



LEARNING CIRCLE
Formación continua - Parte
B



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



DESARROLLO DE COMPETENCIAS DIGITALES

Este módulo tiene como objetivo desarrollar las competencias digitales de los tutores de EFP y prepararlos para trabajar en entornos en línea.





Resultados del aprendizaje

5. Herramientas para la elaboración de materiales para el aprendizaje en línea	6. Creación de vídeos y cuestionarios para la enseñanza en línea	7. Microaprendizaje	8. Diseño de infografías
<ul style="list-style-type: none">• 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	<ul style="list-style-type: none">• Utiliza 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)	<ul style="list-style-type: none">• Entender qué es un formato de minirecurso de aprendizaje (ej. Eduzine)• Comprender cómo crear la estructura de los recursos en formato de miniaprendizaje• Navegar por Internet para encontrar recursos de apoyo de fuentes creíbles	<ul style="list-style-type: none">• 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)





Formación continua – Parte B

Herramientas para la elaboración de materiales de aprendizaje en línea

5. **Herramientas para la elaboración de materiales de aprendizaje en línea**
6. Creación de vídeos y cuestionarios
7. Microaprendizaje
8. Diseño de infografías





Aprendizaje en línea

El e-learning o aprendizaje en línea es el que se realiza íntegramente en línea, ya sea buscando y utilizando recursos en línea o accediendo a materiales en línea a través de una plataforma de e-learning (sitio web).





MOOC (Cursos Online Masivos y Abiertos)

Los cursos masivos abiertos en línea (MOOC) son cursos educativos en línea a los que cualquier estudiante o profesor puede acceder a través de Internet.





Plataformas de aprendizaje en línea



<https://en.unesco.org/covid19/educationresponse/solutions>



<https://education.ec.europa.eu/resources-and-tools/online-learning-resources/online-platforms>

5



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



Recursos de aprendizaje en línea

Los recursos de aprendizaje en línea se refieren a cualquier material digital utilizado para apoyar el aprendizaje de los estudiantes.

Se puede impartir de muchas maneras, según las necesidades de los alumnos. Puede tratarse de vídeos, audio conferencias, juegos interactivos, infografías o libros de bolsillo.





Tipos de recursos

Existen múltiples formas de establecer comunicación con los estudiantes y hacer que participen en línea.

Los formatos habituales, como el vídeo y el audio incrustados, son muy populares y tienen buena acogida entre los estudiantes de todo el mundo, ya que son formatos fáciles y baratos de crear y compartir.





Tipos de recursos

En función de las necesidades del alumno, existen distintos tipos de recursos de audio y vídeo para el aprendizaje en línea que complementan los cursos basados en texto y que pueden utilizarse para atraer a los alumnos y mejorar su participación en el aprendizaje en línea.





Aprendizaje basado en vídeo

El aprendizaje basado en vídeo tiene la capacidad de combinar imágenes de cámara, animación, gráficos, texto y audio, los vídeos crean una experiencia de aprendizaje excepcional.





Vídeos explicativos

Los vídeos explicativos simplifican temas complejos y transforman materiales de lectura con mucho texto en elementos visuales fáciles de digerir.

Con su animación de fácil comprensión, mejora la experiencia de aprendizaje, ya que los alumnos retienen más información sin problemas.





**European
Environment
Agency**



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

Economía circular | Agencia Europea de Medio
Ambiente |



Vídeos de instrucciones (tutoriales)

Los vídeos didácticos son tutoriales prácticos que explican paso a paso cómo hacer algo, o cómo hacerlo bien o con más eficacia.

Los tutoriales en vídeo son un gran ejemplo de aprendizaje práctico y transforman una experiencia de visualización pasiva en una experiencia de aprendizaje activo.





Conferencias en vídeo

La **video clase** o conferencia es un vídeo de un profesor o profesional hablando a la cámara, fotografías y texto sobre el tema o una mezcla de ellos.

Puede crearse simplemente grabando un discurso en directo, una reunión o la actuación de un experto, o crearse intencionadamente para cubrir un tema determinado. Una videoconferencia es una forma muy eficaz de convertir sesiones únicas de aprendizaje en contenidos reutilizables.





TED Ideas worth spreading



Sostenibilidad a través de una economía circular | Maayke Damen



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



YouTube ofrece la posibilidad de acceder y compartir gratuitamente una gran variedad de vídeos explicativos, tutoriales y charlas TED.





Ventajas del aprendizaje basado en vídeo

- Llama la atención
- Ayuda a retener la información y los conocimientos
- Mejora el dominio de las tareas
- Simplifica los datos complejos
- Ayuda a introducir nuevos conceptos
- Son rentables
- Ayuda a los alumnos a ver aplicaciones en el mundo real





Aprendizaje basado en audio

La radio -tanto radiodifundida como interactiva- ha sido un modelo muy utilizado para la formación de profesores a distancia.

En los últimos años, Internet y las tecnologías móviles están revolucionando y transformando todas las formas de aprendizaje basado en audio.





Conferencias sonoras (podcasting)

Un **podcast** es una serie episódica de grabaciones digitales de audio o vídeo a menudo centradas en un tema o asunto específico que los estudiantes pueden descargar y escuchar en sus dispositivos móviles y en cualquier momento, lo que les permite escuchar mientras realizan otras actividades.





Conferencias sonoras (podcasting)

Los podcasts suelen grabar conferencias en directo o una conversación entre dos personas, incluidas sesiones de preguntas y respuestas que también pueden ser útiles para el alumno.





Conferencias sonoras (podcasting)

El audio es un medio eficaz de transmitir información, sobre todo en lugares remotos.

Además, la voz de un orador puede ser memorable y ayudar a los estudiantes a retener y recuperar la información más tarde.

Que alguien te hable directamente mejora la intimidad y tiene ventajas para los educadores que buscan crear un sentimiento de pertenencia en la educación a distancia.





Conferencias sonoras (podcasting)

Con los podcasts, el orador puede poner énfasis, entonación e inflexión en palabras o frases para captar conceptos en menos tiempo en comparación con la lectura sola.

Esto puede ayudar a los profesores a proporcionar más información en comparación con el material escrito únicamente.





Conferencias sonoras (podcasting)

Algunos contenidos, como la formación en competencias lingüísticas, comunicación interpersonal y otras materias en las que el vocabulario, la pronunciación y cualquier otro matiz lingüístico son importantes, se logran mejor mediante lecciones basadas en audio o mejoradas con audio.





Ventajas de las clases con audio

- Ayuda a retener la memoria
- Mejora el sentimiento de pertenencia
- Mejora la accesibilidad
- Puede llegar a lugares remotos y aislados
- Más adecuado para las habilidades de comunicación
- Permite a los estudiantes realizar varias tareas a la vez





Aprendizaje basado en juegos

El aprendizaje basado en juegos es una técnica de aprendizaje activo en la que se utilizan elementos de juego, como la progresión, las recompensas y la competición, para mejorar el aprendizaje de los alumnos.

Aporta compromiso y diversión, animando a los alumnos a seguir jugando e inspirándoles para seguir aprendiendo.





Questionario

En los concursos, por ejemplo, las habilidades que se ponen a prueba corresponden a la tarea de aprendizaje. Pueden diseñarse de modo que aumente interactivamente la dificultad de una actividad para adaptarse al crecimiento de las habilidades del jugador.

Los concursos pueden potenciar la motivación y el rendimiento, así como los deseos naturales de los alumnos de socializar, dominar, competir, conseguir logros, estatus y autoexpresión.





Ventajas del aprendizaje basado en juegos

- Hace que el aprendizaje sea divertido e interactivo.
- Mejora la motivación hacia el aprendizaje.
- Mejora el compromiso
- Ofrece información en tiempo real sobre los progresos realizados.
- Mejora la experiencia de aprendizaje.





GRACIAS



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



LEARNING CIRCLE



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

"El apoyo de la Comisión Europea a la producción de esta publicación no constituye una aprobación de los contenidos, que reflejan únicamente las opiniones de los autores, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en la misma." Número de proyecto: 2020-1-UK01-KA226-VET-094435