



PROGRAMA FORMATIVO

Tutoría en entornos virtuales de aprendizaje

Julio 2018

DATOS GENERALES DE LA ESPECIALIDAD

1. Familia Profesional: Formación Complementaria

2. Denominación: Tutoría en entornos virtuales de aprendizaje.

3. Código:

4. Nivel de cualificación:

5. Objetivo general:

Planificar y diseñar acciones y estrategias de seguimiento, dinamización y tutorización en la modalidad de teleformación. Conocer y aprender a utilizar aplicaciones que permitan la comunicación con los alumnos y dinamizar el desarrollo del curso.

6. Prescripción de los formadores:

6.1. Titulación requerida:

Titulación universitaria: Diplomado, Licenciado o Grado.

6.2. Experiencia profesional requerida:

Tener experiencia acreditable de al menos un año.

6.3. Competencia docente:

Será necesario tener experiencia metodológica o experiencia docente contrastada superior a 150 horas relacionadas con los contenidos del curso.

7. Criterios de acceso del alumnado:

7.1. Nivel académico: Diplomado, Licenciado o Grado.

Dirigido a docentes de Formación Profesional para el Empleo, Centros acreditados e inscritos para impartir Formación Profesional para el Empleo, Formación Continua, Formación Profesional en Centros Integrados y Centros de Formación Profesional.

8. Número de participantes:

Máximo 25 participantes.

9. Relación secuencial de módulos formativos:

- Módulo 1: Estrategias en la gestión y planificación de la tutoría.
- Módulo 2: Herramientas de comunicación.
- Módulo 3: Aplicaciones de refuerzo y dinamización.
- Módulo 4: Gamificación.

10. Duración:

Horas totales: 50 horas.

Distribución horas:

- Presencial: 20 horas.
- Teleformación: 30 horas.

11. Requisitos mínimos de espacios, instalaciones y equipamiento:

11.1. Espacio formativo:

- Aula de gestión: 60 m² para 25 alumnos.

Cada espacio estará equipado con mobiliario docente adecuado al número de alumnos, así mismo constará de las instalaciones y equipos de trabajo suficientes para el desarrollo del curso.

11.2. Equipamiento:

- Aula de gestión:
 - Mesa y silla para el formador.
 - Mesas y sillas para los alumnos.
 - Material de aula.
 - Pizarra.
 - PC instalado en red con posibilidad de impresión de documentos, cañón con proyector e internet para el formador.
 - PCs con conexión a internet para cada uno de los alumnos.

Las instalaciones y equipamientos deberán cumplir con la normativa industrial e higiénico-sanitaria correspondiente y responderán a medidas de accesibilidad universal y seguridad de los participantes.

En el caso de que la formación se dirija a personas con discapacidad se realizarán las adaptaciones y los ajustes razonables para asegurar su participación en condiciones de igualdad.

- Aula de teleformación:
 - Plataforma educativa de teleformación con permisos de administración y gestión.
 - Apoyo tutorial.
 - Materiales de trabajo y consulta.
 - Ejercicios prácticos.
 - Herramientas de seguimiento y evaluación.
 - Soporte técnico 24 horas.

MÓDULOS FORMATIVOS

Módulo nº 1

Denominación: Estrategias en la gestión y planificación de la tutoría.

Objetivo: Que el alumnado sea capaz de planificar estrategias de tutorización individuales y grupales a lo largo de todo el proceso de una acción formativa desarrollada en plataformas virtuales.

Duración: 6 horas presenciales / 6 horas teleformación

Contenidos teórico - prácticos:

- Qué es una tutoría e-learning?
 - Competencias del teletutor/a
 - Como aprenden las personas adultas
- Diseño de la formación basada en e-learning
 - Diseño de la actividad individual o en grupo en la plataforma
 - La orientación e información al alumnado en la plataforma
 - Como motivar al alumnado
 - Cómo fomentar la participación
- Tutorizar una acción formativa paso a paso
 - Qué hacer al inicio de la acción formativa
 - Qué hacer durante la acción formativa
 - Qué hacer al finalizar la acción formativa
- Dinamizar y actuar en el aula virtual
 - El foro
 - Estrategias de moderación de foros

Módulo nº 2

Denominación: Herramientas de comunicación.

Objetivo: Que el alumnado sea capaz de identificar qué medios y aplicaciones de comunicación son adecuados para cada una de las fases de la tutorización y que controle el manejo de las principales herramientas para realizar videollamadas y organizar sesiones de chat y foros.

Duración: 3,5 horas presenciales / 6 horas teleformación

Contenidos teórico - prácticos:

- Medios y canales de comunicación
 - Establecer objetivos y criterios en la comunicación

- Tutorías y resolución de dudas
- Dinamizar y fomentar la participación
- Aplicaciones para comunicación por Videoconferencia:
 - Google Hangouts
 - Funcionalidades principales
 - Skype
 - Realizar Llamadas
 - Compartir escritorio
 - Grabar videollamada
- Foros y chat
 - Organización y estructura de un foro
 - Herramientas para crear espacios colaborativos y trabajo en grupos
 - Slack
 - Organizar sesiones de chat

Módulo nº 3

Denominación: Aplicaciones de refuerzo y dinamización.

Objetivo: Que el alumnado sea capaz de emplear aplicaciones y crear recursos como refuerzo y apoyo en el proceso de aprendizaje, como mapas mentales, presentaciones individuales, imágenes interactivas o tableros virtuales para dinamizar y crear espacios virtuales de encuentro y colaboración.

Duración: 7 horas presenciales / 12 horas teleformación

Contenidos teórico - prácticos:

- Recursos para el refuerzo y apoyo de conceptos e ideas:
 - Infografías, resúmenes visuales, imágenes interactivas.
 - Aplicaciones online gratuitas tipo Genially.
 - Mapas conceptuales, esquemas colaborativos.
 - Aplicaciones tipo Mimdomo.
- Espacios de colaboración y participación en la web.
 - Tableros digitales para fomentar la participación.
- Aplicaciones online gratuitas para la organización y planificación de tareas, en equipo o en solitario.

Módulo nº 4

Denominación: Gamificación

Objetivo: Que el alumnado sea capaz de diseñar dinámicas y estrategias de juego para motivar y fomentar la participación, el desarrollo personal y la implicación del alumno en el proceso de aprendizaje.

Duración: 3,5 horas presenciales / 6 horas teleformación

Contenidos teórico - prácticos:

- Estrategias de la gamificación.
- Juegos y preguntas HTML.
 - Plataforma H5P.org.
 - Trivinet.
- Recompensas y badges.
 - Diseño de insignias.
- Ejemplos de juegos.
 - Exploración.
 - Desarrollo y crecimiento.