

COD. ART.	CONTENIDO	HORAS	Objetivos
17728	Enseñanza creativa con Redes Sociales	75	- Conocer las necesidades de mejora y actualización de la competencia digital docente. - Transmitir la importancia de proteger la identidad digital y cuidar la reputación online. - Detallar cómo se aplican los derechos de autor y las licencias para contenidos digitales. - Trabajar con las redes sociales para innovar la labor docente. - Representar un personaje 2.0. - Aplicar la estrategia del Cadáver exquisito 2.0 en redes sociales. - Conocer las posibilidades creativas de las redes sociales. - Conocer la narración digital y sus elementos. - Crear una base de datos de recursos gratuitos. - Conocer el procedimiento para la creación de licencias Creative Commons.
15752	Gamificación	60	- Crear y aplicar dinámicas de juego. - Aprender aspectos de diseño de sistemas gamificados. - Aprender a conocer contextos y formas en los que aplicar recursos de gamificación. - Comprender la relevancia del juego en entornos poco lúdicos.
9815	Tutor-formador para certificados de profesionalidad en teleformación	60	Adquirir las competencias específicas para tutorizar de forma correcta acciones de formación en modalidad de teleformación. Conocer las bases, fundamentos, componentes y características de la formación e-Learning y los sistemas de formación actuales. Desempeñar los roles y funciones propias del personal docente en la formación e-Learning. Diseñar el plan de acción tutorial, estrategias didácticas, recursos y actividades adecuadas a las acciones formativas en modalidad e-Learning. Seleccionar las herramientas de comunicación, colaboración, seguimiento y evaluación necesarias para un adecuado desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje. Ser consciente de la importancia de los avances tecnológicos y su influencia en el desarrollo del e-Learning.
15496	Uso de tablets en el aula	56	- Realizar una primera aproximación teórico-práctica del uso de las tablets en el aula. - Comprender la realidad práctica del aula en la que se implementará el uso de las tablets. - Saber generar y editar contenido educativo digital de forma autónoma.