

# **CURSOS SUBVENCIONADOS PARA TRABAJADORES DEL SECTOR EDUCACIÓN**

**CONVOCATORIA OCUPADOS 2018**



**ZigaNetworks**

**[www.ziganetworks.com](http://www.ziganetworks.com)**

## ¿Quiénes pueden participar en los cursos?

- **Trabajadores y Autónomos en activo en Régimen General de la Seguridad Social que trabajen que trabajen en el Sector del Transporte y la Logística que engloba a los siguientes sectores:**

Enseñanza privada (colegios e institutos 100% privados o concertados privados)
Autoescuelas
Centros de asistencia y educación infantil
Empresas y centros de formación privados
Colegios mayores universitarios
Centros y servicios de atención a personas con discapacidad
Centros de educación universitaria e investigación
Sector de ocio educativo y animación sociocultural

- **Desemplead@s** (disponen del 30% del total de plazas), único requisito disponer en vigor de la tarjeta de demandante de empleo.

**\*NOTA IMPORTANTE: Un trabajador@ podrá hacer en esta Convocatoria o un curso superior a 180 horas o en su defecto un máximo de 3 cursos que no sumen más de 180 horas.**

## Colectivos prioritarios para Inscribirse

- ❖ Mujeres
- ❖ Personas con discapacidad
- ❖ Personas con baja cualificación (normalmente suelen ser los que en su nómina aparecen los grupos de cotización 06,07, 08, 09 y 010 por ejemplo)
- ❖ Mayores de 45 años
- ❖ Trabajadores con contrato a tiempo parcial o temporal.
- ❖ Trabajadores de Pymes

## Documentación a aportar

- Anexo Original–hoja de participante-
- Fotocopia DNI del alumn@ o en su en su defecto tarjeta de la S.S. o vida laboral actualizada.
- Cabecera de la nómina (sin datos económicos) del mes vigente al inicio del curso para los trabajadores por cuenta ajena y para los autónomos (último recibo pago del mismo a la S.S.)

## Plazo de ejecución de los cursos

Hasta Finales 2020. Habrá varias convocatorias.

PLAZAS LIMITADAS POR RIGUROSO ORDEN DE LLEGADA DE DOCUMENTACIÓN.

## Cursos Sector Educación

<b>Código Especialidad</b>	<b>Nombre Curso</b>	<b>Modalidad</b>	<b>Horas</b>
SSCE026PO	CREACIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES, MOBILE LEARNING, GAMIFICACIÓN	TELEFORMACIÓN	90
SSCG014PO/ SSCE010PO	ESPECIALISTA EN CIBERBULLING Y APLICACIÓN DE HERRAMIENTAS DIGITALES EN LAS INNOVACIÓN EDUCATIVA	TELEFORMACIÓN	100
ADGP145PO	HABILIDADES DE DIRECCIÓN DE EQUIPOS	PRESENCIAL(Alicante, Badajoz, Cáceres y San Sebastián)	16
ADGD123PO	GESTIÓN DE LAS EMOCIONES	PRESENCIAL(Alicante, Badajoz, Cáceres y San Sebastián)	16
SSCG031PO	SENSIBILIZACIÓN ANTE LA DIVERSIDAD SEXUAL	PRESENCIAL(Alicante, Badajoz, Cáceres y San Sebastián)	7

# **SSCE026PO - CREACIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES, MOBILE LEARNING, GAMIFICACIÓN**

## **OBJETIVOS:**

La formación online, en ocasiones, bien por no estar familiarizados con la metodología, bien por el contenido del curso, puede resultar monótona para alumnos y tutores. El aprendizaje gamificado, utilizando técnicas audiovisuales, aprovechando las ventajas de los dispositivos digitales, la realidad virtual o planificando juegos como estrategias didácticas, mejora la motivación y aprendizaje de los alumnos.

El "mobile learning" o aprendizaje móvil, introduce la formación en el día a día de los alumnos, sobre todo de los trabajadores que no disponen de mucho tiempo para dedicarle a la formación. Con esta forma de aprendizaje, podemos aprender en cualquier sitio y llevar con nosotros el curso a todas partes, además de que nos permite marcar nuestro propio ritmo de aprendizaje.

El objetivo de este curso gratuito de Creación de contenidos digitales, es aprender los conocimientos y habilidades necesarios para utilizar los dispositivos móviles como herramientas de enseñanza, y desarrollar estrategias educativas basadas en el Mobile Learning y en la Gamificación en el aula.

## **PROGRAMA FORMATIVO**

### **INTRODUCCIÓN A LA ENSEÑANZA CON DISPOSITIVOS MÓVILES.**

- ¿Qué es el Mobile Learning?.
- La conectividad como evolución en la brecha digital.
- E-learning.
- B-learning.
- M-learning.
- Estándares en el Mobile Learning.

### **EL FUTURO DEL APRENDIZAJE MÓVIL. IMPLICACIONES PARA LA PLANIFICACIÓN.**

- Condicionantes sociales para el futuro del aprendizaje móvil.
- Contextos de aprendizaje.
- Infraestructuras y conectividad.
- Planificación para la gestión de la educación mobile.
- Educación Mobile incluyente y segura.

### **EXPERIENCIAS EDUCATIVAS CON MOBILE LEARNING.**

- ¿Qué se entiende por una experiencia Mobile?.
- Legislación para el consumo de recursos.
- Políticas de utilización de dispositivos en las distintas etapas educativas.
- Aplicaciones y herramientas para el Mobile Learning.
- Análisis de experiencias desde el punto de vista del consumo de recursos y de la utilización de dispositivos.

### **TECNOLOGÍAS UTILIZADAS EN MOBILE LEARNING.**

- Dispositivos móviles, análisis para su uso educativo.
- Tecnologías de acceso y tecnologías de localización.
- Gestión de alumnos con dispositivos móviles.
- Evoluciones técnicas en las aplicaciones.
- Análisis de los sistemas operativos más compatibles.

## **EL THINKING BASED LEARNING TBL, PASO PREVIO A LA CREACIÓN DE CONTENIDOS.**

- ¿Qué es el Thinking Based Learning?. Fases del TBL.
- Dimensiones del TBL.
- Estándares de competencia para el pensamiento crítico.
- Proyectos TBL.

## **LA CREACIÓN DE CONTENIDOS Y EL LENGUAJE MOBILE LEARNING.**

- El uso del lenguaje audiovisual.
- Visualización de contenidos.
- Interacción con los contenidos.
- Creación, publicación y comunicación de contenidos.
- Aprendizaje basado en proyectos ABP, fuera del aula.

## **CREACIÓN DE CONTENIDOS PARA LA METODOLOGÍA FLIPPED CLASSROOM.**

- ¿Por qué? ¿Qué es y qué no es?.
- Los cuatro pilares.
- Metodología o ¿cómo organizar la clase si no hay clase?.
- Indicadores para la creación de contenidos en Flipped Classroom.
- Edición de vídeo para generar contenidos.
- Utilización de apps como herramientas de creación.

## **LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA.**

- El uso del juego en el aula, ventajas y desventajas.
- El uso del juego en el aula, como gestor de emociones.
- Dinámicas de la gamificación en los procesos de aprendizaje.
- ¿Cómo plantear un proceso de gamificación?.
- La evaluación del juego.
- Ideas para la gamificación.

## **MUNDOS VIRTUALES 3D EN LA EDUCACIÓN.**

- Qr.
- Realidad aumentada.
- Impresión 3D.
- Reconocimiento de imágenes, patrones y formas.
- Sistemas de visualización en 3D.

**DURACIÓN:** 90 HORAS

**MODALIDAD:** TELEFORMACIÓN

# **CURSO ESPECIALISTA EN CIBERBULLYING Y APLICACIÓN DE HERRAMIENTAS DIGITALES EN LAS INNOVACIÓN EDUCATIVA**

## **OBJETIVOS DEL PROGRAMA**

- Identificar y valorar las posibles situaciones de Cyberbullying.
- Adquirir las habilidades y conocimientos necesarios para utilizar de forma adecuada las herramientas digitales en el ámbito de la innovación educativa.

## **PROGRAMA:**

### **PRIMERA PARTE SSCG014PO – CIBERBULLYING (50 HORAS)**

- 1. CONCEPTOS BÁSICOS DE CIBERBULLYING.**
  - 1.1. DEFINICIÓN. CARACTERÍSTICAS DEL CIBERBULLYING.
  - 1.2. SIMILITUDES Y DIFERENCIAS DEL ACOSO ESCOLAR CON EL CIBERBULLYING.
  - 1.3. CAUSAS GENERALES DE LA APARICIÓN DEL CIBERBULLYING.
  - 1.4. TIPOS DE CIBERBULLYING.
  - 1.5. ROLES QUE INTERVIENEN EN EL CIBERBULLYING.
  - 1.6. MEDIOS EMPLEADOS EN EL ACOSO A TRAVÉS DE MEDIOS ELECTRÓNICOS.
  - 1.7. CONDUCTAS MÁS HABITUALES DE CIBERBULLYING.
  - 1.8. CONSECUENCIAS DEL CIBERBULLYING.
  - 1.9. INDICADORES DE RIESGO.
  - 1.10. FACTORES DE PROTECCIÓN.
- 2. LOS ADOLESCENTES Y LAS TICS.**
  - 2.1. PENETRACIÓN DE LOS SERVICIOS TIC EN LOS HOGARES.
  - 2.2. EDADES Y USOS DE INTERNET.
  - 2.3. FRECUENCIA DE LA CONEXIÓN.
  - 2.4. REACCIÓN ANTE LOS RIESGOS.
  - 2.5. REDES SOCIALES: TUENTI.
  - 2.6. BLOGS. TWITER.
  - 2.7. CHAT.
  - 2.8. SMS.
  - 2.9. VIDEOJUEGOS ONLINE.
  - 2.10. TELÉFONOS MÓVILES.
  - 2.11. RIESGOS VERSUS OPORTUNIDAD EDUCATIVA.
  - 2.12. CUESTIONARIO AL ALUMNADO DE SECUNDARIA SOBRE REDES SOCIALES DE INTERNET Y ADOLESCENTES.
- 3. EL RETO DE LA ESCUELA DIGITAL.**
  - 3.1. ELABORACIÓN DE NORMAS Y POLÍTICAS RESPECTO DEL CIBERBULLYING.
  - 3.2. MARCO GENERAL.
  - 3.3. PLAN DE CONVIVENCIA Y PLAN DE ACCIÓN TUTORIAL.
  - 3.4. EVALUACIÓN DE CIBERBULLYING.
  - 3.5. PERFILES Y CARACTERÍSTICAS DE VÍCTIMAS Y AGRESORES.
  - 3.6. SENSIBILIZACIÓN Y FORMACIÓN DE LA COMUNIDAD EDUCATIVA.
  - 3.7. ALFABETIZACIÓN DIGITAL.
  - 3.8. CIUDADANÍA DIGITAL Y CIBERCONVIVENCIA: LA “NETIQUETA”.
  - 3.9. DESARROLLO DEL CONCEPTO DE PRIVACIDAD.
  - 3.10. APLICACIÓN DEL PROGRAMA DE ALUMNOS AYUDANTES.
  - 3.11. MODELOS DE REGISTRO PARA EL ANÁLISIS DE LA REALIDAD DEL CENTRO EN MATERIA DE CIBERCONVIVENCIA Y CLIMA ESCOLAR.
  - 3.12. CUESTIONARIO PARA LA EVALUACIÓN DE LA CONVIVENCIA EN LOS CENTROS EDUCATIVOS.
  - 3.13. CUESTIONARIO DE CIBERBULLYING.

4. FACTORES DE PROTECCIÓN FAMILIAR.
  - 4.1. EDUCACIÓN EN VALORES: TRASLADAR EL SENTIDO COMÚN AL CIBERESPACIO.
  - 4.2. REGLAS BÁSICAS DE SEGURIDAD PARA MADRES Y PADRES.
  - 4.3. MI ACUERDO PARA EL USO DE LA RED.
  - 4.4. CONSEJOS ESPECÍFICOS SEGÚN LA EDAD DE LOS MENORES.
  - 4.5. RECOMENDACIONES GENERALES PARA EL USO ADECUADO DE LAS TIC: CORREO ELECTRÓNICO, CHAT, WEB, JUEGOS ONLINE, TELÉFONOS MÓVILES, PROGRAMAS P2P.
  - 4.6. CONDUCTAS A EVITAR COMO EDUCADORES EN NUEVAS TECNOLOGÍAS.
  - 4.7. APLICACIONES TÉCNICAS DE SEGURIDAD.
  - 4.8. CONSIDERACIONES DE ALCANCE LEGAL.
5. PROTOCOLO CIBERBULLYING DE INTERVENCIÓN ESCOLAR.
  - 5.1. OBSERVACIÓN DE INDICADORES PARA LA IDENTIFICACIÓN DE VÍCTIMAS Y AGRESORES.
  - 5.2. PROTOCOLO CIBERBULLYING DE INTERVENCIÓN ESCOLAR.
  - 5.3. FASE 1: DETECCIÓN Y OBTENCIÓN DE INFORMACIÓN PRELIMINAR.
  - 5.4. FASE 2: INVESTIGACIÓN E INFORME.
  - 5.5. FASE 3: EL PLAN DE ACTUACIÓN.
  - 5.6. FASE 4: SEGUIMIENTO DEL PLAN.
  - 5.7. DECÁLOGO PARA FRENAR EL HOSTIGAMIENTO. CONSEJOS PARA LAS VÍCTIMAS.
  - 5.8. MITOS E IDEAS ERRÓNEAS SOBRE EL MALTRATO ENTRE ESCOLARES.
6. ANÁLISIS JURÍDICO DEL ACOSO ENTRE MENORES A TRAVÉS DE MEDIOS ELECTRÓNICOS.
  - 6.1. ENCUADRE CONCEPTUAL Y JURÍDICO DE LAS CONDUCTAS DE CIBERBULLYING.
  - 6.2. DECÁLOGO DE LOS DERECHOS DE NIÑOS Y NIÑAS EN INTERNET.
  - 6.3. RESPONSABILIDAD PENAL DEL MENOR.
  - 6.4. LAS PRUEBAS ELECTRÓNICAS.
  - 6.5. CÓMO PRESENTAR UNA DENUNCIA.

## SEGUNDA PARTE:

SSCE010PO - APLICACIÓN DE LAS HERRAMIENTAS DIGITALES EN LA INNOVACIÓN EDUCATIVA (50 HORAS)

1. APLICACIÓN DE LAS HERRAMIENTAS DIGITALES EN LA INNOVACIÓN EDUCATIVA.
  - 1.1. Las Redes Sociales.
    - 1.1.1. Las redes sociales aplicadas a la educación.
    - 1.1.2. Servicios y tipos de redes sociales.
    - 1.1.3. Análisis y utilización de las redes sociales como innovación en el contexto educativo.
    - 1.1.4. Privacidad, intimidad y protección.
    - 1.1.5. La legalidad de los contenidos y las nuevas tipologías de propiedad intelectual.
    - 1.1.6. Investigación y análisis de casos de éxito en las redes sociales.
    - 1.1.7. Lectura documental sobre los beneficios que provocan las redes sociales en la educación.
    - 1.1.8. Búsqueda de información en Internet sobre casos de proyectos innovadores en educación. Puesta en común a través del foro
    - 1.1.9. Realización de un esquema en el que se establezcan las diferentes medidas para garantizar la privacidad, intimidad y protección en las redes sociales.
    - 1.1.10. Elaboración de un dossier donde se recopilen las diferentes páginas Web que nos sirven como recurso para ampliar información.
  - 1.2. Entornos Virtuales de Aprendizaje en la Web.
    - 1.2.1. Introducción a la Web 2.0.
    - 1.2.2. La biblioteca y la Web 2.0.
    - 1.2.3. Evolución: la web 3.0.
    - 1.2.4. Definición de las características de la biblioteca 2.0 / web 2.0 / 3.0.
    - 1.2.5. Búsqueda en Internet de casos de éxito de bibliotecas virtuales. Posterior puesta en común a través del foro.
    - 1.2.6. Visualización de un vídeo explicativo sobre la evolución tecnológica de la Web.
    - 1.2.7. Análisis de las diferencias entre las Web 1.0, 2.0 y 3.0.
    - 1.2.8. Elaboración de un dossier donde se recopilen las diferentes páginas web que nos sirven como recurso para ampliar información.

- 1.3. Las Webblogs.
  - 1.3.1. Concepto de blog.
  - 1.3.2. Principios y técnicas de trabajo con blogs.
  - 1.3.3. Terminología con blogging.
  - 1.3.4. Pautas para el desarrollo de un blog.
  - 1.3.5. Realización de un esquema en el que se incluya la información relativa a los diferentes tipos de blogs estableciendo sus características propias.
  - 1.3.6. Elaboración de un listado con la terminología blogging más empleada.
  - 1.3.7. Lectura de documentación sobre los principios y técnicas de trabajo con blogs.
  - 1.3.8. Colaboración en el diseño de un blog educativo utilizando las distintas herramientas de la Web.
  - 1.3.9. Elaboración de un dossier donde se recopilen las diferentes páginas web que nos sirven como recurso para ampliar información.
- 1.4. Plataformas para Wikis.
  - 1.4.1. El origen de wiki. Características.
  - 1.4.2. Wikis como herramienta educativa.
  - 1.4.3. Configurar y editar un wiki.
  - 1.4.4. Plataformas de wikis.
  - 1.4.5. Sindicación de contenidos.
  - 1.4.6. Identificación de las características de las wikis a través de un ejercicio práctico.
  - 1.4.7. Análisis de las plataformas de wikis existentes en la red a través del acceso a las mismas.
  - 1.4.8. Desarrollo de los procesos de configuración y edición de una wiki mediante un ejercicio práctico.
  - 1.4.9. Descripción de ventajas e inconvenientes que proporciona la sindicación de contenidos.
  - 1.4.10. Elaboración de un dossier donde se recopilen las diferentes páginas web que nos sirven como recurso para ampliar información.
- 1.5. Plataformas E-Learning.
  - 1.5.1. Definición y tipos de plataformas e-learning.
  - 1.5.2. Uso de las plataformas e-learning como innovación en el campus virtual.
  - 1.5.3. La plataforma Moodle.
  - 1.5.4. Realización de un ejercicio práctico en el que se definan e identifiquen los diferentes tipos de plataformas e-learning.
  - 1.5.5. Instalación y exploración de las plataformas educativas e-learning, especialmente la plataforma Moodle.
  - 1.5.6. Análisis de los elementos importantes a la hora de gestionar y desarrollar un curso en Moodle a través de la realización de un ejercicio práctico.
  - 1.5.7. Elaboración de un dossier donde se recopilen las diferentes páginas web que nos sirven como recurso para ampliar información.

**DURACIÓN:** 100 HORAS (cada módulo dispone de 50 horas, al finalizar un m

**MODALIDAD:** TELEFORMACIÓN

## **ADGP145PO - HABILIDADES DE DIRECCIÓN DE EQUIPOS**

### **OBJETIVO GENERAL DEL CURSO:**

Adquirir habilidades en el manejo del estilo de dirección en función del equipo y las circunstancias

### **CONTENIDOS FORMATIVOS:**

1. Liderazgo.
2. Estilos de dirección.
3. Cualidades del líder.
4. Tipos de liderazgo.
5. Madurez profesional.
6. Factores de tarea.



7. Factores de relación.
8. El liderazgo y la comunicación.
9. Motivación. Concepto.
10. Escuelas clásicas.
11. Jerarquía de necesidades.
12. Teoría de los dos factores.
13. Teoría de los tres impulsos básicos.
14. Teoría de la equidad.
15. Teoría de la expectativa.
16. Teoría del reforzamiento.
17. El liderazgo y la motivación.
18. Evaluar la motivación.
19. Aspectos básicos del plan de motivación.
20. Comunicación y motivación.
21. Delegación.
22. ¿Qué es delegar?
23. ¿Qué podemos delegar?
24. Fases de la delegación.
25. Entrevista de delegación.
26. El control durante la delegación.
27. Gestión de los conflictos.
28. Conflictos habituales en la empresa.
29. Modelos básicos de gestión de conflictos.

**DURACIÓN:** 16 horas

**MODALIDAD FORMATIVA:** PRESENCIAL (A realizar exclusivamente en Alicante, Badajoz, Cáceres y San Sebastián)

## **ADGD123PO GESTIÓN DE LAS EMOCIONES**

### **OBJETIVO GENERAL DEL CURSO:**

Adquirir conocimiento de los fundamentos básicos de la inteligencia emocional y su impacto en nuestras relaciones con otras personas

### **CONTENIDOS FORMATIVOS:**

1. INTELIGENCIA EMOCIONAL
  - 1.1. Definición de inteligencia emocional.
  - 1.2. Elementos de base en la inteligencia emocional.
2. TIPOS DE INTELIGENCIA EMOCIONAL
  - 2.1. Inteligencia intrapersonal.
  - 2.2 Inteligencia interpersonal.
3. LA VERTIENTE INTRAPERSONAL
  - 3.1. Las capacidades para saber manejar las emociones.
  - 3.2. Asertividad.
  - 3.3. Empatía.
4. LA VERTIENTE INTERPERSONAL
  - 4.1. La vertiente interpersonal.
  - 4.2. La comunicación.

- 4.3. La ventana de Johari.
- 4.4. Gestión de conflictos.
- 4.5. Las resistencias al cambio

**DURACIÓN:** 16 horas

**MODALIDAD FORMATIVA:** PRESENCIAL (A realizar exclusivamente en Alicante, Badajoz, Cáceres y San Sebastián)

## **SSCG031PO SENSIBILIZACIÓN ANTE LA DIVERSIDAD SEXUAL**

### **OBJETIVO GENERAL DEL CURSO:**

Manejar los conceptos sobre diversidad sexual y sensibilizar sobre la misma.

### **CONTENIDOS FORMATIVOS:**

1. Conceptos Salud.
2. Concepto integral de salud.
3. Salud sexual.
4. Qué es la sexualidad
5. La diversidad sexual: Concepto de minoría.
6. Identidad sexual en sentido amplio.
7. Orientación sexual: Identidad sexual/Género: Práctica sexual
8. Homosexualidad
9. Evolución y situación actual de la homosexualidad en España
10. Familia Homoparental
11. Transexualidad
12. La importancia del nombrar y cómo se nombra.
13. Distintas visiones de la transexualidad.
14. Proceso transexualizador.
15. Proceso, psicológico, médico y quirúrgico.
16. 2. Sensibilización
17. Homofobia y Transfobia.
18. Distintos tipos de homofobia/transfobia: cognitiva, afectiva, conductual.
19. Aspectos sociales
20. Aspectos familiares
21. Aspectos laborales
22. Situación Mundial/Derechos Humanos
23. Salud LGTB
24. 3.-Colectivo LGTB y mundo laboral.
25. Aspectos jurídicos
26. Situación laboral del colectivo LGTB
27. Realidad de gays y lesbianas.
28. Situación de las personas transexuales.

**DURACIÓN:** 7 horas

**MODALIDAD FORMATIVA:** PRESENCIAL (A realizar exclusivamente en Alicante, Badajoz, Cáceres y San Sebastián)

**ZigaNetworks**

## Más información

**Tfno.:** 943 287 860

**Email:** [administracion@ziganetworks.com](mailto:administracion@ziganetworks.com)

FINANCIA:

