

Competencias digitales docentes para la formación en remoto

Modalidad: curso e-Learning Duración: 30 horas

Categorías: Educación, servicios socioculturales y a la comunidad

OBJETIVOS

- Organizar e impartir cursos en remoto gestionando grupos de alumnos, contenidos y clases utilizando herramientas digitales gratuitas y sencillas
- Conocer las líneas generales del Marco de Competencias Digitales para la Ciudadanía (DigComp)
- Organizar reuniones virtuales y clases en remoto
- Hacer uso de distintas herramientas gratuitas para la formación virtual
- Generar de recursos y contenidos formativos en línea
- Identificar los principales canales para compartir y divulgar recursos educativos
- Poner en práctica todos los conocimientos adquiridos a lo largo del curso.

CONTENIDOS

Competencias digitales básicas y mapa del talento digital

Introducción

Análisis de las cinco competencias digitales básicas

Posicionamiento de cada participante en cada una de las competencias digitales básicas

Resumen

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

Introducción

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, etc.

Plataformas para reuniones online y webinars

Resumen

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

Introducción

Herramientas para la formación virtual: Drive, Site, Classroomm, Meet, Slideshare, etc.

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

Resumen

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

Introducción

Herramientas más utilizadas: Genial.ly, Canva, Audacity, Kahoot, Pixabay, Final cut, Adobe

Herramientas para la generación de imágenes (bancos de imágenes, derechos de autor)

Herramientas para la generación de vídeo

Herramientas para la generación de audios

Herramientas para generar juegos para el aprendizaje

Resumen

Canales para compartir y divulgar recursos educativos. Pautas y herramientas

Introducción

Colgar documentos

Colgar artículos

Colgar vídeos de la red

Colgar las clases presenciales virtuales del curso

Resumen

Elaboración, exposición y feedback de los proyectos personales de cada participante

Introducción

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
Resumen