

**MÁSTER UNIVERSITARIO EN TECNOLOGÍA EDUCATIVA Y COMPETENCIA DIGITAL DOCENTE****COMPETENCIAS**

Gran competencia 1\_ Gran Competencia 1\_ Conocer y manejar las tecnologías digitales de soporte a la docencia orientadas a la planificación y gestión docente, la elaboración y publicación de materiales, el diseño adaptado de entornos de aprendizaje, la innovación, el despliegue de actividades en el aula, su evaluación y otros procesos asociados al contexto de enseñanza-aprendizaje tanto en entornos presenciales/híbridos/virtuales.

Conocimiento CO1.1\_ Comprender las teorías pedagógicas y modelos de aprendizaje que respaldan la integración de tecnologías en la educación así como sus implicaciones educativas.

Conocimiento CO1.2\_ Desarrollar una comprensión exhaustiva de los conceptos inherentes a los entornos virtuales de aprendizaje, los recursos educativos que ofrecen, los modos de interacción con los estudiantes que proporcionan o las formas de seguimiento del progreso de los alumnos.

Conocimiento CO1.3\_ Conocer los principales entornos virtuales de aprendizaje existentes y saber determinar cuáles son más adecuados para su implantación en función de factores como el ciclo formativo, las características del centro u otros condicionantes.

Conocimiento CO1.4\_ Comprensión profunda y especializada de los principios, estándares y prácticas que garantizan que los recursos y servicios digitales sean accesibles para todas las personas, incluidas aquellas con diversas discapacidades.

Conocimiento CO1.5\_ Conocimientos especializados en los principios, estrategias y técnicas asociadas a la integración efectiva de la gamificación en contextos educativos.

Conocimiento CO1.6\_ Conocer en profundidad las recomendaciones y estándares para el diseño y la creación de material educativo adaptado a entornos digitales.

Conocimiento CO1.7\_ Desarrollar una comprensión profunda de los elementos constitutivos de la identidad digital, considerando aspectos como la gestión de perfiles en redes sociales, la creación y mantenimiento de una presencia en línea coherente y auténtica, la protección de la privacidad en entornos digitales, así como una comprensión sólida de los principios éticos relacionados con la conducta en línea.

Conocimiento CO1.8\_ Conocer en profundidad el marco conceptual de la evaluación por competencias: las principales teorías de evaluación por competencias, el diseño y desarrollo de competencias alineadas con los objetivos educativos, la creación de indicadores claros y medibles, así como la retroalimentación constructiva y significativa.

Conocimiento CO1.9\_ Adquirir conocimientos sobre las características de la tecnología móvil y ubicua, las estrategias educativas subyacentes y los modelos existentes.

Conocimiento CO1.10\_ Conocer los principios del diseño para desarrollar actividades de aprendizaje móvil y ubicuo utilizando aplicaciones móviles existentes; identificando y comprendiendo las diversas utilidades y características de las mismas y cómo incorporarla en la labor docente, facilitando interacciones, intercambio de información y creación de contenidos.

Habilidad o destreza HD1.1\_ Saber aplicar procesos de diseño metodológico mediados por tecnología de forma adecuada en las diferentes modalidades educativas.

Habilidad o destreza HD1.2\_ Saber manejar herramientas de prototipado asociadas al diseño de

**COMPETENCIAS**

propuestas didácticas y actividades de aprendizaje.

Habilidad o destreza HD1.3\_ Saber gestionar y utilizar entornos virtuales de aprendizaje.

Habilidad o destreza HD1.4\_ Conocer y saber utilizar herramientas y dispositivos de apoyo a la accesibilidad y cómo aplicarlas al ámbito docente.

Habilidad o destreza HD1.5\_ Saber diseñar y crear entornos educativos virtuales gamificados.

Habilidad o destreza HD1.6\_ Saber crear, de forma individual o en colaboración con otros, nuevos contenidos educativos en formato digital.

Habilidad o destreza HD1.7\_ Saber organizar los contenidos educativos digitales y publicarlos a través de plataformas de publicación de contenidos digitales.

Habilidad o destreza HD1.8\_ Saber utilizar las tecnologías digitales para la evaluación formativa y sumativa.

Habilidad o destreza HD1.9\_ Saber generar, seleccionar, analizar e interpretar las estadísticas digitales sobre la actividad, el rendimiento y el progreso del alumnado.

Habilidad o destreza HD1.10\_ Saber utilizar herramientas de grabación y transmisión de vídeo para su aplicación en la docencia.

Gran competencia 2\_ Saber diseñar y crear entornos y materiales de enseñanza accesibles, atractivos y de calidad, que sigan las reglas éticas y conociendo los recursos digitales que favorecen el trabajo colaborativo y la comunicación eficaz.

Competencia transversal, actitud o valor CT2.1\_ Capacidad para diseñar y crear entornos y materiales digitales de enseñanza accesibles, que atiendan a la diversidad del alumnado.

Competencia transversal, actitud o valor CT2.2\_ Capacidad para diseñar y crear material digital educativo atractivo y de calidad.

Competencia transversal, actitud o valor CT2.3\_ Capacidad para utilizar las tecnologías digitales de forma responsable y ética, así como respetar y aplicar correctamente la normativa sobre privacidad y propiedad intelectual.

Competencia transversal, actitud o valor CT2.4\_ Capacidad para utilizar las tecnologías digitales para la comunicación y la colaboración.