



COMPETENCIA DIGITAL DOCENTE. EL LENGUAJE AUDIOVISUAL Y LA ROBÓTICA EDUCATIVA (95 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.

Este nuevo perfil está siendo cada vez más solicitado en las escuelas e institutos debido al gran desarrollo tecnológico actual.

Objetivos Generales

Tener competencia para liderar procesos de digitalización en espacios educativos formales e informales.

Conocer los fundamentos del diseño audiovisual digital (fotos, vídeos) en los contextos educativos.

Conseguir habilidades prácticas de manejo de herramientas digitales para las profesiones educativas.

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 los fundamentos de las tecnologías de la educación y la comunicación digital aplicadas a la educación de cualquier etapa. Conocer el nuevo Marco Común de Competencia Digital Docente de 2022. 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.- Bases para una tecnología digital educativa (10 horas)

MÓDULO 2.- Bases del lenguaje audiovisual (15 horas)

MÓDULO 3.- Diseño audiovisual para presentaciones: Infografías, Powerpoint, Powtoon, Prezi. (15 horas)

MÓDULO 4.- Diseño audiovisual para interactuar en clase: Kahoot!, Socrative, Quizziz. (15 horas)

MÓDULO 5.- Diseño audiovisual para crear vídeos educativos: Guion y grabación. Edición y compilación. Camtasia Studio. DaVinci Resolve. Youtube (20 horas).

MÓDULO 6.- Diseño web con lenguaje Python. Programación con fines educativos (10 horas)

MÓDULO 7.- Conciencia social y competencia profesional (10 horas).

REQUISITOS DE ACCESO DE LOS ALUMNOS:

Dirigido a titulados universitarios 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