

DIPLOMADO: Herramientas digitales en la enseñanza de la literatura

POBLACIÓN OBJETO

Profesores de literatura que quieren mejorar el manejo herramientas digitales en su enseñanza, la participación e interés del alumnado, así como desean fomentar la lectura y la creación literaria.

**DIRIGIDO A
FUNDACIÓN SOCIAL PEREA**

2024

DIPLOMADO: Herramientas digitales en la enseñanza de literatura

OBJETIVO DEL DIPLOMADO

El objetivo del diplomado "Herramientas digitales en la enseñanza de la literatura" es proporcionar a los participantes los conocimientos y habilidades necesarios para integrar de manera efectiva las herramientas digitales en su enseñanza de la literatura. Esto implica familiarizar a los participantes con una variedad de herramientas digitales disponibles y capacitarlos para utilizar estas herramientas de manera que mejoren la experiencia de aprendizaje de los estudiantes. El objetivo final es equipar a los participantes con las competencias necesarias para aprovechar al máximo el potencial de las herramientas digitales en la enseñanza de la literatura, mejorando así la motivación, el compromiso y la comprensión de los estudiantes en este campo.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- ✓ Conocer herramientas digitales relevantes.
- ✓ Aplicar herramientas digitales en actividades literarias.
- ✓ Desarrollar habilidades básicas en el uso de herramientas digitales.
- ✓ Diseñar estrategias para la integración de herramientas digitales.

DIRIGIDO A

Dirigido a profesores de literatura que quieren mejorar el manejo herramientas digitales en su enseñanza, la participación e interés del alumnado, así como desean fomentar la lectura y la creación literaria.

MÓDULOS

El orden en el que se presentan los temas no es, necesariamente, el mismo en el que se estudiarán.

1. MÓDULO I: Introducción a las herramientas digitales.

- Definición de herramientas digitales
- Clasificación de herramientas digitales
- Beneficios de su integración en el aula de literatura

2. MÓDULO II: Plataformas para la lectura

- Introducción a las plataformas de lectura
- Plataformas de lectura
- Padlet: plataforma de discusión literaria

3. MÓDULO III: Creación literaria

- Introducción a la creación literaria digital
- Herramientas de escritura digital
- El Blog o Revista literaria
- Story Cubes: fomento de la escritura
- Powtoon: el cómic como creación

4. MÓDULO IV: Ludificación en el aula

- Introducción
- Escape room y Breakout EDU
- Diseño de juegos de mesa

METODOLOGÍA.

Cada módulo consta de: un PDF teórico, enlaces de interés y ejemplos de actividades. Al final de cada módulo se realiza una evaluación tipo test.

Intensidad horaria: 120 horas