



COMPETENCIA DIGITAL DOCENTE: TECNOLOGÍAS PARA EL APRENDIZAJE (60 H). Teleformación

Finalidad

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.

En la actualidad, las instituciones y asociaciones que se dedican a la educación en cualquier etapa educativa están demandando cada vez más profesionales con alta competencia en nuevas tecnologías y recursos digitales. Según un reciente informe (De Pablos, 2015), en Europa el 70% del profesorado utiliza la tecnología para la preparación de sus clases y el 40% lo hace para gestionar tareas administrativas, pero no se ha constatado que el profesorado utilice la tecnología digital para transformar los procesos de aprendizaje en el aula.

Objetivos Generales

- Adquirir los fundamentos didácticos de la tecnología digital en la educación, desde una visión conectiva y comunicativa.
- Conocer las responsabilidades y competencias del coordinador TIC en un centro educativo.
- Conseguir habilidades prácticas de manejo de herramientas digitales para las profesiones educativas.- Complementar las competencias pedagógicas de los estudios de Grado en Magisterio, Terapia Ocupacional, Trabajo Social, y Máster del Profesorado con la competencia digital necesaria para las Escuelas 2.0.
- Conocer otras salidas profesionales en el campo de la educación que emergen de la globalización digital, mediante la autopromoción y el autoempleo.

Objetivos Específicos

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.

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.

Manejar herramientas de gestión educativa asociadas a la profesión docente.

Saber diseñar y confeccionar un aula virtual donde para desarrollar un curso o asignatura.

Dominar los recursos audiovisuales como medio de contenido educativo.

Conocer los medios de difusión principales de contenidos audiovisuales.

Mejorar la intervención docente mediante el uso de recursos que promueve la participación del alumnado.

Mejorar la intervención docente ante el público a través de un buen diseño audiovisual.

Conocer y saber manejar nuevas herramientas de evaluación educativa.

Programa:

MÓDULO 1. Didáctica y tecnología digital. La competencia digital docente. (10 horas)

MÓDULO 2. Plataformas digitales para la educación: Google Classroom. Edmodo. Wix. El blog educativo y las wikis. Cursos MOOC. (5 horas).

MÓDULO 3. El lenguaje audiovisual para la docencia: Guion y grabación. Edición y compilación. ActivePresenter. DaVinci Resolve. Youtube. (10 horas).

MÓDULO 4. Materiales para la interacción en clase: Pizarra digital. Powerpoint, Prezi y Powtoon. Socrative, Kahoot y Mentimeter. (10 horas)

MÓDULO 5. Herramientas para la evaluación docente: E-portafolio. Formularios. Cuestionarios virtuales. (5 horas)

MÓDULO 6. Gamificación educativa: fundamentos, técnicas y recursos. (10 horas).

MÓDULO 7. Robótica educativa. (10 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