

## DADES GENERALS

<b>Curs acadèmic</b>	Curs 2024/2025
<b>Tipus de curs</b>	Diploma d'Especialització
<b>Nombre de crèdits</b>	30,00 Crèdits ECTS
<b>Matrícula</b>	750 euros (import preu públic)
<b>Requisits d'accés</b>	
<b>Modalitat</b>	On-line
<b>Lloc d'impartició</b>	Modalidad online sincrona. 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.
<b>Horari</b>	Dimarts i dijous, de 17:30 h. a 20:30 h.
<a href="#">Direcció</a>	
<b>Organitzador</b>	Facultat de Magisteri
<b>Direcció</b>	José Díaz Barahona Profesor/a Titular de Universidad. Departament de Didàctica de l'Educació Física, Artística i Música. Universitat de València
<a href="#">Terminis</a>	
<b>Preinscripció al curs</b>	Fins a 20/10/24
<b>Data inici</b>	Novembre 24
<b>Data fi</b>	Febrer 25
<a href="#">Més informació</a>	
<b>Telèfon</b>	961 603 000
<b>E-mail</b>	<a href="mailto:informacio@adeituv.es">informacio@adeituv.es</a>

## PROGRAMA

## 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
- 
- 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
- 
- 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

- 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

- 
- 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

- 
- 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

## PROFESSORAT

---

### 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

Responsable orientación educativa. Martí Sorolla, Coop. V. (Grupo Sorolla)

---

### 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