



PROGRAMA FORMATIVO:

COMPETENCIAS DIGITALES PARA FORMADORES Y TUTORES SEGÚN EL “MARCO COMÚN DE COMPETENCIA DIGITAL DOCENTE-DIGCOMP-”

DATOS GENERALES DE LA ESPECIALIDAD

1. Familia Profesional: SERVICIOS SOCIOCULTURALES Y A LA COMUNIDAD

Área Profesional: FORMACIÓN Y EDUCACIÓN

2. Denominación: COMPETENCIAS DIGITALES PARA FORMADORES Y TUTORES SEGÚN EL "MARCO COMÚN DE COMPETENCIA DIGITAL DOCENTE-DIGCOMP"

3. Código: SSCE20

4. Nivel de cualificación: 2

5. Objetivo general:

Comprender el "Marco común de competencia digital docente" identificando las 5 áreas de la competencia digital docente, así como sus veintiuna competencias y los seis niveles competenciales (A1-C2).

6. Prescripción de los formadores:

6.1. Titulación requerida:

Titulación universitaria: Diplomado, Licenciado Titulación de Grado o equivalente o de otras de superior nivel relacionadas con este campo de las competencias digitales.

6.2. Experiencia profesional requerida:

Deberá acreditar al menos dos años de experiencia profesional en la prestación de servicios relacionados con las tecnologías de la información y comunicación.

6.3. Competencia docente:

Será necesario tener experiencia metodológica o experiencia docente, de 100 horas.

6.4. Formación y experiencia en modalidad de teleformación.

Experiencia en la modalidad de teleformación y en la utilización de las tecnologías de la información y comunicación. El tutor-formador deberá acreditar formación de 30 horas en la utilización de las estas tecnologías y en la modalidad de teleformación, o experiencia de 60 horas en la impartición de cursos en esta modalidad y en la utilización de TICs.

7. Criterios de acceso del alumnado:

7.1. Nivel académico o de conocimientos generales:

Formadores, tutores de formación profesional para el empleo.
Conocimientos de informática a nivel de usuario.

8. Número de participantes:

Máximo 25 participantes para cursos presenciales y 80 en la modalidad de teleformación.

9. Relación secuencial de módulos formativos:

- Módulo 1: Presentación del Marco Común de competencia digital docente: áreas y niveles competenciales.
- Módulo 2: Competencias del área de información y alfabetización informacional.
- Módulo 3: Competencias del área de comunicación y colaboración.
- Módulo 4: Competencias del área de creación de contenidos digitales.
- Módulo 5: Competencias del área de seguridad.
- Módulo 6: Competencias del área de resolución de problemas.

10. Duración:

Horas totales: 80

Distribución horas:

- Presencial80 horas
- Teleformación..... 80 horas

11. Requisitos mínimos de espacios, instalaciones y equipamiento

11.1. Espacio formativo:

- Aula de gestión: 60 m² para 25 alumnos.

Cada espacio estará equipado con mobiliario docente adecuado al número de alumnos, así mismo constará de las instalaciones y equipos de trabajo suficientes para el desarrollo del curso.

11.2. Equipamiento:

- Aula de gestión:
 - Mesa y silla para el formador.
 - Mesas y sillas para el alumno.
 - Material de aula.
 - Pizarra.
 - PC instalado en red con posibilidad de impresión de documentos, cañón con proyector e Internet para el formador.
 - PCs instalados en red e internet con posibilidad de impresión para los alumnos.
 - Software específico para el aprendizaje de cada acción formativa.

Las instalaciones y equipamientos deberán cumplir con la normativa industrial e higiénico sanitaria correspondiente y responderán a medidas de accesibilidad universal y seguridad de los participantes.

En el caso de que la formación se dirija a personas con discapacidad se realizarán las adaptaciones y los ajustes razonables para asegurar su participación en condiciones de igualdad.

7.2.1 En el caso de formación en modalidad de Teleformación, se ha de incluir el siguiente equipamiento:

- Plataforma de teleformación

La plataforma de teleformación que se utilice para impartir acciones formativas deberá poseer capacidad suficiente para gestionar y garantizar la formación del alumnado, permitiendo la interactividad y el trabajo cooperativo y habrá de reunir los siguientes requisitos técnicos:

- Compatibilidad con los estándares SCORM e IMS.
- Rendimiento, entendido como número de alumnos que soporte la plataforma, velocidad de respuesta del servidor a los usuarios, y tiempo de carga de las páginas Web o de descarga de archivos, que permita:
 - Soportar un número de alumnos equivalente al número total de participantes en las acciones formativas que esté impartiendo el centro o entidad de formación, garantizando un hospedaje mínimo igual al total del alumnado de dichas

acciones, considerando un número de usuarios concurrentes del 40% de ese alumnado.

- Disponer de la capacidad de transferencia necesaria para que no se produzca efecto retardo en la comunicación audiovisual en tiempo real, debiendo tener el servidor en el que se aloja la plataforma un ancho de banda mínimo de 100Mbps, suficiente en bajada y subida.
- Funcionamiento 24 horas al día, los 7 días de la semana.
- Compatibilidad tecnológica y posibilidades de integración con cualquier infraestructura informática o sistema operativo, base de datos, navegador de Internet de entre los más usuales o servidor web, debiendo ser posible utilizar las funciones de la plataforma con complementos (plug-in) y visualizadores compatibles. Si se requiriese la instalación adicional de algún soporte para funcionalidades avanzadas, la plataforma debe facilitar el acceso al mismo sin coste.
- Integración de herramientas y recursos necesarios para gestionar, administrar, organizar, diseñar, impartir y evaluar acciones formativas a través de Internet, disponiendo, específicamente, de las siguientes:
 - Herramientas que faciliten la colaboración y la comunicación entre todos los alumnos, tanto de carácter asíncrono (foros, tablones, correo, listas, etc.), como síncrono, (sistema de mensajería, chat, videoconferencia, etc.).
 - Herramientas de desarrollo, gestión e integración de contenidos.
 - Herramientas de seguimiento formativo, control del progreso del alumnado y evaluación del aprendizaje.
 - Herramientas de administración y gestión del alumnado y de la acción formativa.
- Disponer del desarrollo informático a través del cual el Servicio Público de Empleo de la administración competente, de manera automática, realice el seguimiento y control de las acciones formativas impartidas, conforme al modelo de datos y protocolo de transmisión establecidos en la página web de dicho organismo, a fin de auditar la actividad de los centros y entidades de formación y evaluar la calidad de las acciones formativas.
- Para poder realizar tal seguimiento, el Servicio Público de Empleo de la administración competente, con la periodicidad que determine, se conectará automáticamente con las plataformas de teleformación, por lo que las mismas deberán contar con los desarrollos informáticos que posibiliten tales acciones de seguimiento (protocolo de conexión SOAP).
- Sin perjuicio de lo anterior, y de cara al seguimiento puntual de las acciones formativas de certificado de profesionalidad que se impartan, será preceptivo proporcionar al Servicio Público de Empleo de la administración competente una dirección (con sus correspondientes credenciales) de acceso a la plataforma, con permiso de administrador, pero sin posibilidad de modificar datos.
- Niveles de accesibilidad e interactividad que como mínimo cumplan las prioridades 1 y 2 de la Norma UNE 139803:2012 o posteriores actualizaciones, según lo estipulado en el Capítulo III del Real Decreto 1494/2007, de 12 de noviembre.
- El servidor la plataforma de teleformación ha de cumplir con los requisitos establecidos en la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, de protección de datos de carácter personal, por lo que el responsable de dicha plataforma ha de identificar la localización física del servidor y el cumplimiento de lo establecido sobre transferencias internacionales de datos en los artículos 33 y 34 de dicha Ley Orgánica y en el Título VI del Reglamento de desarrollo de la misma, aprobado por Real Decreto 1720/2007, de 21 de diciembre.
- Incluir la imagen institucional del Servicio Público de Empleo de la administración competente y de las entidades que él designe, con las pautas de imagen corporativa que se establezcan.

- Disponibilidad de un servicio de atención a usuarios que proporcione soporte técnico y mantenga la infraestructura tecnológica y que, de forma estructurada y centralizada, atienda y resuelva las consultas e incidencias técnicas del alumnado. El servicio, que deberá estar disponible para el alumnado desde el inicio hasta la finalización de la acción formativa, deberá mantener un horario de funcionamiento de mañana y de tarde, tendrá que ser accesible mediante teléfono y mensajería electrónica y no podrá superar un tiempo de demora en la respuesta superior a 2 días laborables.

- Material virtual de aprendizaje

El material virtual de aprendizaje para el alumnado se concretará en el curso completo en formato multimedia (que mantenga una estructura y funcionalidad homogénea), debiendo ajustarse al programa formativo que para esta especialidad conste en el fichero de especialidades formativas previsto en el artículo 20.3 del Real Decreto 395/2007, de 23 de marzo y cuyo contenido cumpla estos requisitos:

- Como mínimo, ser los establecidos en el correspondiente programa formativo que conste en el fichero de especialidades formativas previsto en el artículo 20.3 del Real Decreto 395/2007, de 23 de marzo.
- Estar referidos tanto a los conocimientos como a las destrezas prácticas y habilidades recogidas en los objetivos de aprendizaje del citado programa formativo, de manera que en su conjunto permitan conseguir los resultados de aprendizaje previstos.
- Organizarse a través de índices, mapas, tablas de contenido, esquemas, epígrafes o titulares de fácil discriminación y secuenciarse pedagógicamente de tal manera que permitan su comprensión y retención.
- No ser meramente informativos, promoviendo su aplicación práctica a través de actividades de aprendizaje (autoevaluables o valoradas por el tutor-formador) relevantes para la práctica profesional, que sirvan para verificar el progreso del aprendizaje del alumnado, hacer un seguimiento de sus dificultades de aprendizaje y prestarle el apoyo adecuado.
- No ser exclusivamente textuales, incluyendo variados recursos (necesarios y relevantes), tanto estáticos como interactivos (imágenes, gráficos, audio, video, animaciones, enlaces, simulaciones, artículos, foro, chat, etc.). de forma periódica.
- Poder ser ampliados o complementados mediante diferentes recursos adicionales a los que el alumnado pueda acceder y consultar a voluntad.
- Dar lugar a resúmenes o síntesis y a glosarios que identifiquen y definan los términos o vocablos básicos, relevantes o claves para la comprensión de los aprendizajes.
- Evaluar su adquisición durante o a la finalización de la acción formativa a través de actividades de evaluación (ejercicios, preguntas, trabajos, problemas, casos, pruebas, etc.), que permitan medir el rendimiento o desempeño del alumnado.

MÓDULOS FORMATIVOS

Módulo nº 1

Denominación: Presentación del Marco Común de Competencia Digital Docente: áreas y niveles competenciales.

Objetivo: Identificar las competencias digitales básicas de un docente y su organización en la estructura del marco por áreas y niveles competenciales.

Duración: 6 horas

Contenidos teórico- prácticos:

- Presentación del Marco y su estructura.
- Definición de competencia digital.
- Áreas de competencia digital y niveles competenciales (A1-C2).
- Competencias digitales del docente del siglo XXI.

Módulo nº 2

Denominación: Competencias del área de información y alfabetización informacional.

Objetivo: Entender cada una de las competencias digitales del área de competencia de información y alfabetización informacional.

Duración: 12 horas

Contenidos teórico - prácticos:

- Navegación, búsqueda y filtrado de información
 - Descripción del área de competencia
 - La información en internet
 - Qué son los motores de búsqueda. Tipos de motores de búsqueda
 - El origen de los buscadores y el nacimiento de Google
 - Los 5 Motores de búsqueda más utilizados
 - Qué es el posicionamiento de las web en los motores de búsqueda
 - Cómo funcionan los motores de búsqueda
 - Qué es el algoritmo de los motores de búsqueda
 - Diferencias entre posicionamiento natural (SEO) y marketing en buscadores (SEM)
 - Cómo realizar búsquedas específicas
 - Filtros de búsqueda en los motores
- Evaluación de información, datos y contenidos digitales
 - Descripción del área de competencia
 - Qué es la infoxicación y cómo detectarla
 - Pautas para gestionar la información
 - Análisis de fiabilidad de las fuentes de información
 - Consejos rápidos para evaluar la fiabilidad de la información web
- Almacenamiento y recuperación de información, datos y contenidos digitales.
 - Descripción del área de competencia
 - Qué es “la nube”
 - Ventajas que nos ofrece la nube
 - Principales servicios de almacenamiento
 - Qué información puedo compartir en la nube
 - La privacidad de la nube.

Módulo nº 3

Denominación: Competencias del área de comunicación y colaboración.

Objetivo: Entender cada una de las competencias digitales del área de competencia de comunicación y colaboración.

Duración: 12 horas

Contenidos teórico - prácticos:

- Interacción mediante las tecnologías digitales
 - Descripción del área de competencia
 - Internet, un nuevo medio de comunicación docente
 - Los medios de comunicación digital a nuestro alcance

- Mi identidad digital
- Características de la identidad digital
- Claves para gestionar nuestra identidad digital
- Compartir información y contenidos digitales
 - Descripción del área de competencia
 - Cómo compartir información de manera online
 - Derechos de autor y propiedad intelectual de los contenidos digitales
 - Citado y referencia de fuentes
- Participación ciudadana en línea
 - Descripción del área de competencia
 - La ciudadanía digital
 - La firma digital y el certificado electrónico
 - Las comunidades digitales
 - Las comunidades digitales educativas o comunidades de aprendizaje
 - Ejemplos de comunidades de aprendizaje
- Colaboración mediante canales digitales
 - Descripción del área de competencia
 - Las redes sociales
 - Tipos de redes sociales
 - Principales redes sociales en 2017
 - Las redes sociales en el mundo de la educación
- Netiqueta
 - Descripción del área de competencia
 - Qué es la netiqueta
 - Origen de la Netiqueta
 - En qué entornos se utiliza
- Gestión de la identidad digital
 - Descripción del área de competencia
 - Qué es la identidad digital
 - La importancia de gestionar nuestra identidad digital
 - La reputación digital
 - Google Alerts

Módulo nº 4

Denominación: Competencias del área de creación de contenidos digitales.

Objetivo: Entender cada una de las competencias digitales del área de competencia de creación de contenidos digitales.

Duración: 26 horas

Contenidos teórico - prácticos:

- Desarrollo de contenidos digitales
 - Descripción del área de competencia
 - Qué son los entornos personales de aprendizaje (PLEs)
 - Ejemplos de plataformas sociales para el aula
 - Consejos prácticos para arrancar un PLE
- Integración y reelaboración de contenidos digitales
 - Descripción del área de competencia
 - Qué es eXelearning
 - Generadores de cuadernos, libros y publicaciones digitales
 - Generadores de webquest y cazas del tesoro

- Generadores de cuestionarios y ejercicios
 - Generadores de hojas de caligrafía y papel pautado
 - Generadores de mapas conceptuales y mentales
 - Generadores de listas, sopas de letras y tarjetas de vocabulario
 - Generadores de letras, cuentos, textos y nubes de palabras
 - Generadores de tarjetas de bingo, fichas de dominó y tarjetas para varios propósitos
 - Generadores de vídeos, carteles y posters
 - Generadores de mosaicos y puzles
 - Generadores de cómics y dibujos animados
 - Generadores de calendarios y relojes
 - Generadores de cartogramas y mapas geográficos
- Derechos de autor y licencias
 - Descripción del área de competencia
 - Qué es el software Libre
 - Diferencias Software libre y software gratuito
 - Cultura de la remezcla
 - Programación
 - Descripción del área de competencia
 - Qué es la realidad aumentada
 - La realidad virtual en la educación
 - Gamificación o el aprendizaje divertido
 - La robótica educativa
 - Metodología didáctica con robótica

Módulo nº 5

Denominación: Competencias del área de seguridad.

Objetivo: Entender cada una de las competencias digitales del área de competencia de seguridad.

Duración: 12 horas

Contenidos teórico - prácticos:

- Protección de dispositivos
 - Descripción del área de competencia
 - Qué son los perfiles de usuario
 - Tipos de perfiles de usuario
 - Qué son los virus informáticos y cómo prevenirlos
 - Los antivirus la principal medidas de seguridad para usar en nuestros dispositivos
 - Principales antivirus del mercado.
 - Otras medidas de seguridad para usar en nuestros dispositivos
 - Cómo usar y definir contraseñas seguras
- Protección de datos personales e identidad digital
 - Descripción del área de competencia
 - Protección de datos personales en la red
 - Cyberbullying cyberacoso
 - Sextin
 - Grooming
 - Suplantación de Identidad
 - Comunidades peligrosas en línea
- Protección de la salud
 - Descripción del área de competencia
 - Posibles riesgos para nuestra salud relacionado con las TIC
 - Qué es la ergonomía
 - Qué es la nomofobia

- Qué son las emisiones electromagnéticas
- Protección del entorno
 - Descripción del área de competencia
 - El impacto tecnológico en el medio ambiente
 - Configurar las opciones de energía.
 - El coltán, un mineral marcado por la sangre
 - Obsolescencia programada.

Módulo nº 6

Denominación: Competencias del área de resolución de problemas.

Objetivo: Entender cada una de las competencias digitales del área de competencia de resolución de problemas.

Duración: 12 horas

Contenidos teórico - prácticos:

- Resolución de problemas técnicos
 - Descripción del área de competencia
 - La labor del docente para la resolución de problemas
 - Sistema de bitácora de problemas resueltos
 - Sistema de comunicación con el departamento técnico
 - Formación de nuevos docentes y alumnado a través de manual de acogida tecnológica
- Identificación de necesidades y respuestas tecnológicas
 - Descripción del área de competencia
 - Herramientas digitales docentes en el aula
 - Qué son los contenidos SCORM
 - Herramientas de autor para desarrollo de contenidos SCORM
- Innovación y uso de la tecnología digital de forma creativa
 - Descripción del área de competencia
 - Integración de las TIC en el proceso de enseñanza
 - El espacio PROCOMUN
- Identificación de lagunas en la competencia digital
 - Descripción del área de competencia
 - La importancia de estar actualizado tecnológicamente
 - Medios para estar actualizado tecnológicamente