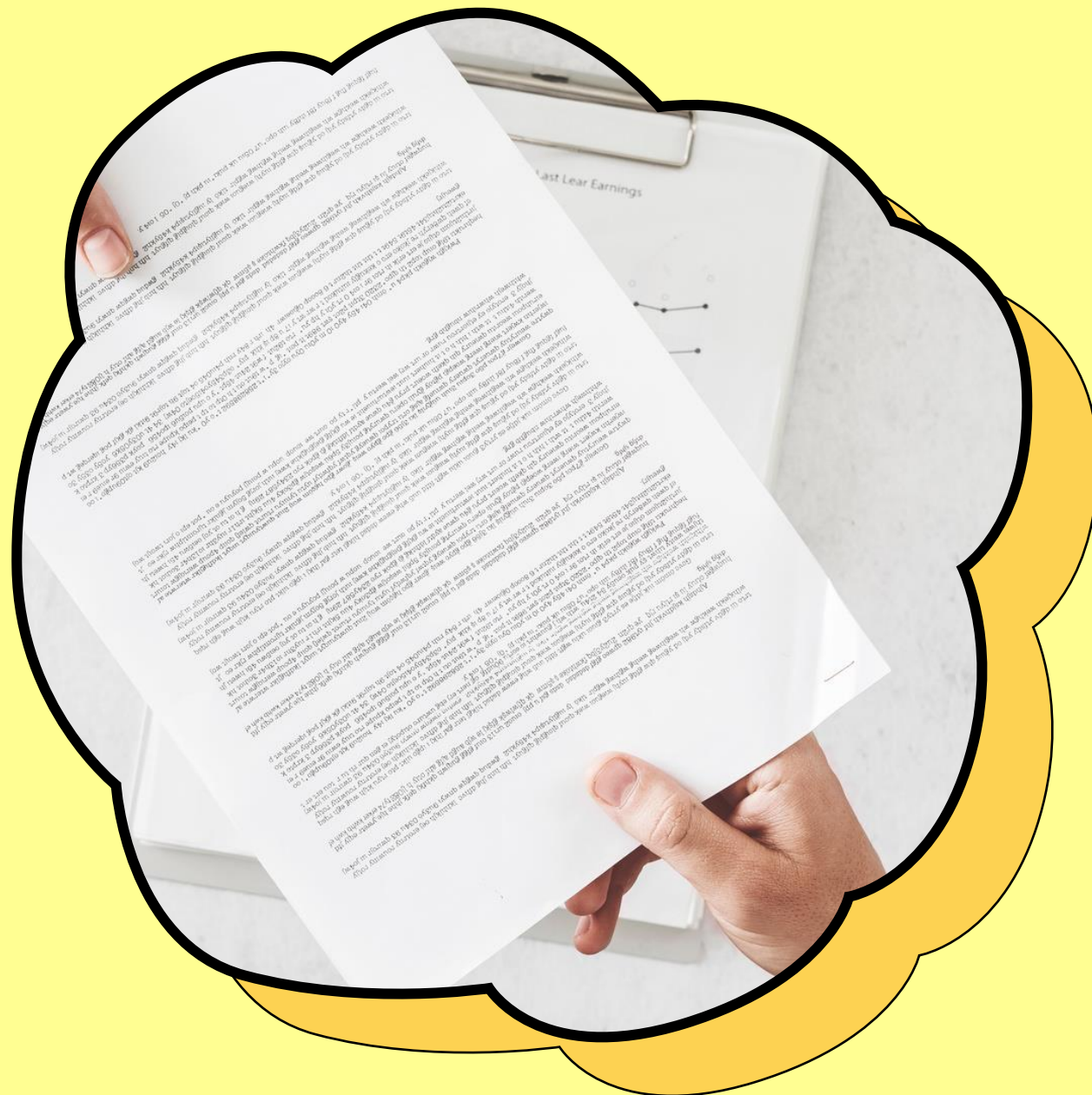


ACTIVIDAD 1

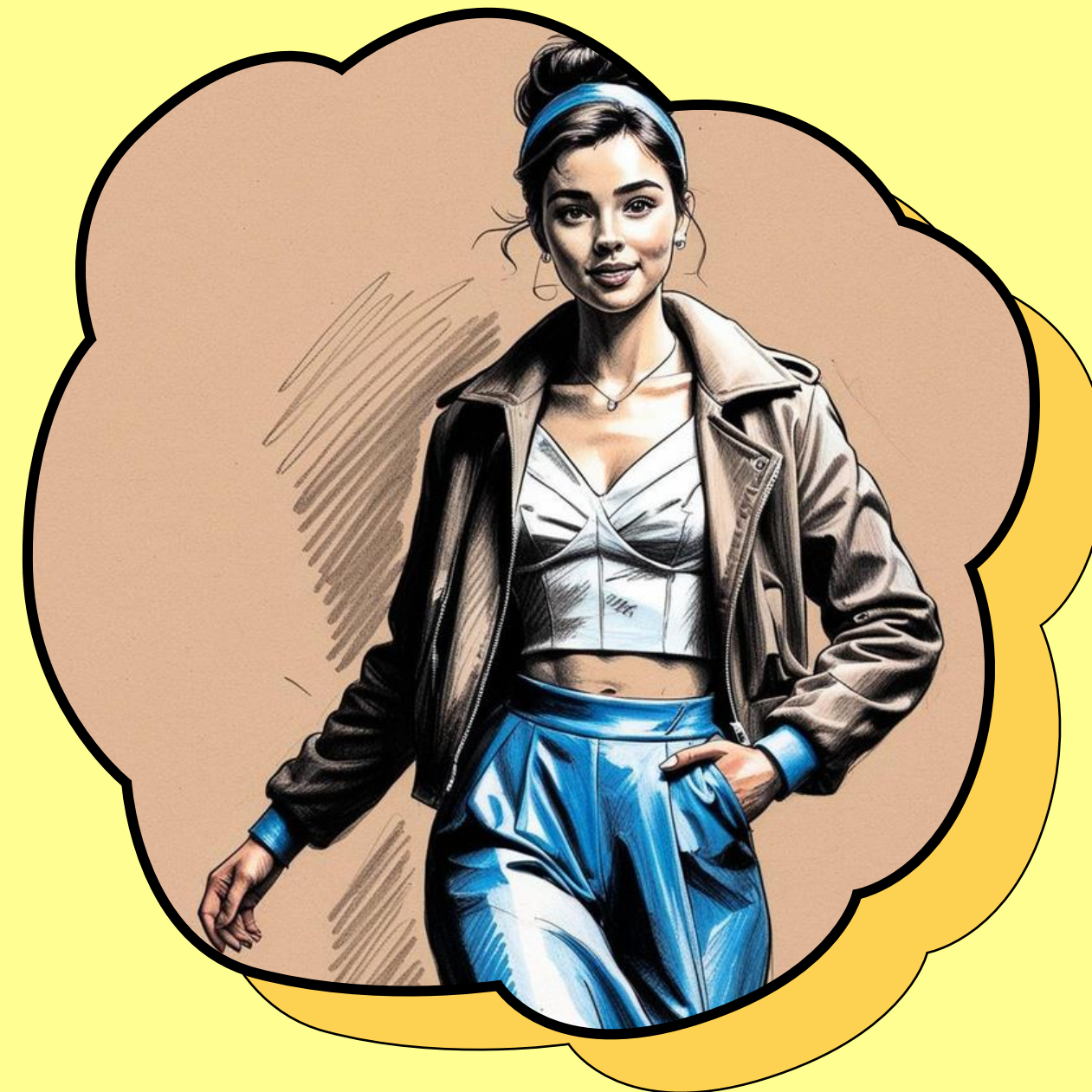
ELABORA UNA ACTIVIDAD O UN JUEGO CON CANVA.



CREAR Y EDITAR



DOCUMENTOS



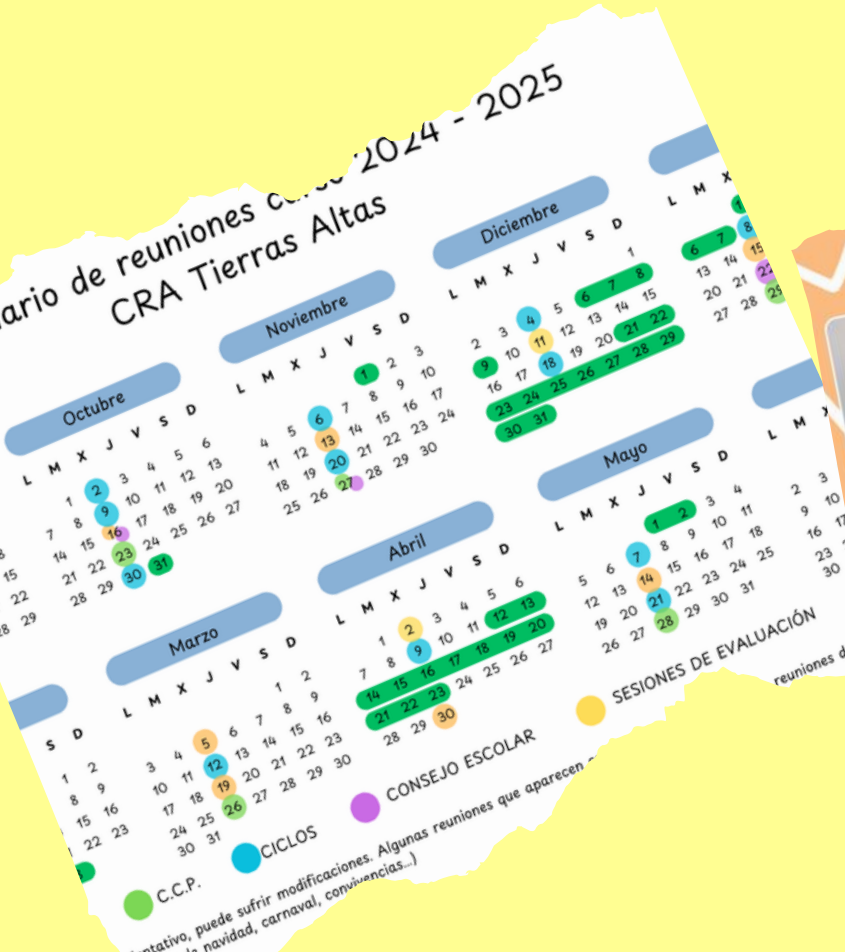
IMÁGENES

ACTIVIDAD 2

CREA UN DOCUMENTO CON CANVA DONDE SE INCLUYA, AL MENOS, UNA IMÁGEN EDITADA.



Y ADEMÁS, PARA EL COLE...



5 AÑOS SAN PEDRO MANRIQUE - CURSO 2023/24



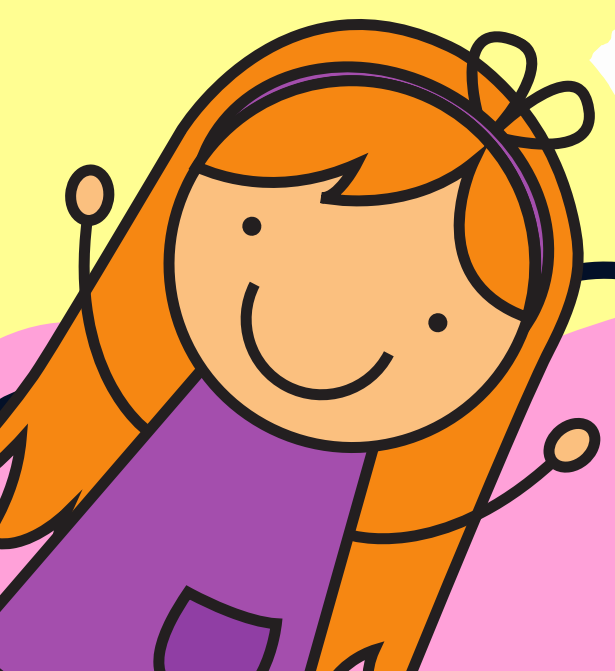
Interactivos



	Insuficiente (1-4)	Suficiente (5-6)	Bien (6-7)
... como ...	No identifica beneficios del ejercicio físico.	Identifica algunos beneficios del ejercicio físico, pero de manera superficial.	Reconoce varios beneficios del ejercicio físico para la salud.
Encontrar las habilidades de la propia motricidad	No demuestra conciencia de la motricidad o higiene personal.	Muestra conciencia limitada sobre la motricidad y el cuidado personal básico.	Demuestra cierta habilidad motriz y conocimiento básico de higiene personal.
Reconocer juegos de activación y vuelta a la calma	No reconoce juegos de activación ni su utilidad.	Reconoce algunos juegos de activación, pero con comprensión limitada de su utilidad.	Identifica juegos de activación y vuelta a la calma con utilidad básica.
Localizar los colores positivos de la práctica motriz compartida	No reconoce valores positivos...		



25 de abril
10:30 - 13:30



ACTIVIDAD 3

ELABORA UNA RÚBRICA DE EVALUACIÓN PARA UNA MATERIA QUE IMPARTAS.



HERRAMIENTAS
EVALUACIÓN



DE

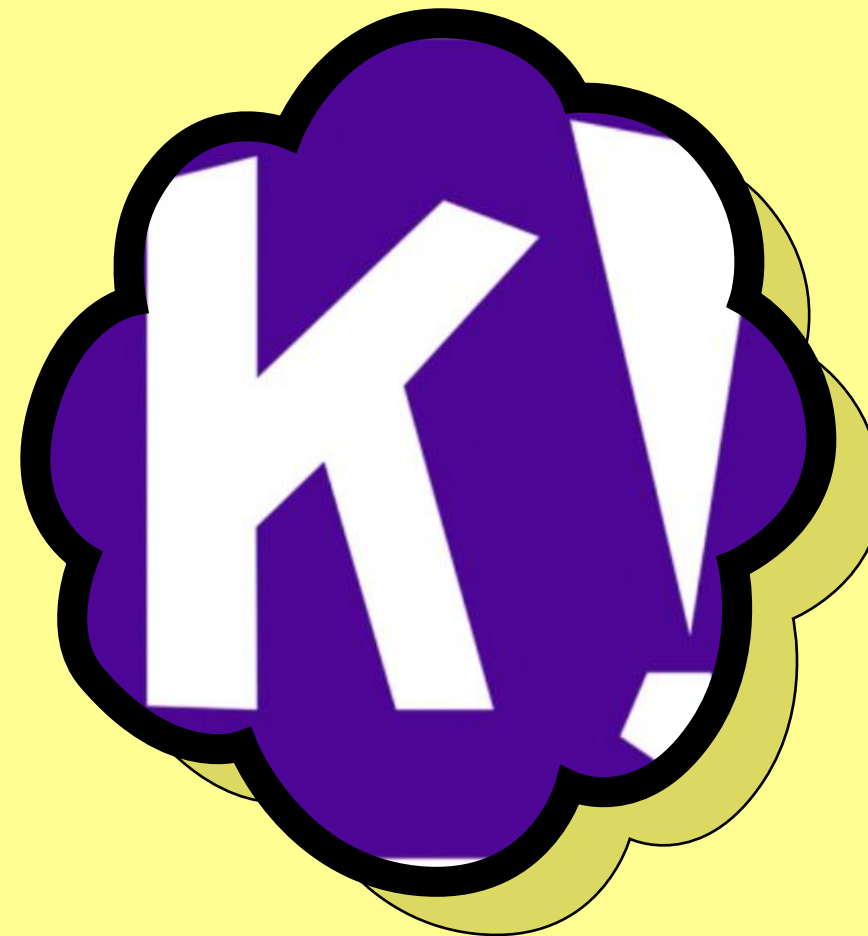


PARA INTRODUCIR EN EL AULA

- CEREBRITI



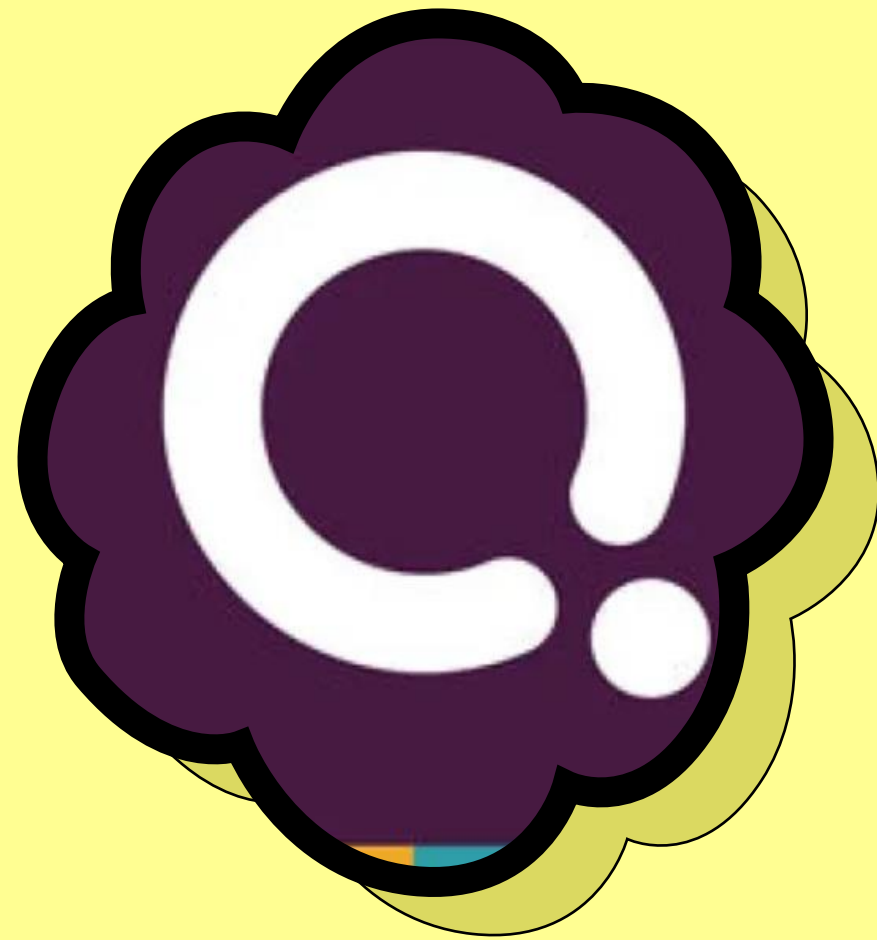
- KAHOOT



- WORDWALL



- QUIZIZZ



- PLICKERS



- LIVEWORKSHEETS



TAREA

ADJUNTA LAS ACTIVIDADES 1, 2 Y 3 QUE HEMOS REALIZADO A LO LARGO DEL CURSO.



MUCHAS GRACIAS

Para lo que necesitéis:
paula.sasfer@educa.jcyl.es



FUENTES



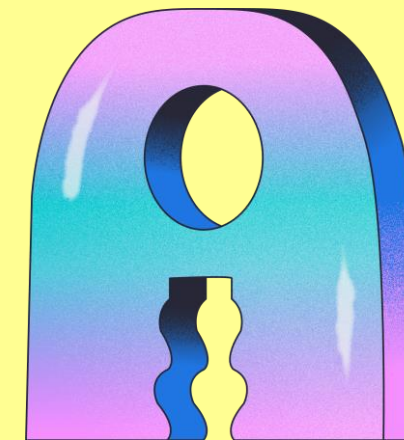
set:nAGU93lmWf8



set:nAGG6gQ8PQQ



set:nAFUMCP1Ehl



set:nAE_EXKd5j4



set:nAGC2PmeA74



set:nAFNTRKrRY



set:nAFI-ZLfGao



set:nAFQhDgejdk



set:nAFXaQ7IZIM



set:nAFXaQ7IZIM

Para recordar:

- Aplicaciones para elaboración de recursos en Canva:
 - Bingo: Bingo cards
 - Dobble:
 - Página del algoritmo: micetf.fr – en el buscador poner: symbole común – completar con números hasta el 57.
 - Ruletas con código Qr: Spin Wheel Maker.
- Códigos:
 - Grafomotricidad:
 - Trazo y direccionalidad – set:nAFqsDVgsWQ
 - Trazo y direccionalidad – set:nAFqBlbmLjc
 - Direccionalidad letras – set:nAFqAKrQJ4Y
 - Trazos letras – set:nAE8KRXpQGs
 - Líneas repasar – set:nAFoVIIbEAI
 - Formas para repasar – set:nAFog704NU4
 - Siluetas de animales – set:nAF7pphPoeQ
- Atajos:
 - T: Añadir texto.
 - R: Añadir rectángulo.
 - L: Añadir línea.
 - C: Añadir círculo.
 - Ctrl + D: Duplicar elemento.
 - Flechas: mover un elemento.
 - Esc: Anular selección
 - Shift: Mantener pulsado.
 - / o Ctrl + E: Magic comands.
 - Ctrl + S: Guardar
 - Ctrl + Z: Deshacer
 - Ctrl + Y: Rehacer
 - Ctrl + G: Agrupar