**Perfil del alumnado:**

|  |
| --- |
| Personas con discapacidad con un nivel básico vinculado al Marco Europeo de Competencias Digitales (DigComp). |

**Competencia general:**

|  |
| --- |
| Adquirir los conocimientos, habilidades y actitudes básicas en el manejo de equipos informáticos y dispositivos móviles, para la realización de tareas en entornos digitales, realizándolas por su cuenta y siendo capaz de resolver algunos problemas genéricos, vinculadas a un nivel B2 dentro del Marco Europeo de Competencias Digitales (DigComp). |

**Requisitos**:

|  |  |
| --- | --- |
| Acceso alumnado | No se requiere |
| Docente | Opciones para cumplir el requisito de competencia técnica: experiencia previa en la realización de al menos dos (2) acciones formativas, o de dos (2) módulos en dos acciones formativas distintas, en la especialidad de mayor nivel de entre las del objeto de la licitación o acciones formativas similares o análogas (\*), cuya duración total (suma de horas de toda la experiencia) sea de al menos de 100 horas, en los últimos dos (2) años, y en modalidad presencial.  *(\*) Se entenderá por similar o análogo al objeto de contrato aquellas acciones formativas de la familia profesional Informática y Comunicaciones, siempre en el Marco Europeo de Competencias Digitales DIGCOMP en su versión 2.1. o superior* |
| Opciones para cumplir con el requisito de competencia docente: a) Certificado de Profesionalidad de nivel 3 de las familias profesionales de Administración y Gestión e Informática y Comunicaciones. b) Técnico Superior de las familias profesionales de Administración y gestión e Informática y comunicaciones. c) Licenciatura, ingeniero, arquitecto o título de grado correspondiente u otros títulos equivalentes. d) Si no cuenta con la titulación al menos 200 horas de formación en los últimos 2 años. |
| Recursos | Aula polivalente con mesas y sillas de acuerdo con el número de alumnado. |
| Proyector y ordenador con acceso a Internet, altavoces, pizarra, papelógrafo. |
| Utensilios y material suficiente en la materia para el alumnado. |

**Contenidos**

| **Nº** | **Módulos** | **Unidades de competencia** | **Horas** |
| --- | --- | --- | --- |
| 1 | **Información y Alfabetización Digital** | * Optimizar la navegación web: operadores de búsqueda, filtrado de resultados, uso de asistente virtual, interacción con chatbots, gestión de suscripciones. * Evaluar la fiabilidad de las fuentes: reconocer el uso de algoritmos de IA para forzar resultados de búsqueda por web. * Guardar y subir contenido usando servicios de almacenamiento en la nube. | 12 |
| 2 | **Comunicación y Colaboración** | * Interactuar en RRSS orientadas al empleo: seleccionar una gama de medios de comunicación digital apropiados a este contexto. * Usar herramientas colaborativas para la comunicación y el trabajo conjunto: videoconferencias, herramientas de edición colaborativa y plataformas de gestión de proyectos. * Gestionar la identidad digital: creación de perfil profesional en redes de empleo, control de contenido negativo que pueda afectar a las perspectivas de empleo. | 12 |
| 3 | **Creación de Contenidos Digitales** | * Conocer y manejar herramientas ofimáticas en diferentes formatos: procesador de texto, hojas de cálculo y bases de datos. * Realizar presentaciones multimedia: uso de aplicaciones inteligentes para crear diagramas, líneas de tiempo, mapas mentales, etc. | 12 |
| 4 | **Seguridad** | * Proteger dispositivos: instalación de antivirus en el ordenador e instalación de antimalware para el móvil. * Aplicar y potenciar el uso de contraseñas y autenticación: activación de autenticación de dos pasos usando aplicaciones de generación de códigos y guardado de contraseñas, cambio de contraseñas en portales de empleo. * Proteger la salud y bienestar: configurar y consultar “salud digital” en el móvil, aplicaciones vinculadas a relojes inteligentes. | 12 |
| 5 | **Resolución de problemas** | * Solucionar problemas técnicos: solución de imprevistos en una videollamada, reiniciar router, comprobar conexión. * Acceder a la carpeta ciudadana: instalación de programas y certificado digital. * Usar de forma creativa la tecnología: seleccionar herramientas digitales y respuestas tecnológicas para resolver necesidades (asistentes de inteligencia artificial). | 12 |
| **TOTAL HORAS** | | | **60** |