

"LUCES, CÁMARA...APRENDIZAJE!"

TU AULA CON **EDPUZZLE**

10HS

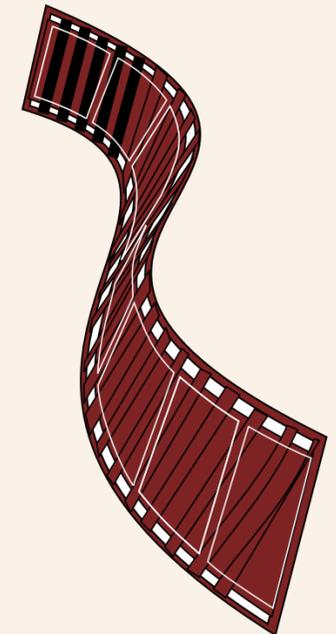


JUSTIFICACIÓN

El vídeo se ha convertido en uno de los recursos más poderosos para captar la atención del alumnado, pero con demasiada frecuencia se utiliza de manera pasiva. Edpuzzle transforma el vídeo en una experiencia activa e interactiva, convirtiéndolo en una herramienta clave para motivar, personalizar el aprendizaje y evaluar de forma inmediata.

El curso “Luces, cámara... ¡aprendizaje! Tu aula con Edpuzzle” ofrece al profesorado la posibilidad de rediseñar su práctica docente, aprendiendo a integrar vídeos interactivos que favorezcan la participación, la autonomía y el aprendizaje significativo.

Con un enfoque práctico, el curso está orientado a que los docentes descubran cómo convertir cada clic en conocimiento, potenciando la innovación educativa y respondiendo a las demandas de una enseñanza más dinámica e inclusiva.



CONTENIDOS

Módulo 1. Introducción a Edpuzzle

- Qué es Edpuzzle y sus beneficios en el aula.
- Creación de cuenta docente y exploración de la plataforma.
- Búsqueda y selección de vídeos educativos.

Módulo 2. De vídeo a recurso interactivo

- Insertar preguntas abiertas, de opción múltiple y notas de audio.
- Añadir retroalimentación inmediata.
- Guardar y organizar lecciones interactivas.



CONTENIDOS

Módulo 3. Edpuzzle en acción

- Uso del recurso en clase presencial y online.
- Estrategias de aula invertida (flipped classroom).
- Ejemplos de aplicación en diferentes materias.

Módulo 4. Evaluación y seguimiento

- Uso de los informes de progreso del alumnado.
- Evaluación formativa con Edpuzzle.
- Análisis de resultados para personalizar el aprendizaje..



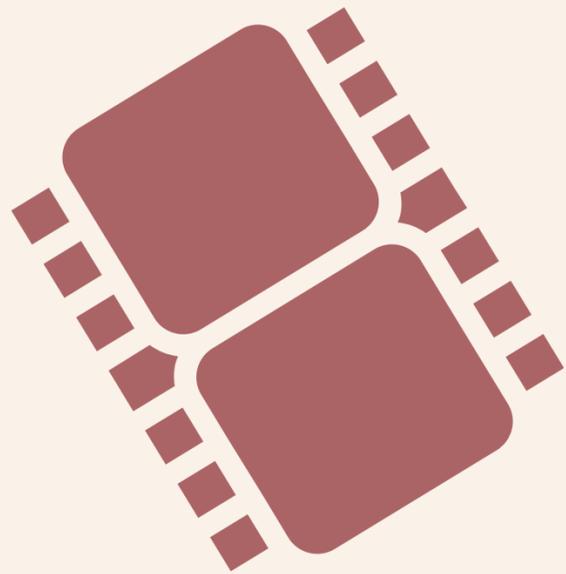
CONTENIDOS

Módulo 5. Proyecto final

- Creación de un banco inicial de vídeos interactivos para el aula.



OBJETIVOS



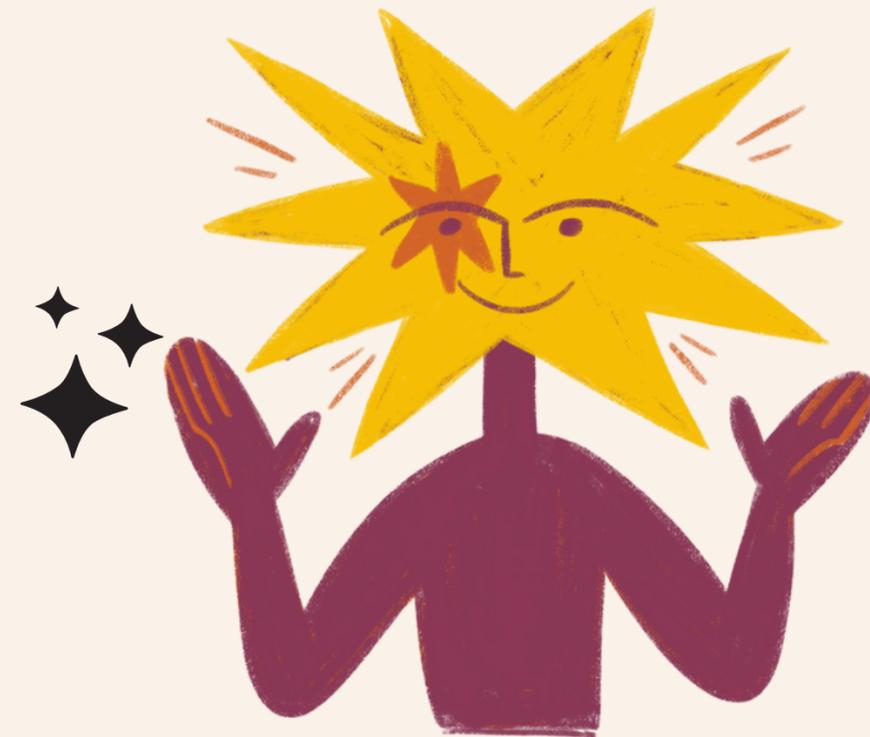
- Conocer las funciones básicas y avanzadas de Edpuzzle.
- Convertir vídeos en recursos interactivos con preguntas y retroalimentación.
- Integrar Edpuzzle en distintas áreas curriculares.
- Usar Edpuzzle como herramienta de evaluación formativa.
- Diseñar una secuencia didáctica propia basada en el uso de vídeos interactivos.

DOCENTE



ALFREDO ROMERO

Maestro de Educación Física desde el curso 1997
6 años Jefe Estudios de Primaria e Infantil de un centro escolar



Microsoft Certified Educator 2020

Google Certified Trainer (Formador de formadores) 2019

Google Certified Innovator Teacher Curso 2018

Google Certified Educator Level II Curso 2018

Nivel C1 Competencia Digital Docente - Ministerio de Educación - INTEF

Additio Certified Teacher 2018-19

Instructor oficial Symbaloo 2018

Certificado por Conselleria como docente de en Competencia Digital Docente nivel A2 y B1

¿HABLAMOS?



Victoria García Moret
VGMformación
637924153
victoria@vgmformación.com

