



**ACTIVIDADES EN LABORES DE ACCIÓN TUTORIAL Y EN ACTIVIDADES DE ACOGIDA  
AVALADAS POR EL CENTRO**

**ACTIVIDAD QUE SE PROPONE: XI Seminario del Programa Institución Libre de Enseñanza.**

**Desarrollo de la Competencia Digital**

**CENTRO:** Facultad de Educación

**TIPO DE ACTIVIDAD:** Seminario

**RESUMEN DEL CONTENIDO Y OBJETO DE LA ACTIVIDAD A REALIZAR**

El Programa ILE tiene por objetivo que el alumnado de las diferentes titulaciones de la Facultad de Educación conozca experiencias de éxito y prácticas innovadoras que se están llevando a cabo en contextos educativos y formativos en nuestra Región. El esfuerzo se centra en promover ofertas formativas que potencien la interacción y colaboración entre la Universidad y la sociedad. Fortalecer esos cauces de colaboración mediante el intercambio de prácticas innovadoras, contribuirá sin duda a la profesionalización de nuestros estudiantes

Este programa se enmarca en el Programa de Orientación y Tutoría (POT) de la Facultad de Educación y forma parte de una de las acciones del Plan Transversal de Proyección Social y Estudiantes.

De manera concreta, esta XI edición del Programa Institución Libre de Enseñanza persigue los siguientes objetivos:

1. Mejorar todas las Competencias Digitales
  - a. Información y alfabetización informacional.
  - b. Comunicación y colaboración.
  - c. Creación de contenido digital.
  - d. Seguridad.
  - e. Resolución de problemas.



Certificate  
for Quality in  
Internationalisation



2. Evaluar el nivel de Competencia Digital Docente de los participantes para reflexionar sobre las implicaciones educativas.
3. Conocer y trabajar diferentes metodologías y recursos con el uso de las TIC (ABP, Flipped Classroom y Gamificación).
4. Adquirir competencias, actitudes hacia la autoformación y uso de credenciales digitales.
5. Conocer las diferentes posibilidades, usos de los recursos y contenidos digitales.

#### **PÚBLICO DESTINATARIO PRINCIPAL**

Este programa está dirigido a estudiantes de todos los cursos de los Grados en Educación Infantil, Educación Primaria, Educación Social y Pedagogía.

#### **PERSONA DE CONTROL DE REALIZACIÓN DE LA ACTIVIDAD POR LOS ESTUDIANTES DE LA FACULTAD DE EDUCACIÓN**

Este seminario tendrá adscrito un coordinador el cual será docente de esta Facultad y con conocimientos en la temática de la acción formativa. El coordinador será el encargado de supervisar los trabajos del alumnado y controlar la asistencia de los mismos a las sesiones previstas. El coordinador de la acción formativa proporcionará a la Vicedecana de Proyección Social y Estudiantes tanto las listas de control de asistencia como los trabajos corregidos y calificados de los estudiantes.

#### **FORMAS DE CONTROL DE REALIZACIÓN DE LA ACTIVIDAD POR LOS ESTUDIANTES DE LA UNIVERSIDAD DE MURCIA.**

La asistencia de los estudiantes a la actividad formativa se controlará mediante una hoja de firmas. Así mismo, los estudiantes tendrán que elaborar cinco informes relativos a las cinco prácticas que se contemplan en el seminario.

#### **INDICACIÓN CLARA DE EN QUÉ CONSISTE LA PARTICIPACIÓN ACTIVA DEL ESTUDIANTE.**

Los estudiantes participarán activamente en cada una de las sesiones desarrollando actividades prácticas relacionadas con los contenidos del programa formativo. Concretamente, llevarán a cabo las siguientes actividades:

**Sesión 1.** Alta y registro completo en el Portfolio de la Competencia Digital Docente.

Evidencia 1: URL del perfil público Completo del Porfolio de la CDD.





**Sesión 2.** Creación de un portfolio digital a través de un blog.

Evidencia 2: URL del portfolio.

**Sesión 3.** Búsqueda y filtrado de información, selección de un contenido, creación/modificación/reutilización del contenido respetando derechos de autor. Uso adecuado de licencia Creative Commons.

Evidencia 3: URL de la sección del portfolio donde está el contenido

**Sesión 4.** Creación de juegos a través de App y sitios web orientados a la gamificación.

Evidencia 4: URL y/o código de acceso a la actividad gamificada creada.

**Sesión 5.** Creación de un vídeo para trabajar la metodología Flipped Classroom. Creación de una lista de vídeos de reproducción.

Evidencia 5: URL del enlace a la propuesta Flipped Classroom del portfolio.

#### NÚMERO DE HORAS DE DEDICACIÓN ACTIVA DEL ESTUDIANTE.

El seminario consta de 30 de horas de las cuales 25 serán presenciales y 5 de trabajo autónomo.

#### LUGAR, FECHAS Y HORARIOS PREVISTOS PARA LA REALIZACIÓN DE LA ACTIVIDAD.

La actividad se realizará en una de las Aulas de Centro de la Facultad de Educación los viernes, en horario de tarde, y los sábados, en horario de mañana. En la siguiente tabla se especifican las fechas y horarios de realización, concretando los contenidos a desarrollar en cada una de las sesiones.

CONTENIDOS	CALENDARIO
<b>Introducción a la Competencia Digital:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Evaluación de la Competencia Digital Docente.</li><li>- Marco de Competencia Digital Docente del INTEF.</li><li>- Marco Europeo Competencia Digital Docente European: DigCompEdu.</li><li>- Portfolio de la Competencia Digital Docente.</li><li>- Test de evaluación inicial de la Competencia Digital Docente.</li></ul>	Viernes 13 de abril, de 16:00 a 21:00 horas.
<b>Gestión de sitios web, el blog como recurso educativo</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Blogs de referencia.</li></ul>	Sábado 14 de





<ul style="list-style-type: none"><li>- El blog: características y tipos.</li><li>- El blog como Portfolio e instrumento de enseñanza y aprendizaje.</li><li>- Las entradas y publicaciones periódicas del blog.</li><li>- Las páginas, sitios y acceso público o privado del blog.</li></ul>	abril, de 9:00 a 14:00 horas.
<b>Curación de contenidos digitales y licencias Creative Commons.</b>	
<b>Plataformas de formación y autoformación docente.</b>	Viernes 20 de abril, de 16:00 a 21:00 horas
<ul style="list-style-type: none"><li>- La curación de contenidos: búsqueda y filtrado de información.</li><li>- Creación, modificación y reutilización de contenidos digitales.</li><li>- REA: Recursos Digitales Educativos Abiertos: Procomún</li><li>- Gestión de licencias: Creative Commons.</li><li>- Modalidades de formación educativas abiertas: AprendeINTEF</li></ul>	
<b>Creación de contenidos educativos gamificados</b>	
<b>Uso de credenciales digitales.</b>	Sábado 21 de abril, de 9:00 a 14:00 horas.
<ul style="list-style-type: none"><li>- Introducción a la gamificación.</li><li>- Apps y herramientas en línea para la gamificación.</li><li>- La evaluación gamificada.</li><li>- Credenciales Digitales.</li></ul>	
<b>Gestión y creación de vídeos, el Flipped Classroom.</b>	
<ul style="list-style-type: none"><li>- Creación y edición de vídeo.</li><li>- Gestión de vídeos: soportes, canales y listas de reproducción.</li><li>- El vídeo como recurso educativo: introducción al Flipped Classroom.</li><li>- Test de evaluación final de la Competencia Digital.</li></ul>	Viernes 27 de abril, de 16:00 a 21:00 horas.

**EN CASO DE ORGANIZACIÓN DE ACTIVIDADES FORMATIVAS, NÚMERO DE PLAZAS PREVISTAS A LOS ESTUDIANTES DE LA UNIVERSIDAD DE MURCIA: 30**

**NÚMERO DE CRAU SOLICITADO/S: 1 crédito CRAU**

**NÚMERO PREVISTO DE ESTUDIANTES PARA LOS QUE SE SOLICITA CRAU: 30**

**Aprobado en Junta de Facultad de 7 de febrero de 2018**



Certificate  
for Quality in  
Internationalisation