



COMPETENCIA DIGITAL DOCENTE: TECNOLOGÍAS PARA EL APRENDIZAJE

(95 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.

Objetivos Generales

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.

Objetivos Específicos

Conocer los fundamentos de la gamificación en su nivel avanzado.
Analizar las bases psicológicas y educativas que hay detrás de la gamificación como estrategia didáctica.
Controlar un amplio abanico de recursos y herramientas digitales para gamificar contextos.

Programa:

- MÓDULO 1.- Los antecedentes: el juego como dimensión humana y educativa (10 horas).
- MÓDULO 2.- Bases psicológicas de la gamificación educativa (15 horas).
- MÓDULO 3.- La estética como fundamento en la gamificación: diseño de situaciones de enseñanza (10 horas)
- MÓDULO 4.- Aplicaciones para crear entornos virtuales gamificados (15 horas).
- MÓDULO 5.- Herramientas gamificadoras para promover conductas en educación (20 horas).
- MÓDULO 6.- Programas para evaluar de forma gamificada (15 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