

cursos

extensión  
universitaria



2021

universidad  
de león

CREACIÓN DE  
CONTENIDO EDUCATIVO  
A TRAVÉS DE  
HERRAMIENTAS DIGITALES  
3ª EDICIÓN

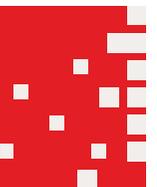
02/03/2021 - 04/03/2021

Información y matrícula

Universidad de León  
Unidad de Extensión Universitaria y Relaciones Institucionales.  
Av. Facultad de Veterinaria, 25. 24004 · LEÓN.  
Tel. 987 291 961 y 987 293 372 · Fax 987 291 963.  
e-mail: ulesci@unileon.es  
<http://www.unileon.es/extensionuniversitaria>

unileon.es

universidad  
de león  
ula



## **CREACIÓN DE CONTENIDO EDUCATIVO A TRAVÉS DE HERRAMIENTAS DIGITALES - 3ª EDICIÓN**

### **DIRECTORA:**

Camino Ferreira Villa. Profesora. Facultad de Educación. Universidad de León.

### **LUGAR:**

Online

### **FECHAS:**

02/03/2021 - 04/03/2021

### **HORARIO:**

16:00 a 20:00 horas (4 horas cada sesión)

### **DURACIÓN:**

Doce horas lectivas y cuatro horas de trabajo individualizado del alumno/a

### **NÚMERO DE ALUMNOS:**

Mínimo: 10 y Máximo: 100

### **TASAS:**

- Ordinaria: 35 €
- Alumnos ULE: 25 €
- Alumnos de otras universidades: 25 €

- Desempleados: 25 €
- PDI/PAS ULE: 25 €

### **DESTINATARIOS:**

Destinado al profesorado de Educación Infantil, Primaria y Secundaria, y a estudiantes del Grado en Educación Infantil y Primaria, Máster de Formación del Profesorado y Máster Universitario en Orientación Educativa.

### **CRÉDITOS DE LIBRE CONFIGURACIÓN:**

0,7 créditos ECTS

### **OBJETIVOS:**

Conocer los fundamentos de las herramientas digitales aplicadas a la educación.

Adquirir habilidades y contenidos para el uso de herramientas digitales.

Crear contenido educativo a través de herramientas digitales.

Reflexionar sobre las posibilidades educativas que pueden aportar las herramientas digitales.

### **PROGRAMA:**

1. Introducción a las herramientas digitales.
2. Conexión entre la competencia digital y la teoría de la taxonomía de Bloom.
3. Significado de Gamificación y su introducción en el aula.

4. Aplicaciones que ayudan a gestionar una Flipped Classroom.

5. Herramientas para que el alumno formule sus propios contenidos.

6. Plataformas digitales para crear rincones educativos.

7. Aprendizajes tutelados a distancia.

8. Ejemplificación de trabajo en el aula con herramientas digitales.

9. Evaluación educativa a través de herramientas digitales.

### **PROFESORADO:**

Camino Ferreira Villa. Profesora. Facultad de Educación. Universidad de León.

Mario Balboa García. Maestro en Educación Primaria. Ponente en cursos relacionados con Flipped Classroom y Gamificación del aula en el CFIE.

Alba González Moreira. Profesora. Facultad de Educación. Universidad de León.