

# Hacia la Innovación Educativa — en Formación Profesional —



FP innova

CATÁLOGO DE CURSOS 2022 - 2023

## Sobre nosotros

**D**urante más de seis años, en Grupo AE hemos entregado toda nuestra pasión a la transformación digital del sector educativo, actuando en los tres ejes fundamentales que influyen en la excelencia del sector educativo: diseño de espacios, tecnología y no menos importante, formación docente.



Esta experiencia la trasladamos ahora a la Formación Profesional a través de FP Innova. Hemos transformado más de 40 aulas ATECA con proyectos de solución llave en mano, en una labor que ha dotado de espacios inspiradores a la comunidad educativa y les ha formado para su total aprovechamiento.

**CONOCEMOS EL POTENCIAL QUE TIENE LA FORMACIÓN PROFESIONAL Y QUEREMOS ESTAR AL LADO DE SU PROFESORADO PARA ACOMPAÑARLOS EN EL PROCESO DE DIGITALIZACIÓN QUE ENFRENTA EL SECTOR, HACIÉNDOLO FÁCIL, ACCESIBLE Y SEGURO.**

No solo enseñamos a manejar dispositivos y tecnología, les damos un sentido pedagógico para que realmente se produzca la innovación educativa y tanto profesores como alumnos puedan ser los protagonistas de la educación.

## AULAS ATECA

### ¿Qué son las Aulas Ateca?

Las Aula Ateca (Aulas de Tecnología Aplicada) como elemento fundamental del Plan de Modernización de la Formación Profesional en España impulsado por el Ministerio de Educación

La creación de Aulas de tecnología aplicada en Formación Profesional es una de las actuaciones de carácter estratégico para la modernización del sistema de FP en España. Con la incorporación de la digitalización, la innovación y el emprendimiento, se les asigna un conjunto de recursos que se distribuye en el marco de cooperación territorial para la formación, el crecimiento económico y social y la empleabilidad.



Las Aulas Ateca son espacios destinados al alumnado de Formación Profesional, en los que se pondrán en práctica las acciones encaminadas al desarrollo de las redes de aulas, desarrollo del aprendizaje activo y colaborativo, desarrollo del aprendizaje entre equipos intercentro, desarrollo de los retos compartidos, desarrollo de los repositorio de información, desarrollo de la sostenibilidad en el aula, desarrollo de los sistemas de reunión con la MR (realidad mixta) o VR (realidad virtual), y el desarrollo de la conectividad entre equipos.

## ¡Certificamos los programas de competencias digitales para su acreditación!

Facilitamos a los docentes de formación profesional la posibilidad de obtener la correspondiente **acreditación acorde al Marco de Referencia Europeo para la Competencia Digital de los Educadores**, tras realizar nuestros **cursos certificados**. Estos están mapeados en cada uno de los ejes competenciales, descriptores e indicadores de logros, cada una de las actividades entregables y contenidos, haciendo posible la convalidación de su aprendizaje en la administración correspondiente.

Al completar dichos cursos, los docentes dispondrán de un **certificado con la descripción competencial de cada curso realizado y nivel de logro**.

### 5 Razones para acreditar a tus docentes en CompDigEdu:

- Mejora de la competitividad del centro educativo:** Contar con docentes acreditados en competencia digital puede ser un factor de diferenciación en el mercado educativo. Las familias y los estudiantes pueden ver esto como un indicador de que el centro educativo está comprometido con la calidad de la enseñanza y la innovación en el aula.
- Mejora de la enseñanza:** Al obtener la acreditación DigCompEdu, los educadores pueden mejorar su enseñanza al integrar las tecnologías digitales de manera efectiva en el aula. Permitiéndoles gestionar contenidos digitalmente, y fomentando la colaboración y el aprendizaje interactivo en línea.
- Adaptación al entorno tecnológico actual:** La tecnología está presente en todos los ámbitos de la sociedad y es fundamental que los docentes estén preparados para utilizar estas herramientas. Los educadores acreditados en competencia digital pueden adaptarse mejor a un entorno tecnológico en constante evolución.
- Innovación en el aula:** Los centros con docentes acreditados pueden utilizar herramientas y recursos digitales para crear experiencias de aprendizaje más atractivas e interactivas para los estudiantes; fomentando la innovación en el aula y mejorando la motivación de los estudiantes.
- Reconocimiento internacional:** La acreditación DigCompEdu es reconocida en toda Europa. Obtener esta acreditación significa que los educadores han demostrado habilidades digitales relevantes y están alineados con los estándares internacionales.



Moderniza el aula, prepara a tus docentes, y afronta los retos de la actualidad apostando por la tecnología para construir el futuro de tus alumnos.



## Índice de cursos

“ Hemos creado un catálogo de módulos para ofrecer una formación integral para Aulas ATECA.

Una formación completa de ATECA consta de 30h, cuyos módulos se desglosan en 10h de Módulo Común (ATECA Fundamental) y dos módulos de 10h a elegir entre los ATECA Específicos ”

- Ateca Fundamental
  - Enseñanza colaborativa: Aplicación pedagógica y Tecnología asociada
  - Computación avanzada
- Ateca Específico
  - Diseño e impresión 3D
  - Diseño de experiencias educativas
  - Metaverso y realidad extendida
  - Producción multimedia
  - Seguridad digital para educadores
- Desarrollo de la Competencia Digital Docente
- Microsoft ME Educator Trainer
- Google Certified Educator

ATECA FUNDAMENTAL

# ENSEÑANZA COLABORATIVA: APLICACIÓN PEDAGÓGICA Y TECNOLOGÍA ASOCIADA

## Descripción

7 horas

Las Aulas Tecnológicas suponen un importante avance en la educación actual ya que ponen a nuestra disposición el espacio y la tecnología necesarios para desarrollar actividades de aprendizaje innovadoras y creativas. Estas Aulas están divididas por distintos espacios destinados a realizar dinámicas de aula de diversa naturaleza. Concretamente, el presente curso se centra en las características del Módulo Colaborativo-Híbrido.

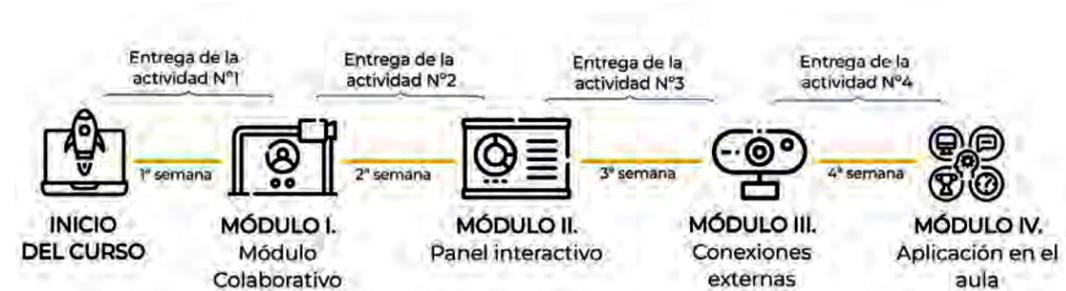
Se trata de un espacio donde exponer conocimientos, presentar retos o proyectos, promover el debate y la retroalimentación, fomentar el aprendizaje híbrido o la conexión con personas de todo el mundo.

## Objetivos

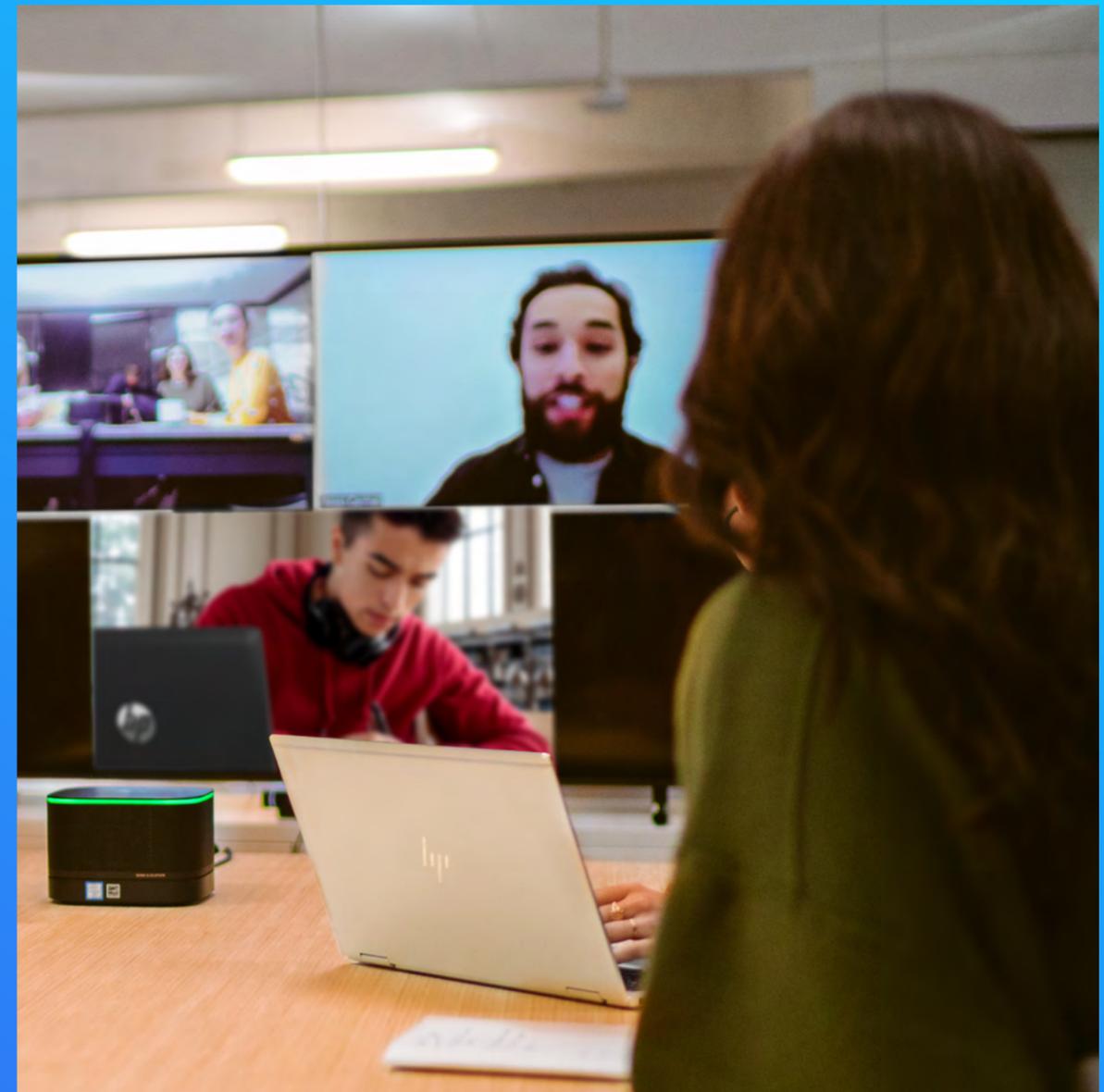
- Conocer el potencial pedagógico del Módulo Colaborativo-Híbrido disponible en las Aulas Tecnológicas.
- Entender la configuración y funcionamiento de dispositivos tecnológicos que componen el Módulo Colaborativo-Híbrido.
- Incorporar los dispositivos tecnológicos mostrados en el curso en el proceso de enseñanza y aprendizaje.
- Potenciar el aprendizaje híbrido y el colaborativo gracias a la tecnología.
- Mejorar la Competencia Digital de los docentes.

## Contenido

- Módulo 1. Módulo colaborativo
- Módulo 2. Panel interactivo
- Módulo 3. Conexiones externas: Cámara y dispositivos
- Módulo 4. Aplicación en el aula



# ENSEÑANZA COLABORATIVA: APLICACIÓN PEDAGÓGICA Y TECNOLOGÍA ASOCIADA



Tutorías y resolución de dudas por parte del tutor  
Duración aproximada del curso: 7 horas

## ATECA FUNDAMENTAL

# COMPUTACIÓN AVANZADA

### Descripción

3 horas

La cuarta revolución industrial (4.0.), está siendo tendencia en nuestros días y ha llegado para quedarse; haciendo que el Ministerio de Educación y Ciencia se ha hecho eco de ello. Por este motivo, muchas habilidades tecnológicas necesarias para esta revolución se ven reflejadas de una manera u otra en el currículum oficial educativo de España.

Es por ello, que esta acción formativa de **computación avanzada** está enfocada en las posibilidades que nos ofrece una Workstation de forma pedagógica. Asimismo, veremos que los equipos de trabajo (workstations) o también conocidos por sus siglas en inglés HDI, son utilizados para la computación avanzada. En esta sintonía, veremos qué características y ventajas ofrecen las workstations con respecto a cualquier PC. Además, veremos que los conjuntos de habilidades que se requieren tanto para ocupaciones ya existente como nuevas, están cambiando la forma que las industrias cambian el tipo de clientes o futuros profesionales que necesitan en esta nueva era.

Para finalizar, en esta formación “**Computación avanzada**”, realizaremos un recorrido para entender sobre la aplicación de las workstations en aulas Ateca.

### Objetivos

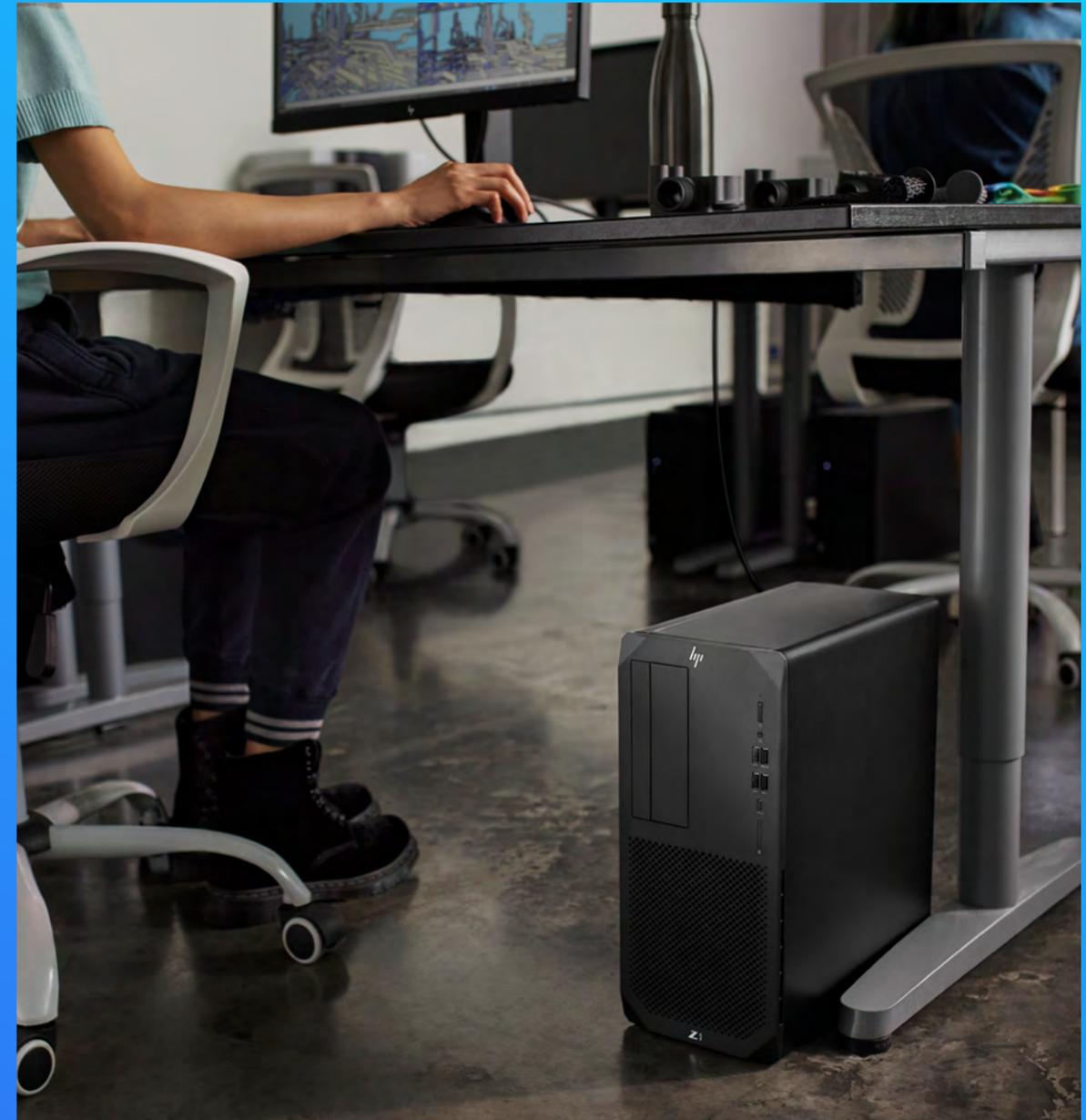
- Conocer los espacios y las tecnologías que requieren computación avanzada dentro de un aula tecnológica y relacionarlos con las dinámicas de aula más adecuadas, por ejemplo, edición de video para creación de Flipped classroom.
- Crear actividades competenciales en las aulas tecnológicas.
- Desarrollar conductas y acciones relacionadas con un uso adecuado de las tecnologías.

### Contenido

- Espacios del aula tecnológica que requieren computación avanzada.
- Dinámicas en las aulas tecnológicas presenciales, remotas o híbridas que se beneficiarán de disponer de computación avanzada.



# COMPUTACIÓN AVANZADA



Tutorías y resolución de dudas por parte del tutor

Duración aproximada del curso: 3 horas

## ATECA ESPECÍFICO

# DISEÑO E IMPRESIÓN 3D

### Descripción

10 horas

El diseño e impresión 3D abre un amplio abanico de posibilidades al ámbito educativo, pues nos permite transformar ideas en proyectos y objetos reales. Esta disciplina va de la mano de la “Filosofía Maker” o, dicho de otro modo, del “Aprender haciendo” que busca que el alumnado adquiera los conocimientos y habilidades desde la práctica y la experimentación.

A lo largo de este curso se verán los pasos que engloban el proceso de impresión, los tipos de impresora 3D y sus componentes, los materiales disponibles, qué ajustes hay que tener en consideración para imprimir objetos en 3D educadamente y cómo trabajar con programas de diseño. Todo ello, permitirá al participante tener los conocimientos necesarios para poder incorporar la tecnología de impresión 3D a su práctica educativa.

### Objetivos

- Conocer los aspectos teóricos y prácticos necesarios para la impresión en 3D.
- Adquirir las habilidades y destrezas necesarias para el diseño de productos en 3D y su posterior impresión.
- Aplicar los conocimientos sobre diseño e impresión en 3D en el ámbito educativo, concretamente en el área o materia de cada participante.

### Contenido

Módulo 1. Introducción a la impresión 3D

Módulo 2. Diseño y prototipado 3D

Módulo 3. Tipos de impresoras y sus partes

Módulo 4. Laminado con Cura

Módulo 5. Calibración y materiales



La metodología empleada será Aprendizaje Basado en Proyectos.  
Sesiones de tutoría a los participantes de forma individual o en pequeños grupos

# DISEÑO E IMPRESIÓN 3D



Tutorías y resolución de dudas por parte del tutor

Duración aproximada del curso: 10 horas

## ATECA ESPECÍFICO

# DISEÑO DE EXPERIENCIAS EDUCATIVAS

### Descripción

10 horas

En la presente acción formativa, realizaremos un recorrido por los espacios del aula tecnológica y las dinámicas asociadas a los mismos con el objetivo de alcanzar los conocimientos necesarios para desarrollar unidades didácticas basadas en competencias y desarrolladas en aulas tecnológicas.

### Objetivos

- Conocer los espacios del aula ATECA y relacionarlos con las dinámicas de aula más adecuadas.
- Crear actividades competenciales en las aulas tecnológicas.
- Programar unidades didácticas basadas en competencias.
- Desarrollar conductas y acciones relacionadas con un uso adecuado de las tecnologías.

### Contenido

- Espacios del aula ATECA.
- Elementos del currículo.
- Dinámicas en las aulas tecnológicas.
- Herramientas para trabajar por competencias.
- Accesibilidad e inclusión.
- Bienestar digital.
- Cyberbullying.



# DISEÑO DE EXPERIENCIAS EDUCATIVAS



Tutorías y resolución de dudas por parte del tutor

Duración aproximada del curso: 10 horas

ATECA ESPECÍFICO

# METAVERSO Y REALIDAD EXTENDIDA

## Descripción

 10 horas

La realidad extendida ha sufrido un notable desarrollo en los últimos años. En el campo educativo ha generado un gran impacto, dando lugar a beneficios en el proceso de enseñanza-aprendizaje. La clave, es el desarrollo de experiencias inmersivas para el alumnado y el avance del metaverso como entorno educativo perdurable.

Los retos que plantean estas nuevas tecnologías evidencian la necesidad de formación del profesorado, tanto en el diseño de experiencias de aprendizaje basadas en la realidad extendida, como en el desarrollo de una red de colaboración interdisciplinar entre los ámbitos de la tecnología y la pedagogía.

Esta formación tiene como objetivo principal dotar a los docentes de conocimientos para que desarrollen una visión crítica a la hora de elegir el metaverso adecuado y los dispositivos de acceso que se ajusten a sus necesidades educativas y cumplan con la legislación vigente.

## Objetivos

- Comprender los conceptos de metaverso y realidad extendida
- Reconocer interfaces de realidad extendida 3D
- Redefinir el proceso de aprendizaje en entornos virtuales
- Conocer ejemplos de uso de la realidad virtual en educación

## Contenido

- Interfaces de realidad extendida 3D (Virtual y Holográficos) de manipulación y retroalimentación.
- Tecnologías asociadas y parámetros relevantes
- Mejorando la calidad del aprendizaje
- Ejemplos de uso educativo de la realidad virtual: Con apps de Windows Mixed Reality.AltSpace/ Con apps de Steam VR. EngageVR/Con apps de pago de ISVs VRFP



# METAVERSO Y REALIDAD EXTENDIDA



Tutorías y resolución de dudas por parte del tutor

Duración aproximada del curso: 10 horas

ATECA ESPECÍFICO

# PRODUCCIÓN MULTIMEDIA

Descripción

10 horas

La actual revolución tecnológica implica nuevas formas de almacenar el conocimiento, en este ámbito surge la adaptación de las producciones multimedia en los entornos educativos. En concreto, el desarrollo de los recursos audiovisuales juega un papel determinante en la mejora del proceso educativo, favoreciendo el aprendizaje autónomo y la motivación en el alumnado, mediante nuevos modelos de aprendizaje.

En el presente curso, se pretende abordar los conocimientos básicos para que el profesorado elabore de manera sencilla sus propias producciones multimedia adaptadas a su ámbito educativo. De este modo, los medios audiovisuales pueden transformar al docente y al alumnado de meros consumidores de mensajes, a productores de instrumentos que favorezcan el pensamiento y la cultura, desarrollando habilidades y actitudes para construir un conocimiento significativo.

Objetivos

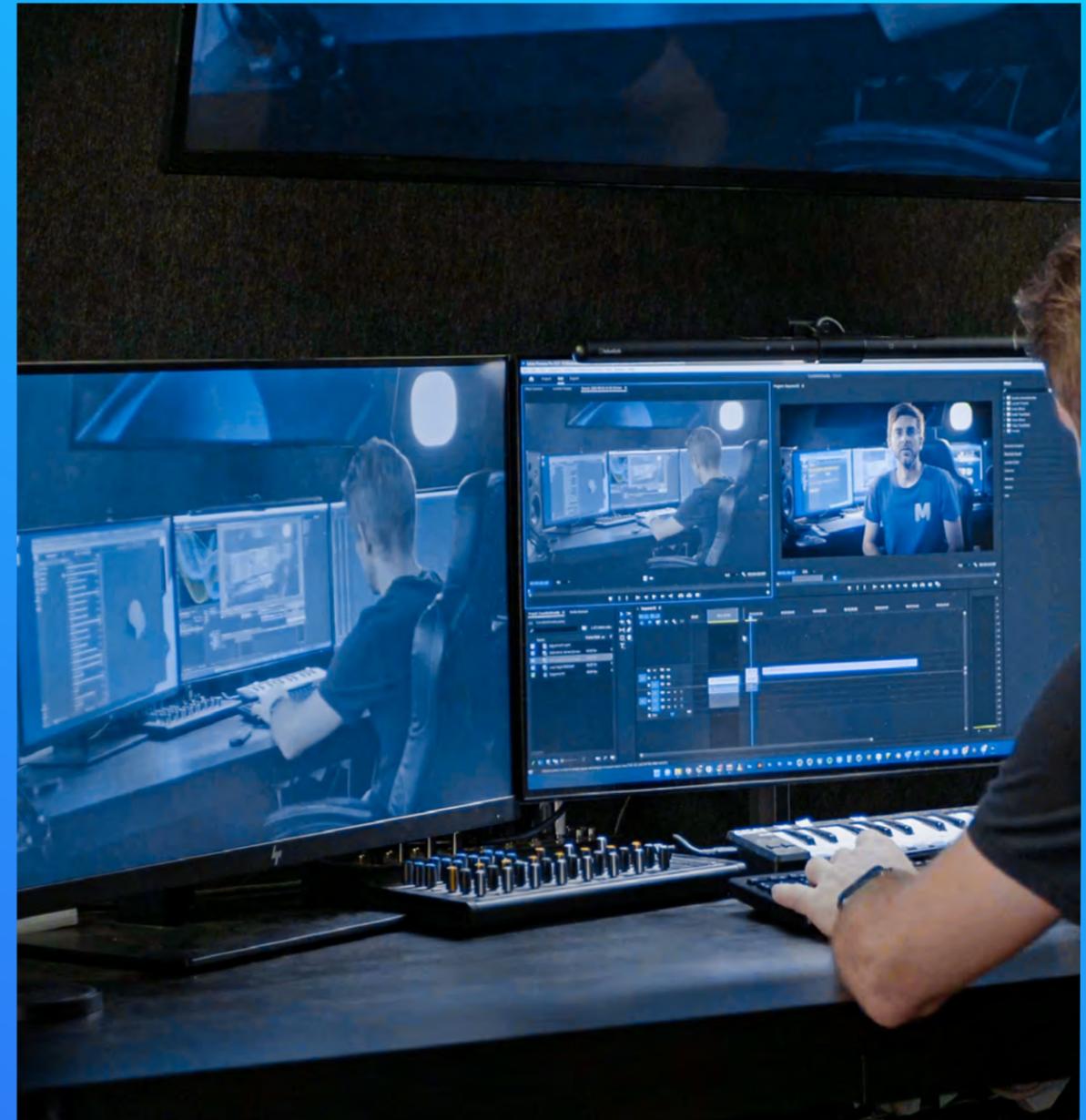
- Conocer los conceptos clave de la Teoría de vídeo
- Aprender a preparar contenidos y recursos de preproducción
- Realizar la producción de un vídeo
- Insertar efectos y realizar el montaje de un video
- Exportar y publicar videos

Contenido

- Introducción
- Preproducción
- Producción
  - Set
  - Luces
  - Cámaras
  - Capturadoras de vídeo
  - Sonido
  - Grabación
- Postproducción
  - Introducción
  - Montaje – Adobe Premiere
  - Grafismos – After Effects
  - Efectos digitales – After Effects
- Exportación y publicación



# PRODUCCIÓN MULTIMEDIA



Tutorías y resolución de dudas por parte del tutor  
Duración aproximada del curso: 10 horas

## ATECA ESPECÍFICO

# SEGURIDAD DIGITAL PARA EDUCADORES

### Descripción

10 horas

La educación del futuro necesita de entornos digitales integrados que nos permitan desarrollar oportunidades de aprendizaje. El acceso a Internet y a diferentes entornos virtuales es, por tanto, una oportunidad de crecimiento, pero también conlleva nuevos retos relacionados con los peligros asociados a la digitalización. El presente curso sobre seguridad digital para educadores traslada a los usuarios las nociones básicas e imprescindibles sobre privacidad y seguridad en entornos digitales. En numerosas ocasiones, los educadores tratan con un alumnado menor de edad, que necesita una protección aún más específica, dada su vulnerabilidad.

La Ley Orgánica de Protección de Datos Personales y Garantía de los Derechos Digitales, establece que el sistema educativo debe garantizar al alumnado, la inserción en la sociedad digital mediante un aprendizaje seguro y respetuoso con los derechos fundamentales de los entornos digitales.

### Objetivos

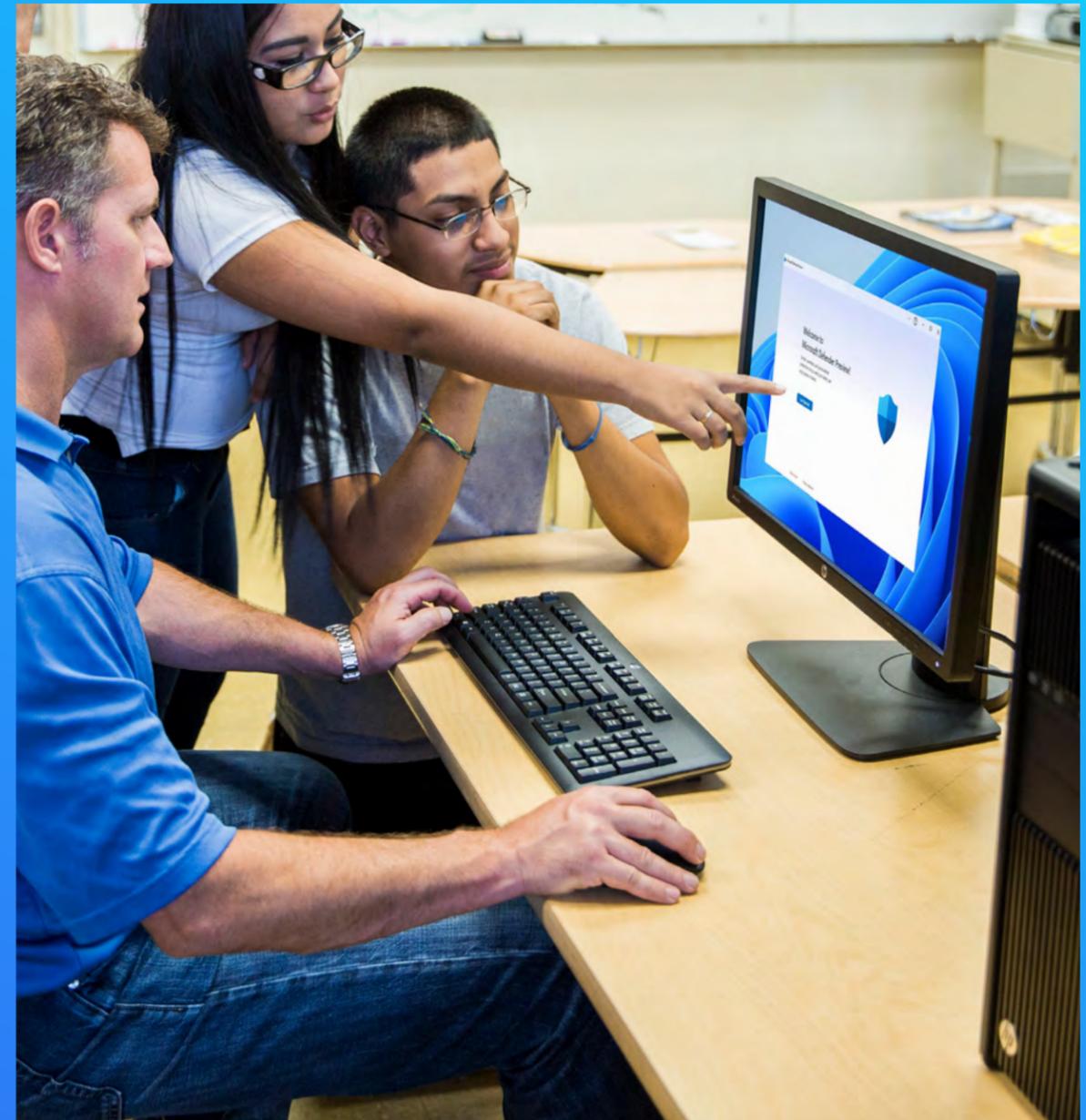
- Reconocer las diferencias entre la seguridad y la privacidad en el marco legislativo europeo y nacional.
- Conocer las diferentes tecnologías de seguridad a la disposición de los educadores.
- Entender los principales conceptos de Seguridad según el RGPD y los roles en el centro o institución educativa
- Saber determinar los tipos de riesgos para la seguridad y la privacidad, individual e institucional.
- Entender los niveles de competencia digital respecto a la Seguridad
- Guía para educadores de Buenas Prácticas para la toma de decisiones respecto a la Seguridad

### Contenido

- Seguridad y Privacidad para Educadores
- Aplicación de la Seguridad en el Aula (LOE, LOMLOE, RGPD, Añadir Ley Integral de la Infancia y la Adolescencia)
- Seguridad en el DigCompEdu Marco Europeo para la Competencia Digital de los Educadores.
- Ciberseguridad para docentes y estudiantes 2ºFactor en plataformas y servicios digitales. Ejemplo de uso del EU Login.



## SEGURIDAD DIGITAL PARA EDUCADORES



Tutorías y resolución de dudas por parte del tutor

Duración aproximada del curso: 10 horas

# DESARROLLO DE LA COMPETENCIA DIGITAL DOCENTE - CompDigEdu

**3 cursos configurables de 15h Total 45h**

## Descripción

El marco europeo -CompDigEdu- propone un modelo de progresión para ayudar a los educadores a evaluar y desarrollar su competencia digital. En él se esbozan seis etapas diferentes a través de las cuales habitualmente se desarrolla la competencia digital de un educador, con el fin de ayudar a los educadores a identificar y decidir las medidas concretas que deben adoptar para potenciar su competencia en la etapa en la que se encuentren en cada momento.

El curso completo consta de 6 bloques formativos correspondientes a las 6 áreas competenciales y los 23 ejes del marco europeo CompDigEdu.

Los docentes alcanzarán la capacitación necesaria para certificación B2 y C2.

## Diagnóstico inicial

Previamente, se realizará el Diagnóstico inicial para determinar, de forma personalizada, la recomendación del nivel de partida, para cada docente, en cada una de la competencias. Las institución recibirá un informe completo en Google Data Studio con el análisis de resultante de cada docente y la recomendación de los niveles de cada curso a realizar.

## Destinatarios

Docentes de todas las etapas.

Adaptado a cada etapa educativa; Infantil, Primaria, eso, Bachillerato y Ciclos Formativos.

## Contenido

- Curso 1 - Compromiso profesional
- Curso 2 - Contenidos y recursos digitales
- Curso 3 - Pedagogía digital
- Curso 4 - Evaluación y retroalimentación
- Curso 5 - Empoderamiento al estudiante
- Curso 6 - Desarrollo de la competencia digital de los estudiantes

## Modalidad

- Online asíncrona: 10 horas cada bloque formativo competencial
- Sesión virtual síncrona: 1 hora al inicio de cada bloque formativo
- Tutorización personalizada
- Campus virtual

# DESARROLLO DE LA COMPETENCIA DIGITAL DOCENTE



Se requieren conocimientos previos del entorno digital Google  
Idiomas: Español, Inglés, Francés, Italiano.



## MICROSOFT ME TRAINER

 30 horas

### Descripción

Proyecto de formación y capacitación que permitirá a los docentes adquirir el dominio en las herramientas Microsoft, habilidades de liderazgo para formar a otros docentes y los recursos necesarios obtener la acreditación ME Trainer.

### Objetivos

- Conocer el programa ME Trainer
- Editar y gestionar la identidad digital de los usuarios
- Crear y gestionar un espacio de trabajo interactivo con los estudiantes
- Trabajar de manera colaborativa con las herramientas de Office 365
- Gestionar y organizar un entorno personal de aprendizaje
- Maximizar tu tiempo gracias a las herramientas de Microsoft
- Crear recursos digitales atractivos y adaptados para los estudiantes
- Adaptar los recursos digitales y el aula online para los alumnos con NEE
- Conocer las posibilidades de las apps educativas de Windows 10

### Destinatarios

Docentes de todas las etapas.

### Contenido

- Bloque 1: Introducción al programa ME Trainer
- Bloque 2: Creación de un espacio de aprendizaje colaborativo con Teams y Bloc de notas de clase
- Bloque 3: Trabajo colaborativo en la nube
- Bloque 4: Organización docente
- Bloque 5: Productividad docente
- Bloque 6: Creación de contenido digital en el aula con herramientas de Office 365
- Bloque 7: Herramientas de accesibilidad e inclusión integradas
- Bloque 8: El punto de vista del alumno
- Bloque 9: Seguridad, Integridad y Disponibilidad de la Información
- Bloque 10: Apps educativas del ecosistema Microsoft

### Modalidad

Online asíncrona  
 Sesión virtual síncrona: 1 hora al inicio de cada bloque formativo  
 Tutorización personalizada  
 Recogida de evidencias  
 Campus virtual

## MICROSOFT ME TRAINER



## MINECRAFT EDUCATION

15 horas



### Descripción

Minecraft es un videojuego de construcción, una manera para que los alumnos desarrollen su pensamiento computacional y espacial en sus estudios de Formación Profesional. Su edición Minecraft Education (ME), está preparada para su implementación en el aula, dado que posee características propias como personajes no jugadores o el modo clase. Como docentes, podemos utilizar esta herramienta pedagógica para desarrollar la creatividad de nuestros alumnos, potenciar la investigación o desarrollar proyectos de aprendizaje basado en juegos.

Minecraft Education tiene un impacto positivo en el aprendizaje de los estudiantes al fomentar la creatividad, mejorar la motivación y el compromiso, desarrollar habilidades de resolución de problemas, potenciar la colaboración y el trabajo en equipo, y ofrecer una experiencia de aprendizaje inmersiva.

### Objetivos

- Implementar la herramienta ME en el aula
- Comprender el valor del Aprendizaje Basado en Juegos a través de ME
- Impulsar la creatividad de los alumnos a través de la creación de elementos y mundos en ME.
- Fomentar y desarrollar las habilidades del siglo XXI
- Desarrollar el pensamiento computacional

### Destinatarios

Este curso está destinado para aquellos docentes que quieran añadir un plus a sus clases. Se trata de un curso en el que aprenderán a usar esta herramienta aunque no hayan tenido contacto con ella en ningún momento. A partir de este curso, el docente será capaz de implementar elementos del juego en su aula, e incluso gamificar. Las posibilidades con M: EE son infinitas.

### Contenido

- Qué es Minecraft Education y por qué usarlo en el aula
- Primeros pasos con Minecraft Education
- Uso de los bloques educativos dentro de mundos colaborativos
- Creación de mundos en ME a partir de plantillas ya establecidas
- Aplicación de comandos y código para crear y elaborar mundos y recursos
- Implementación de actividades de ME en el aula
- Uso de la biblioteca de recursos de la herramienta
- Uso de elementos químicos y sus combinaciones en laboratorio
- Ejemplos de uso en el aula
- Aplicación a formación profesional

## MINECRAFT EDUCATION



### Modalidad

Online asíncrona

Estos están mapeados en cada uno de los ejes competenciales, descriptores e indicadores de logros, cada una de las actividades entregables y contenidos, haciendo posible la convalidación de su aprendizaje en la administración correspondiente. Al completar dichos cursos, los docentes dispondrán de un certificado con la descripción competencial de cada curso realizado y nivel de logro.

## GOOGLE CERTIFIED LEVEL 1



### Google for Education Certified Educator

LEVEL 1

#### Descripción

30 horas

Curso de Capacitación par superar con éxito la Certificación fundamental para docentes Google Certified Level 1

#### Objetivos

- Explorar los beneficios del aula digital y promover hábitos laborales del siglo XXI.
- Formar ciudadanos digitalmente responsables y seguros.
- Fomentar la ciudadanía digital y el trabajo y comunicación en línea.
- Brindar herramientas para la digitalización del trabajo de los docentes

#### Destinatarios

Docentes de todas las etapas.

#### Contenido

- Gmail: Herramientas de comunicación y cuidado de la ciudadanía digital.
- Drive: fomentando la colaboración.
- Calendar: organización de eventos y actividades.
- Documentos: Digitalización del trabajo de aula.
- Hojas de cálculo: Análisis de datos y representación gráfica.
- Presentaciones: Mejorando las lecciones interactivas.
- Chrome: Incrementando habilidades de Investigación y Búsqueda.
- Classroom: Organización digital del aula.
- Youtube: Experiencias de contenido educativo.
- Sites: Mejora la presentación del trabajo en equipo y creación digital de recursos.
- Meet: Comunicación en tiempo real con la clase.
- Grupos: Mejorar la comunicación entre la clase para una mayor cooperación en el aprendizaje.

#### Modalidad

- Online asíncrona: 25 horas y media
- Sesión virtual síncrona: 4 horas y media
- Tutorización personalizada
- Campus virtual

#### Voucher examen

Se incluye

## GOOGLE CERTIFIED LEVEL 2



### Google for Education Certified Educator

LEVEL 2

#### Descripción

30 horas

Curso de Capacitación par superar con éxito la Certificación avanzada para docentes Google Certified Level 2.

#### Objetivos

- Capacitar al docente sobre los aspectos avanzados de Google Workspace para Educación.
- Conocer estrategias de vanguardia para integrar Google en el aula.
- Promover el uso eficaz de las herramientas digitales.
- Desarrollar modelos para personalizar el aprendizaje.
- Usar funciones avanzadas para optimizar el flujo de trabajo.
- Mejorar la comunicación entre tutores y equipos de trabajo docente.
- Interpretar y analizar datos de los alumnos para mejorar los procesos de aprendizaje.
- Organizar los materiales escolares de forma eficaz.
- Diseñar planes de estudios interactivos.
- Enseñar más allá del aula.

#### Destinatarios

Docentes de todas las etapas.

#### Contenido

- Gmail: Automatización de tareas
- Drive: fomentando la colaboración
- Calendar: Calendarios compartidos con padres y docentes
- Documentos: Digitalización del trabajo de aula
- Formularios: Personalizando el aprendizaje y digitalizando la evaluación
- Hojas de cálculo: Análisis de grandes conjuntos de datos
- Presentaciones: Mejorando las lecciones interactivas
- Chrome: Potenciando las investigaciones con Google
- Blogger: recopilar ideas y compartir información
- Youtube Enseñar con videos interactivos. Agregar interacción a la enseñanza
- Sites: Mejora la presentación del trabajo en equipo y creación digital de recursos
- Google Maps: Explorando el mundo con los estudiantes

#### Modalidad

- Online asíncrona: 25 horas y media
- Online síncrona: 4 horas y media

#### Voucher examen

Se incluye

 FP innova

Accede a nuestra web para estar al día de las últimas actualizaciones y novedades de nuestros cursos

[www.fpinnova.grupo-ae.com](http://www.fpinnova.grupo-ae.com)  
[servicios@grupo-ae.com](mailto:servicios@grupo-ae.com)

 @grupo-advanced-education

 @Grupo\_AEd