

CAPACITACIÓN DE FORMADORES EN LA COMPETENCIA DIGITAL DE CREACIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES

Aula virtual Intercoonecta, 27 de septiembre al 12 de diciembre del 2021

Con el trabajo de esta área competencial se pretenden lograr metas tales como crear y editar contenidos digitales nuevos, integrar y reelaborar conocimientos y contenidos previos, realizar producciones artísticas, contenidos multimedia y programación informática, saber aplicar los derechos de propiedad intelectual y las licencias de uso.

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

Desarrollo de contenidos digitales	Integración y reelaboración de contenidos digitales
Crear contenidos digitales en diferentes formatos, incluyendo contenidos multimedia, editar y mejorar el contenido de creación propia o ajena, expresarse creativamente a través de los medios digitales y de las tecnologías.	Modificar, perfeccionar y combinar los recursos existentes para crear contenido digital y conocimiento nuevo, original y relevante.
Derechos de autor y licencias	Programación
Entender cómo se aplican los derechos de autor y las licencias a la información y a los contenidos digitales.	Realizar modificaciones en programas informáticos, aplicaciones, configuraciones, programas, dispositivos; entender los principios de la programación; comprender qué hay detrás de un programa.

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

1ª Subcompetencia: Desarrollo de contenidos digitales.

Contenidos CONCEPTUALES (Información General).

- Conocer los conceptos básicos sobre la creación de contenidos.
- Conocer y poder distinguir entre diferentes tipos de formatos de diferentes contenidos digitales.
- Conocer y saber diferenciar tipos programas y aplicaciones para la creación de contenidos.
- Reflexionar sobre la forma más adecuada de diseñar y crear contenidos digitales.

Contenidos PROCEDIMENTALES (Profundización y Desarrollo).

- Tipos de programas y aplicaciones para la creación de contenidos digitales.
- Diseño y creación de documentos de texto.

- Gestión de contenidos digitales. Procedimientos básicos.
- Fuentes de búsqueda de recursos para la creación de contenidos.
- Presentaciones: consideraciones básicas, programas para su creación.
- Otras aplicaciones: nubes de palabras, mapas conceptuales, infografías, imágenes interactivas, videotutoriales.

Se llevará a cabo en las dos primeras sesiones síncronas: 4 y 11 de octubre. 2 horas por sesión.

2ª subcompetencia: Integración y reelaboración de contenidos digitales.

Contenidos CONCEPTUALES (Información General).

- Conocer la relevancia de la integración y reelaboración de contenidos digitales. Conceptos básicos.
- Conocer y analizar los diferentes espacios y herramientas para la integración y reelaboración de contenidos digitales.

Contenidos PROCEDIMENTALES (Profundización y Desarrollo)

- Internet como fuente de información.
- Criterios de búsqueda y selección de materiales y recursos educativos.
- Buscadores de recursos digitales.
- Buscadores de imágenes y recursos audiovisuales.
- Almacenamiento de la información.
- Educaplay: crea y comparte actividades multimedia.
- Bibliotecas y repositorios de recursos educativos en línea.
- Plataformas y comunidades virtuales para el desarrollo de un proyecto educativo.

Se llevará a cabo en las sesiones síncronas tercera y cuarta: 18 y 25 de octubre. 2 horas por sesión.

3ª subcompetencia: Derechos de autor y licencias.

Contenidos CONCEPTUALES (Información General).

- Conocer los conceptos básicos sobre los derechos de autor.
- Conocer los conceptos básicos sobre las licencias.
- Reflexionar la importancia de las diferentes licencias y los derechos de autor.

Contenidos PROCEDIMENTALES (Profundización y Desarrollo)

- Los derechos de autor y sus implicaciones.
- Los diferentes tipos de licencias y cómo afectan a los contenidos digitales.
- Cómo se aplican los diferentes tipos de licencias a la información y a los recursos que usa y que crea.

Se llevará a cabo en las sesiones síncronas quinta y sexta: 1 y 8 de noviembre. 2 horas por sesión.

4ª subcompetencia: Programación.

Contenidos CONCEPTUALES (Información General).

- Conocer los conceptos y fundamentos básicos de la informática y la tecnología móvil en la educación, además de la arquitectura de ordenadores y telecomunicaciones y sus implicaciones.
- Reflexionar sobre la importancia de conocer el funcionamiento básico de dispositivos electrónicos, Internet, lenguajes de programación, etc.

Contenidos PROCEDIMENTALES (Profundización y Desarrollo)

- Conocer y comprender al funcionamiento de Internet, sus estándares y componentes tecnológicos.
- Conocer y familiarizarse con aplicaciones tales como: software, portales, herramientas web, aplicaciones, videojuegos, etc.
- Conocer experiencias educativas innovadoras en programación y pensamiento computacional.
- Manejar procesos de pensamiento computacional de forma general.

Se llevará a cabo en las sesiones síncronas séptima y novena: 15 y 22 de noviembre. 2 horas por sesión.

3.- Contenidos APLICATIVOS (Caso Práctico). Del 29 de noviembre al 12 de diciembre de 2021.


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.

2021						
L	M	M	J	V	S	D
Septiembre						
27	28	29	30			
Octubre						
				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	31
Noviembre						
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					
Diciembre						
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12


 Días de presentación de la capacitación (programa y calendario) y día de presentación de sesiones de seguimiento y tutoría.


 1ª subcompetencia: **Desarrollo de contenidos digitales.**


 2ª subcompetencia: **Integración y reelaboración de contenidos digitales.**

 3ª subcompetencia: **Derechos de autor y licencias.**

 4ª subcompetencia: **Programación.**

 Sesiones de seguimiento de las actividades iniciales. Duración de dos horas

 Actividad Final: sesión de cierre del seguimiento de actividades iniciales.
Duración de dos horas.

 Entrega del Proyecto de Intervención.



OEI



ANEXO- PLANTILLA-Propuesta proyecto de intervención en el contexto profesional¹

Título del proyecto:

Nombre y apellidos:

Cargo, institución, país:

1. SITUACIÓN PROBLEMÁTICA

- 1.1 Descripción de la situación y su relación con la carta aval y el formulario: motivación personal y profesional.
- 1.2 Identificación de la realidad como problema.
- 1.3 Objetivos por conseguir.
- 1.4 Ideas de partida.

2. CONTEXTO

- 2.1 Descripción del lugar (contexto de aplicación).
- 2.2 Descripción de la institución (contexto de trabajo y agentes intervinientes).
- 2.3 Descripción del público destinatario (contexto de agentes receptores).
- 2.4 Descripción sobre recursos disponibles y necesarios.

3. VIABILIDAD

- 3.1 Descripción sobre la forma de replicar (propuestas) de la capacitación.
- 3.2 Descripción de otra (s) aplicación(es) posibles, diferentes a la capacitación.
- 3.3 Descripción sobre el alcance de la propuesta, caso de estudio/aplicación.
- 3.4 Creatividad e innovación en la propuesta
- 3.5 Descripción sobre la difusión.

¹ Esta plantilla deberá adjuntarse junto al CV.

Anexo I. Rúbrica-propuesta del proyecto ²

DESCRIPTORES	INDICADORES	Calificación (0-4)	Calificación (5-8)	Calificación (9-10)
SITUACIÓN PROBLEMÁTICA	Descripción de la situación y su relación con la carta aval y el formulario: motivación personal y laboral.	No existe relación entre la situación descrita con la carta aval y el formulario o la relación descrita es insuficiente.	La relación existente entre la situación descrita con la carta aval presentada es suficiente.	La relación existente entre la situación descrita con la carta aval y el formulario es visible y está alineada con la información presentada en el resto de los indicadores.
	Identificación de la realidad como problema.	No aporta información o la información provista es insuficiente.	La información aportada ofrece un esbozo simple de análisis sobre la situación-problema.	La información aportada ofrece un análisis detallado sobre la situación-problema.
	Objetivos por conseguir.	No aporta objetivos o están indicados en forma imprecisa.	Los objetivos expuestos son generales. Se aportan objetivos específicos sin relacionar con resultados finales.	Los objetivos expuestos son operativos, con indicadores relacionados con resultados finales.
	Ideas de partida.	No indica ideas de partida o están en forma imprecisa.	Se aportan ideas de partida cotejadas con una realidad cercana.	Se aportan ideas de salida ampliamente cotejadas con la realidad cercana y más global.
CONTEXTO	Descripción del lugar (contexto de aplicación).	No describe el contexto de aplicación o la descripción provista es insuficiente.	La descripción del contexto de aplicación es suficiente.	La descripción del contexto de aplicación es detallada, aportando fuentes de datos.
	Descripción de la institución (contexto de trabajo y agentes intervinientes).	No describe el contexto de la institución en la que labora ni los agentes intervinientes o describe el contexto en forma imprecisa.	La descripción del contexto de la institución de trabajo es adecuada; indica una relación de personas y puestos de trabajo.	La descripción del contexto de la institución de trabajo es pertinente; indica una relación de personas y puestos de trabajo. Detalla las funciones, competencias, actividades y tareas específicas. Enumera proyectos y programas, así como instituciones locales, comunitarias e

² Rúbrica para apoyar la elaboración de la propuesta de proyecto.

				internacionales con quiénes se relaciona.
	Descripción del público destinatario (contexto de agentes receptores).	No describe el público destinatario o lo describe en forma ambigua.	La descripción del público destinatario es notable; se aporta una clasificación y especificidad de los mismos.	La descripción del público receptor es sobresaliente; se aporta una clasificación y especificidad de los mismos. Subraya y detalla la especificidad del público destinatario del caso propuesto.
	Descripción sobre Recursos disponibles y necesarios	No describe sobre recursos disponibles y/o necesarios	La descripción de recursos humanos y materiales es adecuada.	La descripción de recursos humanos y materiales es significativa. Se aporta una clasificación y especificidad de los mismos. Subraya y detalla la especificidad de los mismos de acuerdo al caso propuesto.
VIABILIDAD	Descripción sobre la forma de replicar (propuestas) de la capacitación.	No describe intenciones y/o propuestas de futuras capacitaciones o lo hace en forma imprecisa.	Existe descripción de propuestas sobre futuras capacitaciones, sin precisar detalles sobre el modelo formativo, público objetivo y fines.	Existe descripción de propuestas sobre futuras capacitaciones; se precisan detalles del modelo formativo, público objetivo y fines.
	Descripción de otra (s) aplicación(es) posibles, diferentes a la capacitación.	No indica otras aplicaciones posibles, diferentes a la capacitación o lo hace en forma muy imprecisa No describe la(s) aplicación(es) o lo hace en forma imprecisa.	Existe descripción de aplicación(es) en su ámbito de intervención, diferentes a la capacitación, sin precisar detalles sobre tipo de aplicación, público objetivo y fines.	Existe descripción de aplicación(es) en su ámbito de intervención: se precisan detalles sobre el tipo de aplicación, público objetivo y fines.
	Descripción sobre el alcance de la propuesta, caso de estudio/ aplicación.	No describe el alcance de la aplicación o lo hace en forma imprecisa.	Existe descripción sobre el alcance de la aplicación de la capacitación en proyectos varios. No se precisan datos preliminares que orientan sobre cómo piensa el diseño y/o	Existe descripción sobre el alcance de la aplicación de la capacitación en proyectos varios. Se precisan datos preliminares que orientan sobre el diseño y/o desarrollo de los mismos. Así como lugares,

			desarrollo de los mismos.	colaboradores y público implicado.
	Creatividad e innovación en la propuesta.	La propuesta no es innovadora ni creativa o lo es parcialmente.	La propuesta tiene un nivel suficiente de creatividad e innovación.	La propuesta tiene un nivel muy destacable de creatividad e innovación.
	Descripción sobre la difusión.	No describe procedimientos de difusión o los indica en forma muy incompleta	Existe descripción suficiente sobre el procedimiento de difusión: canales y momentos.	Existe descripción detallada sobre el procedimiento de difusión: canales y momentos.

Elaboración propia: Martín -Cuadrado, Pérez Sánchez y Álvarez, 2021

Términos utilizados en la Rúbrica

Formulario: Formulario de inscripción al curso enviado por el postulante.

Propuesta: Corresponde al caso que propone desarrollar el postulante durante el curso.