



GUÍA DE CONTENIDOS

“Propuesta de mejora de la empleabilidad e inserción laboral”

CURSO: “COMPETENCIA SER DIGITAL”

Presentación del Curso:

El curso “**Competencia Ser digital**” no solo está relacionado con la aceptación de las nuevas tecnologías, también es la capacidad de integrarse en el mundo digital e interactuar con sus contactos online de forma segura.

Ser Digital es un cúmulo de habilidades imprescindibles si queremos tener éxito en el uso de las nuevas tecnologías, tanto en el mundo laboral como en el día a día. Vivimos en un entorno tan cambiante que, nos guste o no, nos obliga a permanecer abiertos a la transformación, aceptarla e integrarnos.

Descripción General

Objetivo del curso:

Desarrollar en los estudiantes la habilidad ser digital, a través de la realización de ejercicios y casos prácticos, con la finalidad de identificar qué comportamientos están asociados y los beneficios que les reportará a nivel laboral y personal.

Objetivos Específicos:

- Conocer en qué consiste la competencia Ser Digital y cómo está vinculada al proceso de búsqueda de empleo y al ámbito laboral.
- Probar e incrementar el uso de las nuevas tecnologías digitales.
- Entender cómo ha evolucionado la tecnología utilizando un móvil como ejemplo.
- Practicar la adopción de una nueva tecnología y su aplicación en el día a día.
- Reconocer y utilizar nuevos contactos fuera del ámbito local para obtener información, productos o servicios.
- Concientizar de los peligros en la red y toma de medidas para proteger la privacidad en el entorno digital.

Destinatarios:

Está destinado a estudiantes que estén desarrollando su formación en **Centros de Fe y Alegría**, y a toda persona que tenga interés en desarrollar la “**Competencia Ser Digital**”.

Programa General:

**PROGRAMA GENERAL
CURSO: Competencia de “SER DIGITAL”**

1. OBJETIVO

Desarrollar en los estudiantes la habilidad ser digital, a través de la realización de ejercicios y casos prácticos, con la finalidad de identificar qué comportamientos están asociados y los beneficios que les reportará a nivel laboral y personal.

2. COMPETENCIA A DESARROLLAR

Emplea adecuadamente el uso de las nuevas tecnologías digitales en la vida cotidiana como en el mundo laboral.

3. REQUISITOS

Nivel de Estudios:

Estudiantes de Secundaria y Centros de formación técnica de Fe y Alegría.

Motivación:

- Tener muchas ganas de adquirir y desarrollar la **Competencia Ser Digital**

4. JUSTIFICACIÓN

El curso **SER DIGITAL**, le servirá al estudiante para;

- Saber utilizar las nuevas tecnologías digitales
- La importancia de dichas tecnologías en el día a día.
- Ver lo útil que es Internet, las cosas que puede conseguir a través de la interacción en red y, en concreto, a través de las plataformas sociales digitales.
- Reconocer nuevos contactos fuera del ámbito local y saber manejarlos.
- Establecer toma de medidas para proteger la privacidad en el entorno digital.

5. METODOLOGÍA



A continuación, veremos los pasos a seguir para desarrollar el itinerario de la **Competencia Ser Digital**:

1. Participar del recurso de *Sensibilización*

Es un material off line, que brinda al estudiante conocer los pasos y conocimientos que desarrollará en la competencia SER DIGITAL.

Además, cuenta con un cuestionario que ayuda a medir el nivel de conocimientos.

2. Participar de las *Cadenas de aprendizaje*.

Materiales para la formación de los estudiantes en el aula de manera presencial, la misma que cuenta con diversos recursos didácticos y actividades educativas que contribuirán en el desarrollo de la competencia SER DIGITAL.

3. Participar del *Simulador Final*, lo cual permite medir o evaluar la competencia desarrollada.

(La realización de la misma es vía internet, es decir dentro del aula virtual).

MÓDULOS	UNIDADES DE APRENDIZAJE	DURACIÓN HORAS
1. Sensibilización (Off line)	1.1 Sensibilización (Ser Digital)	30 min
2. Cadena de Aprendizajes	2.1 Ejercicio 1: ¿Qué vamos a trabajar? 2.2 Ejercicio 2: Interés por la tecnología 2.3 Ejercicio 3: El futuro digital 2.4 Ejercicio 4: Utilizando la tecnología. 2.5. Ejercicio 5: ¡Qué útil! 2.6 Ejercicio 6: Trazas eternas 2.7 Ejercicio 7: Los peligros de la red	12 hrs.
3. Simulador final	3.1 ¿Qué hemos trabajado? 3.2 Simulador final (Simulador Ser Digital)	30 min.
Total horas del curso		13 horas