

CAPACITACIÓN DE FORMADORES EN LA COMPETENCIA DIGITAL DE RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

Aula virtual Interconecta, 14 de agosto a 21 de octubre de 2024

Con el trabajo de esta área competencial se pretenden lograr los siguientes objetivos: Identificar necesidades de uso de recursos digitales, tomar decisiones informadas sobre las herramientas digitales más apropiadas según el propósito o la necesidad, resolver problemas conceptuales a través de medios digitales, usar las tecnologías de forma creativa, resolver problemas técnicos, actualizar su propia competencia y la de otros.

Está compuesta por cuatro subcompetencias, en las que se trabajan los siguientes objetivos.

Resolución de problemas técnicos	Identificación de necesidades y respuestas tecnológicas
Identificar posibles problemas técnicos y resolverlos (desde la solución de problemas básicos hasta la solución de problemas más complejos).	Analizar las propias necesidades en términos tanto de uso de recursos, herramientas como de desarrollo competencial, asignar posibles soluciones a las necesidades detectadas, adaptar herramientas a las necesidades personales y evaluar de forma crítica las posibles soluciones y herramientas digitales.
Innovación y uso de la tecnología digital de forma creativa	Identificación de lagunas en la competencia digital
Innovar utilizando la tecnología digital, participar activamente en producciones colaborativas multimedia y digitales, expresarse de forma creativa a través de medios digitales y de tecnologías, generar conocimiento y resolver problemas conceptuales con el apoyo de herramientas digitales.	Comprender las necesidades de mejora y actualización de la propia competencia, apoyar a otros en el desarrollo de su propia competencia digital, estar al corriente de los nuevos desarrollos.

Los **CONTENIDOS** a trabajar en cada subcompetencia son los siguientes:

1ª Subcompetencia: Resolución de problemas técnicos.

Contenidos CONCEPTUALES (Información General).

- Conocer las características de los dispositivos, herramientas, entornos y servicios digitales que utiliza de forma habitual en el trabajo.

- Resuelve problemas técnicos no complejos relacionados con dispositivos y entornos digitales habituales en sus tareas profesionales con la ayuda de un manual o información técnica disponible.
- Conocer las características de dispositivos, herramientas y entornos digitales que utiliza para poder resolver de forma autónoma los problemas técnicos cuando surgen.

Contenidos PROCEDIMENTALES (Profundización y Desarrollo).

- Utilización de fuentes de información, tales como manuales o información técnica disponible.
- Utilización de espacios especializados.
- Búsqueda de fuentes de información técnica. dad de tipos de aplicaciones y software de protección.

Se llevará a cabo en las sesiones síncronas de los días 14, 19 y 22 de agosto de 2024. 2 horas por sesión.

2ª subcompetencia: Identificación de necesidades y respuestas tecnológicas.

Contenidos CONCEPTUALES (Información General).

- Conocer las necesidades propias en relación a recursos, herramientas, etc.
- Identificar soluciones asociadas a las necesidades detectadas.
- Conocer cómo funcionan las nuevas herramientas y cómo encajan estas en sus objetivos de trabajo.

Contenidos PROCEDIMENTALES (Profundización y Desarrollo)

- Utiliza algunas herramientas y recursos digitales para atender necesidades de aprendizaje y resolver problemas tecnológicos relacionados con su trabajo
- Evalúa con sentido crítico las diferentes posibilidades que los entornos, herramientas y servicios digitales ofrecen para resolver problemas tecnológicos relacionados con su trabajo.

Se llevará a cabo en las sesiones síncronas de los días 29 de agosto, 2 y 5 de septiembre de 2024. 2 horas porsesión.

3ª subcompetencia: Innovación y uso de la tecnología digital de forma creativa.

Contenidos CONCEPTUALES (Información General).

- Conocer las tecnologías digitales para la búsqueda de soluciones alternativas e innovadoras.
- Conocer tecnologías digitales para gestionar soluciones innovadoras, crear productos y participar en proyectos creativos.
- Conocer redes o comunidades profesionales para compartir iniciativas creativas e innovadoras.

Contenidos PROCEDIMENTALES (Profundización y Desarrollo)

- Experimentar en espacios de utilización de tecnologías digitales de forma creativa.
- Indagar en espacios de innovación creativa.
- Conocer diferentes medios digitales para poner en marcha experiencias innovadoras.

Se llevará a cabo en las sesiones síncronas en los días 12, 16 y 19 de septiembre de 2024. 2 horas posesión.

4ª subcompetencia: Identificación de lagunas en la competencia digital.

Contenidos CONCEPTUALES (Información General).

- Identificar las carencias en el uso de medios digitales con fines profesionales.
- Conocer los últimos avances en materia de competencias digitales.
- Conocer internet como medio para la identificación de necesidades y ajustar la formación necesaria.

Contenidos PROCEDIMENTALES (Profundización y Desarrollo)

- Busca, explora y experimenta con tecnologías digitales emergentes que le ayudan a mantenerse actualizado y a cubrir posibles lagunas en la competencia digital necesaria para su labor y desarrollo profesional.
- Organizar un sistema de actualización, realizar cambios y adaptaciones para la mejora continua del uso de los medios digitales.

Se llevará a cabo en las sesiones síncronas de los días 26 y 30 de septiembre y 3 de octubre de 2024. 2 horas por sesión.

3.- Contenidos APLICATIVOS (Caso Práctico). Del 26 de agosto al 22 de octubre de 2024.

Cada uno de los participantes, con base en la situación problemática presentada en un primer momento, deberá elaborar y presentar el Proyecto de Intervención destinado a la Institución que le otorgó la carta aval, aplicando a su entorno laboral las competencias trabajadas, y buscando cómo, la mejora de éstas, pueden beneficiar a su realidad.

Se aplicarán a cada realidad los contenidos y procedimientos más necesarios. En unos casos serán más orientados al desarrollo de contenidos digitales; otros a la integración y reelaboración de contenidos digitales; algunos otros se centrarán en el tema de derechos de autor y licencias, y otros estarán más orientados a temas de programación. También, se podrán trabajar de forma conjunta, una combinación de algunas de ellas, mejorando estos aspectos en su realidad cercana.

En este punto, tanto en las sesiones presenciales, como en las sesiones asíncronas, se buscará resolver dudas, buscar soluciones a problemas concretos, incluso, aplicando la colaboración del grupo, buscando siempre una aplicación directa a la casuística de cada uno de los participantes con base a su realidad.

Agenda/Calendario.

2024						
L	M	M	J	V	S	D
Agosto						
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	
Septiembre						
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30						
Octubre						
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	20	21	22

- 1ª subcompetencia: **Resolución de problemas técnicos.**
- 2ª subcompetencia: **Identificación de necesidades y respuestas tecnológicas.**
- 3ª subcompetencia: **Innovación y uso de la tecnología digital de forma creativa.**
- 4ª subcompetencia: **Identificación de lagunas en la competencia digital.**
- Sesiones de asesoramiento. Dos horas por sesión.
- Actividad final: sesión de cierre de asesoramiento sobre el Proyecto de Intervención. Duración de dos horas.
- Entrega del Proyecto de Intervención.