

Programa de
formación continua
(Parte B)

Manual para los
tutores de las
actividades
presenciales



LEARNING CIRCLE

Módulo 1. Introducción a la enseñanza en línea

Introducción a la enseñanza en línea

Resultados del aprendizaje:

- Comprender las especificaciones del aprendizaje en línea
- Comprender la evolución del aprendizaje en línea y la importancia de la actualización de conocimientos
- Reconocer los obstáculos del aprendizaje en línea
- Reconocer las ventajas del aprendizaje en línea
- Estar abierto a la transición y adaptarse al aprendizaje en línea

Título del módulo	Módulo 1: Introducción a la enseñanza en línea
Sesión 1	
Cronometraje	50 minutos
Materiales necesarios	<ul style="list-style-type: none">● Lugar de formación con equipos informáticos y espacio para todos los participantes.● Rotafolios y rotuladores.● Hoja de inscripción.● Bolígrafos y material para tomar notas para los participantes.● Ordenador portátil y pantalla de TV o proyector para que el facilitador presente las diapositivas en PowerPoint● Copia de MX.PPT1 para el tutor
Tipo de actividad	Conferencia
Descripción de las actividades de aprendizaje	<p><i>Apertura del taller</i></p> <p>El animador comienza el taller dando la bienvenida a todos los participantes. Presenta brevemente el proyecto "Círculo de aprendizaje" y distribuye la lista de asistentes a la sesión pidiendo a los participantes que se inscriban.</p>

	<p>Actividad 1: Aprendizaje en línea - Introducción</p> <p>El facilitador introduce los conceptos básicos del aprendizaje en línea con ayuda de las diapositivas adjuntas. A continuación, pasa a las tareas 1 y 2.</p> <p>Tarea 1 - Juegue al juego de preguntas y respuestas "Ventajas e inconvenientes del aprendizaje en línea".</p> <p>Tarea 2 - Debate en grupo: A partir de los resultados de la tarea 1, motive un debate en grupo para . Los participantes pueden hacerlo juntos mediante una breve lluvia de ideas o individualmente y luego poner en común los resultados (por ejemplo, cada participante elige una de las desventajas y menciona un consejo útil).</p>
Sesión 2	
Cronometraje	40 minutos
Materiales necesarios	<ul style="list-style-type: none"> ● Lugar de formación con equipos informáticos y espacio para todos los participantes ● Rotafolios y rotuladores ● Hoja de inscripción ● Bolígrafos y material para tomar notas para los participantes ● Ordenador portátil y pantalla de TV o proyector para que el facilitador presente las diapositivas en PowerPoint ● Copia de MX.PPT1 para el tutor
Descripción de las actividades de aprendizaje	<p>Actividad 2: Mejora y reciclaje de las cualificaciones</p> <p>El facilitador introduce el tema del papel del educador y la importancia de la actualización y el reciclaje de los educadores, con el apoyo de las diapositivas adjuntas.</p> <p>A continuación, los participantes realizarán un ejercicio de autoevaluación que les llevará a reflexionar sobre sus actuales competencias pedagógicas y digitales.</p> <p>La actividad 2 finaliza con un breve debate en grupo para reflexionar sobre el tema y las conclusiones del ejercicio para aquellos que deseen compartir sus ideas mientras completan la tarea de autoevaluación.</p>
Sesión 3	
Cronometraje	50 minutos

<p>Materiales necesarios</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Lugar de formación con equipos informáticos y espacio para todos los participantes ● Rotafolios y rotuladores ● Hoja de inscripción ● Bolígrafos y material para tomar notas para los participantes ● Ordenador portátil y pantalla de TV o proyector para que el facilitador presente las diapositivas de PowerPoint <p>Copia de MX.PPT1 para el tutor</p>
<p>Descripción de las actividades de aprendizaje</p>	<p><i>Actividad 3: Udemý - Un estudio de caso</i></p> <p>El facilitador presentará Udemý, una popular plataforma con miles de cursos en línea sobre una miríada de temas. Los participantes dispondrán de tiempo para explorar la plataforma y sus funcionalidades.</p> <p>A continuación, debatan cuestiones como</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué es lo que funciona en Udemý? ¿Qué podría haber hecho que se hiciera popular? - ¿Qué se podría mejorar en Udemý para ofrecer una mejor experiencia a los estudiantes? - ¿Cómo pueden Udemý y otras plataformas similares hacer más accesible el aprendizaje? - ¿Cuáles son los requisitos para alojar un curso en la plataforma Udemý? - ¿Cómo es el precio de los cursos en comparación con otras plataformas, como FutureLearn o Coursera? - ¿Cómo funciona la certificación al finalizar un curso? <p><i>Clausura del taller</i></p> <p>Para cerrar esta sesión de formación, el animador pedirá a los participantes que participen en una breve sesión de feedback verbal. En ella, se pedirá a los participantes que reflexionen sobre lo que han aprendido en la sesión de hoy y que señalen un dato nuevo que no supieran antes de hoy.</p>

Módulo 2. Diseño de planes de estudios en línea

Resultados del aprendizaje:

- Diseñar un plan de estudios en línea adecuado
- Comprender cómo estructurar un plan de estudios en línea
- Comprender cómo adaptar un plan de estudios al aprendizaje en línea

Título del módulo	Módulo 2: Diseño de planes de estudios en línea
Sesión 1	
Cronometraje	50 minutos
Materiales necesarios	<ul style="list-style-type: none">• Lugar de formación con equipos informáticos y espacio para todos los participantes• Rotafolios y rotuladores• Hoja de inscripción• Bolígrafos y material para tomar notas para los participantes• Ordenador portátil y pantalla de TV o proyector para que el facilitador presente las diapositivas en PowerPoint• Copia de MX.PPT1 para el tutor
Tipo de actividad	<ul style="list-style-type: none">• Conferencia
Descripción de las actividades de aprendizaje	<p>Apertura del taller</p> <p>El animador comienza el taller dando la bienvenida a todos los participantes. Presenta brevemente el proyecto "Círculo de aprendizaje" y distribuye la lista de asistentes a la sesión pidiendo a los participantes que se inscriban.</p>

	<p>Actividad 1: Introducción al tema</p> <p>El facilitador presentará el contenido del módulo "Diseño de planes de estudios en línea" con ayuda de las diapositivas adjuntas.</p>
<p>Sesión 2</p>	
<p>Cronometraje</p>	<p>90 minutos</p>
<p>Materiales necesarios</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Lugar de formación con equipos informáticos y espacio para todos los participantes • Rotafolios y rotuladores • Hoja de inscripción • Bolígrafos y material para tomar notas para los participantes • Ordenador portátil y pantalla de TV o proyector para que el facilitador presente las diapositivas en PowerPoint • Copia de MX.PPT1 para el tutor
<p>Descripción de las actividades de aprendizaje</p>	<p>Actividad 2: Elaboración de un plan de clase</p> <p>Los participantes elaborarán un plan de clase adaptado al aprendizaje en línea. Pueden crearlo desde cero o tomar uno ya existente e introducir cambios para que funcione mejor en un entorno en línea.</p> <p>Sugerencias de temas para las clases:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pensamiento creativo - Resolución de problemas - Liderazgo y gestión de equipos - Gestión de la innovación - Gestión ágil - Planificación estratégica - Gestión de riesgos - Desarrollo del modelo de negocio <p>Examine los planes de lecciones ya existentes:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ESL Brains. <p>https://eslbrains.com/lesson_plan/free-english-lesson-plans/</p>

- El rincón del profesor. <https://lesson-plans.theteacherscorner.net/>
- education.com. <https://www.education.com/lesson-plans/>

Módulo 3. Participación de los estudiantes en entornos de aprendizaje en línea

Resultados del aprendizaje:

- Motivar a los alumnos para que aprendan en un entorno en línea
- Reconocer y aplicar estrategias de compromiso
- Reconocer y utilizar las herramientas de compromiso existentes
- Buscar estrategias para la evaluación en línea

Título del módulo	Módulo 3: Participación de los estudiantes en entornos de aprendizaje en línea
Sesión 1	
Cronometraje	45 minutos
Materiales necesarios	<ul style="list-style-type: none"> • Lugar de formación con equipos informáticos y espacio para todos los participantes • Rotafolios y rotuladores • Hoja de inscripción • Bolígrafos y material para tomar notas para los participantes • Ordenador portátil y pantalla de TV o proyector para que el facilitador presente las diapositivas en PowerPoint • Copia de MX.PPT1 para el tutor
Tipo de actividad	<ul style="list-style-type: none"> • Conferencia
Descripción de las actividades de aprendizaje	Apertura del taller:

	<p>El animador comienza el taller dando la bienvenida a todos los participantes. Presenta brevemente el proyecto "Círculo de aprendizaje" y distribuye la lista de asistentes a la sesión pidiendo a los participantes que se inscriban.</p> <p>Actividad 1: Introducción al tema</p> <p>El facilitador presentará el contenido del módulo "Student engagement in online learning environments" con el apoyo de las diapositivas adjuntas.</p>
Sesión 2	
Cronometraje	45 minutos
Materiales necesarios	<ul style="list-style-type: none"> ● Lugar de formación con equipos informáticos y espacio para todos los participantes ● Rotafolios y rotuladores ● Hoja de inscripción ● Bolígrafos y material para tomar notas para los participantes ● Ordenador portátil y pantalla de TV o proyector para que el facilitador presente las diapositivas en PowerPoint ● Copia de MX.PPT1 para el tutor
Descripción de las actividades de aprendizaje	<p>Actividad 2: Estrategias de participación</p> <p>Esta actividad será dirigida por los participantes. Cada participante presentará al resto del grupo una breve herramienta de participación (optimizada para el aprendizaje en línea). Puede ser, por ejemplo, un rompehielos, un juego de aprendizaje, una aplicación, etc.</p>
Sesión 3	
Cronometraje	60 minutos
Materiales necesarios	<ul style="list-style-type: none"> ● Lugar de formación con equipos informáticos y espacio para todos los participantes ● Rotafolios y rotuladores ● Hoja de inscripción ● Bolígrafos y material para tomar notas para los participantes ● Ordenador portátil y pantalla de TV o proyector para que el facilitador presente las diapositivas en PowerPoint ● Copia de MX.PPT1 para el tutor

Descripción de las actividades de aprendizaje

Actividad 3: Evaluación y certificación

En esta actividad, los participantes desarrollarán un método de evaluación o certificación en línea para el aprendizaje en línea. Los participantes pueden dividirse en parejas o pequeños grupos, y cada miembro crea un método de evaluación y un certificado a juego (por ejemplo: un participante crea un cuestionario de evaluación y otro participante crea un certificado digital que se otorgará al alumno que complete dicho cuestionario).

Opción 1: Los participantes desarrollarán un método de evaluación en línea, utilizando cualquiera de los formatos aprendidos. Puede ser, por ejemplo, una estrategia de evaluación durante las clases sincrónicas, un cuestionario o juego de aprendizaje, una autoevaluación, etc.

Ejemplos de herramientas para crear evaluaciones en línea:

- Formularios de Google
- learningapps.org
- Kahoot
- Microsoft Word

Opción 2: Los participantes elaborarán un certificado digital o una insignia digital para premiar a los alumnos.

Ejemplo de herramientas para crear certificados o insignias:

- Canva
- Microsoft Word/PowerPoint

Clausura del taller

Para cerrar esta sesión de formación, el animador pedirá a los participantes que participen en una breve sesión de feedback verbal. En ella, se pedirá a los participantes que reflexionen sobre lo que han aprendido en la sesión de hoy y que señalan un dato nuevo que no supieran antes de hoy.

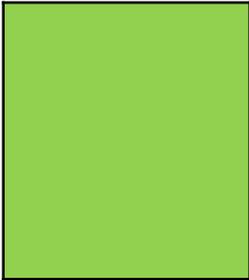
Módulo 4. Comunicación en línea

Resultados del aprendizaje:

- Establecer una estrategia de comunicación para animar a los alumnos a comunicarse con el tutor y entre ellos.
- Reducir las barreras de la comunicación en línea con sus alumnos
- Reconocer las herramientas de comunicación en línea existentes
- Elegir los canales de comunicación en línea más adecuados

Título del módulo	Módulo 4: Comunicación en línea
Sesión 1	
Cronometraje	30 minutos
Materiales necesarios	<ul style="list-style-type: none">• Lugar de formación con equipos informáticos y espacio para todos los participantes• Rotafolios y rotuladores• Hoja de inscripción• Bolígrafos y material para tomar notas para los participantes• Ordenador portátil y pantalla de TV o proyector para que el facilitador presente las diapositivas en PowerPoint• Copia de MX.PPT1 para el tutor
Tipo de actividad	<ul style="list-style-type: none">• Conferencia
Descripción de las actividades de aprendizaje	<p>Apertura del taller:</p> <p>El animador comienza el taller dando la bienvenida a todos los participantes. Presenta brevemente el proyecto "Círculo de aprendizaje" y distribuye la lista de asistentes a la sesión pidiendo a los participantes que se inscriban.</p> <p>Actividad 1: Introducción al tema</p> <p>El facilitador presentará el contenido del módulo "Comunicación en línea" con ayuda de las diapositivas adjuntas.</p>

Sesión 2	
Cronometraje	60 minutos
Materiales necesarios	<ul style="list-style-type: none"> ● Lugar de formación con equipos informáticos y espacio para todos los participantes ● Rotafolios y rotuladores ● Hoja de inscripción ● Bolígrafos y material para tomar notas para los participantes ● Ordenador portátil y pantalla de TV o proyector para que el facilitador presente las diapositivas en PowerPoint ● Copia de MX.PPT1 para el tutor
Descripción de las actividades de aprendizaje	<p>Actividad 2: Herramientas de comunicación</p> <p>Para esta actividad, los participantes trabajarán individualmente o, preferiblemente, en pequeños grupos. Cada participante/grupo será responsable de probar una de las herramientas en línea para la comunicación y preparar una breve presentación utilizando la plantilla disponible en el anexo I. El diseño puede modificarse como deseen los participantes, pero debe responder a todas las preguntas planteadas.</p>
Sesión 3	
Cronometraje	30 minutos
Materiales necesarios	<ul style="list-style-type: none"> ● Lugar de formación con equipos informáticos y espacio para todos los participantes ● Rotafolios y rotuladores ● Hoja de inscripción ● Bolígrafos y material para tomar notas para los participantes ● Ordenador portátil y pantalla de TV o proyector para que el facilitador presente las diapositivas en PowerPoint ● Copia de MX.PPT1 para el tutor
Descripción de las actividades de aprendizaje	<p>Actividad 3: Debate en grupo</p> <p>Tras experimentar las herramientas en la actividad 2, los participantes dispondrán de un tiempo para compartir ideas sobre la comunicación con los alumnos en línea. El animador puede abrir el debate con temas como qué herramienta sería más adecuada para ellos, qué herramienta utilizarían según el contexto o los perfiles de los alumnos.</p>



Clausura del taller

Para cerrar esta sesión de formación, el animador pedirá a los participantes que participen en una breve sesión de feedback verbal. En ella, se pedirá a los participantes que reflexionen sobre lo que han aprendido en la sesión de hoy y que señalan un dato nuevo que no supieran antes de hoy.

Módulo 5. Herramientas para la elaboración de materiales para el aprendizaje en línea

Resultados del aprendizaje:

- Reconocer las herramientas de código abierto existentes para crear recursos de aprendizaje en línea;
- Comprender el tipo de recursos que pueden desarrollarse con herramientas de código abierto (vídeos, conferencias de audio, juegos de aprendizaje, infografías, eduzines, etc.).
- Elegir las herramientas más adecuadas a sus necesidades

Título del módulo	Módulo 5: Herramientas para la elaboración de materiales para el aprendizaje en línea
Sesión 1	
Cronometraje	30 minutos
Materiales necesarios	<ul style="list-style-type: none">• Lugar de formación con equipos informáticos y espacio para todos los participantes• Rotafolios y rotuladores• Hoja de inscripción• Bolígrafos y material para tomar notas para los participantes• Ordenador portátil y pantalla de TV o proyector para que el facilitador presente las diapositivas en PowerPoint• Copia de MX.PPT1 para el tutor
Tipo de actividad	Conferencia
Descripción de las actividades de aprendizaje	<p>Apertura del taller:</p> <p>El animador comienza el taller dando la bienvenida a todos los participantes. Presenta brevemente el proyecto "Círculo de aprendizaje" y distribuye la lista de asistentes a la sesión pidiendo a los participantes que se inscriban.</p> <p>Actividad 1: Recursos de aprendizaje en línea</p> <p>El facilitador introduce el concepto de aprendizaje en línea, concienciando sobre la posibilidad de acceder a material de aprendizaje en línea a través de herramientas de código abierto.</p>

	<p>Tras familiarizar a los participantes con el término "MOOC", el moderador presentará algunos de los recursos de aprendizaje en línea gratuitos que ofrecen la UNESCO y la Unión Europea:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● https://education.ec.europa.eu/resources-and-tools/online-learning-resources/online-platforms ● https://en.unesco.org/covid19/educationresponse/solutions <p>En esta actividad, el animador ayudará a los participantes a familiarizarse con los recursos educativos en línea y los preparará para la siguiente actividad.</p>
Sesión 2	
Cronometraje	45 minutos
Materiales necesarios	<ul style="list-style-type: none"> ● Lugar de formación con equipos informáticos y espacio para todos los participantes ● Rotafolios y rotuladores ● Hoja de inscripción ● Bolígrafos y material para tomar notas para los participantes ● Ordenador portátil y pantalla de TV o proyector para que el facilitador presente las diapositivas en PowerPoint ● Copia de MX.PPT1 para el tutor
Descripción de las actividades de aprendizaje	<p>Actividad 2: Aprendizaje basado en vídeos</p> <p>El animador mostrará a los participantes los distintos tipos de recursos que pueden crearse utilizando herramientas en línea de código abierto.</p> <p>El moderador introducirá a los participantes en el aprendizaje basado en vídeo y presentará los siguientes recursos educativos basados en vídeo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Vídeos explicativos - Vídeos de instrucciones (tutoriales) - Conferencias en vídeo <p>Para ayudar a los participantes a entender qué es un recurso basado en vídeo, el facilitador mostrará un breve vídeo explicativo sobre la Economía Circular y una charla TED sobre el concepto de sostenibilidad en una economía circular como ejemplo de videoconferencia.</p> <p>El moderador concluirá mostrando las principales ventajas del aprendizaje basado en vídeo.</p>

Sesión 3	
Cronometraje	45 minutos
Materiales necesarios	<ul style="list-style-type: none"> ● Lugar de formación con equipos informáticos y espacio para todos los participantes ● Rotafolios y rotuladores ● Hoja de inscripción ● Bolígrafos y material para tomar notas para los participantes ● Ordenador portátil y pantalla de TV o proyector para que el facilitador presente las diapositivas en PowerPoint ● Copia de MX.PPT1 para el tutor
Descripción de las actividades de aprendizaje	<p>Actividad 3: Aprendizaje basado en audio</p> <p>El moderador introducirá a los participantes en el aprendizaje basado en audio, centrándose en particular en los podcasts. El facilitador mostrará cómo las lecciones mejoradas con audio pueden ser más adecuadas para la educación a distancia y para adquirir habilidades específicas.</p> <p>El moderador concluirá mostrando una recapitulación de las principales ventajas del aprendizaje basado en audio.</p>
Sesión 4	
Cronometraje	20 minutos
Materiales necesarios	<ul style="list-style-type: none"> ● Lugar de formación con equipos informáticos y espacio para todos los participantes ● Rotafolios y rotuladores ● Hoja de inscripción ● Bolígrafos y material para tomar notas para los participantes ● Ordenador portátil y pantalla de TV o proyector para que el facilitador presente las diapositivas en PowerPoint <p>Copia de MX.PPT1 para el tutor</p>
Descripción de las actividades de aprendizaje	<p>Actividad 3: Aprendizaje basado en juegos</p> <p>El animador introducirá a los participantes en el aprendizaje basado en juegos, centrándose en particular en los cuestionarios.</p> <p>El animador concluirá mostrando los principales beneficios del aprendizaje basado en juegos.</p>

Módulo 6. Creación de vídeos y cuestionarios para la enseñanza en línea

Resultados del aprendizaje:

- Utilizar software de código abierto para crear una videoconferencia o un vídeo explicativo
- Comprender las funcionalidades básicas de un software de vídeo de código abierto (por ejemplo, Powtoon).
- Crear cuestionarios utilizando herramientas de código abierto (por ejemplo, Google Forms)

Título del módulo	Módulo 6: Creación de vídeos y cuestionarios
Sesión 1	
Cronometraje	45 minutos
Materiales necesarios	<ul style="list-style-type: none">• Lugar de formación con equipos informáticos y espacio para todos los participantes• Rotafolios y rotuladores• Hoja de inscripción• Bolígrafos y material para tomar notas para los participantes• Ordenador portátil y pantalla de TV o proyector para que el facilitador presente las diapositivas en PowerPoint• Copia de MX.PPT1 para el tutor
Tipo de actividad	<ul style="list-style-type: none">• Conferencia
Descripción de las actividades de aprendizaje	<p>Apertura del taller:</p> <p>El animador comienza el taller dando la bienvenida a todos los participantes. Presenta brevemente el proyecto "Círculo de aprendizaje" y distribuye la lista de asistentes a la sesión pidiendo a los participantes que se inscriban.</p> <p>Actividad 1: Crear vídeos con Powtoon</p>

	<p>El moderador introducirá a los participantes en Powtoon, mostrando las principales funciones que pueden utilizarse para crear explicadores animados o videoconferencias, como animación, grabación de pantalla y cámara, y voz en off.</p> <p>Después de guiar a los participantes a través de las principales características, el facilitador mostrará un vídeo tutorial de YouTube sobre cómo utilizar Powtoon para ayudar a los alumnos a familiarizarse con el software y mostrar su funcionalidad en detalle.</p>
Sesión 2	
Cronometraje	45 minutos
Materiales necesarios	<ul style="list-style-type: none"> • Lugar de formación con equipos informáticos y espacio para todos los participantes • Rotafolios y rotuladores • Hoja de inscripción • Bolígrafos y material para tomar notas para los participantes • Ordenador portátil y pantalla de TV o proyector para que el facilitador presente las diapositivas en PowerPoint • Copia de MX.PPT1 para el tutor
Descripción de las actividades de aprendizaje	<p><i>Actividad 2: Creación de cuestionarios con formularios de Google</i></p> <p>El moderador introducirá a los participantes en Google Forms, mostrando las principales funciones que pueden utilizarse para crear cuestionarios.</p> <p>Después de guiar a los participantes a través de las principales características, el facilitador mostrará un vídeo tutorial de YouTube sobre cómo utilizar Google Forms para ayudar a los alumnos a familiarizarse con el software y mostrar su funcionalidad en detalle.</p>
Sesión 3	
Cronometraje	45 minutos
Materiales necesarios	<ul style="list-style-type: none"> • Lugar de formación con equipos informáticos y espacio para todos los participantes • Rotafolios y rotuladores • Hoja de inscripción • Bolígrafos y material para tomar notas para los participantes

	<ul style="list-style-type: none"> ● Ordenador portátil y pantalla de TV o proyector para que el facilitador presente las diapositivas en PowerPoint ● Copia de MX.PPT1 para el tutor
Descripción de las actividades de aprendizaje	<p>Actividad 3: Creación de cuestionarios con Kahoot</p> <p>El moderador introducirá a los participantes en Kahoot, mostrando las principales funciones que pueden utilizarse para crear cuestionarios interactivos.</p> <p>Después de guiar a los participantes a través de las principales características, el facilitador mostrará un video tutorial de YouTube sobre cómo utilizar Kahoot para ayudar a los alumnos a familiarizarse con el software y mostrar su funcionalidad en detalle.</p>
Sesión 4	
Cronometraje	25 minutos
Materiales necesarios	<ul style="list-style-type: none"> ● Lugar de formación con equipos informáticos y espacio para todos los participantes ● Rotafolios y rotuladores ● Hoja de inscripción ● Bolígrafos y material para tomar notas para los participantes ● Ordenador portátil y pantalla de TV o proyector para que el facilitador presente las diapositivas en PowerPoint ● Copia de MX.PPT1 para el tutor
Descripción de las actividades de aprendizaje	<p>Clausura del taller</p> <p>Para cerrar esta sesión de formación, el animador pedirá a los participantes que participen en una breve sesión de feedback verbal. En ella, se pedirá a los participantes que reflexionen sobre lo que han aprendido en la sesión de hoy y que señalen un dato nuevo que no supieran antes de hoy.</p>

Módulo 7. Microaprendizaje

Resultados del aprendizaje:

- Entender qué es un formato de mini recurso de aprendizaje (ej. Eduzine)
- Comprender cómo crear la estructura de los recursos en formato de mini aprendizaje
- Navegar por Internet para encontrar recursos de apoyo de fuentes creíbles

Título del módulo	Módulo 7: Microaprendizaje
Sesión 1	
Cronometraje	60 minutos
Materiales necesarios	<ul style="list-style-type: none">• Lugar de formación con equipos informáticos y espacio para todos los participantes• Rotafolios y rotuladores• Hoja de inscripción• Bolígrafos y material para tomar notas para los participantes• Ordenador portátil y pantalla de TV o proyector para que el facilitador presente las diapositivas en PowerPoint• Copia de MX.PPT1 para el tutor
Tipo de actividad	<ul style="list-style-type: none">• Conferencia
Descripción de las actividades de aprendizaje	<p>Apertura del taller:</p> <p>El animador comienza el taller dando la bienvenida a todos los participantes. Presenta brevemente el proyecto "Círculo de aprendizaje" y distribuye la lista de asistentes a la sesión pidiendo a los participantes que se inscriban.</p> <p>Actividad 1: Microaprendizaje</p> <p>El facilitador introduce el concepto de microaprendizaje y guiará a los participantes a través de una breve historia de los estudios experimentales sobre la retención de la memoria.</p> <p>El facilitador se centrará en particular en la curva de olvido de Hermann Ebbinghaus como base de conocimiento para el concepto de Microlearning, mostrando cómo los recursos en formato mini-learning pueden ayudar a mejorar la retención de conocimientos y la productividad.</p>

Sesión 2	
Cronometraje	60 minutos
Materiales necesarios	<ul style="list-style-type: none"> ● Lugar de formación con equipos informáticos y espacio para todos los participantes ● Rotafolios y rotuladores ● Hoja de inscripción ● Bolígrafos y material para tomar notas para los participantes ● Ordenador portátil y pantalla de TV o proyector para que el facilitador presente las diapositivas en PowerPoint ● Copia de MX.PPT1 para el tutor
Descripción de las actividades de aprendizaje	<p>Actividad 2: Recursos en formato de miniaprendizaje</p> <p>El facilitador presentará a los participantes recursos en formato de miniaprendizaje, como vídeos, cuestionarios, podcasts e infografías, y definirá su estructura basándose en enfoques didácticos y en la teoría del aprendizaje:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Fase 1 - Introducción y objetivos - Fase 2 - Contenidos didácticos clave - Fase 3 - Reflexión y transferencia <p>Tras presentar la estructura de un MLFR, el facilitador introducirá los principios didácticos, así como los principios clave de diseño que deben seguirse al crear un recurso en formato de miniaprendizaje.</p>
Sesión 3	
Cronometraje	40 minutos
Materiales necesarios	<ul style="list-style-type: none"> ● Lugar de formación con equipos informáticos y espacio para todos los participantes ● Rotafolios y rotuladores ● Hoja de inscripción ● Bolígrafos y material para tomar notas para los participantes ● Ordenador portátil y pantalla de TV o proyector para que el facilitador presente las diapositivas en PowerPoint ● Copia de MX.PPT1 para el tutor
Descripción de las actividades de aprendizaje	<p>Actividad 3: Eduzines</p> <p>El animador guiará a los participantes a través de la definición y la estructura de una Eduzine, explicando brevemente cada sección:</p>

- Introducción e índice
- Resultados esperados del aprendizaje
- Ejercicio de autorreflexión
- Sección de contenidos
- Prueba final
- Otros recursos

El facilitador concluirá mostrando a los participantes el prototipo de una Eduzine a través del siguiente enlace:

<http://smartzines.com/eduzine/mobile/index.html>

Módulo 8. Diseño de infografías

Resultados del aprendizaje:

- Utilizar herramientas de diseño abiertas (por ejemplo, Canva)
- Comprender los principios básicos del diseño (equilibrio, contraste, proporción)
- Crear códigos QR utilizando herramientas en línea (por ejemplo, QR code monkey)

Título del módulo	Módulo 8: Diseño de infografías
Sesión 1	
Cronometraje	45 minutos
Materiales necesarios	<ul style="list-style-type: none"> ● Lugar de formación con equipos informáticos y espacio para todos los participantes ● Rotafolios y rotuladores ● Hoja de inscripción ● Bolígrafos y material para tomar notas para los participantes ● Ordenador portátil y pantalla de TV o proyector para que el facilitador presente las diapositivas en PowerPoint ● Copia de MX.PPT1 para el tutor
Tipo de actividad	<ul style="list-style-type: none"> ● Conferencia

Descripción de las actividades de aprendizaje	<p>Apertura del taller:</p> <p>El animador comienza el taller dando la bienvenida a todos los participantes. Presenta brevemente el proyecto "Círculo de aprendizaje" y distribuye la lista de asistentes a la sesión pidiendo a los participantes que se inscriban.</p> <p>Actividad 1: ¿Qué es una infografía?</p> <p>El facilitador presentará a los participantes los distintos formatos de infografía que pueden crearse en función del tipo de información que se desee transmitir, y se centrará en particular en los siguientes:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Infografía estadística - Infografía de mapas - Infografía comparativa - Infografía de procesos - Infografía cronológica <p>El facilitador se centrará en el diseño de cada infografía como introducción al tema tratado en la sesión siguiente.</p>
Sesión 2	
Cronometraje	45 minutos
Materiales necesarios	<ul style="list-style-type: none"> ● Lugar de formación con equipos informáticos y espacio para todos los participantes ● Rotafolios y rotuladores ● Hoja de inscripción ● Bolígrafos y material para tomar notas para los participantes ● Ordenador portátil y pantalla de TV o proyector para que el facilitador presente las diapositivas en PowerPoint ● Copia de MX.PPT1 para el tutor
Descripción de las actividades de aprendizaje	<p>Actividad 2: Principios de diseño</p> <p>El facilitador guiará a los participantes a través de los conceptos clave del diseño gráfico y mostrará cómo aplicar esos conceptos a la hora de diseñar infografías. El facilitador se centrará en particular en:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Teoría del color - Saldo - Espacio - Alineación - Proximidad <p>Tras introducir conceptos clave de diseño, el moderador presentará a los participantes Canva, una herramienta gratuita de diseño gráfico que puede utilizarse para diseñar infografías, y QR code Monkey, un generador gratuito</p>

	<p>de códigos QR en línea que puede utilizarse para crear y personalizar códigos QR para incluirlos en infografías.</p> <p>El facilitador concluirá mostrando un vídeo tutorial de YouTube sobre cómo diseñar infografías en Canva para preparar a los participantes a la actividad que se tratará en la siguiente sesión.</p>
Sesión 3	
Cronometraje	30 minutos
Materiales necesarios	<ul style="list-style-type: none"> ● Lugar de formación con equipos informáticos y espacio para todos los participantes ● Rotafolios y rotuladores ● Hoja de inscripción ● Bolígrafos y material para tomar notas para los participantes ● Ordenador portátil y pantalla de TV o proyector para que el facilitador presente las diapositivas en PowerPoint ● Copia de MX.PPT1 para el tutor
Descripción de las actividades de aprendizaje	<p>Actividad 3: Diseña tu propia infografía</p> <p>El animador invitará a los participantes a conectarse a Canva con su cuenta de Google y empezar a crear su propia infografía.</p> <p>El objetivo de esta actividad es que los participantes se familiaricen con Canva y pongan a prueba los conocimientos adquiridos durante la sesión de formación.</p>
Sesión 4	
Cronometraje	20 minutos
Materiales necesarios	<ul style="list-style-type: none"> ● Lugar de formación con equipos informáticos y espacio para todos los participantes ● Rotafolios y rotuladores ● Hoja de inscripción ● Bolígrafos y material para tomar notas para los participantes ● Ordenador portátil y pantalla de TV o proyector para que el facilitador presente las diapositivas en PowerPoint ● Copia de MX.PPT1 para el tutor

Descripción de las actividades de aprendizaje

Clausura del taller

Para cerrar esta sesión de formación, el animador pedirá a los participantes que realicen una breve sesión de comentarios verbales y mostrará algunas de las infografías diseñadas con el proyector. El facilitador puede fomentar un debate en grupo, planteando las siguientes preguntas:

- ¿Qué formato tiene este diseño?
- ¿Discutir el uso del espacio?
- ¿Cuáles son los principales elementos de diseño?
- ¿Dónde está el equilibrio del diseño?
- ¿Se utilizan la proximidad y la alineación?



LEARNING CIRCLE



cantabria
perma
cultura



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

"The European Commission's support of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission can not be held responsible for any use which may be made of the information therein." Project Number: 2020-1-UK01-KA226-VET-094435