



Uso competente de la tecnología digital en el aula

Todos los niveles educativos

40 horas



Formación y Especialización DOCENTE

www.oceanoeducacion.com

OCEANO
educación

 **UEP**
Universidad Evangélica del Paraguay
CAMPUS
Gutenberg

Descripción

La tecnología digital forma parte de nuestro día a día. Vemos a nuestros alumnos hacer uso a diario, han nacido y crecido con ella, pero ¿quiere decir esto que sean competentes digitales? ¿Qué podemos hacer nosotros como docentes para ayudarles a hacer un buen uso de esta tecnología? Y ¿cómo podemos usarla en beneficio de los procesos de enseñanza y aprendizaje?

Ante la realidad tecnológica que vivimos en nuestra sociedad actual, es necesario como docentes disponer de herramientas y recursos que permitan, ya no decidir

si hacemos o no uso de la tecnología digital en el aula, sino de cómo podemos utilizarla para que sea efectiva y eficaz para conseguir los propósitos que queremos lograr con nuestro alumnado.

Por este motivo, esta formación pretende, mediante los tres bloques del curso, dar unas bases para poder usar la tecnología digital educativa a partir de los objetivos pedagógicos que perseguimos en el aula, utilizándose de la manera más adecuada y sabiendo elegir la herramienta digital que mejor se adapte a nuestras necesidades educativas.

Destinado a profesionales de la educación con necesidades de desarrollo profesional e interés en favorecer el aprendizaje del alumnado aprovechando las posibilidades de cambio metodológico que pueden aportar las herramientas TAC.

Objetivos

- Incrementar el uso didáctico de las tecnologías en el aula y utilizar las herramientas TAC como medio facilitador de la enseñanza.

- Facilitar los procesos de enseñanza y aprendizaje entre docentes y alumnado.

- Permitir al docente reflexionar sobre qué uso se realiza en el aula de las herramientas digitales.

- Fomentar el uso responsable de la tecnología digital en el aula.

- Ayudar al docente a elegir la herramienta y/o recurso digital más adecuado para la consecución de cada objetivo pedagógico que se plantee alcanzar.

- Contribuir al desarrollo de la competencia digital docente, incentivando la colaboración entre todas las partes que forman la comunidad educativa (docentes, alumnado y familias).

- Dar a conocer diferentes posibilidades educativas que se ofrecen con el uso de herramientas digitales en el aula.

- Desarrollar la creación de canales de comunicación y de colaboración entre las diferentes partes que forman la comunidad educativa.

- Dar a conocer las diferentes licencias de uso y los derechos de autoría existentes para hacer uso responsable del contenido que podemos encontrar en la red.

- Hacer conscientes al alumnado de la importancia de prepararse para ser ciudadanos digitales en un mundo cada vez más conectado globalmente.



Contenidos

MARCO CONCEPTUAL

- Introducción a la creación y edición digital (modelo TPACK, modelo SAMR, taxonomía de los objetivos educativos, artefactos digitales, pasos a seguir en la integración de las TIC en el aula).
- Desarrollo de contenido audiovisual y multimedia (fases del proceso creativo, integración y reelaboración de contenido digital: las 4R de la integración, beneficios de la incorporación de recursos audiovisuales en el aula).
- Programación informática para la creación de contenidos.

LA INFORMACIÓN ES PODER

- La búsqueda de información en la red: identificar, localizar y obtener la información (cómo funciona la red, navegadores, buscadores y portales de información, Google, cómo se recogen nuestros datos, cómo podemos utilizar Google de manera eficiente, búsqueda de imágenes, buscadores infantiles para búsquedas más seguras).
- ¿Es fiable toda la información que encontramos en la red? Análisis y evaluación de contenidos

(cómo podemos estar bien informados, cómo combatir las noticias falsas, buscadores especializados).

- Información siempre disponible: organización, clasificación y recuperación (herramientas para la organización, la clasificación y la recuperación).

LA COMUNICACIÓN MEDIANTE LOS ENTORNOS DIGITALES

- Conectar e interactuar con los demás mediante los entornos digitales (herramientas digitales para la comunicación en línea, estrategias para la comunicación, la curación de contenidos, la creación de un entorno personal de aprendizaje, los blogs en educación).
- Posibilidades de uso de las redes sociales en educación (redes sociales y redes personales de autoaprendizaje, experiencias educativas con el alumnado mediante las redes sociales).
- Identidad digital y conciencia global en la red (riesgos del uso de Internet).
- Participación en comunidades y redes digitales.



Metodología

En cada **módulo** se accede a los siguientes contenidos:

- 1. Exposición teórica** en formato multimedia e interactivo.
- 2. Actividades formativas** que consisten en propuestas de trabajo de tipo competencial organizadas por secciones desde donde se van presentando las diferentes tareas que las componen.

Incluyen ejercicios interactivos con nota y un número de intentos ilimitado para que el alumno/a tome conciencia y regule el propio proceso de aprendizaje.

También contienen prácticas para resolver en documentos descargables y la posibilidad de compartirlas en una comunidad virtual de docentes.

- 3. Test de módulo** compuesto por **10 ejercicios interactivos**.

Al superar los tres test de módulo se accede a un **examen final** que está compuesto por **15 ejercicios interactivos**.



Sistema de evaluación

Para la **autoevaluación**, las unidades didácticas contienen **actividades formativas** que promueven la reflexión y garantizan el logro de los objetivos de aprendizaje previstos.

En cada módulo se presenta un test que evalúa los conocimientos adquiridos. Los intentos son ilimitados. De esta manera, el alumno/a toma conciencia y regula el propio proceso de aprendizaje.

El curso finaliza con un **examen final** que se aprueba a partir de **7** y el alumno dispone de dos intentos para superarlo.

La calificación final del programa se obtiene calculando:

40%

nota media de los test de unidad

60%

nota del examen final