



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



5.

Herramientas para la elaboración de materiales de aprendizaje en línea



6.

Creación de vídeos y cuestionarios para la enseñanza en línea



7.

Microaprendizaje



8.

Diseño de infografías





Microaprendizaje

El microaprendizaje se refiere al material didáctico dirigido, específico a la necesidad de formación del alumno y a su interés, y entregado en breves fragmentos o formatos del tamaño de un bocado.





Retención de la memoria

A mediados de la década de 1880, el psicólogo alemán Hermann Ebbinghaus fue pionero en el estudio experimental de la memoria.

Se centró sobre todo en comprender cómo funciona nuestra memoria y cómo retiene la información, en relación con cosas concretas que la gente intenta aprender.

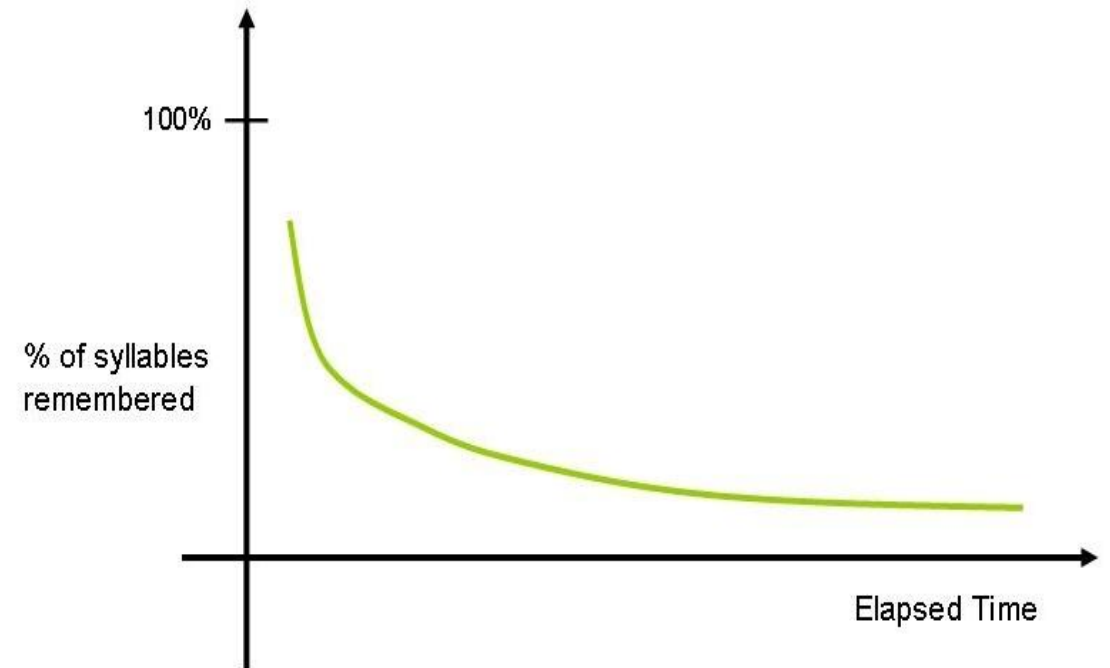




Retención de la memoria

Las pruebas de Hermann Ebbinghaus consistían en memorizar series de sonidos y sílabas sin sentido y evaluar las capacidades y el funcionamiento de la memoria.

Ebbinghaus señaló que la memoria no se mantiene constante, sino que puede aumentar, disminuir y volver a aparecer muchas veces.

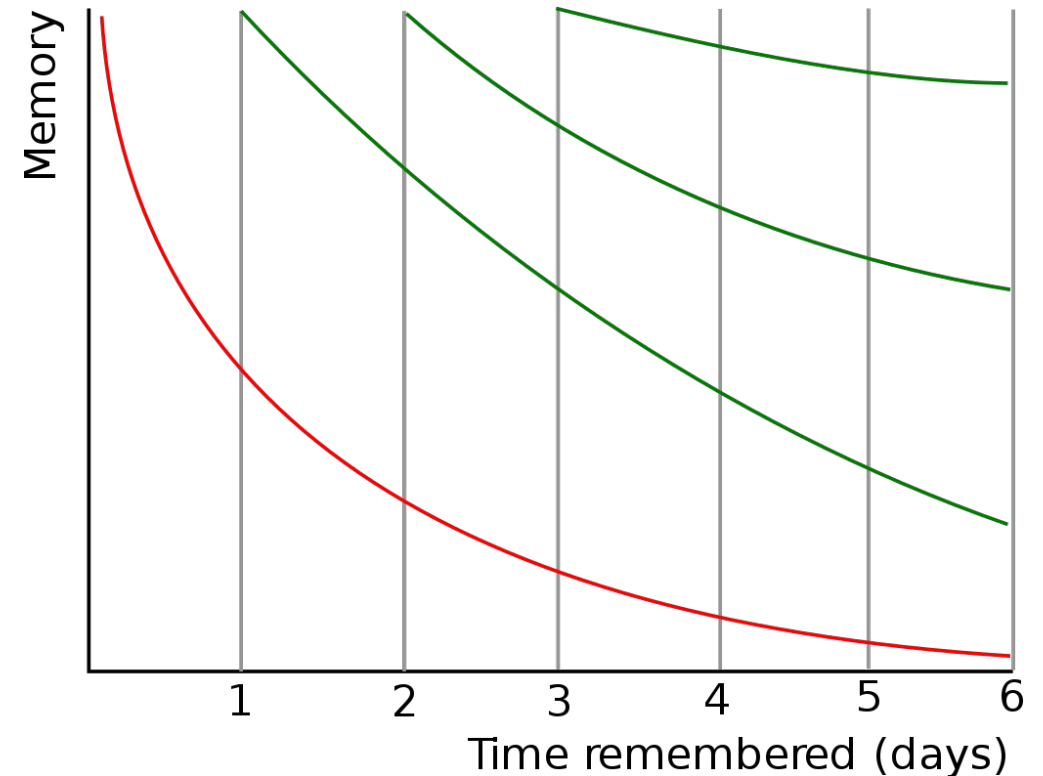




Retención de la memoria

La curva del olvido de Ebbinghaus muestra cómo se pierde información con el tiempo cuando no se intenta retenerla. Cuando alguien aprende algo por primera vez, retiene toda esa información. A medida que pasan los días, la retención de la memoria empieza a disminuir.

The Forgetting Curve



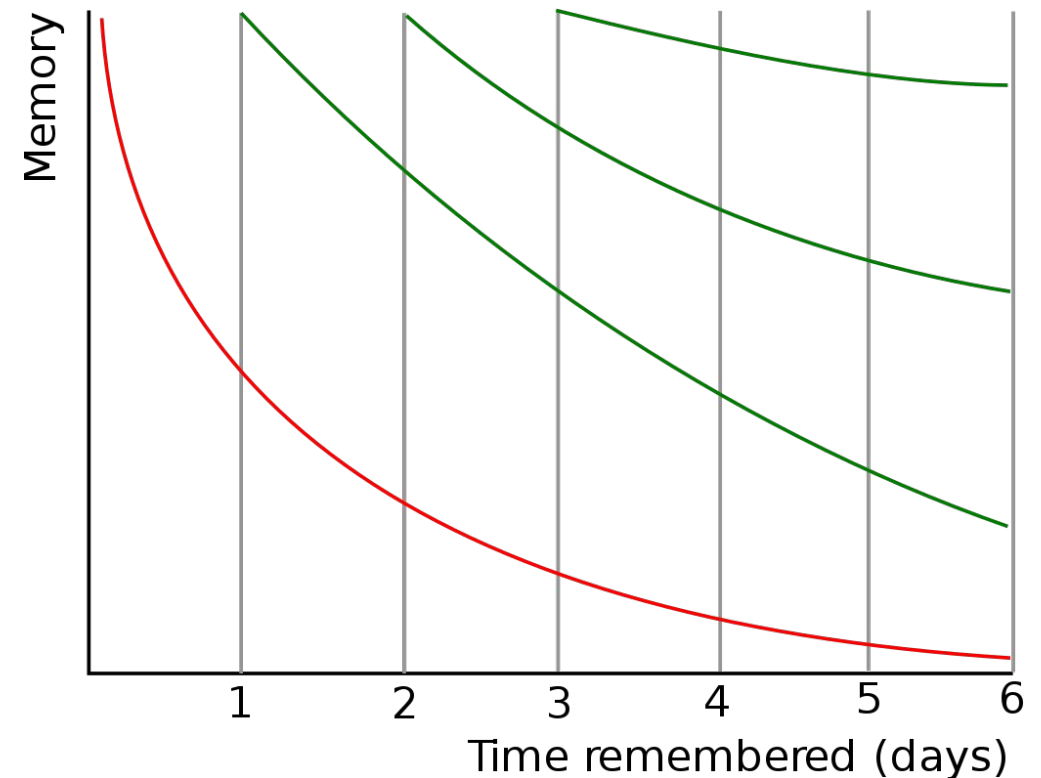


Retención de la memoria

Cuando las personas aprenden grandes cantidades de información, la retienen durante cierto tiempo.

Sin embargo, si esa información no se considera "crucial" para las tareas que hay que realizar, el conocimiento tiende a degradarse con el tiempo. Pero a medida que se repasa la información, se retiene cada vez más.

The Forgetting Curve





La curva del olvido

Esto también le llevó a descubrir el "ahorro" de memoria.

Descubrió que la información estrictamente memorizada puede recordarse mucho más fácilmente después de aprenderla de nuevo, incluso después de mucho tiempo.





Microaprendizaje

El microaprendizaje es el concepto en el que se basan los estudios de Ebbinghaus y se presenta como una solución para aplanar la curva del olvido.

Dividir el contenido en pequeños fragmentos y recordar diferentes partes del mismo a lo largo del tiempo puede ayudar a mejorar la **retención de conocimientos** y la **productividad**.





Recursos en formato mini-learning

Los recursos en formato mini aprendizaje suelen ser recursos digitales que están disponibles en línea a través de plataformas web o dispositivos inteligentes para que los alumnos puedan acceder a los materiales en el momento y lugar que les resulten más convenientes.





Vídeos





Juegos de aprendizaje





Conferencias sonoras





Infografía





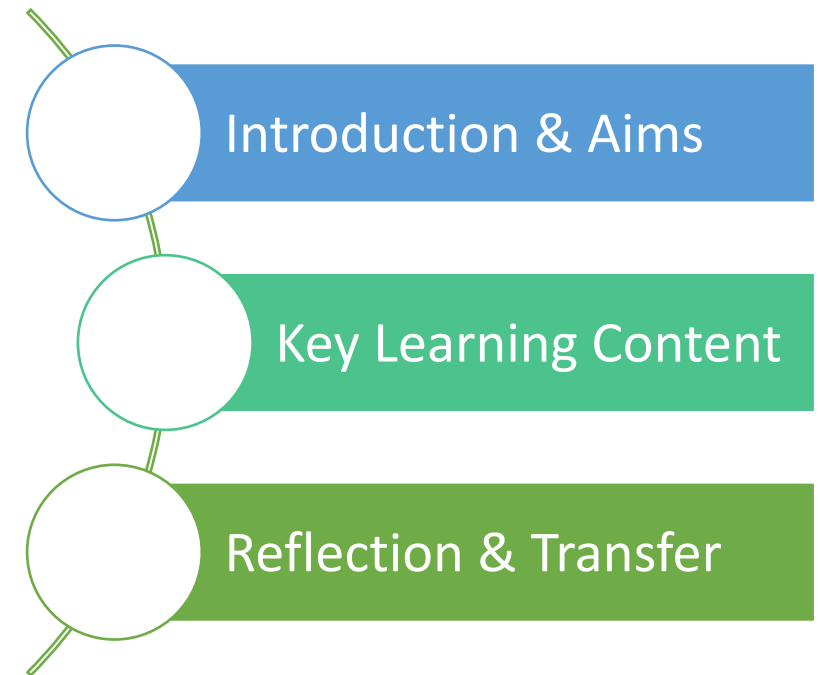
Los recursos en formato mini aprendizaje son:
breves en duración y formato, y se desarrollan a partir de resultados de aprendizaje definidos para ofrecer contenidos educativos específicos a los alumnos.





Estructura de un recurso en formato de mini aprendizaje (MLFR)

- Al crear un recurso de mini aprendizaje, debe seguirse la siguiente estructura.
- Esta estructura se basa en enfoques comunes utilizados en entornos de enseñanza y se fundamenta en principios didácticos y en la teoría del aprendizaje.





Estructura de un recurso en formato de mini aprendizaje (MLFR)

Fase 1 - Introducción y objetivos

El tiempo de entrada para esta fase debe durar aproximadamente 1-2 minutos y debe incluir:

- Título del recurso
- Los resultados del aprendizaje
- Las principales áreas de contenido del curso





Estructura de un recurso en formato de mini aprendizaje (MLFR)

Fase 2 - Contenidos didácticos clave

Esta fase es el elemento central del recurso y será la más extensa.

El tiempo de entrada para esta fase debe ser de 3-4 minutos aproximadamente y debe incluir el contenido de aprendizaje real que se centra en un contexto problemático o una cuestión temática muy específicos.





Estructura de un recurso en formato de mini aprendizaje (MLFR)

Fase 3 - Reflexión y transferencia

El tiempo de entrada para esta fase debe ser de aproximadamente 1 minuto y debe incluir:

- Breve resumen de los puntos clave del aprendizaje
- Preguntas o afirmaciones para ayudar al alumno a reflexionar sobre el contenido





Estructura de un recurso en formato de mini aprendizaje (MLFR)

Después de la Fase 3, tiene la opción de proporcionar tareas de autoevaluación, recursos y/o cuestionarios para ayudar a poner a prueba los conocimientos.

Seguir esta estructura te ayudará:

- Mantener un alto nivel de **calidad, coherencia y pertinencia**
- Proporcionar **recursos de aprendizaje específicos**





Principios para la elaboración de un recurso en formato de mini aprendizaje (MLFR)

Desde una perspectiva didáctica, el contenido debe ser:

- **Orientado a la resolución de problemas:** el contenido teórico debe tener su correspondiente contexto práctico para ayudar a los alumnos a comprender el contenido del aprendizaje y a reflexionar sobre él.
- **Orientado a las competencias:** el contenido debe estar dirigido a adquirir una competencia específica.





Principios para la elaboración de un recurso en formato de mini aprendizaje (MLFR)

- **Complementar:** los conocimientos adquiridos no sólo deben reflejarse, sino también complementarse, ampliarse y profundizarse. Se recomienda vincular los recursos creados con otros similares.
- **Práctica:** para adquirir competencias es necesario practicarlas, por lo que se deben proponer ejercicios o incluirlos en el recurso.





Principios clave del diseño

- **Definición de objetivos:** definir un objetivo de aprendizaje claro
- **Coherencia:** excluir la información no pertinente
- **Redundancia:** no presentar dos veces la misma información
- **Contigüidad espacial:** colocar la información correspondiente cerca una de otra.
- **Contigüidad temporal:** presentar simultáneamente la información correspondiente
- **Multimedialidad:** combinar palabras e imágenes
- **Personalización:** transmitir textos y palabras con un estilo amistoso y conversacional.





Lo que necesita para elaborar un mini recurso de formato de aprendizaje

Para un recurso de 5-7 minutos de duración, necesitarás:

- Guión de 450-600 palabras
- Presentación en PowerPoint con 8-10 diapositivas
- Incluya sobre todo imágenes y gráficos: la menor cantidad posible de texto en las diapositivas.





Eduzines

Una EduZine es una revista educativa para teléfonos inteligentes (y otros dispositivos digitales) con contenido multimedia y didáctico integrado.

La formulación de este formato supone una innovación en cuanto a la presentación de contenidos de aprendizaje.

Introduction
Eduzine learning resource overview



Watch the video to learn about this Eduzine. It gives you an overview of this multimedia learning resource, explaining the rationale and methodology that lie beneath the interactive experience that you will be brought through as well as giving you practical information about the different learning steps you'll encounter. The Eduzine uses video, audio, written resources and images. The learning tasks are delivered in one of five methods, indicated as follows:

-  This symbol indicates a video resource. It may be followed by a test on comprehension.
-  This symbol indicates a written exercise where you will be asked to comment upon a topic.
-  This symbol indicates desk-based research to inform your later input.
-  This symbol indicates an audio resource such as a podcast or lecture.
-  This symbol indicates a test which may be a multiple choice test, quiz or puzzle.

Index
Click on a section or turn the pages

- What will I learn?**
The expected learning outcomes on undertaking this course
- What do I think I know?**
Some self reflection to decide what you think you might know
- What do I know?**
A prior knowledge assessment test to see what you know
- Lesson 1 - Eduzine video**
How video is incorporated into the Eduzine format
- Lesson 2 - Eduzine audio**
How audio is incorporated into the Eduzine format
- Lesson 3 - Eduzine and third party resources**
Augmenting the Eduzine with 'blue chip' solutions
- Final test and certification**
Take the test and graduate from the course.
- Further resources**
Optional further study materials



INDEX 2 **Eduzine**

INDEX 3 **Eduzine**



Los EduZines están estructurados según el siguiente modelo de aprendizaje en 5 etapas:

1. Un vídeo explicativo para introducir el tema (por ejemplo, una charla Ted)
2. Evaluación de conocimientos previos: un cuestionario o puzzle de diagnóstico para ayudar al alumno a identificar lo que ya sabe, desarrollado mediante Google Forms u otra plataforma o herramienta similar.
3. Material didáctico: contenido básico de aprendizaje con conocimientos teóricos y actividades basadas en retos que ayudarán al alumno a adquirir nuevos conocimientos. Culmina con una presentación o la entrega de un ejercicio.
4. Evaluación entre iguales: una evaluación en línea entre iguales en la que los compañeros comentan las presentaciones, los vídeos o los envíos.
5. Validación: un cuestionario resumido que da lugar a un certificado digital y una oportunidad para la autorreflexión.





Formato de una Eduzine

El EduZine típico tendrá el siguiente diseño:

- Página 1 - Portada
- Página 2 - Página de introducción
- Página 3 - Índice
- Página 4 - Resultados esperados del aprendizaje
- Página 5 - Ejercicio de autorreflexión
- Página 6 - Página 17 - Contenido
- Página 18- Tarea final
- Página 19- Prueba final
- Página 20- Otros recursos

Eduzine

The potential to learn
is now in your pocket

SWIPE
to get started

 **fip** Future In Perspective

 **spectrum** RESEARCH CENTRE





Página de introducción e índice

La página introductoria incluirá una breve conferencia en vídeo (2-3 minutos) que servirá de introducción al tema de todo el módulo que se presentará a través de la EduZine.

El vídeo explicativo debe ir acompañado de un breve resumen e introducción al vídeo. Este breve texto (máximo 100 palabras) debe presentar una introducción al vídeo y al módulo, detallando ligeramente lo que se tratará en ambos.

Introduction

Eduzine learning resource overview



Watch the video to learn about this Eduzine. It gives you an overview of this multimedia learning resource, explaining the rationale and methodology that lie beneath the interactive experience that you will be brought through as well as giving you practical information about the different learning steps you'll encounter. The Eduzine uses video, audio, written resources and images. The learning tasks are delivered in one of five methods, indicated as follows:

-  This symbol indicates a video resource. It may be followed by a test on comprehension.
-  This symbol indicates a written exercise where you will be asked to comment upon a topic.
-  This symbol indicates desk-based research to inform your later input.
-  This symbol indicates an audio resource such as a podcast or lecture.
-  This symbol indicates a test which may be a multiple choice test, quiz or puzzle.

Index

Click on a section or turn the pages

- **What will I learn?**
The expected learning outcomes on undertaking this course
- **What do I think I know?**
Some self reflection to decide what you think you might know
- **What do I know?**
A prior knowledge assessment test to see what you know
- **Lesson 1 - Eduzine video**
How video is incorporated into the Eduzine format
- **Lesson 2 - Eduzine audio**
How audio is incorporated into the Eduzine format
- **Lesson 3 - Eduzine and third party resources**
Augmenting the Eduzine with 'blue chip' solutions
- **Final test and certification**
Take the test and graduate from the course.
- **Further resources**
Optional further study materials



 INDEX
 2


 INDEX
 3




Resultados esperados del aprendizaje

Contiene los resultados del aprendizaje que se abordarán en la Eduzine.

Debe tratar de abordar 2-3 resultados de aprendizaje para cada parte de la matrícula de resultados de aprendizaje (conocimientos, destrezas, actitudes).

What will I learn? Expected learning outcomes



Knowledge

It is envisaged that, having completed this course successfully, you will possess an indepth knowledge of what an Eduzine is, what the multimedia elements it employs are, what the third-party resources used to augment the course are and how to navigate the course from introduction to completion.

Skills

It is envisaged that, having completed this course successfully, you will be familiarised with the format and methodology employed throughout and will possess the practical skills necessary to complete an Eduzine course.

Attitudes

It is expected that, having completed this course successfully, you will understand the learning potential of the Eduzine and will be able to envisage its use across the spectrum of education, training and learning.





Ejercicio de autorreflexión

La auto-reflexión contiene un breve cuestionario de 8-10 preguntas que ofrecerá algunas preguntas tipo test con definiciones clave, teorías, modelos y técnicas que están relacionadas con el tema de la EduZine.

El objetivo de este ejercicio de autorreflexión es poner a prueba los conocimientos de los alumnos sobre el tema, antes de que comiencen su aprendizaje. Es una forma de evaluar lo que saben los alumnos al inicio de su proceso de aprendizaje y de hacer un seguimiento de sus progresos cuando repitan la evaluación al final del programa.

QWERTY ASD WRITE **What do I think I know?**
Self reflection exercise to begin with

This is the starting point for your learning journey. Before you are assessed and before you explore the learning materials, complete this exercise to get an idea of what you think you might already know. You need to complete this exercise to obtain a code which you will need for the next exercise.

[CLICK HERE TO BEGIN](#)

Eduzine
Learning in your pocket...
fip

Eduzine – What do I think I know?

A self assessment exercise to see what you think you think you might know about Eduzines. This exercise must be completed. On submitting the finished exercise, you will be given a code, without which you will not be able to access the next exercise in the course.

* Required

Email address *

Your email

What do I know about the basic document format from which an Eduzine is built?
Write your answer below. *

Your answer

What are the different media that can be encompassed in an Eduzine? *

Your answer






Sección de contenidos

Esta sección de la EduZine comprende el contenido didáctico básico del programa EduZine y debe tener una extensión máxima de 10 páginas. Estas 10 páginas deben incluir artículos breves que transmitan el contenido didáctico directamente al alumno.

Debido al formato del EduZine, cada página tiene un máximo de 250 palabras, sin imagen. Las páginas con imagen tienen un máximo de 150 palabras por página.

Lesson 1
How video is incorporated into Eduzines

Watch this video on how videos can be embedded into the Eduzine format and then take the comprehension test by following the link below.



Eduzines, as PDF-based resources, do not actually contain video within their pages. Videos are hosted elsewhere and embedded in an appropriately sized space left for that purpose when the page is designed. There are two options for hosting such videos.

1. Videos can be hosted on ones own server or hosting space. This gives complete control over the integrity of the video but can consume a lot of space.
2. Videos can be uploaded to a third-party video hosting service such as YouTube or Vimeo. An advantage of this option is that the third-party service hosts the video and optimises it to achieve a balance between quality and file size. A possible disadvantage is that such services often apply branding or advertisements to your video and can automatically play a third-party video directly after your video has finished playing overwhich you don't have control.

To take the test on this resource, [CLICK HERE](#)

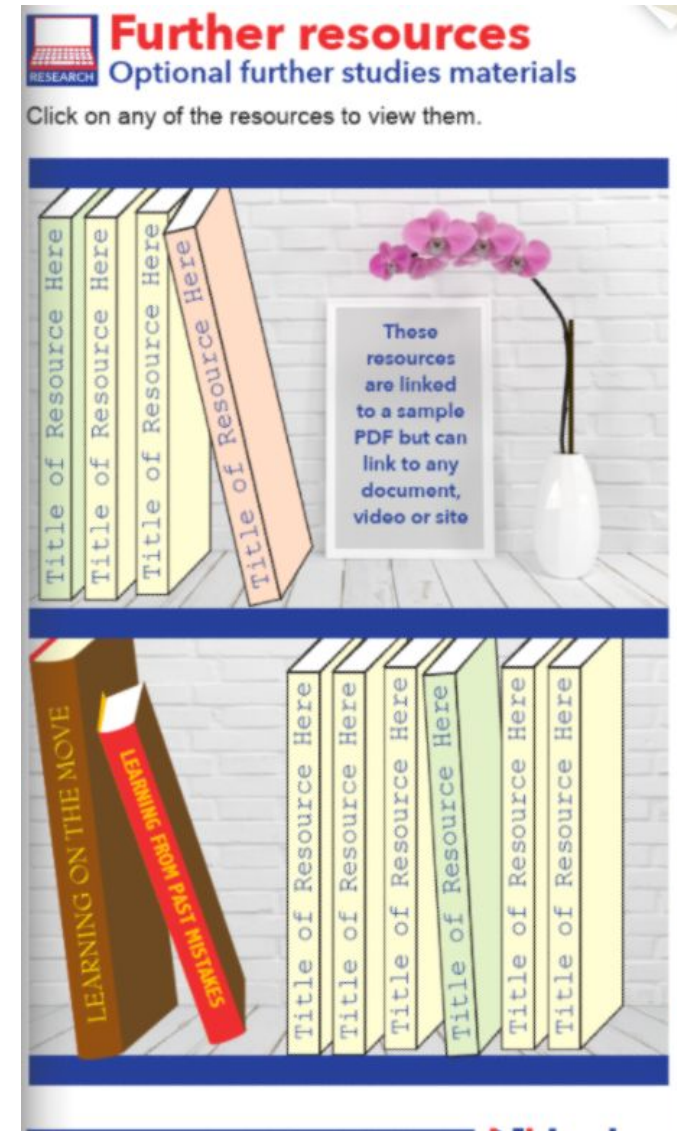




Otros recursos

Las páginas finales de la EduZine incluirán material adicional de aprendizaje y lectura que los alumnos podrán utilizar en su aprendizaje autodirigido para ampliar sus conocimientos sobre el tema de la EduZine.

Estos recursos adicionales pueden incluir enlaces a blogs, otros artículos, vídeos de YouTube (siempre que haya subtítulos disponibles en todas las lenguas de los socios), estudios de casos, etc.



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



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



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