

## COMPETENCIAS DIGITALES PARA LA FORMACIÓN EN REMOTO



### Presentación

Actualmente en nuestra sociedad, se plantean unos retos fundamentales para los que es necesario contar con profesionales digitalmente competentes, capaces de sacar el máximo partido de las tecnologías TIC tanto para su propio desarrollo profesional como a la mejora de los servicios o productos que ofrezca su organización a la sociedad.

Debido a la reciente crisis sanitaria, han sido muchos los cambios que se han producido en nuestras vidas, en la forma que muchos tenemos de trabajar y, por supuesto, en la manera de formarnos. Muchos formadores se enfrentan al reto de trasladar las clases presenciales y reuniones a un formato online en vivo.

En el ámbito de la formación, esta transformación no debe significar una merma en la eficacia y la calidad del proceso de aprendizaje y se debe garantizar la adquisición adecuada de las competencias y destrezas definidas en los programas formativos de las acciones formativas.

A través de esta formación, ofrecemos un conjunto de herramientas TIC necesarias para reforzar la adquisición de las competencias digitales adecuadas en el ámbito docente para afrontar estos nuevos retos que tenemos por delante y, de esa forma, contribuir a una sociedad digitalmente más competente.

### Objetivo

Al finalizar esta formación, el estudiante será capaz de organizar e impartir cursos en remoto gestionando grupos de alumnos, contenidos y clases utilizando herramientas digitales gratuitas y sencillas.

1. **Competencias digitales básicas y mapa del talento digital**
  - a. Las Competencias Digitales básicas en el ámbito docente
  - b. Las competencias digitales en el proyecto DIGCOMP
  - c. El Marco Común de Competencia Digital Docente
  - d. Diagnóstico de la competencia digital docente
  - e. Recursos para reforzar las competencias digitales
  
2. **Organización de reuniones virtuales y conversión en sesiones formativas. Pautas y herramientas (I)**
  - a. Diferentes modalidades de impartición: formación elearning, formación presencial, formación mixta (blended learning), formación a través de aula virtual de telepresencia
  - b. Modalidad de impartición a través de Aula Virtual
  - c. Un elemento común: los entornos virtuales de aprendizaje o plataforma virtuales de aprendizaje (LMS)
  
3. **Organización de reuniones virtuales y conversión en sesiones formativas. Pautas y herramientas (II)**
  - a. Plataformas para generar clases en vivo. Creación de cuentas y descarga de aplicaciones
  - b. Plataformas para reuniones on-line y webinars
  - c. ¿Cómo seleccionar un software de videoconferencia válido para una sesión formativa síncrona?
  - d. Requisitos de configuración generales y recomendaciones de seguridad
  - e. Herramientas para las clases en remoto: cuentas de correo, ordenadores, micrófonos, cámaras, móviles, fondos virtuales, chat
  - f. Generación de clases en remoto: iluminación básica, sonido básico, estructura, tiempos adecuados...
  - g. Planificación adecuada de las clases virtuales

<b>Contenidos</b>	<p>4. <b>Gestión de grupos y clases. Repertorio básico de herramientas gratuitas para la formación virtual. Pautas y herramientas (I)</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>a. Herramientas para la formación virtual (I): Plataformas LMS para el aprendizaje virtual</li><li>b. Herramientas para la formación virtual (II): aplicaciones educativas de Google (Google Classroom)</li></ul>
<b>Contenidos</b>	<p>5. <b>Generación de recursos y contenidos formativos: imágenes, audio, vídeo. Pautas y herramientas</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>a. Recursos y contenidos formativos</li><li>b. Herramientas más utilizadas: Genially, Canva, Audacity, Kahoot, Pixabay, Final cut, Adobe</li><li>c. Herramientas para la generación de imágenes</li><li>d. Repositorios de recursos multimedia</li><li>e. Herramientas para la generación de videos</li><li>f. Herramientas para la generación de audios</li><li>g. Herramientas para generar juegos para el aprendizaje: crear actividades prácticas multimedia a través de dinámicas de juego</li></ul> <p>6. <b>Canales para compartir y divulgar recursos educativos. Pautas y herramientas</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>a. Diseño de actividades en los entornos virtuales de aprendizaje</li><li>b. Buscar y compartir contenidos didácticos en redes sociales: Repositorios de contenidos didácticos multimedia</li><li>c. Incorporación en el aula virtual de recursos para el aprendizaje</li></ul>

<b>Contenidos</b>	<p>7. <b>Elaboración, exposición y feed-back de los proyectos personales de cada participante (I)</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>a. Realización y grabación de una sesión remota</li><li>b. Creación de un aula virtual con calendario y actividades de un curso</li><li>c. Creación de un sitio web con contenidos y recursos educativos, propios y de terceros</li></ul> <p>8. <b>Elaboración, exposición y feed-back de los proyectos personales de cada participante (II)</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>a. La evaluación en los entornos virtuales de aprendizaje</li><li>b. Herramientas e instrumentos de evaluación en formación virtual</li><li>c. Proyecto formativo bajo el formato remoto y virtual: presentación al grupo. La Guía de Estudio o Guía del Curso</li></ul>
-------------------	---

<b>Dirigido a</b>	<p>Cualquier persona interesada en la utilización de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en el ámbito de la educación.</p> <p>Profesionales que tengan relación con el mundo de la formación en todos sus niveles y también en el ámbito de la formación profesional para el empleo</p>
-------------------	--

<b>TELEFORMACIÓN</b>	
<b>Modalidad y duración</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>30 horas</b> de duración</li><li>• Plataforma, contenidos y sistema tutorial adaptado a Bonificaciones de Fundae con acceso a:<ul style="list-style-type: none"><li>• Contenido Multimedia.</li><li>• Videotutoriales</li><li>• Recursos Adicionales</li><li>• Foros de Debate</li><li>• Tutorías por Aula Virtual</li><li>• Pruebas de evaluación</li></ul></li></ul>

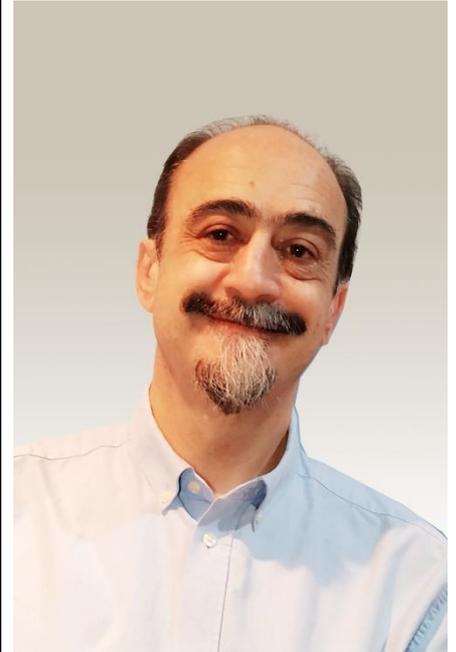
**Fechas**

Del 27 septiembre al 20 diciembre de 2021

**El tutor**

**Juan Valera Mariscal**

- Consultor Senior y Coach profesional, ha desempeñado cargos de responsabilidad en el área de Recursos Humanos en diversas empresas del sector tecnológico.
- Blogger, divulgador y escritor, ha publicado varios libros sobre habilidades directivas y gamificación. Psicólogo Experto en Coaching (PsEC) Certificado por el Colegio Oficial de Psicólogos de Madrid.
- Ha entrenado a más de 5000 profesionales en habilidades directivas y de comunicación: liderazgo, negociación, presentaciones con valor, inteligencia emocional, PNL, coaching, gestión del tiempo, creatividad, comunicación interna, gamificación y nuevas tecnologías aplicadas a la gestión de recursos humanos (e-learning, e-assessment, RRSS, ...).



**PRESUPUESTO**

Hasta 9 alumnos	De 10 a 25 alumnos	De 26 en adelante
225 €/alumno	210 €/alumno	180 €/alumno
(7,5 €/h/alumno)	(7 €/h/alumno)	(6 €/h/alumno)

Este curso es 100 % bonificable ante Fundae. Desde BAI ofrecemos realizar la gestión sin coste adicional para la empresa.