

Curso online de Competencia Digital Docente (Nivel B2)



Área: General
Modalidad: Teleformación
Duración: 55 h
Precio: Consultar

[Curso Bonificable](#)
[Contactar](#)
[Recomendar](#)
[Matricularme](#)

OBJETIVOS

Principales objetivos del Curso online de Competencia Digital Docente (Nivel B2):

El objetivo general del curso es adquirir las competencias digitales docentes correspondientes a un nivel B2 de acuerdo con el nuevo Marco de Referencia de la Competencia Digital Docente (MRCDD), vinculadas a las áreas de compromiso profesional, contenidos digitales, enseñanza y aprendizaje, evaluación y retroalimentación, empoderamiento del alumnado, y desarrollo de la competencia digital del alumnado.

Los objetivos específicos son:

Área 1 (Compromiso profesional): averiguar qué impacto tienen las tecnologías en el ámbito educativo y en el compromiso profesional y descubrir como los procesos de innovación pueden transformar las instituciones educativas tal como las conocemos hoy en día.

Área 2 (Contenidos digitales): buscar, seleccionar y crear contenidos de un determinado formato (texto, presentación, imagen, audio, líneas de tiempo, infografías, vídeo, etc.) respetando las normas de derechos de autor, utilizando criterios de selección de calidad del contenido digital y priorizando la selección de aquellos que generen motivación al alumnado.

Área 3 (Enseñanza y aprendizaje): integrar, de manera convencional y autónoma, las tecnologías digitales en diferentes contextos de enseñanza y aprendizaje.

Área 4 (Evaluación y retroalimentación): evaluar usando tecnologías digitales educativas y adaptar estos sistemas de evaluación a una situación concreta de aprendizaje y a las características del alumnado.

Área 5 (Empoderamiento del alumnado): poner el foco en el estudiante como centro del proceso de enseñanza-aprendizaje para enseñarlo a través de la cultura maker y las metodologías de aprendizaje activas.

Área 6 (Desarrollo de la competencia digital del alumnado): reconocer cuáles son las competencias digitales necesarias para el alumnado para desarrollarse en la sociedad actual e integrarlas tal y como marca la LOMLOE.

CONTENIDOS

Módulo 3: Los recursos digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

1. Incorporación y aplicación de las tecnologías digitales en las situaciones de aprendizaje.

1.1. Intervención educativa para el uso y la aplicación de las tecnologías en las diferentes áreas de conocimiento.

1.2. El docente que innova.

1.3. Pedagogías emergentes y metodologías activas.

2. Las tecnologías digitales para la enseñanza y el aprendizaje.

2.1. Metodologías y recursos para la mejora de la enseñanza y el aprendizaje.

2.2. Organización y gestión educativa.

2.3. Relación y cooperación con la comunidad educativa y el entorno.

2.4. El impacto de las tecnologías digitales de la información y la comunicación sobre el currículum escolar: una transformación en curso.

2.5. Del aprendizaje reactivo al aprendizaje a través de la creación.

3. Aplicación de las tecnologías digitales en el aprendizaje activo y colaborativo.

3.1. Pongámoslo en práctica: los medios audiovisuales.

3.2. Compromiso cívico, empoderamiento y tecnologías digitales: retos y reflexiones finales.

4.Implementación de tecnologías digitales en el aprendizaje autónomo del alumnado.

4.1.Aprender a aprender en la era digital.

4.2.Modelo TPACK de desarrollo profesional docente.

4.3.Diseñando desde el currículum.

Tarea Práctica.

Módulo 4: La evaluación y retroalimentación mediante tecnología digital.

1.Nuevas tecnologías para la evaluación de los procesos de enseñanza y aprendizaje.

1.1.Reformulando la evaluación con las nuevas tecnologías.

1.2.La evaluación de la competencia digital del alumnado.

1.3.Marco teórico.

1.4.Metodología.

1.5.Resultados e interpretación.

1.6.Conclusiones.

2.Gestión e interpretación de datos relacionados con la evaluación de los procesos.

2.1.Contexto.

2.2.Agentes del proceso de enseñanza.

2.3.Reflexiones.

2.4.Evaluación eficaz con tecnología.

3.Selección y utilización de las tecnologías digitales para la toma de decisiones para ofrecer retroalimentación, información y orientaciones.

3.1.Feedback efectivo: la promesa de la tecnología educativa.

3.2.Evaluación con tecnología y evaluación de la competencia digital.

Módulo 5: El empoderamiento del alumnado con las herramientas digitales.

1.La accesibilidad digital y la inclusión en los centros educativos.

1.1.Accesibilidad digital para centros educativos.

1.2.Contenidos digitales accesibles.

1.3.Accesibilidad en los sistemas operativos.

2.La atención educativa a las necesidades personales del alumnado con los recursos digitales.

2.1.Las TIC y la educación en la diversidad.

2.2.Encuesta sobre el uso de las tecnologías en el tratamiento de la diversidad.

2.3.Análisis de resultados.

2.4.Resumen de resultados.

2.5.Conclusiones.

2.6.Recomendaciones.

3.El compromiso activo del alumnado con su propio proceso de aprendizaje.

3.1.El buen uso de las nuevas tecnologías en el aula es esencial para cumplir los objetivos del ODS4: Educación de calidad.

3.2.La competencia digital del alumnado: Marco CRISS.

Módulo 6: El desarrollo de la competencia digital del alumnado.

1.La alfabetización mediática e informacional.

1.1.Propuesta didáctica para trabajar la alfabetización mediática e informacional.

1.2.Marco teórico.

1.3.Diseño de la propuesta de intervención.

2.El desarrollo de las competencias del alumnado para construir su identidad y ciudadanía digital.

2.1.Identidad y ciudadanía digital.

2.2.Gestión de la identidad digital.

2.3.Tecnologías digitales que permiten comunicar, interactuar, compartir y colaborar.

2.4.Educación para la responsabilidad digital.

3.El desarrollo de las competencias del alumnado en la creación de contenidos.

3.1.Principios sobre contenidos didácticos multimedia.

3.2.La curación de contenidos.

3.3.Procesos para la elaboración de contenidos textuales e hipertextuales.

3.4.Elaboración y publicación de Podcast y audios.

3.5.Elaboración y publicación de WebCast y vídeos.

3.6.Organización de la información en la nube.

4.El desarrollo de las competencias en el uso seguro y sostenible de las tecnologías para garantizar el bienestar digital.

4.1.Educar saludablemente en una sociedad digital.

4.2.Desarrollo de competencias para un uso seguro de las tecnologías.

4.3.Desarrollo de competencias para un uso sostenible de las tecnologías.

- 4.4. Decálogo de buenas prácticas y recomendaciones a los centros educativos.
 - 5. El desarrollo de las competencias para utilizar las tecnologías digitales para dar respuesta a problemas cotidianos.
 - 5.1. El concepto de ciudadanía digital.
 - 5.2. Diagnóstico de la situación actual.
 - 5.3. Funciones de las tecnologías digitales.
 - 5.4. Retos de la educación con tecnologías digitales.
 - 5.5. Ejemplos de uso de tecnologías digitales para dar respuesta a problemas.
- Proyecto Final.