

# PROGRAMA FORMATIVO

## COMPETENCIAS DIGITALES PARA DOCENTES



# PROGRAMA FORMATIVO

(Exclusivo personas trabajadoras y autónomos)



## ¿QUÉ COMPETENCIAS VAS A ADQUIRIR?

Impulsado por el avance de las nuevas tecnologías podemos hablar de la enseñanza virtual. Este tipo de enseñanza se realiza a través de un entorno virtual de aprendizaje obteniendo multitud de beneficios ya que no todo el alumnado tiene la posibilidad de acudir físicamente a un centro. Por esta razón, actualmente se demanda el perfil del docente virtual o tutor en línea.

## CONTENIDO

El curso tiene una duración de 160 horas, en modalidad mixta, de las que 24 son presenciales y 136 son online a través de nuestro campus virtual:

### Mod.1 Competencias digitales docentes para la formación en remoto (40h)

#### Unidades

1. Competencias digitales básicas y mapa del talento digital
2. Organización de reuniones virtuales y conversión en sesiones formativas. Pautas y herramientas (I)
3. Organización de reuniones virtuales y conversión en sesiones formativas. Pautas y herramientas (II)
4. Gestión de grupos y clases. Repertorio básico de herramientas gratuitas para la formación virtual. Pautas y herramientas
5. Generación de recursos y contenidos formativos: imágenes, audio, vídeo. Pautas y herramientas
6. Canales para compartir y divulgar recursos educativos. Pautas y herramientas
7. Elaboración, exposición y feed-back de los proyectos personales de cada participante (I)
8. Elaboración, exposición y feed-back de los proyectos personales de cada participante (II)

### Mod.2 Aplicaciones educativas de Google (60h)

#### Unidades

1. El universo Google en el ámbito educativo
2. Búsqueda de información con Google
3. Organizar eficazmente con Google Drive
4. Documentos, hojas de cálculo, presentaciones multimedia y formularios
5. Trabajo colaborativo con Google Drive
6. Google Classroom: entorno de aprendizaje y comunicación en el aula
7. Gestión de eventos con Google Calendar
8. Herramientas para la creación y publicación de contenidos en el aula

### Mod.3 Gamificación y gestión de recursos digitales (60h)

#### Unidades

1. Conocimiento y comprensión del concepto utilización como recurso en el aula
2. Comprensión, fundamentos del diseño de juegos y la actividad lúdica en el proceso de aprendizaje
3. Fundamentos del diseño de juegos
4. Uso de herramientas para la creación de un sistema gamificado
5. Elaboración de programas de gamificación en el aula
6. Desarrollo de un Plan secuencial para implantar un programa de contenidos utilizando la gamificación