

DATOS GENERALES

Curso académico

Tipo de curso	Diploma de Especialización
Número de créditos	30,00 Créditos ECTS
Matrícula	750 euros (importe precio público)
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