

CAPACITACIÓN DE FORMADORES EN LA COMPETENCIA DIGITAL DE RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

Aula virtual Interconecta, 16 de junio al 22 de agosto del 2022

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 tres primeras sesiones síncronas: 16, 20 y 23 de junio. 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 tercera y cuarta: 30 de junio, 4 y 7 de julio. 2 horas por sesión.

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 quinta y sexta: 14, 18 y 21 de julio. 2 horas por sesión.

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 séptima y novena: 28 de julio, 1 y 4 de agosto. 2 horas por sesión.

3.- Contenidos APLICATIVOS (Caso Práctico). Del 11 al 22 de agosto de 2022.

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.

2022						
L	M	M	J	V	S	D
Junio						
			16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30			
Julio						
				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	
Agosto						
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	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 seguimiento de las actividades iniciales. Duración de dos horas
- Entrega del Proyecto de Intervención Final



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.