

DATOS GENERALES

Curso académico

Tipo de curso	Diploma de Especialización
Número de créditos	30,00 Créditos ECTS
Matrícula	750 euros (importe precio público pendiente de aprobación por el Consejo Social Universitat de València.)
Requisitos de acceso	Alumnado diplomado, Graduado o Licenciado Universitarios Nacionales o Extranjeras; de Magisterio y/o de otras titulaciones. También a profesionales del ámbito educativo-formativo y estudiantes de último curso de carrera que reúnan los requisitos (quedar menos de un 10% para obtener título de grado, condicionados a la obtención del título en el mismo año académico). Profesionales relacionados con el ámbito pedagógico o tecnológico.
Modalidad	On-line
Lugar de impartición	Modalidad online sincrónica. Se imparte por vídeo-conferencia en el horario que se indica. Para las personas que no pueden asistir a alguna sesión se les facilitará la grabación de la sesión.
Horario	Martes y jueves, de 17:30 h. a 20:30 h.

Dirección

Organizador	Facultat de Magisteri
Dirección	José Díaz Barahona Profesor/a Titular de Universidad. Departament de Didàctica de l'Educació Física, Artística i Música. Universitat de València

Plazos

Preinscripción al curso	Hasta 20/10/2024
Fecha inicio	Noviembre 2024
Fecha fin	Febrero 2025

Más información

Teléfono	961 603 000
E-mail	informacion@adeituv.es

PROGRAMA

Información y alfabetización informacional: gestionar información en entornos digitales

DESCRIPTORES

- El desarrollo de la Competencia en el Manejo de Información (CMI) y sus aplicaciones prácticas
- Manejo y funcionamiento de bases de datos y repositorios educativos institucionales y privados
- La web y sus contenidos: Open Access, Open Sources e Internet Invisible
- Gestión de la información y gestión del conocimiento
- Formación en red: plataformas educativas y MOOCs

Comunicación y colaboración: Ámbito socio-comunicativo de la Competencia Digital

- Plataformas virtuales de aprendizaje (Edmodo, Google Classroom, Moodle) y herramientas generadoras de recursos educativos
- Redes sociales educativas y entornos colaborativos: uso educativo-formativo de Twitter, YouTube,
- Edición de audio y vídeo: edición, reproducción, alojamiento y emisión en streaming
- Software de videoconferencia síncrono y asíncrono: Blackboard Collaborate, Zoom, Meet de Google.
- Aproximación y uso crítico y seguro de redes sociales educativas y profesionales
- Uso de entornos colaborativos y aplicando normas de Netiqueta

Creación y evaluación de contenidos digitales: La enseñanza-aprendizaje y la evaluación en entornos virtuales

- Aprender a desarrollar contenidos digitales generando conocimiento, aplicable, crítico y útil mediante recursos digitales.
- Estrategias y procedimientos para evaluar los aprendizajes en entornos virtuales
- Aprender y enseñar en entornos virtuales de aprendizaje (Moodle, Edmodo, ¿) y aulas de aprendizaje digital
- Aplicación educativa de las Pedagogías Emergentes como posibilidad de las tecnologías emergentes: aprendizaje cooperativo, aprendizaje servicio, flipped classroom (clase invertida)

- Creación y co-creación de contenido educativo digital para diferentes niveles educativos
- Fundamentos del mobile learning y conocimiento y uso de dispositivos móviles en la enseñanza-aprendizaje
- Estímulo de procesos de enseñanza y de aprendizaje a partir entornos digitales multimedia
- Actividades y estrategias para desarrollar la CD de docentes y discentes
- Derechos de autor y licencias

Seguridad y ciudadanía digital crítica: identidad, derechos y buenas prácticas en entornos digitales

- Las medidas de seguridad para proteger dispositivos, datos y contenidos digitales
- Los datos personales e identidad digital
- derechos de autor y las licencias a la información y a los contenidos digitales
- Prevención y protección de la salud en entornos digitales
- Sostenibilidad y protección medioambiental en procesos de inmersión digital
- Gestión de la huella e identidad digital
- Formación de ciber ciudadanos y de una conciencia ciudadana global
- Construcción de la identidad digital
- Programas de mediación y pacificación digital en centros educativos
- Aspectos legales y jurídicos del uso de la red, servicios y dispositivos digitales: Derechos y deberes en entornos digitales
- Prevención de problemas y riesgos relacionados con el uso de las TIC
- Infancia, juventud y familias en red
- Características y principios para seleccionar software y apps educativas

Solución de problemas, innovación y programación con TIC

- Identificación y solución de problemas digitales en entornos educativos
- Identificar necesidades tecnológicas y de formación digital
- Innovar y usar la tecnología digital de forma creativa
- Los problemas y aplicaciones de las aulas virtuales en la gestión de la docencia
- Sociedad red, educación y tecnología
- Creación de aplicaciones educativas para dispositivos móviles: MIT App Inventor (Android).
- Fundamentos y lenguajes de programación Lenguajes de programación con orientación educativa

PROYECTO FINAL DE APRENDIZAJE [PAA]

- Sintetizar los aprendizajes realizados durante el posgrado
- Usar las TIC para realizar proyectos de innovación o investigación relacionados con la enseñanza o el aprendizaje de cualquier disciplina.
- Reflexionar la importancia y las aplicaciones de la tecnología en los contextos educativos
- Ser capaz de generar planificar, ejecutar y evaluar proyectos e iniciativas docentes mediadas por TIC
- Compartir con la comunidad educativa los resultados del PAA

PROFESORADO

Juan Carlos Colomer Rubio

Contratado/a Doctor/a. Departament de Didàctica de les Ciències Experimentals i Socials. Universitat de València

José Díaz Barahona

Profesor/a Titular de Universidad. Departament de Didàctica de l'Educació Física, Artística i Música. Universitat de València

Vicente Gadea Mira

Grupo Sorolla. Profesor/ICT Head of Departament. Licenciatura en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte

Héctor Hernández Gasso

Profesor/a Permanente Laboral PPL. Departament de Didàctica de la Llengua i la Literatura. Universitat de València

Amparo Hurtado Soler

Profesor/a Permanente Laboral PPL. Departament de Didàctica de les Ciències Experimentals i Socials. Universitat de València

Jorge Lizandra Mora

Contratado/a Doctor/a. Departament de Didàctica de l'Educació Física, Artística i Música. Universitat de València

Ricard Martínez Martínez

Profesor/a Permanente Laboral PPL. Departament de Dret Constitucional, Ciència Política i de l'Administració. Universitat de València

Cristóbal Nico Suárez Guerrero

Profesor/a Titular de Universidad. Departament de Didàctica i Organització Escolar. Universitat de València

OBJETIVOS

Las salidas profesionales que tiene el curso son:

La formación en Competencia Digital Docente (CDD) es una competencia transversal relacionada con cualquier ámbito laboral y especialmente con la educación formal y no formal en todas las etapas y niveles educativos. La CDD es valorada en pruebas de selección del profesorado (bolsas de interinos o procesos de oposición y/o selectivos).

Mejorar la Competencia Digital Docente (CDD) desarrollando habilidades tecnológicas y pedagógicas optimizando el potencial de innovación y mejora profesional que tienen las TIC

METODOLOGÍA

Docencia en línea, trabajo autónomo (individual y en equipos) complementado con asistencia a tutorías obligatorias y/o voluntarias