



OIT/Cinterfor certifica que

Andrés Felipe Cruz Eraso

finalizó de manera destacada el curso **“Formación por competencias y habilidades digitales para formadores en la transición digital”**, desarrollado en la plataforma de aprendizaje permanente de OIT/Cinterfor y en el marco del Proyecto SENATIC, del 2 de septiembre al 6 de diciembre de 2024, con una duración total de 100 horas.

Elena Montobbio de Balanzó
Directora
OIT/Cinterfor

Gustavo Leal Sales Filho
Director-General
SENAI/DN

Italo Cardona
Director
OIT para los Países Andinos



Organización
Internacional
del Trabajo

CINTERFOR

SENAI Servicio Nacional
de Aprendizaje
Industrial

SENATIC



Contenidos desarrollados por módulo:

Módulo 1: Fundamentos de la formación por competencias

- Formación por competencias y sus principios fundamentales.
- Diseñar experiencias de aprendizaje que se alineen con las necesidades y expectativas de las y los estudiantes.

Módulo 2: Competencias docentes para el Siglo XXI y el cambio de mentalidad

- Habilidades digitales, la ciudadanía global, reskilling y upskilling.
- Análisis de los cambios impulsados por la tecnología y el entorno y el impacto de la inteligencia artificial en la educación.

Módulo 3: Neurociencia aplicada a la educación digital

- Los procesos de aprendizaje desde la perspectiva de la neurociencia: conceptos de cognición y metacognición, diferentes modelos de adquisición del conocimiento.
- Andragogía y características de las distintas generaciones.

Módulo 4: Aprendizaje significativo y colaborativo

- Aprendizaje colaborativo: características y roles de los actores involucrados.

- Herramientas y prácticas para el aprendizaje significativo y metodologías activas.

Módulo 5: Proceso de evaluación y retroalimentación

- La evaluación como un elemento formativo clave en el proceso de aprendizaje: tipos, modelos y herramientas de evaluación, así como estrategias para orientar el proceso y utilizar los resultados de manera efectiva.

Módulo 6: Las TIC como apoyo para la educación

- La relación entre la enseñanza y las tecnologías dentro y fuera del aula.
- El aprendizaje a través de dispositivos móviles; realidad virtual y la realidad aumentada.

Módulo 7: Juegos en la educación: tecnologías para enseñar y motivar

- Juegos como herramientas educativas: analiza el estilo de narrativa en los juegos y se examina la importancia de las reglas fomentando el descubrimiento y la exploración como elementos clave del diseño de juegos.