CURSOS HOMOLOGADOS POR UNIVERSIDADES EN CONVENIO CON LA FECCOO

Dirigidos a: Docentes no universitarios en activo o desempleo. Docentes universitarios en activo o desempleo. Personal de administración y servicios complementarios de centros educativos. Cualquier persona interesada en el tema. Todos en modalidad ONLINE.

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA DE CARTAGENA (UPCT)

DIVERSIDAD SEXUAL E IDENTIDAD Y EXPRESIÓN DE GÉNERO EN EL ÁMBITO EDUCATIVO

Del 9 de diciembre al 26 de enero de 2019.

Horas: 50 h.

Créditos ECTS: 2

Precio Afil.: 25€ Precio No Afil.:50€

Inscripción: https://inscripciones.femurcia.ccoo.es/list/99

Objetivo: El curso ofrece claves teóricas, recursos para analizar los propios sesgos e ideas para posibles aplicaciones prácticas en los centros educativos sobre los diferentes contenidos tratados en el mismo: *diversidad sexual e identidad y expresión de género*.

Está organizado en dos grandes bloques conceptuales, cada uno de los cuales está a su vez subdividido en tres unidades de trabajo:

- El primer gran bloque de contenidos está orientado a proporcionar las claves teóricas fundamentales vinculadas a la diversidad sexual e identidades de género.
- El segundo bloque se centra en las consecuencias que tiene la LGBT+fobia en el sistema educativo proporcionando claves de acción para la intervención en centros educativos.

Contenidos:

Módulo 1.- Sistema sexogénero. (8h)
Módulo 2.- Identidad y expresión de género. (8h)
Módulo 3.- Diversidades sexuales y familiares. (7h)
Módulo 4.- Acoso LGTB+fóbico en la escuela. (7h)
Módulo 5.- Claves de acción desde los documentos oficiales de centro. (7h)
Módulo 6.- Claves de acción desde la práctica docente. (13h)

FUNDACIÓN UNIVERSIDAD DE CÁDIZ (FUECA)

La oferta formativa se repite cada mes y la inscripción estará abierta permanentemente desde noviembre de 2019 hasta junio de 2020.

Puedes encontrar los enlaces a los diferentes cursos en el cartel de la página siguiente (pulsando en la imagen o título de cada uno de ellos) o haciendo clic sobre el listado de cursos que encontrarás a continuación:

Nuevos instrumentos de evaluación: rúbrica, diana y portfolio

Conocimiento básico en el uso de la herramienta exeLearning

Aprendizaje basado en proyectos (ABP)

La tutoría virtual en el entorno Moodle

Webquests, blog, redes sociales en el aula

Las Dificultades de Aprendizaje en Primaria. Estrategias y Programas

Las Dificultades de Aprendizaje en Secundaria. Estrategias y Programas

Prevención y resolución de conflictos en los centros docentes

Relaciones Interpersonales y Modificación de Conducta en el Aula

Nuevas tecnologías y educación. Aplicaciones para trabajar e innovar en el aula

Metodologías Activas e Innovadoras en el Aula. El Aprendizaje Cooperativo

Atención a la Diversidad del Curriculum en Educación Primaria

Atención a la Diversidad del Curriculum en Educación Secundaria

Curriculum y Programación Didáctica

Flipped Classroom y educación de las inteligencias múltiples

Cursos de Formación

on line

baremables por la Universidad de Cádiz para oposiciones docentes

2019-2020

Nuevos instrumentos de evaluación: rúbrica, diana y portfolio (60 horas).

Conocimiento básico en el uso de la herramienta exeLearning (60 horas).

Aprendizaje basado en proyectos (ABP) (60 horas).

La tutoría virtual en el entorno Moodle (60 horas).

Webquests, blog, redes sociales en el aula (60 horas).

Las dificultades de aprendizaje en Primaria. Estrategias y Programas (120 horas).

Las Dificultades de Aprendizaje en Secundaria. Estrategias y Programas (120 horas).

Prevención y resolución de conflictos en los centros docentes (100 horas).

Relaciones Interpersonales y Modificación de Conducta en el Aula (100 horas).

Nuevas tecnologías y educación. Aplicaciones para trabajar e innovar en el aula (80 horas).

Metodologías Activas e Innovadoras en el Aula. El Aprendizaje Cooperativo (100 horas).

Atención a la Diversidad del Curriculum en Educación Primaria (100 horas).

Atención a la Diversidad del Curriculum en Educación Secundaria (100 horas).

Currículum y Programación Didáctica (100 horas).

Flipped Classroom y educación de las inteligencias múltiples (60 horas).

apúntate y fórmate

La oferta formativa se repite cada mes y está abierto el plazo de matrícula en todo momento

Los cursos estarán disponibles desde noviembre de 2019 a junio de 2020

Ponte en contacto:

Almería: 950 18 49 25
Cádiz: 956 29 71 88
Córdoba: 957 22 13 78
Granada: 958 20 94 24
Huelva: 959 49 68 70
Jaén: 953 21 79 65
Málaga: 952 36 14 78
Sevilla: 954 46 45 85

CCOO enseñanza

fueca
Fundación Universidad Empresa de la provincia de Cádiz

descuentos para afiliados/as a CC.OO.

FUNDACIÓN UNIVERSIDAD DE CÓRDOBA (FUNDECOR)

ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD EN LOS CENTROS EDUCATIVOS

Del 11 al 24 de noviembre de 2019.
Horas:100 h.
Créditos ECTS: 4
Precio Afil.: 75€
Inscripción: solita el curso escribiendo a este correo formacion.fundecor@uco.es
Objetivo:

Reflexionar sobre la importancia de la diversidad como factor de enriquecimiento de los procesos de enseñanza aprendizaje.

Contenidos:

Bloque 1: La atención a la diversidad.
Bloque 2: La atención a la diversidad. Situación actual.
Bloque 3: Medidas para la atención a la diversidad.
Bloque 4: Programas para la atención a la diversidad.
Bloque 5: Diseño de planes para la atención a la diversidad.

GAMIFICACIÓN Y NUEVAS TECNOLOGÍAS EN EL AULA

Del 9 al 22 de diciembre de 2019.
Horas:100 h.
Créditos ECTS: 4
Precio Afil.: 75€
Inscripción: solita el curso escribiendo a este correo formacion.fundecor@uco.es

Objetivos:

Comprender el concepto de gamificación como una estrategia innovadora aplicable a múltiples campos, entre ellos la educación.
Estudiar las metodologías y herramientas de gaming más novedosas en la actualidad.
Aplicar estas herramientas en el aula para implementar la gamificación en un proceso de enseñanza-aprendizaje.
Conocer los beneficios de aplicar este método en alumnos con necesidades educativas especiales.
Desarrollar un proyecto gamificado en el aula utilizando dichas herramientas.

Contenidos:
Bloque 1: La importancia del juego en el aula. ¿Cómo enseñar jugando?
Bloque 2: Herramientas en Internet para aplicar gaming en el aula.
Bloque 3: Aplicación del gaming al aula. Casos de éxito.
Bloque 4: Desarrollo de Proyecto Final.