



COMPETENCIA DIGITAL DOCENTE. LA FIGURA DEL COORDINADOR TIC EN UN CENTRO EDUCATIVO. (85 H). Teleformación

Finalidad

En 2022 el Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado elaboró el 'Marco Común de Competencia Digital Docente', del cual se pueden extraer líneas comunes de acción en torno a la formación del profesorado a nivel europeo.

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. Conocer las responsabilidades y competencias del coordinador TIC en un centro educativo.
2. Adquirir los fundamentos didácticos de la tecnología digital en la educación, desde una visión conectiva y comunicativa.
3. Conseguir habilidades prácticas de manejo de herramientas digitales para las profesiones educativas.
4. 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.
5. 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 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. 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. Saber diseñar instrumentos de evaluación educativa mediante recursos digitales. Identificar y comprender las últimas tendencias en Educación 2.0. Saber aplicar la gamificación a cada materia específica de la especialidad docente. Saber diseñar un espacio web personal para difundir las propias capacidades y la búsqueda de empleo.

Programa:

- MÓDULO 1. Fundamentos de la tecnología educativa: Didáctica y tecnología digital. Competencia digital. Escuelas 2.0 y ciberbullying (15 horas)
- MÓDULO 2. Aulas virtuales y recursos de gestión educativa: Google Sites. Moodle. El blog educativo y las wikis. Cursos MOOC, NOOC y SPOOC. (10 horas)
- MÓDULO 3. Elaboración de material docente audiovisual: Guion y grabación. Edición y compilación. ActivePresenter. Camtasia Studio. Youtube. (15 horas)
- MÓDULO 4. Recursos digitales de intervención docente: Pizarra digital. Powerpoint, Prezi y Powtoon. Socrative, Kahoot y Mentimeter. (15 horas)
- MÓDULO 5. Recursos de evaluación docente: E-portafolio. Cuestionarios virtuales. (10 horas)
- MÓDULO 6. Últimas tendencias en Educación 2.0: Realidad virtual. E-Twining. Redes sociales. Gamificación. (15 horas)
- MÓDULO 7. Factores Clave de la Nueva Economía. (5 horas)

REQUISITOS DE ACCESO DE LOS ALUMNOS:

Dirigido a titulados universitarios que se van a dedicar al campo de la educación:

Máster Universitario en Profesorado de Educación Secundaria Obligatoria, Bachillerato, Formación Profesional y Enseñanzas de Idiomas, Artísticas y Deportivas”, en cualquiera de sus especialidades.

Graduados en Magisterio de Educación Primaria (o estudiantes de último curso).

Graduados en Magisterio de Educación Infantil (o estudiantes de último curso).

Graduados en Trabajo Social (o estudiantes de último curso).

Graduados en Terapia Ocupacional (o estudiantes de último curso).

Graduados en Psicología

Graduados en artes y humanidades (Historia, Historia del Arte, Filosofía...)