



## **PROGRAMA FORMATIVO (OCUPADOS)**

# **Competencias digitales docentes para la formación en remoto**

Abril 2020

## DATOS GENERALES DE LA ESPECIALIDAD

### 1. Familia Profesional: SERVICIOS SOCIOCULTURALES Y A LA COMUNIDAD

Área Profesional: FORMACIÓN Y EDUCACIÓN

### 2. Denominación: Competencias digitales docentes para la formación en remoto

### 3. Código: SSCE165PO

4. **Objetivo general:** Organizar e impartir cursos en remoto gestionando grupos de alumnos, contenidos y clases utilizando herramientas digitales gratuitas y sencillas.

5. **Número de participantes:**  
Máximo 25 participantes

### 6. Duración:

Horas totales: 30

Distribución horas:

- Teleformación 30 horas

### 7. Requisitos mínimos de espacios, instalaciones y equipamiento

#### 7.1. Espacio formativo:

Aula virtual: no hace falta aula dado que cada alumno se conectará al curso desde su casa.

#### 7.2.. Equipamiento de cada alumno:

- Ordenador con web cam, Tablet, o Smartphone
- Acceso a internet que permitirá entrar en (Zoom, DRIVE, Classroom, GSite)
- Micrófono

## 10. CONTENIDOS FORMATIVOS

### 1. Competencias digitales básicas y mapa del talento digital:

- Análisis de las cinco competencias digitales básicas
- Posicionamiento de cada participante en cada una de las competencias digitales básicas

### 2. Organización de reuniones virtuales y conversión en sesiones formativas. Pautas y herramientas:

- Creación de cuentas
- Descarga de las aplicaciones
- Plataformas para generar clases en vivo: Zoom, Jitsi, Xataca, Facetime, Trello...
- Herramientas para las clases en remoto: cuentas de correo, ordenadores, micrófonos, cámaras, móviles, fondos virtuales, chat
- Generación de clases en remoto: iluminación básica, sonido básico, estructura, tiempos adecuados...
- Plataformas para reuniones on-line y webinars

2. Gestión de grupos y clases: repertorio básico de herramientas gratuitas para la formación virtual. Pautas y herramientas:

- Herramientas para la formación virtual: Drive, Site, Classroomm, Meet, Slideshare...
- Creación de aulas y cursos
- Creación de participantes
- Organización del calendario compartido con los alumnos
- Establecimiento de tutorías grupales e individuales
- Creación de fichas de trabajo
- Creación de tareas
- Generación de formularios
- Evaluación de tareas

3. Generación de recursos y contenidos formativos: imágenes, audio, vídeo. Pautas y herramientas

- Herramientas más utilizadas: Genially, Canva, Audacity, Kahoot, Pixabay, Final cut, Adobe
- Herramientas para la generación de imágenes (bancos de imágenes, derechos de autor)
- Herramientas para la generación de videos
- Herramientas para la generación de audios
- Herramientas para generar juegos para el aprendizaje

4. Canales para compartir y divulgar recursos educativos. Pautas y herramientas

- Colgar documentos
- Colgar artículos
- Colgar videos de la red
- Colgar las clases presenciales virtuales del curso

5. Elaboración, exposición y feed-back de los proyectos personales de cada participante:

- Realización y grabación de una sesión remota
- Creación de un aula virtual con calendario y actividades de un curso
- Creación de un sitio web con contenidos y recursos educativos, propios y de terceros.
- Proyecto formativo bajo el formato remoto y virtual: presentación al grupo.