



## LA PIZARRA DIGITAL USO EN EL AULA

Curso Telemático dirigido a profesores de Educación Infantil, Primaria y Secundaria, Bachilleratos y Ciclos Formativos. Su objetivo es facilitar nociones básicas del funcionamiento y posibilidades de las Pizarras Digitales Interactivas, softwares asociados a cada pizarra, como crear y configurar una aplicación didáctica, diseño de una clase. Duración: 30 horas. Precio: 95€ en los que se incluye; tutorías personalizadas, edición del material completo, clave de acceso y revisión de cada práctica.

Para los profesionales que reúnan los requisitos necesarios el curso es gratuito.

### Objetivos

- Introducir al profesor en el uso de la pizarra digital en el aula.
- Conocer el hardware necesario para su uso.
- Aprender a usar el software propio de la Pizarra digital.
- Comprender que la interactividad es la característica más importante de este nuevo modelo de aprendizaje.
- Fomentar la creatividad del profesor.
- Crear una PDI de "Low Cost".

### Contenidos

#### Unidad 1: Qué es y cómo funciona una PDI

- Qué es una pizarra digital.
- Elementos básicos.
- Tipos de pizarras digitales.
- Funciones básicas.
- Complementos.

Contenidos teóricos: (1 h)

- Instalación.
- Configuración.
- Uso de Pizarras "on line".
- Prácticas.

Contenidos prácticos: (3 h)

#### Unidad 2: El software

- InterWrite: Workspace.
- Smart: Notebook.
- Hitachi: Startboar.
- Promethean: Activstudio.
- Team Board: Draw Board.
- Clasus: A- migo.
- Mimio: Studio Mimio

Contenidos teóricos: (2 h)



- Navegar por aplicaciones didácticas de cada una de las PDI.
- Análisis de una aplicación.

Contenidos prácticos (3 h)

### Unidad 3: Creación de recursos

- El programa Notebook de Smart
- La barra de herramientas.
- Las propiedades.
- Crear y Configurar una aplicación.
- Agregar páginas a una aplicación.
- Propiedades de la página.
- Los botones de navegación.
- Los colores.
- El texto. Las imágenes.
- Guardar el trabajo.

Contenidos teóricos (3 h)

- Creación de ejercicios.
- Compilación y distribución de la aplicación.

Contenido práctico (7 h)

### Unidad 4: Diseño de una clase interactiva

- La interactividad: niveles y aplicación
- Metodología.
- Motivación.
- Webs "sites" desde donde poder bajar aplicaciones realizadas por otros autores.

Contenidos teóricos (2 h)

- Preparación de una clase.
- Aplicación en el aula

Contenidos prácticos (6 h)

### Unidad 5: Creación de una pizarra digital "low-cost"

- Que es una PDI de bajo coste.
- Que necesitamos.
- En qué se basan para funcionar.
- Materiales y software.

Contenidos teóricos (3 h)

- Elaboración de una PDI de bajo costes propia. Contenidos prácticos: (optativo) fuera de tiempo