



Financiado por la  
Unión Europea  
NextGenerationEU



GENERALITAT  
VALENCIANA  
Conselleria d'Educació,  
Cultura i Esport

TOTS  
A UNA  
VELL



# COMPETIC: PROGRAMA DE DIGITALIZACIÓN DE LA FP



**CURSO DE 30 HORAS**

Píldoras generales + específicas por  
familias profesionales.

## PONENCIA GENERAL

**TIC: ENSEÑAR EN LA ERA DIGITAL**

### BLOQUE I: CREACIÓN DE CONTENIDOS

#### **BÚSQUEDAS AVANZADAS DE INFORMACIÓN**

Navegadores y complementos; herramientas de búsqueda; gestores bibliográficos.

#### **CONSTRUCCIÓN DE CONTENIDOS Y RECURSOS DIGITALES**

Conceptos generales; herramientas para la construcción de contenidos digitales; fases de creación.

#### **PROPIEDAD INTELECTUAL Y LICENCIAS EN LA GENERACIÓN DE CONTENIDOS**

Tipos de licencias; Creative Commons.

#### **ACCESIBILIDAD DE LOS CONTENIDOS Y EL ACCESO A LOS MEDIOS DIGITALES**

DUA; buenas prácticas.

### BLOC II: TECNOLOGÍAS HABILITADORAS PARA LA TRANSFORMACIÓN DIGITAL

#### **LA REALIDAD AUMENTADA PARA LA EDUCACIÓN**

Realidad aumentada; aplicaciones de la RA en educación; creación en realidad aumentada.

#### **CULTURA MAKER E IMPRESIÓN 3D**

Impresoras 3D; configuraciones; aplicaciones.

#### **INTELIGENCIA ARTIFICIAL APLICADAS EN LA EDUCACIÓN**

Machine learning.

#### **BIG DATA: ANÁLISIS DE DATOS Y PREDICCIÓN**

Redes sociales.

#### **IOT: INTERNET DE LAS COSAS**

Interconexión de objetos; etiquetas inteligentes (QR, NFC, RFID)

#### **VIRTUALIZACIÓN**

Máquinas virtuales; contenedores.

#### **BLOCKCHAIN**

Trazabilidad en procesos.

### BLOC III: METODOLOGÍAS DIGITALES

#### **EL APRENDIZAJE MÓVIL**

Tecnologías móviles; usos educativos; aplicaciones móviles.

#### **COMUNIDADES VIRTUALES DE APRENDIZAJE**

Herramientas colaborativas; redes sociales; sistemas e-learning (EVA, SCORM, LMS,...);

#### **USO SEGURO DE LAS HERRAMIENTAS Y LOS MEDIOS DIGITALES**

Identidad digital; buenas prácticas en entornos digitales.

