



# Competencia digital



Todos los niveles educativos

160 horas

## Formación y Especialización DOCENTE

[www.oceanoeducacion.com](http://www.oceanoeducacion.com)

**OCEANO**  
educación

## Descripción

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.

En este curso se darán 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.

Se enseñará qué es y cómo se utiliza un **blog**, un **Kahoot** y un **portafolio digital**. Estos tres recursos se trabajarán dentro del ámbito escolar y como herramienta educativa y se participará en la creación de recursos para poder trabajar y aprender.

También se estudiarán las diferentes herramientas que ofrece el paquete de **Google** para la educación (**Google workspace for Education**). Estas herramientas permiten brindar tanto a los alumnos, con diferentes técnicas y propuestas para utilizar en su camino educativo, como a los docentes de los diferentes centros para organizar, programar y realizar un seguimiento de la evolución de sus alumnos.

**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.

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

- Asesorar a los docentes en el uso didáctico de las TAC con el objetivo de alcanzar la competencia digital docente.

- Conocer herramientas digitales que se pueden utilizar en el ámbito educativo.

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

- 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.

- Gestionar diferentes sistemas comunicativos para mantener la comunicación mediante plataformas de enseñanza y aprendizaje.

- Identificar las características y la estructura de un **blog**, un **kahoot** y un **portafolio digital**.

- Crear y editar un **blog**, un **kahoot** y un **portafolio digital**.

- Conocer las posibilidades educativas que pueden aportar los **blogs**, los **kahoots** y los **portafolios digitales**.

- Utilizar los **blogs**, los **kahoots** y los **portafolios digitales** como actividades de enseñanza- aprendizaje

- Fomentar el trabajo colaborativo a través de los **blogs**, los **kahoots** y los **portafolios digitales**.

- Gestionar **Google Groups** como sistema comunicativo para mantener la comunicación entre docente y alumno.

- Crear diferentes espacios en línea para publicar diferentes recursos o buenas prácticas.

- Estructurar espacios en línea, como **Google Sites**, para compartir el conocimiento en el aula.

- Participar y desarrollar tareas colaborativas seleccionando las herramientas TAC más adecuadas en cada caso.

- Asesorar a los docentes en la aplicación de las TAC en las aulas.

- Promover el uso de las herramientas **Google** para su aplicación en las aulas.



# Contenidos

El contenido del curso está organizado en cuatro módulos:

## Módulo 1. Uso competente de la tecnología digital en el aula

### 1.1. 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

### 1.2. 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)

### 1.3. 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

## Módulo 2. Herramientas digitales

### 2.1. El blog como herramienta educativa

- ¿Qué es un blog?
- El blog en el ámbito educativo
- Listado de blogs educativos
- ¿Dónde podemos crear un blog?
  - Cabecera
  - Bloque lateral
  - Bloque principal
  - Pie de página
- Cómo editar nuestro blog
  - Ver sitio
  - Estadísticas
  - Plan
  - Administrar
  - Personalizar
  - Configurar
- Derechos de imagen y derechos de autor

### 2.2. Kahoot! como herramienta educativa

- ¿Qué es un Kahoot?
  - Uso del Kahoot en el aula
- Kahoot en el ámbito educativo
- Recopilatorio de Kahoots
- Cómo crear un Kahoot
  - Quiz; Recomendaciones
- Kahoot! en el aula

### 2.3. El portafolio digital

- ¿Qué es un portafolio digital?
- El portafolio digital en el ámbito educativo
- ¿Dónde podemos crear un portafolio digital?
- Cómo editar nuestro portafolio
  - Editar la página
  - Crear nuevas páginas
  - Menú más acciones
  - Uso compartido
  - Permisos

## Módulo 3. Introducción al uso de herramientas Google Workspace for Education

### 3.1. Herramientas para crear, guardar y compartir contenidos

- Gmail
- Google Drive
  - Qué es Google Drive
  - Entrar en Google Drive

- Tour por Google Drive
- Ordenar tu Google Drive
- Organizar tu Google Drive
- Compartir diferentes archivos
- Cambiar derechos de compartición
- Google Drive en el aula
- **Google Documents**
  - Qué es Google Documents
  - Crear un nuevo documento
  - Qué puedes hacer con Google Documents
  - Funcionalidades de Google Documents
  - Configuración de Google Documents
  - Compartir documentos con otros usuarios
  - Añadir comentarios en los documentos
  - Historial de cambios
  - Descargar el documento en el ordenador
  - Google Documents en el aula
- **Google Sheets**
  - Qué es Google Sheets
  - Crear un nuevo documento
  - Qué puedes hacer con Google Sheets
  - Organización de la hoja de cálculo
  - Formato de celdas
  - Aplicación de funciones a tus hojas de cálculo
  - Compartir documentos con otros usuarios
  - Añadir comentarios en las hojas de cálculo
  - Historial de cambios
  - Descargar el documento en el ordenador
  - Google Sheets en el aula
- **Google Slides**
  - Qué es Google Slides
  - Crear un nuevo documento
  - Qué puedes hacer con Diapositivas de Google
  - Editar tu presentación
  - Añadir notas al orador
  - Compartir las presentaciones con otros usuarios
  - Añadir comentarios a las presentaciones
  - Historial de cambios
  - Descargar el documento en el ordenador
  - Google Slides en el aula

### 3.2. Herramientas para planificar y gestionar el aula

- **Google Classroom**
  - Qué es Google Classroom
  - Acceder a Google Classroom
  - Recorrido por el Classroom
  - Crear una clase
  - Menú de Google Classroom
  - Subir material
  - Crear una tarea
  - Hacer una pregunta
  - Invitar a un docente
  - Invitar a un alumno
  - Cambiar la configuración de Google Classroom
  - Google Classroom en el aula
- **Google Calendar**
  - Qué es Google Calendar
  - Acceder a Google Calendar
  - Añadir un evento a tu calendario
  - Crear más calendarios
  - Qué calendario puedo utilizar para mis alumnos
  - Google Calendar en el aula)

- **YouTube**
  - Qué es YouTube
  - Acceder a YouTube
  - Crear un canal de YouTube y su utilidad
  - Colgar un vídeo en tu canal
  - Crear una lista de reproducción
  - Buscar vídeos y añadirlos a tu lista de reproducción
  - Compartir tu lista de reproducción
  - YouTube en el aula

### 3.3. Herramientas para evaluar

- **Google Forms**
  - Qué es Google Forms
  - Acceder a Google Forms
  - Crear tu formulario
  - Estructura del formulario
  - Menú superior
  - Enviar el formulario
  - Obtener los resultados; Importar las notas de un test de autoevaluación en Classroom
  - Google Forms en el aula
- **Evaluar tareas en Google Classroom**
  - Evaluar una tarea
  - Cómo ve la tarea el alumno
  - Evaluar tareas

---

## Módulo 4. Progreso en el uso de las herramientas Google Workspace for Education

### 4.1. Herramientas de comunicación y de edición en línea

- **Google Groups**
  - Qué es Google Groups
  - Acceder a Google Groups
  - Explorar los grupos de Google
  - Crear un grupo en Google Groups
  - Gestionar el grupo
  - Gestionar los miembros
- **Google Groups en el aula**
- **Complementos y extensiones**
- **Complementos y extensiones en el aula**
  - Ludichart
  - Meet Grid View
  - CoRubrics

### 4.2. Herramientas de publicación en línea y rúbricas

- **Google Sites**
  - Qué es Google Sites
  - Acceder a Google Sites
  - Crear una clase
  - Editar Google Sites
  - Publicar el sites
  - Google Sites en el aula
- **Las rúbricas**
  - Rúbricas en Classroom
  - CoRubrics

### 4.3. Desafíos y casos prácticos de aplicación

- **Ámbito digital**

- Dimensión instrumentos y aplicación
- Dimensión tratamiento de la información y organización de los entornos digitales de trabajo
- Dimensión comunicación interpersonal y colaboración
- Dimensión hábitos, civismo e identidad digital

- **Google Documents**

- Recopilación de tareas sin necesidad de impresión
- Ofrecer feedback inmediato
- Trabajo colaborativo

- **Google Sheets**

- Crear un horario de clase
- Crear un libro de calificaciones
- Recopilación de datos
- Controlar la asistencia a clase

- **Google Slides**

- Compartir explicaciones con el alumnado y con los compañeros.
- Ofrecer feedback inmediato
- Trabajo colaborativo

- **Google Forms**

- Recopilar direcciones de correo
- Obtener información sobre un tema
- Votaciones
- Ejercicios diarios
- Test de evaluación
- Evaluar la comprensión lectora
- Cambio de roles

- **Google Sites**

- ePortfolio
- Gamificación
- Búsqueda del tesoro

- **Otros recursos**

- Hangouts /Meet
- Google+
- Google Cultural Institute
- Google Scholar
- La búsqueda del día
- Google Maps for Education
- Jamboard

## Metodología

El curso se compone de **cuatro módulos** organizados en unidades.

En cada **unidad** 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 unidad** compuesto por **10 ejercicios interactivos**.

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

Al superar los **cuatro test de módulo** se accede a un examen final compuesto por **25 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.

Al finalizar cada unidad se presenta un test que evalúa los conocimientos adquiridos, se aprueba a partir de 7 y los intentos son ilimitados. Después de aprobar los **test de unidad**, se accede a un **test de módulo** también con un número de intentos ilimitados y se aprueba a partir de 7. 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.

La calificación final del programa se obtiene calculando:

**20%**

**nota media de los test de unidad**

**30%**

**nota media de los exámenes de módulo**

**50%**

**nota del examen final**