



COMPETENCIA DIGITAL DOCENTE. EL LENGUAJE AUDIOVISUAL Y LA ROBÓTICA EDUCATIVA (70 H). Teleformación

Finalidad

Los procesos de digitalización se han mostrado necesarios que nunca en el último año, y ello ha conllevado que muchos profesionales de la educación tuvieran que adaptarse en tiempo récord sin el debido espacio de preparación, con la pérdida de calidad y fundamento que ello conlleva. La Tercera Revolución Industrial se caracteriza por el cambio de la tecnología electromecánica a la tecnología digital, generando la ciudadanía digital, los productores-consumidores en la red y, en general, la era digital, donde todos los elementos de la cultura se han visto afectados, incluida la educación.

Actualmente, se ha creado una nueva función dentro de los centros educativos (colegios e institutos), la figura del coordinador TIC. Este cargo exige una responsabilidad específica asociada a la competencia digital docente, y en espacial a la coordinación de todo el ámbito de las nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación en el centro escolar. Este nuevo perfil está siendo cada vez más solicitado en las escuelas e institutos debido al gran desarrollo tecnológico actual.

Objetivos Generales

1. Tener competencia para liderar procesos de digitalización en espacios educativos formales e informales.
2. Conocer las responsabilidades y competencias del coordinador TIC en un centro educativo.
3. Adquirir los fundamentos didácticos de la tecnología digital en la educación, desde una visión conectiva y comunicativa.
4. Conseguir habilidades prácticas de manejo de herramientas digitales para las profesiones educativas.
5. Complementar las competencias pedagógicas de los estudios de Grado en Magisterio, Terapia Ocupacional, Trabajo Social, Grado en Psicología o Máster del Profesorado con la competencia digital necesaria para las Escuelas 2.0.
6. Conocer otras salidas profesionales en el campo de la educación que emergen de la globalización digital, mediante la autopromoción y el autoempleo.

Objetivos Específicos

Adquirir competencia para digitalizar procesos educativos profesionales. Conocer las responsabilidades del coordinador TIC en un centro educativo. Saber gestionar el ámbito TIC en un centro educativo, a nivel logístico y de personas. Conocer los fundamentos de las tecnologías de la educación y la comunicación digital aplicadas a la educación de cualquier etapa. Identificar el ciberbullying y saber activar un protocolo de actuación proactiva. Conocer el nuevo Marco Común de Competencia Digital Docente. Saber aplicar la gamificación a cada materia específica de la especialidad docente. Manejar herramientas de gestión educativa asociadas a la profesión docente.

Programa:

- MÓDULO 1. Fundamentos de la tecnología educativa: Didáctica y tecnología digital. Competencia digital (10 horas).
- MÓDULO 2. Elaboración de material docente audiovisual: Guion y grabación. Edición y compilación. ActivePresenter. Camtasia Studio. Youtube (15 horas).
- MÓDULO 3. Recursos digitales de intervención docente: Infografías. Powerpoint. Socrative, Kahoot. (15 horas)
- MÓDULO 4. Gamificación educativa (10 horas)
- MÓDULO 5. Programación y robótica educativa (15 horas).
- MÓDULO 6.- Factores Clave de la nueva Economía. (5 horas)

REQUISITOS DE ACCESO DE LOS ALUMNOS: Profesorado del Máster de Secundaria (cualquier especialidad), Graduados en Educación Primaria, Graduados en Educación Infantil, Grado en Psicología, Grado en Pedagogía, Grado en Trabajo social, Grado en Ciencias de la Actividad Física y el Deporte y en general a cualquier titulado/a universitario/a, que quiera desarrollar su vida profesional en el campo de la educación