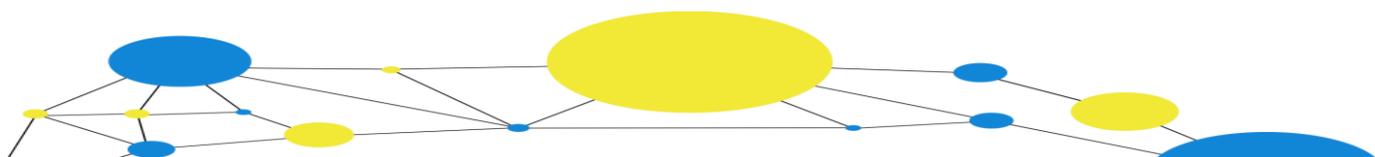


ice-cdp

CONTENIDOS

INTRODUCCIÓN		3
Propósito	O5 ICE-CAP	3
Contexto	Programa de	3
Resumen	Capacitación en el Trabajo	4
Términos de referencia	Manual del Alumnado	4
PROGRAMA DE CAPACITACIÓN EN EL PUESTO DE TRABAJO DE ICE-CAP		5
RECURSOS DE APRENDIZAJE		9
Talleres prácticos		12
Aprendizaje autodidacta		33



INTRODUCCIÓN

Propósito

El Manual del alumnado forma parte del resultado intelectual 5 "Programa de capacitación en el trabajo de ICE-CAP" y pretende garantizar que educadoras y educadores de personas adultas y comunidades tengan una información completa que les permita aprovechar el potencial de los recursos educativos de ICE-CAP. Se trata de una guía práctica para promover la economía circular y el aprendizaje en familia, a través de plataformas en internet. Este Manual proporciona una colección de recursos que pueden aplicarse directamente. Se espera que los ejemplos y recursos que se ofrecen en este manual despierten las ideas de los y las educadoras para poder desarrollar más recursos y compartirlos con sus iguales y demás proveedoras/es de educación de personas adultas.

El Manual del alumnado se ha elaborado para apoyar la aplicación de un programa de capacitación en el trabajo a medida, en todos los países participantes: Croacia, España, Finlandia, Irlanda, Portugal y el Reino Unido. La capacitación en el trabajo pone un énfasis significativo en el uso de los nuevos recursos educativos basados en los desafíos desarrollados por el proyecto ICE-CAP. El objetivo de la capacitación en el trabajo es garantizar que los y las educadoras de comunidades y de personas adultas que participen adquieran las competencias necesarias para desarrollar sus propios recursos, utilizando software de código abierto ampliamente disponible, pero también para desarrollar una comprensión de cómo el aprendizaje basado en desafíos funciona mejor para los nativos digitales de hoy en día.

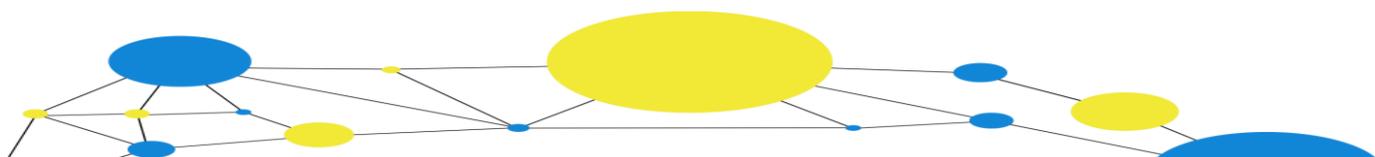
Contexto

Dado que la economía de la UE sigue evolucionando a un ritmo rápido, se espera, cada vez más, que los y las educadoras ofrezcan una nueva formación para satisfacer las nuevas necesidades del mercado. Sin embargo, en muchos casos no se imparte una capacitación en el trabajo adecuada.

ICE-CAP propone una intervención educativa integral, en la que las necesidades de los y las educadoras de personas adultas y comunidades, como intermediarios clave, se consideran tan importantes como las de las personas destinatarias finales de los recursos: las familias.

La capacitación en el puesto de trabajo propuesta ayuda a los y las educadoras a aprovechar al máximo el potencial de los nuevos recursos educativos basados en desafíos, dinámicos y adaptable a diversos medios digitales, lo que representa una importante innovación en el ámbito de la educación de personas adultas. Ofrecer una formación a medida que aborde temas como la economía circular es un reto para los y las proveedoras de educación de personas adultas, especialmente si no hay suficiente demanda o cantidad significativa de alumnado potencial, a nivel local.

Aprovechar el potencial del aprendizaje con internet, a través de la mirada de plataformas en línea y entornos de medios sociales disponibles puede tener un gran impacto en la viabilidad y accesibilidad a la oferta de educación para personas adultas. Garantizar que los y las educadoras de personas adultas y comunidades tengan confianza para trabajar en estos entornos puede tener un impacto continuo en el futuro y consecuencias positivas para la provisión de educación de personas adultas, a nivel local. A medida que aumente el alcance de las plataformas en línea, también crecerá la



demanda de personas profesionales con la debida formación para adaptarse y ser capaces de trabajar en estos entornos.

El manual del alumnado del programa de capacitación en el trabajo está disponible en el portal interactivo en línea de ICE-CAP - <https://ice-cap.eu> -, en formato pdf para imprimir y como flip-book para uso en línea, en cinco idiomas - inglés, croata, finlandés, portugués y español.

Resumen

El manual del alumnado se organiza en dos secciones principales.

La primera sección, "Programa de capacitación en el puesto de trabajo", presenta la estructura de la formación, sus unidades y los resultados de aprendizaje correspondientes.

La segunda sección, "Recursos de aprendizaje", se centra en las actividades dentro del aula de formación (es decir, talleres prácticos) y en el aprendizaje autodidacta. El orden de los sub-capítulos sigue estos dos componentes de buenas prácticas del programa de formación. Hay un total de 12 recursos disponibles.

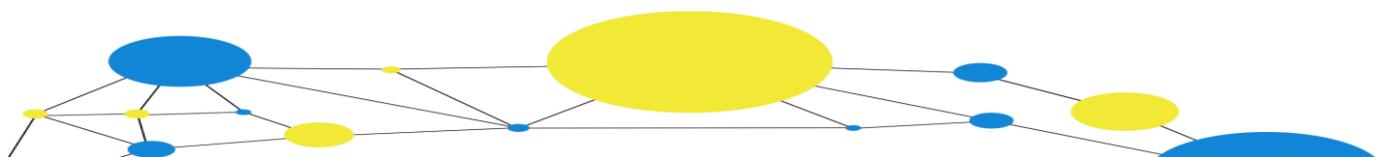
Términos de referencia

Sala de Escape Digital es la misma experiencia tipo "escape room" pero utiliza Google Forms y pistas digitales, en lugar de cerraduras y pistas físicas

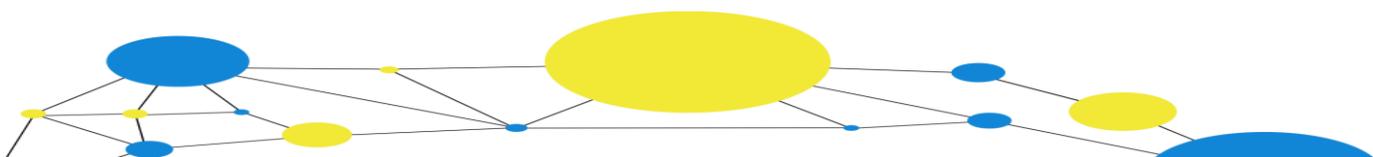
Economía Circular se basa en los principios de diseño para eliminar los residuos y la contaminación, mantener los productos y materiales en uso y regenerar los sistemas naturales

Aprendizaje basado en desafíos es una experiencia de aprendizaje en colaboración, en la que los y las educadoras y alumnas trabajan juntas para aprender sobre temas de interés, proponer soluciones a problemas reales y pasar a la acción

Aprendizaje Familiar proporciona una serie de recursos adaptados y oportunidades para que las familias aprendan como familia e individualmente dentro de la familia



WebQuest es una actividad basada en la investigación, en la que el alumnado recibe una tarea y acceso a diversos recursos en línea, para ayudarles a completar la tarea



PROGRAMA DE CAPACITACIÓN EN EL PUESTO DE TRABAJO DE ICE-CAP

Esta sección presenta la estructura del programa de formación en servicio de ICE-CAP, sus unidades y los resultados de aprendizaje correspondientes.

La formación comprende un total de 60 horas de instrucción, compuestas por 25 horas de aprendizaje sobre talleres prácticos y 35 horas de aprendizaje autodidacta en línea.

Las 25 horas de aprendizaje sobre talleres prácticos se dividen en las siguientes tres unidades de aprendizaje:

- Taller de introducción de 5 horas, que presenta la Economía Circular y los principios básicos de las buenas prácticas de aprendizaje en familia
- Talleres de 10 horas que muestran las mejores prácticas en la construcción de una sala de Escape Digital y una WebQuest
- Taller de 10 horas en el que los y las educadoras de personas adultas tienen que crear un esquema de los diferentes pasos necesarios para desarrollar sus propios recursos basados en desafíos

Las 35 horas de aprendizaje autodidacta en línea comprenden esta unidad de aprendizaje:

- 35 horas de orientación para que los y las educadoras de personas adultas y comunidades desarrollen sus propios recursos basados en desafíos, como demostración de habilidades

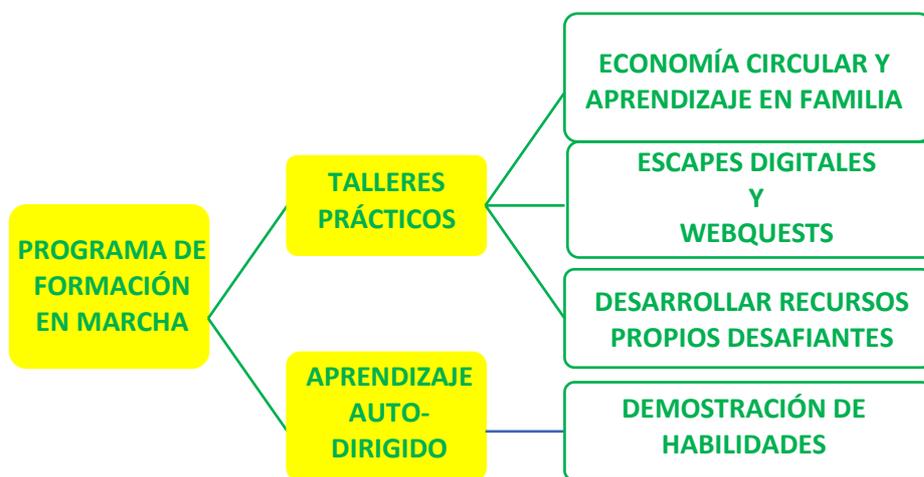
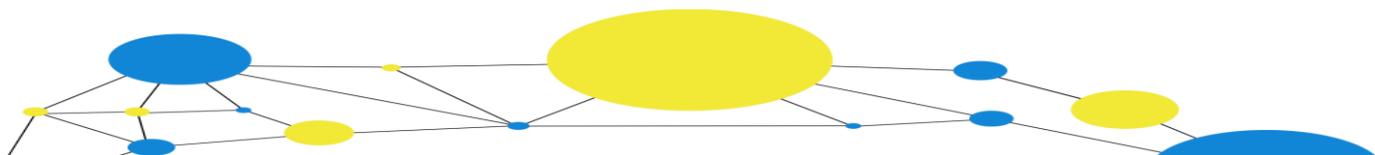


Figura 1: Programa de formación continua ICE-CAP: esquema

Por cada una de las cuatro unidades de aprendizaje que se presentan a continuación, en forma de tabla, se describen sus objetivos y el conjunto de resultados de aprendizaje que se prevé alcanzar durante la formación, estructurados en:

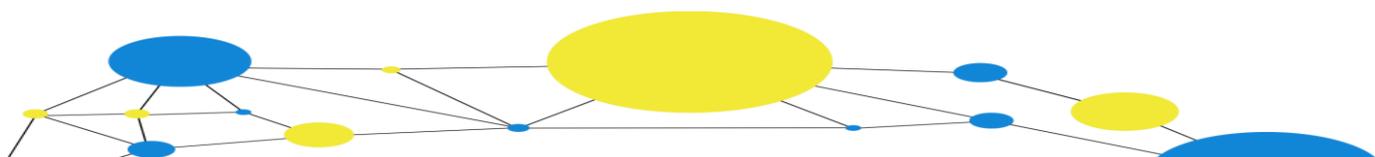
- Conocimientos, es decir, el ámbito del aprendizaje cognitivo: cosas que los y las educadoras de comunidades y personas adultas deben saber



- Habilidades, es decir, el ámbito del aprendizaje práctico: cosas que los y las educadoras de comunidades y personas adultas deben aprender a hacer
- La responsabilidad y la autonomía, es decir, el dominio del aprendizaje afectivo - cosas deseables que tienden a hacer los y las educadoras de comunidades y personas adultas

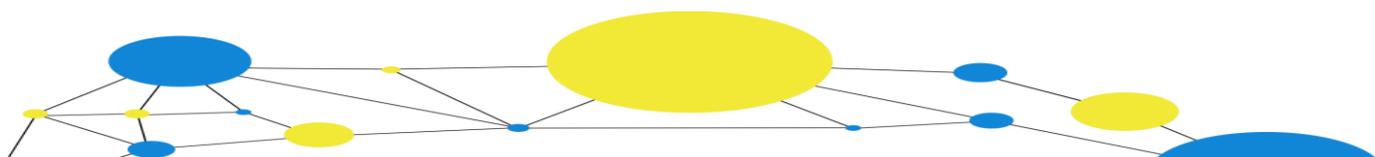
Unidad 1 | Temas de ICE-CAP: introducción

OBJETIVO	Introducir la economía circular y los principios básicos de las buenas prácticas de aprendizaje en familia		
UNIDAD 1.1	Tras completar esta unidad, los y las educadoras de personas adultas y comunidades serán capaces de...		
INTRODUCIR LA ECONOMÍA CIRCULAR	CONOCIMIENTO	HABILIDADES	RESPONSABILIDAD Y AUTONOMÍA
	Resumir los principios básicos de la economía circular	Identificar las ventajas de la economía circular	Promover la economía circular en la familia
UNIDAD 1.2	Tras completar esta unidad, los y las educadoras de personas adultas y comunidades serán capaces de...		
RECURSOS DIDÁCTICOS	TALLER PRÁCTICO 1.1		
INTRODUCIR LOS PRINCIPIOS BÁSICOS DE UNA BUENA PRÁCTICA DE APRENDIZAJE EN FAMILIA	CONOCIMIENTO	HABILIDADES	RESPONSABILIDAD Y AUTONOMÍA
	Enumerar los principales retos de aprendizaje en línea en el contexto familiar	Identificar consejos prácticos para conseguir un buen uso de Internet para el aprendizaje en línea	Contribuir a la motivación del uso del aprendizaje en línea
RECURSOS DIDÁCTICOS	TALLER PRÁCTICO 1.2		



Unidad 2 | Salas de Escape Digitales y WebQuests: mejores prácticas

OBJETIVO	Mostrar las mejores prácticas en la construcción de una sala de Escape Digital y una WebQuest		
UNIDAD 2.1	Tras completar esta unidad, los y las educadoras de personas adultas y comunidades serán capaces de...		
CONSTRUCCIÓN DE UN ESCAPE DIGITAL	CONOCIMIENTO	HABILIDADES	RESPONSABILIDAD Y AUTONOMÍA
	Comprender las estructuras tras una sala de Escape Digital	Analizar lo que es, lo que podría ser y lo que no es una sala de Escape Digital	Evaluar una sala de Escape Digital en base a los criterios de evaluación
RECURSOS DIDÁCTICOS	TALLER PRÁCTICO 2.1		
UNIDAD 2.2	Tras completar esta unidad, los y las educadoras de personas adultas y comunidades serán capaces de...		
CONSTRUCCIÓN DE UNA WEBQUEST	CONOCIMIENTO	HABILIDADES	RESPONSABILIDAD Y AUTONOMÍA
	Comprender las estructuras detrás de una WebQuest	Analizar lo que es, podría ser y no es una WebQuest	Evaluar una WebQuest en base a los criterios de evaluación
RECURSOS DIDÁCTICOS	TALLER PRÁCTICO 2.2		

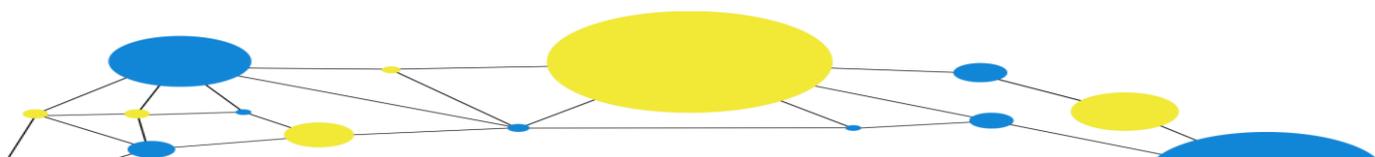


Unit 3 | Recursos basados en desafíos: paso a paso

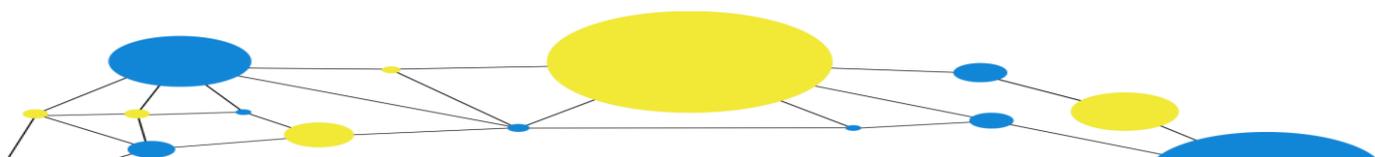
OBJETIVO	Esbozar un esquema de los diferentes pasos necesarios para desarrollar recursos propios basados en desafíos		
UNIDAD 3.1	Tras completar esta unidad, los y las educadoras de personas adultas y comunidades serán capaces de...		
ESBOZAR LOS PASOS PARA DESARROLLAR RECURSOS BASADOS EN DESAFÍOS	CONOCIMIENTO	HABILIDADES	RESPONSABILIDAD Y AUTONOMÍA
	Reflexionar sobre las ideas clave del aprendizaje basado en desafíos	Identificar las tres fases y sus actividades del aprendizaje basado en desafíos	Mostrar las mejores prácticas sobre el enfoque del aprendizaje basado en desafíos
RECURSOS DIDÁCTICOS	TALLER PRÁCTICO 3.1		

Unit 4 | Recursos basados en desafíos: puesta en práctica

OBJETIVO	Guiar a los y las educadoras de personas adultas en el desarrollo de sus propios recursos basados en desafíos, como muestra de sus habilidades		
UNIDAD 4.1	Tras completar esta unidad, los y las educadoras de personas adultas y comunidades serán capaces de...		
CONSTRUIR UN ESCAPE DIGITAL	CONOCIMIENTO	HABILIDADES	RESPONSABILIDAD Y AUTONOMÍA
	Enumerar y revisar los pasos específicos, las herramientas, los métodos y los recursos para la creación e implementación de una sala de Escape Digital	Crear y estructurar una sala de Escape Digital, así como integrar diversos medios de comunicación personalizados y herramientas interactivas en una sala de Escape.	Promover y poner en práctica técnicas y procesos creativos para la elaboración de materiales y actividades didácticas
RECURSOS DIDÁCTICOS	APRENDIZAJE AUTODIDACTA 4.1.1; 4.1.2; 4.1.3; 4.1.4		



UNIDAD 4.2	Tras completar esta unidad, los y las educadoras de personas adultas y comunidades serán capaces de...		
CONSTRUIR UN WEBQUEST	CONOCIMIENTO	HABILIDADES	RESPONSABILIDAD Y AUTONOMÍA
	Enumerar y revisar los pasos específicos, las herramientas, los métodos y los recursos en la creación e implementación de una WebQuest	Formular una WebQuest atractivo y motivador utilizando problemas del mundo real y situaciones auténticas	Fomentar la autonomía, la metacognición y la reflexión del alumnado
RECURSOS DIDÁCTICOS	APRENDIZAJE AUTODIDACTA 4.2.1; 4.2.2; 4.2.3		



RECURSOS DE APRENDIZAJE

Esta segunda sección presenta un total de 12 recursos, 5 para apoyar la impartición de los talleres prácticos, en un entorno presencial; y 7 actividades para el formato de aprendizaje autodidacta, a realizar por los y las educadoras de personas adultas y comunidades. El socio portugués, AEVA, y el socio croata, DANTE, fueron los responsables de ambos conjuntos de recursos, respectivamente.

Cada uno de los recursos proporciona un conjunto de instrucciones, que incluyen:

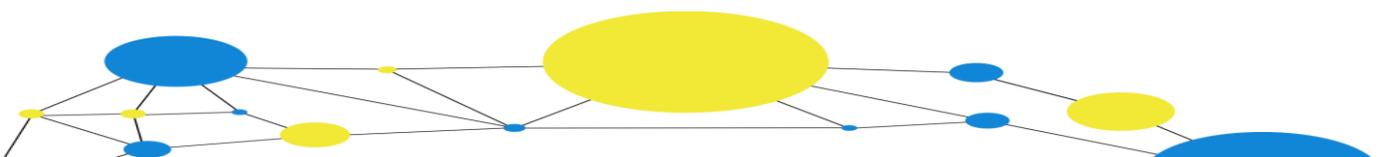
- Duración, en horas
- Finalidad: explicando el objetivo y las competencias que se pueden desarrollar
- Aspectos prácticos relacionados con la logística y los materiales necesarios
- Instrucciones paso a paso, ofreciendo diversas referencias en línea para apoyar la actividad
- Hojas de trabajo, siempre que sea necesario
- Notas de aprendizaje, un espacio para el registro de los participantes

Está previsto que los 5 talleres prácticos sean impartidos por las personas que participaron como formadoras en el evento de formación transnacional del proyecto ICE-CAP. Éstos están relacionados con las tres primeras unidades de aprendizaje presentadas en la sección anterior y abarcan los siguientes temas:

- 1) Introducción a la economía circular
- 2) Introducción a los principios básicos de las buenas prácticas de aprendizaje en familia
- 3) Construir un grupo de trabajo digital
- 4) Construir una WebQuest
- 5) Esbozar los pasos para desarrollar recursos basados en desafíos

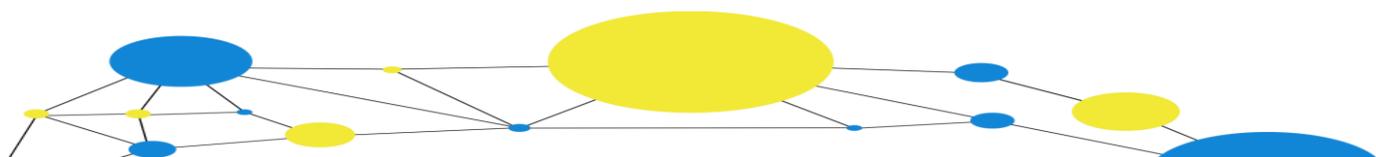
Las 7 actividades de aprendizaje autodidacta están diseñadas para guiar a los y las educadoras de personas adultas y comunidades para que vayan más allá y tomen la iniciativa de desarrollar sus propios recursos basados en desafíos, como muestra de habilidades, y cubren los siguientes temas:

- 1) Creación de un candado para una sala de Escape Digital
- 2) Creación de una sala de reuniones
- 3) Enriquecer tu sala de Escape Digital con imágenes y diapositivas
- 4) Creación de gráficos para la sala de Escape Digital
- 5) Desarrollar una WebQuest: introducción y tareas
- 6) Proceso para la creación de una WebQuest: pasos y recursos para el alumnado
- 7) Finalización de la WebQuest: evaluación y reflexión



Talleres prácticos

Talleres prácticos 1.1		Introducción sobre la economía circular	
Participantes	Los y las Educadoras de personas adultas y de comunidades		
Duración	2.5 horas		
FINALIDAD			
<p>¿Por qué se ofrece este recurso?</p> <p>Las familias desempeñan un papel importante en la transición hacia una economía circular. El objetivo de este taller es que las personas participantes sean conscientes de cómo las familias pueden contribuir a la transición hacia una economía más circular, entrando en contacto con los principios fundamentales de la economía circular y sus ventajas.</p> <p>¿Cuál es el resultado previsto para este recurso?</p> <p>Después de completar este recurso, las personas participantes deben ser capaces de:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Describir los principios básicos de la economía circular e identificar sus ventajas - Promover la economía circular en la familia 			
ASPECTOS PRÁCTICOS			
<p>¿Qué configuración de espacio se requiere?</p> <p>Sala de formación</p>	<p>¿Qué hay que preparar de antemano?</p> <p>Acceso a Internet</p>	<p>¿Qué materiales se necesitan?</p> <p>Ordenador/tablet</p>	
INSTRUCCIONES PASO A PASO			



1. Describir los principios básicos de la economía circular e identificar sus ventajas

La economía circular es un sistema económico de bucles cerrados, en el que las materias primas, los componentes y los productos pierden su valor lo menos posible, se utilizan fuentes de energía renovables y el pensamiento sistémico es su eje principal. Hay tres aspectos que deben tenerse en cuenta:

- ✓ Reducir
- ✓ Reutilizar
- ✓ Reciclar

Teniendo esto en cuenta, las personas participantes deberán averiguar por su cuenta cuáles son los principales principios de la economía circular. Pueden utilizar los enlaces que aparecen a continuación u otros que prefieran y, a continuación, deben intentar resumir las principales ventajas de la misma.

<https://www.repsol.com/es/sostenibilidad/economia-circular/index.cshtml>

<https://www.ecoembes.com/es/reduce-reutiliza-y-recicla/economia-circular-en-espana>

<https://ambipar.com/es/noticias/los-cinco-beneficios-de-la-economia-circular/>

<https://naturklima.eus/hec-ventajas-de-la-economia-circular.htm>

2. Promover la economía circular en la familia

Después de familiarizarse con los principios de la economía circular y sus principales ventajas, se invitará a las personas participantes a pensar en cómo pueden utilizarlos en sus vidas, en casa y con sus propias familias. Deberán utilizar Internet para formarse algunas ideas que les ayuden a crear su propio plan con los principios de la economía circular que puedan aplicar a diario.

A continuación, se presentan algunos enlaces que se pueden utilizar o se pueden utilizar otros.

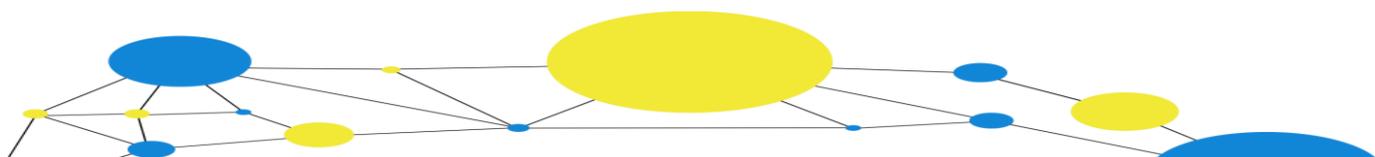
Después, deberán crear un plan para su familia, en un formato de estilo libre, identificando lo que podría representar el mayor desafío para su familia.

<https://www.sbs.com.au/language/spanish/10-consejos-para-vivir-de-manera-sostenible>

<https://www.soychangemaker.com/economia-circular-en-casa/>

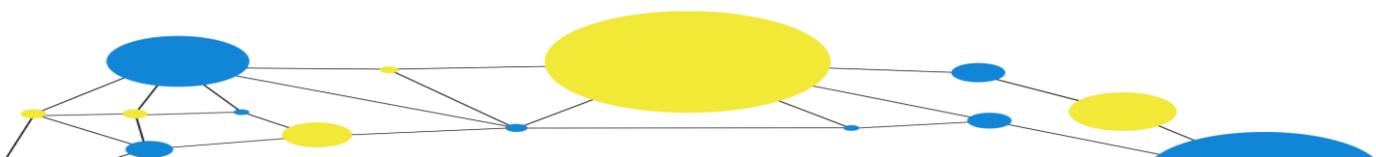
https://www.bioguia.com/ambiente/economia-circular-casa_49594328.html

<https://www.youtube.com/watch?v=DIUpONe9Nc0>

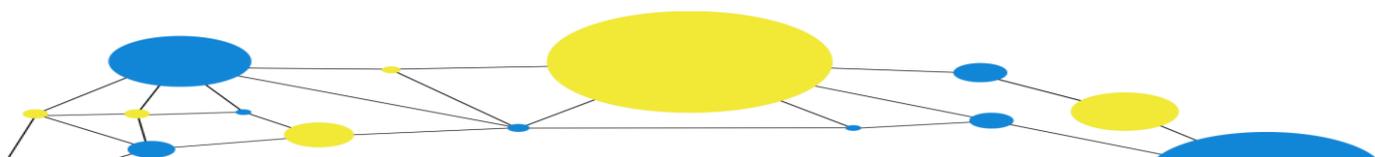


NOTAS DE APRENDIZAJE

Empty space for learning notes.



Talleres prácticos 1.2		Introducir los principios básicos de una buena práctica de aprendizaje en familia	
Participantes	Los y las Educadoras de personas adultas y de comunidades		
Duración	2.5 horas		
FINALIDAD			
<p>¿Por qué se ofrece este recurso?</p> <p>En el contexto del aprendizaje en familia, los formatos digitales tienen un papel importante. El uso de Internet puede ser afrontado de forma diferente por los y las educadoras de personas adultas y por éstas mismas, sin embargo esto no debería ser una barrera.</p> <p>El objetivo de este taller es animar a las personas participantes a enfrentarse a formatos digitales, en un contexto de aprendizaje familiar, haciendo un buen uso de ellos y siendo conscientes de sus principales obstáculos.</p> <p>¿Cuál es el resultado previsto para este recurso?</p> <p>Después de utilizar este recurso, las personas participantes deberán ser capaces de:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Enumerar los principales obstáculos de los formatos digitales, en un contexto de aprendizaje familiar - Identificar consejos prácticos para conseguir un buen uso de Internet en contextos de aprendizaje en línea - Contribuir a motivar el uso de contextos de aprendizaje en línea 			
ASPECTOS PRÁCTICOS			
<p>¿Qué configuración de espacio se requiere?</p> <p>Sala de formación</p>	<p>¿Qué hay que preparar de antemano?</p> <p>Acceso a Internet</p>	<p>¿Qué materiales se necesitan?</p> <p>Ordenador/tablet</p>	
INSTRUCCIONES PASO A PASO			



1. Principales obstáculos de los contextos de aprendizaje en línea y consejos para conseguir un buen uso de Internet en el aprendizaje familiar

Hoy en día, las nuevas generaciones están tecnológicamente avanzadas y confían en sus capacidades digitales. A veces, su habilidad en contextos online supera la de sus madres y padres. Sin embargo, a veces esta habilidad no va acompañada de madurez. Además, a través de Internet, se puede acceder a contenidos inapropiados, ser objeto de ciberacoso, compartir en exceso información privada o desarrollar una fuerte adicción a los juegos en línea. De ahí que sea necesario un equilibrio entre supervisión y autonomía.

Teniendo esto en cuenta, las personas participantes deberían investigar sobre los principales obstáculos del aprendizaje en línea y cómo conseguir un buen uso de internet en el contexto de aprendizaje familiar. Pueden utilizar los enlaces que aparecen a continuación (u otros que prefieran) para intentar resumir sus conclusiones.

<https://latam.kaspersky.com/resource-center/preemptive-safety/preemptive-safety-tips-for-parents>

<https://saposyprincesas.elmundo.es/consejos/recomendaciones-tecnologia/seguridad-en-internet-guia-para-padres/>

<https://www.ucm.es/data/cont/docs/39-2015-03-22-Gu%C3%ADa%20para%20padres%20y%20educadores%20sobre%20el%20uso%20seguro%20de%20Internet,%20videojuegos%20y%20m%C3%B3viles.pdf>

2. Conseguir una actitud motivada respecto a los contextos de aprendizaje en línea

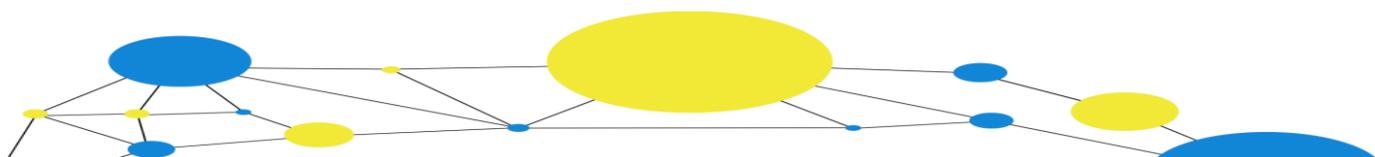
Debemos aceptar el hecho de que los instrumentos que se utilizaban con fines recreativos, como juegos, dibujos animados y películas, ahora se utilizan con fines educativos. De ahí que los y las educadoras deben animar a sus hijas e hijos a mantener una comunicación abierta sobre sus puntos de vista acerca del aprendizaje en línea y a considerar sus comentarios y discutirlos. Los y las educadoras deben afrontar el hecho de que para esta nueva generación, estos aparatos y recursos digitales formarán parte de su mundo.

A continuación, se presentan algunos enlaces que las personas participantes pueden utilizar (entre otros que les pueda resultar útiles). Después, deberán enumerar las principales actitudes que creen que deben cambiar en relación a los contextos de aprendizaje en línea.

<https://www.cwc.edu.mx/blog/tips-mejorar-atencion-hijo-clases-online>

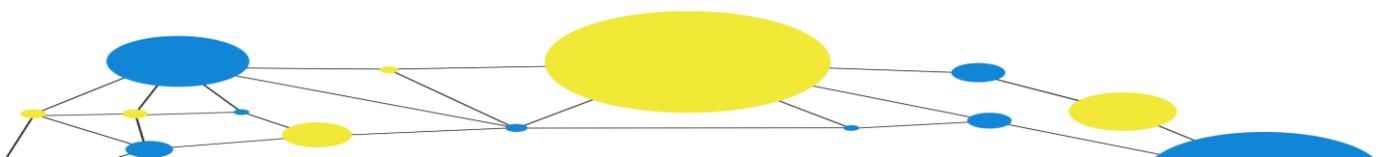
<https://goodneighbors.cl/como-mantener-a-tus-hijos-as-motivados-as-con-las-clases-online/>

<https://formainfancia.com/desconexion-digital-ninos-pautas/>

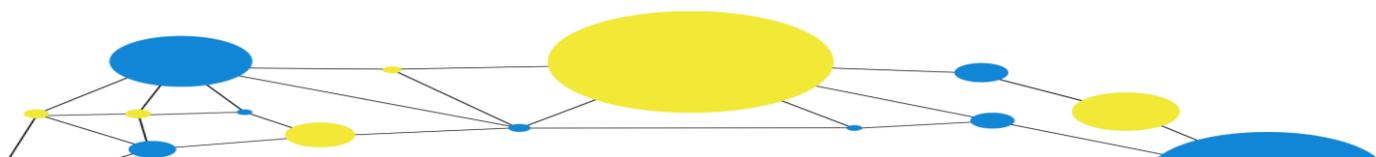


NOTAS DE APRENDIZAJE

Empty space for learning notes.



Talleres prácticos 2.1		Construir una sala de Escape Digital	
Participantes		Los y las Educadoras de personas adultas y de comunidades	
Duración		5 horas	
FINALIDAD			
<p>¿Por qué se ofrece este recurso?</p> <p>Es importante conocer los recursos en línea disponibles basados en desafíos que pueden utilizarse en contextos de aprendizaje. Las salas de Escape Digitales son uno de estos recursos. Por lo tanto, este taller tiene como objetivo familiarizar a los y las educadoras de personas adultas con las salas de Escape Digitales, su construcción y proporcionarles algunas herramientas para evaluarlos.</p> <p>¿Cuál es el resultado previsto para este recurso?</p> <p>Después de utilizar este recurso, las personas participantes deberán ser capaces de:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Entender la concepción más allá de la sala de Escape Digital - Analizar lo que es, lo que podría ser y lo que no es una sala de Escape Digital - Evaluar una sala de Escape Digital en base a los criterios de evaluación 			
ASPECTOS PRÁCTICOS			
<p>¿Qué configuración de espacio se requiere?</p> <p>Sala de formación</p>	<p>¿Qué hay que preparar de antemano?</p> <p>Acceso a Internet Hoja de tareas impresa</p>	<p>¿Qué materiales se necesitan?</p> <p>Ordenador/tablet</p>	
INSTRUCCIONES PASO A PASO			



1. La concepción más allá de un Escape Digital

Un Escape Digital es una página web que permite al alumnado utilizar la información para resolver rompecabezas digitales y problemas. Contiene preguntas con validación de datos y, a menos que se proporcione el contenido exacto, la pregunta no se desbloquea. Por la misma razón, no se podrá enviar el formulario, a menos que se introduzca el contenido correcto. Las personas participantes deben utilizar Internet para averiguar qué define una sala de Escape Digital y cuáles son los principios básicos que la sustentan. Pueden utilizar los enlaces que aparecen a continuación u otros que prefieran. A continuación, deberán identificar las situaciones en las que las salas de Escape Digitales pueden ser útiles en un contexto de aprendizaje en línea.

<https://www.youtube.com/watch?v=xRfbo5fmbB0>

<https://www.educaciontrespuntocero.com/experiencias/breakouts-edu-digitales-fomentar-motivacion-aula/>

2. Qué es, podría ser y no es una sala de Escape Digital

Para crear una sala de Escape Digital, hay que conocer su estructura. Por lo tanto, analizar lo que es, lo que podría ser y lo que no es una sala de Escape Digital es un reto que las personas participantes deberán enfrentar. Al ser un recurso basado en desafíos en línea, se debe utilizar Internet como fuente principal. Las personas participantes pueden utilizar los enlaces que aparecen a continuación (u otros) y deben trabajar en pequeños grupos.

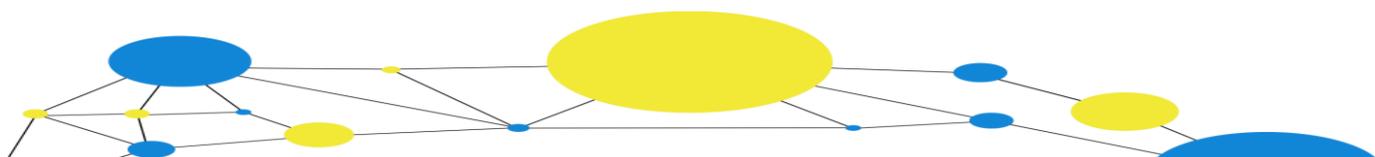
Todos los grupos deberán identificar 1) lo que es; 2) lo que podría ser y 3) lo que no es una sala de Escape Digital. A continuación, deberán debatir sus conclusiones.

<https://www.youtube.com/watch?v=u6Qn2yAo3ZE>

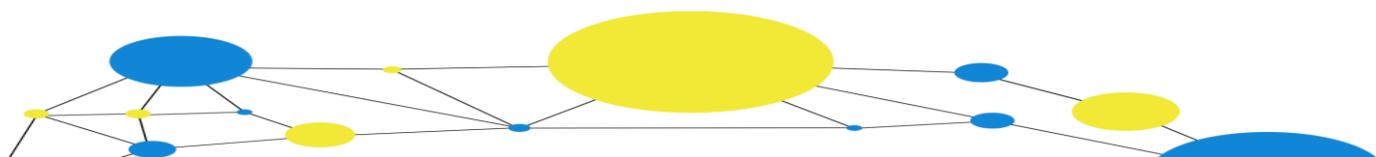
<https://sites.google.com/view/todoparadocentes/herramientas-digitales/google-forms/candados-digitales-para-escape-rooms-o-breakoutedu-con-google-forms>

3. Evaluar una sala de Escape Digital

Como cualquier actividad de aprendizaje, una sala de Escape Digital debe poder ser evaluado. La creatividad, tener un argumento coherente y desafíos que ayuden a evaluar las competencias o los resultados del aprendizaje son algunos de los criterios que deben tenerse en cuenta en cualquier evaluación.

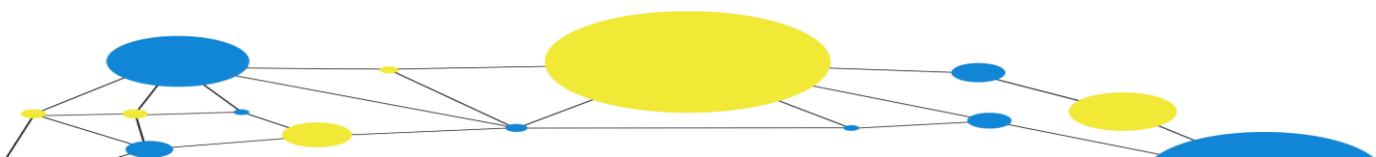


Por lo tanto, teniendo en cuenta la escala incluida en las hojas de trabajo, las personas participantes deberán evaluar diferentes salas de Escape Digitales y luego debatir su evaluación.



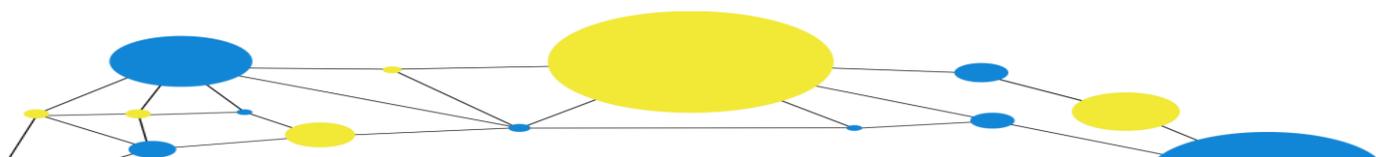
NOTAS DE APRENDIZAJE

Empty space for learning notes.

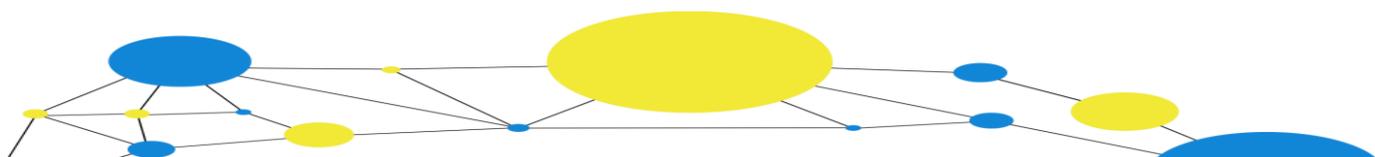


FICHA DE TRABAJO

CRITERIOS	Comienzo 0 puntos	Desarrollo 2 puntos	Completado 4 puntos	PUNTOS	COMENTARIOS
Coherencia argumental	El argumento no es claro y el material didáctico no encaja en él	El argumento no está claro o el material didáctico no encaja en él	El argumento es claro y el material didáctico se ajusta a él		
Creatividad	Las imágenes o vídeos no apoyan visualmente la historia. No ayuda a la persona que participa a visualizar la narración	Las imágenes o vídeos no apoyan visualmente la historia o no ayudan a la persona que participa a visualizar la narración	Las imágenes o vídeos apoyan visualmente la historia. Ayudan a la persona que participa a visualizar la narración y la mantienen motivada		
Relevancia de los desafíos para evaluar las competencias	Los desafíos no son relevantes y no ayudan a evaluar las competencias	Los retos no son relevantes o no ayudan a evaluar las competencias	Los retos son relevantes y ayudan a evaluar las competencias/los resultados del aprendizaje		
Desafíos ajustados al objetivo	Los desafíos no se ajustan al objetivo	Algunos de los desafíos no se ajustan al objetivo	Los desafíos se ajustan al objetivo		



Talleres prácticos 2.2		Construir una WebQuest	
Participantes	Los y las Educadoras de personas adultas y de comunidades		
Duración	5 horas		
FINALIDAD			
<p>¿Por qué se ofrece este recurso?</p> <p>Es importante conocer los recursos disponibles basados en desafíos en línea que pueden utilizarse en un contexto de aprendizaje. Las WebQuest son uno de estos recursos. Por lo tanto, este taller pretende familiarizar a los y las educadoras de personas adultas con las WebQuest, su construcción y proporcionarles algunas herramientas para evaluarlos.</p> <p>¿Cuál es el resultado previsto para este recurso?</p> <p>Después de utilizar este recurso, las personas participantes deberán ser capaces de:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comprender la concepción más allá de una WebQuest - Analizar lo que una WebQuest es, podría ser y no es - Evaluar las WebQuest en función de los criterios de evaluación 			
ASPECTOS PRÁCTICOS			
¿Qué configuración de espacio se requiere? Sala de formación	¿Qué hay que preparar de antemano? Acceso a Internet Hoja de tareas impresa	¿Qué materiales se necesitan? Ordenador/tablet	
INSTRUCCIONES PASO A PASO			



1. La concepto detrás de una WebQuest

Según Bernie Dodge, su fundador, una WebQuest es una actividad orientada a la indagación, en la que parte o toda la información con la que interactúan las personas que participan procede de recursos de Internet, opcionalmente complementados con videoconferencias.

Teniendo esto en cuenta, las personas participantes deben utilizar Internet para averiguar qué define a una WebQuest, cuáles son los principios básicos que la sustentan. Pueden utilizar los enlaces que aparecen a continuación u otros que prefieran. A continuación, deberán identificar las situaciones en las que una WebQuest puede ser útil en un entorno de aprendizaje en línea.

<https://www.slideshare.net/mercepes/componentes-de-una-webquest-9871351>

<https://deciencias.wordpress.com/webquest/>

<http://platea.pntic.mec.es/~erodri1/BIBLIOTECA.htm>

2. Lo que es, podría ser y no es una WebQuest

Para crear una WebQuest hay que conocer su estructura. Por lo tanto, analizar lo que es, lo que podría ser y lo que no es una WebQuest es un reto que las personas participantes deberán enfrentar. Al ser un recurso basado en desafíos en línea, se debe utilizar Internet como fuente principal. Las personas participantes pueden utilizar los enlaces que aparecen a continuación (u otros) y deben trabajar en pequeños grupos.

Todos los grupos deberán identificar 1) lo que es; 2) lo que podría ser y 3) lo que no es una WebQuest. A continuación, deberán debatir sus conclusiones.

<https://www.formacionimpulsat.com/recursos/herramientas-para-crear-webquest/>

<http://somece2015.unam.mx/anterior/MEMORIA/20.pdf>

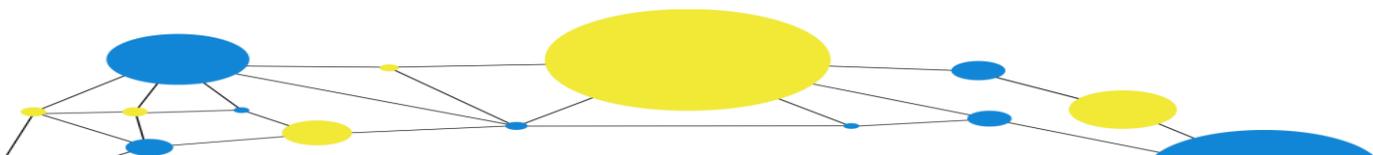
https://web.upsa.es/spdece08/contribuciones/146_poster_WEBQUESTdefinitiva.pdf

<https://nestorpineda2016.wordpress.com/webquest/>

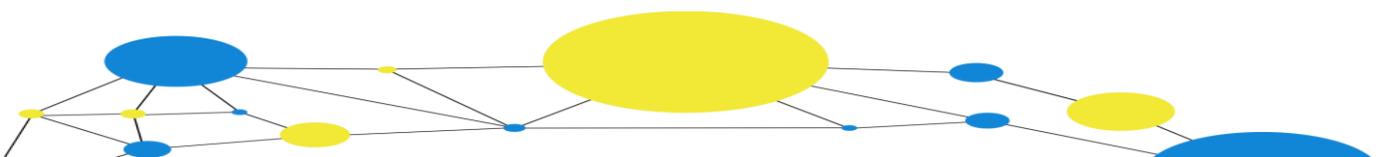
3. Evaluar una WebQuest

Como cualquier actividad de aprendizaje, una WebQuest debe poder ser evaluada. La introducción, tareas, el proceso, los recursos y las conclusiones son los elementos que deben tenerse en cuenta en cualquier evaluación.

Por lo tanto, teniendo en cuenta la escala incluida en las hojas de trabajo, las personas

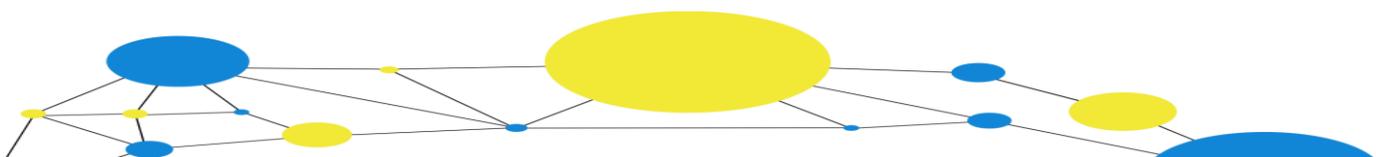


participantes deberán evaluar diferentes WebQuests y luego debatir sus conclusiones.

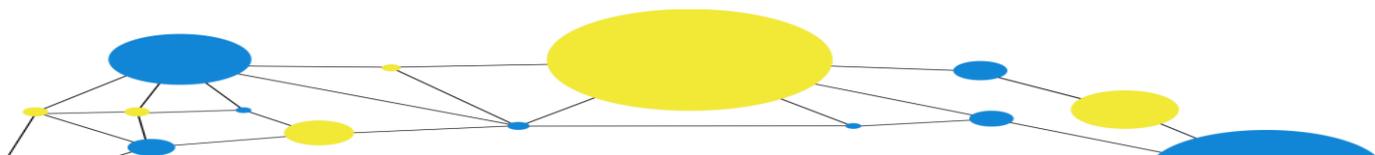


NOTAS DE APRENDIZAJE

Empty space for learning notes.

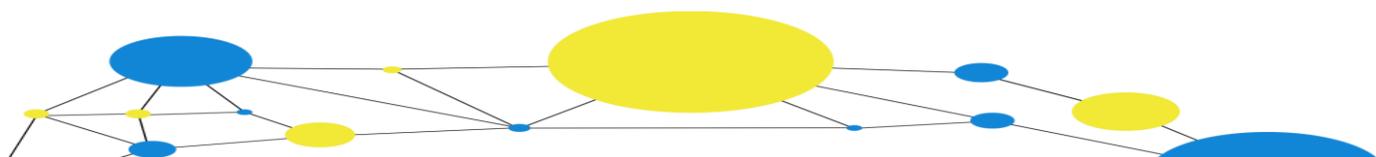


FICHA DE TRABAJO					
CRITERIOS	Comienzo 0 puntos	Desarrollo 2 puntos	Completado 4 puntos	PUNTOS	COMENTARIOS
Introducción, eficacia motivacional y cognitiva	La introducción no motiva ni prepara a la persona participante para lo que viene	La introducción no motiva o no prepara a la persona participante para lo que viene	La introducción motiva y prepara a la persona participante para lo que viene		
Nivel cognitivo de la tarea	La tarea requiere simplemente comprender o volver a contar la información encontrada en las páginas web y responder a las preguntas sobre los hechos	La tarea es factible, pero su importancia para la vida de las personas participantes es limitada.	La tarea es atractiva y requiere la síntesis de múltiples fuentes de información y/o tomar una posición, y/o ir más allá de los datos dados		
Riqueza del proceso	El proceso tiene pocos pasos, no tiene asignados roles separados	El proceso tiene asignadas algunas tareas o roles separados. Se requieren actividades más complejas	El proceso tiene asignados diferentes roles para ayudar a las personas participantes a entender diferentes perspectivas y/o compartir la responsabilidad en la realización de la tarea		
Relevancia de los recursos	Los recursos proporcionados no son adecuados para que las personas participantes realicen	Existe cierta relación entre los recursos y la información necesaria para que las personas participantes realicen la tarea	Hay una conexión clara y significativa entre todos los recursos y la información necesaria para que las personas participantes realicen la tarea		

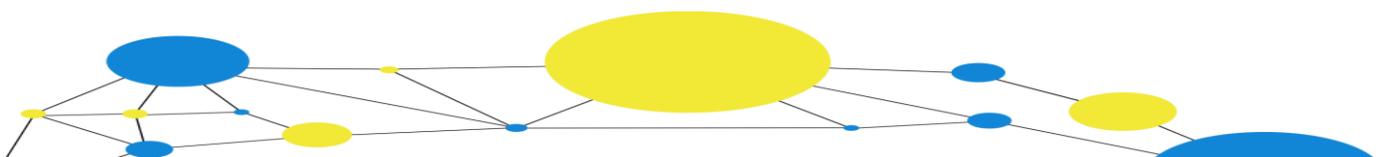


	la tarea				
Conclusión: el alcance de la información	La conclusión no está relacionada a con los estándares	La conclusión se refiere a los estándares, pero no se conecta claramente con el propósito de la WebQuest	La tarea se refiere a los estándares y se conecta claramente con la experiencia de las personas participantes y el propósito de la WebQuest		

Talleres prácticos 3.1	Esbozar los pasos para desarrollar recursos basados en desafíos
Participantes	Los y las Educadoras de personas adultas y de comunidades
Duración	5 horas
FINALIDAD	
<p>¿Por qué se ofrece este recurso?</p> <p>El aprendizaje basado en desafíos es un enfoque que pretende proporcionar un marco eficiente y eficaz para el aprendizaje, mientras se resuelven desafíos del mundo real.</p> <p>Al realizar este taller, se invitará a las personas participantes a entrar en contacto con este proceso colaborativo y práctico, para que puedan utilizar sus principios en los recursos que puedan crear en el futuro.</p>	
<p>¿Cuál es el resultado previsto para este recurso?</p> <p>Después de utilizar este recurso, las personas participantes deberán ser capaces de:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reflexionar sobre las ideas clave del aprendizaje basado en desafíos - Identificar las tres fases y cada una de sus actividades para el aprendizaje basado en desafíos - Mostrar las mejores prácticas en relación con el enfoque del aprendizaje basado en desafíos 	
ASPECTOS PRÁCTICOS	



¿Qué configuración de espacio se requiere? Sala de formación	¿Qué hay que preparar de antemano? Acceso a Internet	¿Qué materiales se necesitan? Ordenador/tablet
INSTRUCCIONES PASO A PASO		



1. Reflexionar sobre las ideas clave del aprendizaje basado en desafíos

El aprendizaje basado en desafíos se basa en los cimientos del aprendizaje experimental y su marco se nutre de ideas innovadoras procedentes de la educación, los medios de comunicación, las nuevas tecnologías, el entretenimiento, el ocio, el lugar de trabajo y la sociedad.

Teniendo esto en cuenta, las personas participantes deberán reflexionar sobre las ideas clave del aprendizaje basado en desafíos, utilizando el enlace que aparece a continuación (u otros que prefieran). A continuación, deberán resumir y debatir qué idea o ideas clave creen que son más relevantes para su contexto.

<https://observatorio.tec.mx/edu-news/aprendizaje-basado-en-retos-para-revolucionar-el-aprendizaje-y-la-formacion>

<https://www.challengebasedlearning.org/es/framework/>

2. Las tres fases y cada una de sus actividades para el aprendizaje basado en desafíos

Involucrarse, Investigar y Actuar representan las tres fases de aprendizaje basado en desafíos. Cada fase incluye actividades específicas. El mantenimiento de todas las fases es un proceso continuo de documentación, reflexión y puesta en común.

Teniendo esto en cuenta, las personas participantes deberán reflexionar sobre las tres fases del aprendizaje basado en retos utilizando los enlaces que aparecen a continuación u otros que prefieran. A continuación, deberán resumir las características de cada fase y sus actividades.

<https://www.unir.net/educacion/revista/aprendizaje-basado-en-retos-acepta-el-desafio/>

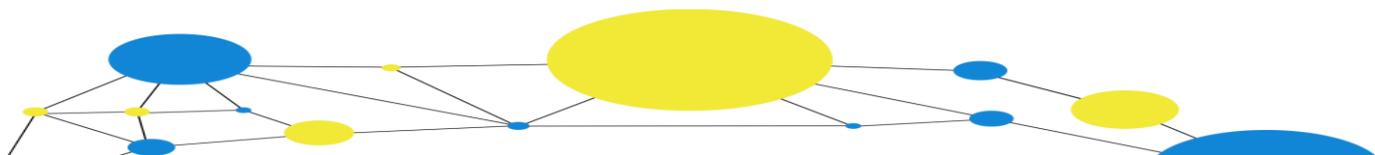
<https://www.youtube.com/watch?v=BVtBSkjk9g8>

<https://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/1983>

3. Mejores prácticas de aprendizaje basado en desafíos

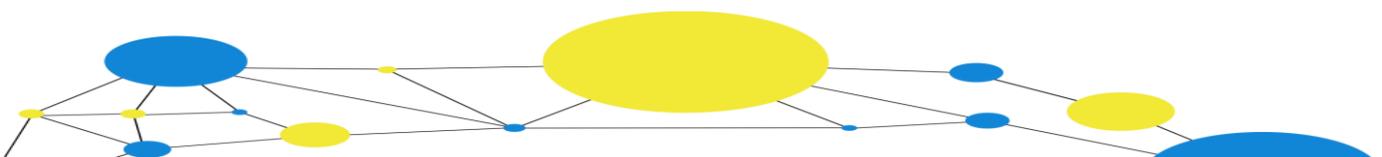
Hay algunos consejos que pueden ser útiles, si se quiere adoptar un enfoque de aprendizaje basado en desafíos, en cada fase, actividad o en todo el proceso.

En esta parte, las personas participantes deberán mostrar las mejores prácticas de aprendizaje basado en desafíos, utilizando los enlaces que aparecen a continuación u otros que prefieran. Deberán trabajar en pequeños grupos y crear un mapa creativo de las mejores prácticas que consideren más relevantes e identificarlas en la fase o actividad correspondiente.



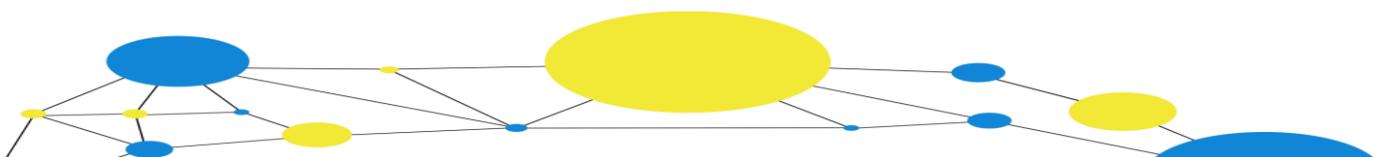
<https://inspiratics.org/es/recursos-educativos/aprendizaje-basado-en-retos/>

https://www.youtube.com/watch?v=hxHZU6hyQ_s



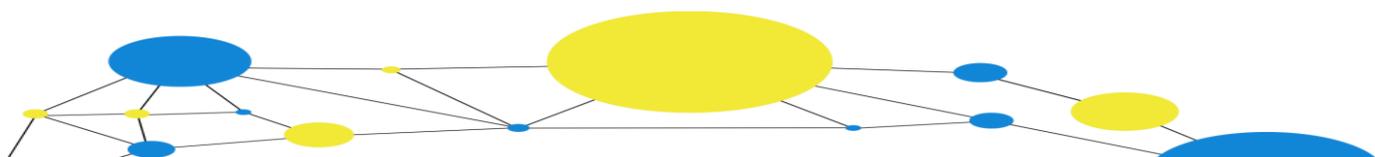
NOTAS DE APRENDIZAJE

Empty space for learning notes.



Aprendizaje autodidacta

Aprendizaje autodidacta 4.1.1		Crear un candado para una sala de Escape Digital	
Participantes		Los y las Educadoras de personas adultas y de comunidades	
Duración		10 horas	
FINALIDAD			
<p>¿Por qué se ofrece este recurso?</p> <p>La primera fase del proceso de creación de una sala de Escape Digital consiste en explorar los recursos gratuitos disponibles, como la cuenta de Google y los formularios, para crear contenidos online a medida, como las salas de Escape Digitales.</p> <p>¿Cuál es el resultado previsto para este recurso?</p> <p>Después de utilizar este recurso, las personas participantes deberán ser capaces de:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Revisar un ejemplo de Escape Digital - Crear y utilizar una cuenta de Google - Crear un cuestionario con Google Forms - Utilizar opciones relevantes para salas de Escape en los formularios de Google 			
ASPECTOS PRÁCTICOS			
<p>¿Qué configuración de espacio se requiere?</p> <p>Ninguna</p>	<p>¿Qué hay que preparar de antemano?</p> <p>Acceso a Internet</p>	<p>¿Qué materiales se necesitan?</p> <p>Ordenador/tablet</p>	
INSTRUCCIONES PASO A PASO			



1. Crear una cuenta de Google

Google y sus numerosos servicios son una opción gratuita disponible para los y las educadoras que quieran crear y utilizar Escapes Digitales en su enseñanza.

Para empezar, crea y/o inicia sesión en tu cuenta de Google - esto te proporciona acceso a Gmail, YouTube, Google Drive, Google Classroom, Google Meet, y otros.

Además de una cuenta básica, puedes tener acceso a más opciones de servicios de Google (como el almacenamiento ilimitado en su Google Drive) si tu centro educativo se inscribe en G Suite for Education. G Suite for Education es gratuito para los centros educativos.

Utiliza los enlaces que aparecen a continuación para registrarte o explorar los servicios de Google y revisar ejemplos de actividades digitales.

<https://www.google.com/account/about/?hl=en-US>

https://edu.google.com/intl/ALL_es/products/workspace-for-education/editions/

https://edu.google.com/intl/ALL_es/training-support/setup-guides/google-workspace-for-education/quickstart-guide/

<https://sites.google.com/mobilemcp.org/explorebreakout/home>

<https://sites.google.com/view/digitalbreakouttemplate>

<https://www.youtube.com/watch?v=C9oJVCys2BQ>

2. Introducción general a los formularios de Google

Uno de los elementos necesarios de una sala de Escape Digital es un test o un cuestionario en el que las personas participantes tienen que introducir las respuestas correctas para avanzar o desbloquear el rompecabezas. Para crear tu(s) candado(s), puedes utilizar Google Forms.

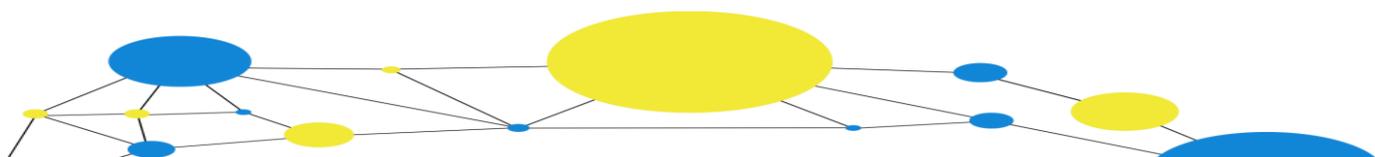
Utiliza los enlaces que se ofrecen a continuación como introducción general a los formularios de Google: cómo crear un formulario, cómo introducir y/o calificar las preguntas, cómo revisar las respuestas.

Cómo usar GOOGLE FORMS [formularios paso a paso]

<https://www.youtube.com/watch?v=PrnH8qLuf1Y>

7 CONSEJOS para realizar un CUESTIONARIO en Google Forms

<https://www.youtube.com/watch?v=lpGfc2nvPeo>



Trabajar con formularios desde Google Classroom

<https://www.youtube.com/watch?v=Bm-fgmTF0VY>

3. Opciones específicas de la ruptura en los formularios de Google

Hay ciertas opciones y funciones que utilizarás con frecuencia, si estás creando Escapes Digitales con Google Forms. Utiliza los enlaces que se proporcionan a continuación para obtener guías sobre la validación de datos (creación de un bloqueo) y cómo enviar a las personas participantes preguntas diferentes, en función de sus respuestas en Google Forms.

¿Cómo hacer un quiz, practica o cuestionario con google forms?

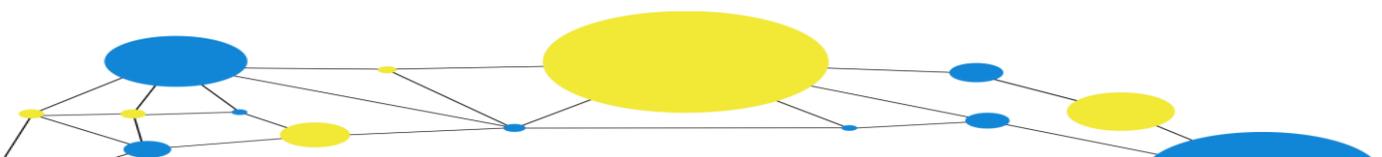
<https://www.youtube.com/watch?v=DF7QeIZdYOE>

GOOGLE FORMS: Cómo crear encuestas en Google con respuestas condicionada

<https://www.youtube.com/watch?v=R3a3ADsa5yA>

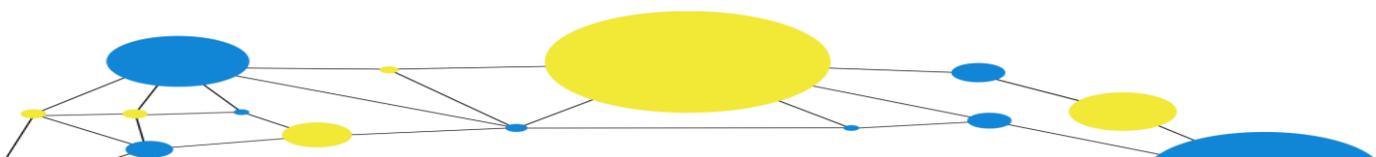
Tipos de preguntas en formularios google

<https://www.youtube.com/watch?v=zcU2Tn5h49c>

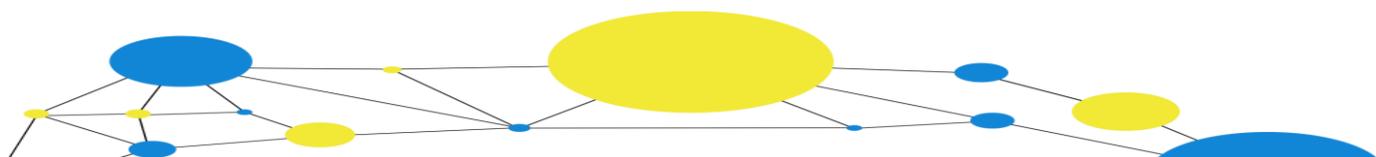


NOTAS DE APRENDIZAJE

Empty space for learning notes.



Aprendizaje autodidacta 4.1.2		Crear una sala de Escape Digital	
Participantes	Los y las educadoras de personas adultas y de comunidades		
Duración	6 horas		
FINALIDAD			
<p>¿Por qué se ofrece este recurso?</p> <p>La siguiente fase en el proceso de construcción de una sala de Escape Digital es la creación de una sala de Escape que albergará todos tus desafíos: los contenidos, los rompecabezas y los candados que los acompañan.</p> <p>¿Cuál es el resultado previsto para este recurso?</p> <p>Después de utilizar este recurso, las personas participantes deberán ser capaces de:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Enumerar y revisar los pasos para crear una sala de Escape Digital - Crear y estructurar una sala de Escape Digital - Integrar diversos medios y herramientas en una sala de Escape Digital - Compartir una sala de Escape Digital con otras personas que puedan colaborar (educadoras y educadores) o el alumnado 			
ASPECTOS PRÁCTICOS			
¿Qué configuración de espacio se requiere?	¿Qué hay que preparar de antemano?	¿Qué materiales se necesitan?	
Ninguna	Acceso a Internet	Ordenador/tablet	
INSTRUCCIONES PASO A PASO			



1. Fundamentos para la creación de una sala de Escape

Necesitarás un espacio virtual para colgar tu sala de Escape. Google Sites es una opción gratuita muy popular entre educadoras y educadores. También puedes utilizar las herramientas que ofrece Microsoft: Microsoft Sway, Microsoft Forms, PowerPoint y OneNote. Abre, mira y lee los recursos que aparecen a continuación para empezar a utilizar Google Sites y/o Microsoft Sway. Aprende a crear y maquetar tu primera sala de Escape y qué elementos (imágenes, enlaces, presentaciones, cuestionarios) se pueden incorporar.

Cómo usar FORMULARIOS DE GOOGLE FORMS 2021

<https://www.youtube.com/watch?v=miDkOnFRi7k>

Cómo crear encuestas con Google Forms paso a paso

https://www.youtube.com/watch?v=_9doB2YAsgw

Pasos para crear un Escape Room con OneNote

<https://education.microsoft.com/es-es/course/9c455b62/0>

Introducción a Sway

<https://support.microsoft.com/es-es/office/introducci%C3%B3n-a-sway-2076c468-63f4-4a89-ae5f-424796714a8a>

1. Crear una sala, paso a paso

Después de aprender los fundamentos necesarios para crear un espacio para la sala de Escape, es el momento de profundizar en los elementos que probablemente utilizarás más a menudo que otros, como la opción de incrustar formularios (su candado) en la sala. Entre los enlaces que se ofrecen a continuación, también encontrarás tutoriales detallados sobre la construcción de una sala de Escape, paso a paso.

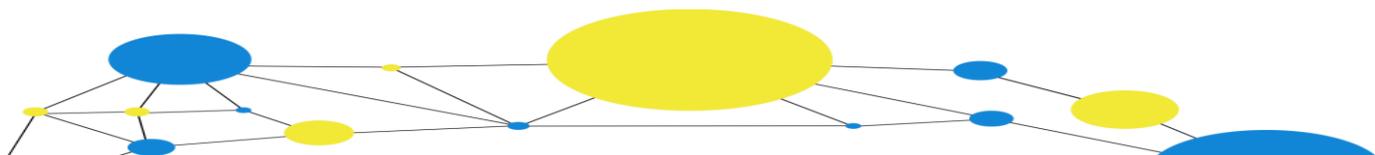
Paso a paso: Crear una escape room

<https://lock-clock.com/es/crearescaperoomdigital>

Recursos para crear tu propio escape room

<https://docs.google.com/presentation/d/1ewPCrUU2DMfwls1xkqi03yoIVs7lwI9m0TgPPL1W-bU/edit>

Escape room con google slides



<https://www.youtube.com/watch?v=IXXrv1pYazo>

12 claves para crear un Escape Room educativo

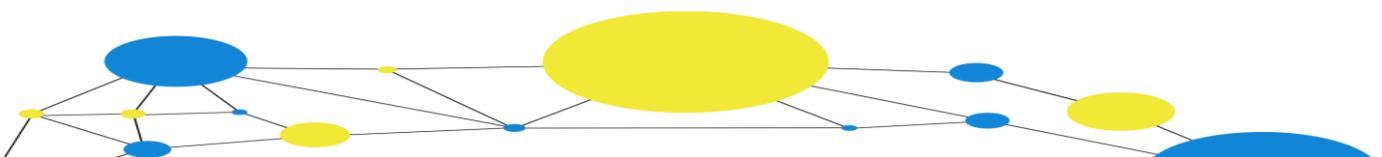
<https://blog.vicensvives.com/12-claves-para-crear-un-escape-room-educativo/>

Escape rooms gratuitos para disfrutar

<https://www.educaciontrespuntocero.com/ocio/escape-rooms-gratuitos/>

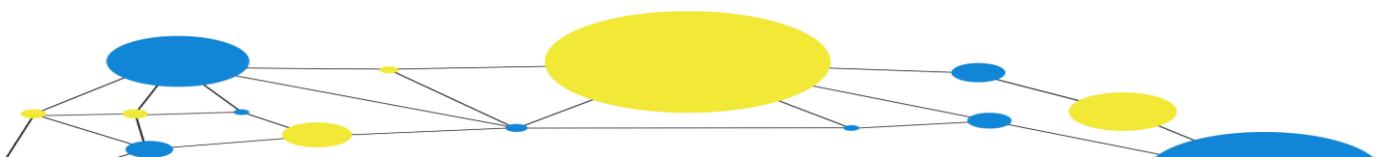
¿Qué es un escape room y cómo integrarlo en el aula?

<https://escueladeexperiencias.com/escape-room-en-el-aula/>

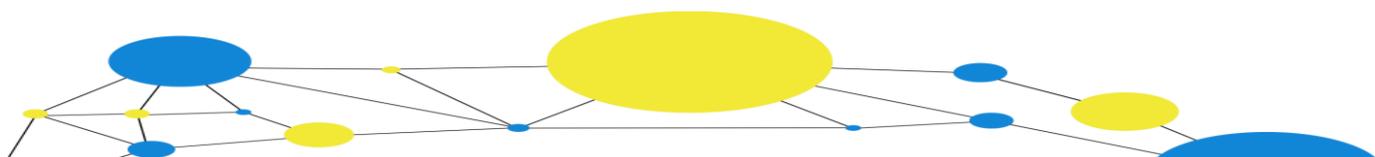


NOTAS DE APRENDIZAJE

Empty space for learning notes.



Aprendizaje autodidacta 4.1.3		Enriquecer una sala de Escape Digital con imágenes y diapositivas	
Participantes		Los y las Educadoras de personas adultas y de comunidades	
Duración		5 horas	
FINALIDAD			
<p>¿Por qué se ofrece este recurso?</p> <p>La siguiente fase en el proceso de construcción de una sala de Escape Digital es la creación de contenido adicional para la sala de Escape.</p> <p>Este recurso ofrece consejos y trucos útiles que muestran ejemplos de actividades y contenidos digitales interactivos que animan al alumnado a explorar y reforzar el desarrollo del pensamiento de orden superior.</p> <p>¿Cuál es el resultado previsto para este recurso?</p> <p>Después de utilizar este recurso, las personas participantes deberán ser capaces de:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Crear e incrustar diapositivas personalizadas en las salas de Escape Digitales - Crear actividades digitales interactivas - Crear imágenes personalizadas para las actividades didácticas - Añadir hiper-vínculos a las imágenes - Utilizar repositorios de imágenes e iconos (libres de derechos) 			
ASPECTOS PRÁCTICOS			
<p>¿Qué configuración de espacio se requiere?</p> <p>Ninguna</p>	<p>¿Qué hay que preparar de antemano?</p> <p>Acceso a Internet</p>	<p>¿Qué materiales se necesitan?</p> <p>Ordenador/tablet</p>	
INSTRUCCIONES PASO A PASO			



1. Añadir y utilizar diapositivas

Ahora que has creado tu sala de Escape y su candado(s), también puedes añadir contenido a la sala, para proporcionar al alumnado información relevante y pistas que necesitarán para resolver el desafío.

Visita los enlaces que aparecen a continuación para obtener guías sobre cómo crear Google Slides, así como sugerencias e ideas para la enseñanza.

<https://slidesgo.com/es/interactiva>

¿Cómo hacer Una Aula Virtual Interactiva Con Google Slides O Power Point?

<https://portaleducativo10.com/como-hacer-una-aula-virtual-interactiva-con-google-slides-o-power-point/>

Cómo crear actividades de arrastrar y soltar en GOOGLE SLIDES/Drag and Drop Activities

<https://www.youtube.com/watch?v=fEvtUy862Tw>

Tutorial: cómo crear tu clase Bitmoji con Google Slides

https://www.youtube.com/watch?v=Vi5ZgXRQ_ZE

2. Cómo añadir y utilizar dibujos

También querrás decorar tu sala de Escape con imágenes personalizadas relevantes para tu desafío. Google Drawings permite añadir elementos interactivos y de resolución de rompecabezas a tus imágenes de fondo.

Sigue los tutoriales enlazados para obtener instrucciones sobre cómo ocultar enlaces y actividades en una imagen de fondo utilizando Google Drawings.

Digital Escape Room: Google Drawing Hotspot

<https://quickdraw.withgoogle.com/>

<https://support.google.com/docs/answer/179740?hl=es&co=GENIE.Platform%3DDesktop>

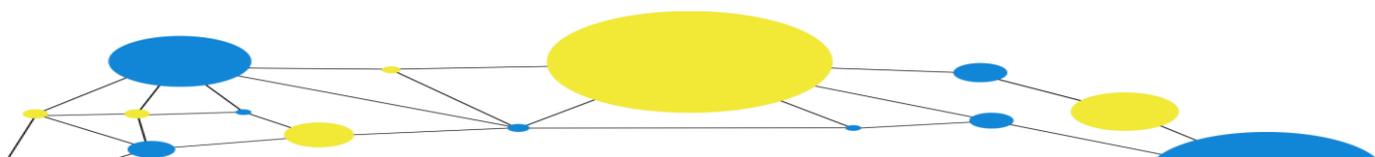
DigiBreakout - Make a Custom Jigsaw from a Google Drawing

https://www.youtube.com/watch?v=AHEC_KPs4a4

DigiBreakout - Hide Clues with Invisible Links in Google Drawing

<https://www.youtube.com/watch?v=Bu-LaZk0eCo>

3. Imágenes e iconos gratuitos



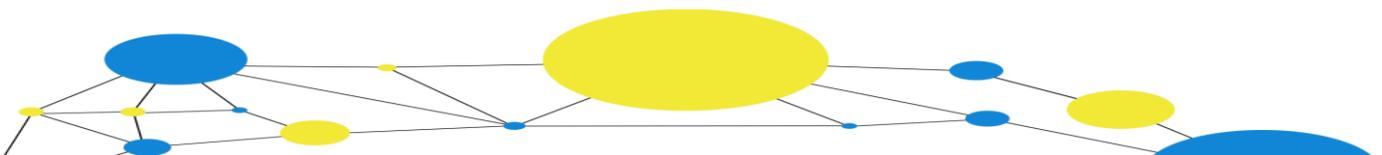
Al crear tu sala de Escape Digital, necesitarás varias imágenes para proporcionar pistas de contexto o decorar la sala de Escape.

Dado que puede ser difícil para los y las educadoras encontrar imágenes e iconos que puedan utilizar y modificar libremente al crear sus materiales didácticos, utiliza los repositorios enlazados a continuación para buscar y acceder a imágenes gratuitas.

<https://unsplash.com/>

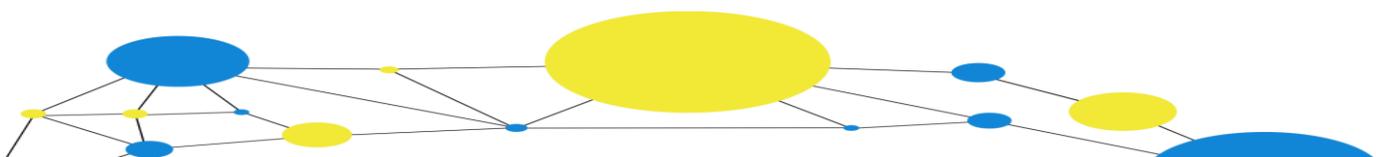
<https://pixabay.com/>

<https://thenounproject.com/>

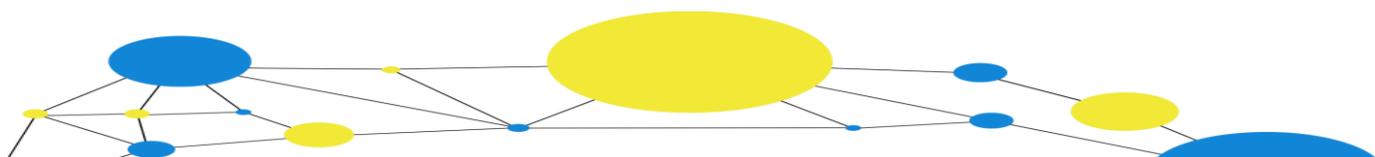


NOTAS DE APRENDIZAJE

Empty space for learning notes.



Aprendizaje autodidacta 4.1.4		Creación de gráficos para salas de Escape Digitales	
Participantes		Los y las Educadoras de personas adultas y de comunidades	
Duración		5 horas	
FINALIDAD			
<p>¿Por qué se ofrece este recurso?</p> <p>Hay una gran cantidad de plataformas que los educadores pueden utilizar para crear presentaciones digitales visualmente atractivas.</p> <p>Este recurso proporciona instrucciones paso a paso para las tres plataformas de diseño más populares que los educadores pueden utilizar para crear gráficos, presentaciones, carteles y otros contenidos visuales, como infografías, para dar el toque final a sus presentaciones digitales.</p> <p>¿Cuál es el resultado previsto para este recurso?</p> <p>Después de utilizar este recurso, las personas participantes deberán ser capaces de:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Crear gráficos con Canva - Crear gráficos con Venngage - Crear gráficos con Piktochart - Identificar las plataformas adecuadas para la distribución de carteles / infografías - Seguir las directrices para desarrollar un póster o infografía de forma eficaz - Poner en práctica técnicas y procesos creativos para el desarrollo de gráficos 			
ASPECTOS PRÁCTICOS			
<p>¿Qué configuración de espacio se requiere?</p> <p>Ninguna</p>	<p>¿Qué hay que preparar de antemano?</p> <p>Acceso a Internet</p>	<p>¿Qué materiales se necesitan?</p> <p>Ordenador/tablet</p>	
INSTRUCCIONES PASO A PASO			



1. Crear gráficos con Canva

Canva es una plataforma de diseño gráfico que permite a los usuarios crear gráficos para redes sociales, presentaciones, carteles y otros contenidos visuales como infografías. Está disponible en web y móvil, e integra millones de imágenes, fuentes, plantillas e ilustraciones.

Utiliza Canva para crear cualquier gráfico que necesites para tu escapada digital: ofrece una gran variedad de plantillas ya hechas que puedes adaptar a tus necesidades docentes. Canva para la educación también es gratuito para los educadores del K12. Visita los enlaces que aparecen a continuación para ver las directrices sobre cómo unirse al programa de educación de Canva y crear gráficos con Canva.

<https://grupoguard.com/blog/canva-educacion-herramienta-imprescindible-tus-clases/>

Canva para profes

https://www.youtube.com/watch?v=VSI2tXf_sw0

CÓMO USAR CANVA PARA PRINCIPIANTES // TUTORIAL DE CANVA FÁCIL 2020

https://www.canva.com/es_es/crear/hojas-de-trabajo/

<https://www.youtube.com/watch?v=3kbQDGwWfH8>

<https://www.youtube.com/watch?v=4k0dgOuDk5A>

<https://www.xataka.com/basics/que-canva-como-funciona-como-usarlo-para-crear-diseno>

Repaso de Canva

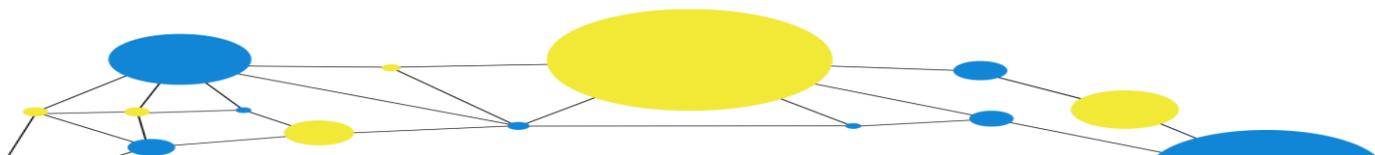
<https://www.youtube.com/watch?v=D8FNLOuERbk>

2. Otras herramientas: Venngage y Piktochart

Otras dos plataformas que pueden resultarte útiles para crear tu escapada digital son Venngage y Piktochart.

Venngage es un sitio web fácil de usar en el que puedes crear contenidos con estilo para sitios web, presentaciones, anuncios, uso en redes sociales y mucho más. Hay plantillas para una amplia gama de proyectos, como infografías, informes, carteles, promociones e imágenes para redes sociales.

Piktochart es una aplicación infográfica basada en la web que permite a los usuarios sin experiencia intensiva como diseñadores gráficos crear fácilmente infografías y visuales utilizando



plantillas temáticas.

Tutorial de Piktochart: Una guía sencilla de Piktochart para principiantes

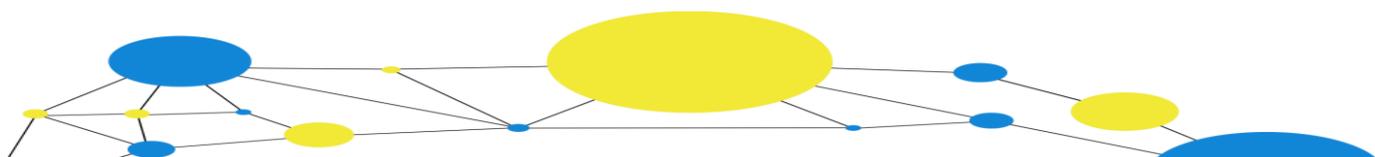
<https://www.youtube.com/watch?v=wHP-KGGr5og>

Cómo crear una infografía con Venngage [Tutorial]

<https://www.youtube.com/watch?v=yKA9hAJ3Ef0>

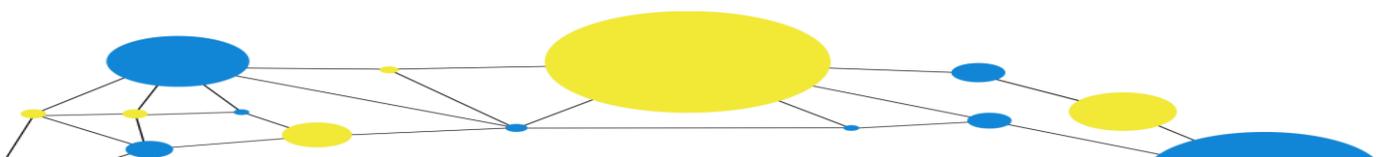
Revisión sobre el creador de infografías gratuito Venngage

<https://es.venngage.com/blog/como-hacer-una-infografia/>

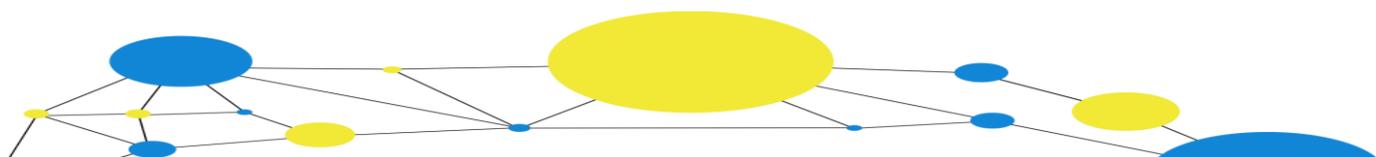


NOTAS DE APRENDIZAJE

Empty space for learning notes.



Aprendizaje autodidacta 4.2.1		Desarrollar una WebQuest: introducción y tareas	
Participantes		Los y las Educadoras de personas adultas y de comunidades	
Duración		5 horas	
FINALIDAD			
<p>¿Por qué se ofrece este recurso?</p> <p>Este recurso ofrece una introducción a las WebQuests, respondiendo a preguntas como: ¿Por qué se crearon las WebQuests? y ¿Por qué deben ser utilizados por personas dedicadas a la enseñanza?</p> <p>También presenta los dos primeros pasos esenciales en el diseño y la creación de las WebQuest.</p> <p>¿Cuál es el resultado previsto para este recurso?</p> <p>Después de utilizar este recurso, las personas participantes deberán ser capaces de:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Describir la estructura de una WebQuest - Enumerar y revisar los pasos para crear una WebQuest - Analizar las ventajas del uso de las WebQuests - Formular una pregunta/tarea esencial atractiva y motivadora - Utilizar problemas del mundo real y situaciones auténticas en la enseñanza 			
ASPECTOS PRÁCTICOS			
<p>¿Qué configuración de espacio se requiere?</p> <p>Ninguna</p>	<p>¿Qué hay que preparar de antemano?</p> <p>Acceso a Internet</p>	<p>¿Qué materiales se necesitan?</p> <p>Ordenador/tablet</p>	
INSTRUCCIONES PASO A PASO			



1. ¿Qué es una WebQuest?

Visite los recursos que se indican a continuación para obtener una introducción a la creación de las WebQuest: qué 6 elementos debe contener una WebQuest, cuál es el propósito de una WebQuest, ejemplos de WebQuest y beneficios.

En pocas palabras: las WebQuest son un buen recurso para la enseñanza en línea. Una buena WebQuest fomenta el compromiso del alumnado, la autonomía y el pensamiento de orden superior.

Modelo de WebQuests

<https://www.slideshare.net/jrmello/webquest-3598877>

¿Qué es una WebQuest?

<https://manarea.webs.ull.es/materiales/webquest/queswebquest.htm>

https://cdn.educ.ar/dinamico/UnidadHtml_get_9fa655d8-3168-49db-81d8-3f99757a96fe/92192/92192/data/3d939b1f-7a09-11e1-808f-ed15e3c494af/index.html

<https://www.crehana.com/pe/blog/desarrollo-web/que-es-una-webquest/>

<https://www.youtube.com/watch?v=k66ke9ojk6A>

<https://www.youtube.com/watch?v=BQL-uDg0rsg>

2. Introducción y tareas de las WebQuests

La introducción y las tareas constituyen los dos primeros elementos de una WebQuest.

La introducción debe orientar al alumnado y captar su interés. El objetivo de la introducción es hacer que la actividad sea deseable y divertida. Cuando los proyectos están relacionados con los intereses, las ideas, las experiencias pasadas o los objetivos futuros del alumnado, son intrínsecamente más interesantes. El objetivo del componente de motivación es atraer y entusiasmar al alumnado, al principio de cada WebQuest.

La Tarea los centra en lo que van a hacer, en concreto, en el rendimiento o producto final que impulsa todas las actividades de aprendizaje. El objetivo de una WebQuest es utilizar tareas auténticas y datos del mundo real. Se debe describir claramente cuál será el resultado final de las actividades del alumnado. No enumerar los pasos que se seguirán para llegar al punto final. Eso pertenece a la sección "Proceso".

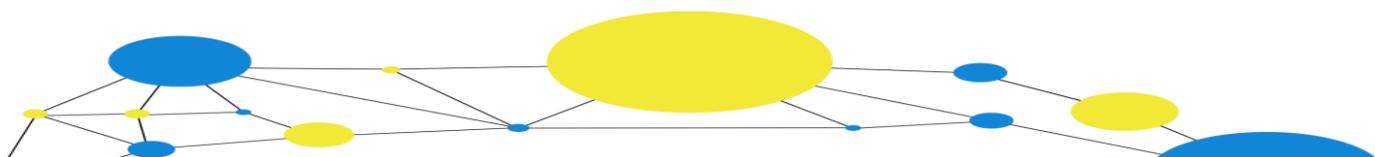
Dificultades de las WebQuest

<https://www.youtube.com/watch?v=5Yfo8B3PdmI>

Introducción y tareas de las WebQuests

<https://www.youtube.com/watch?v=CM6BYORbUlw>

<https://www.youtube.com/watch?v=qbv88hMWnEE>



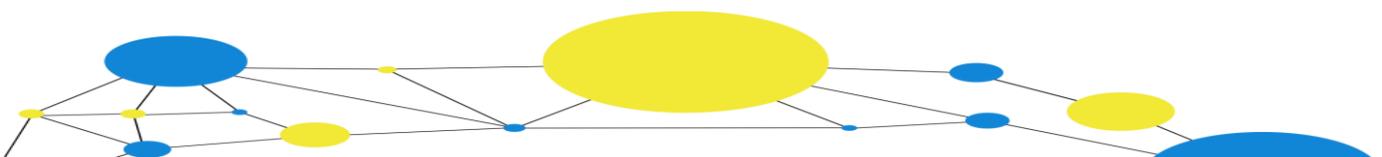
<https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd5438.pdf>

Todo sobre las tareas de los WebQuest

<https://sites.google.com/site/10hernandeznuneseacfgtce04/partes-que-componen-una-webquest>

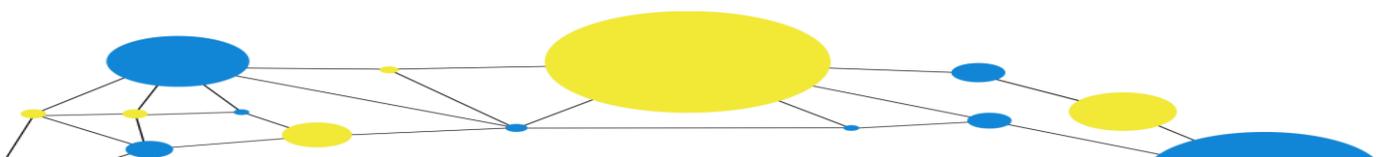
<https://www.youtube.com/watch?v=HiFPMRG7tQ0>

<https://www.youtube.com/watch?v=vZCjo6OMEuA>

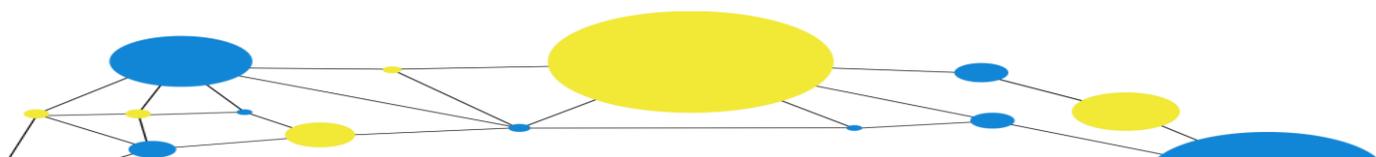


NOTAS DE APRENDIZAJE

Empty space for learning notes.



Aprendizaje autodidacta 4.2.2		Proceso de las WebQuest: pasos y recursos para el alumnado	
Participantes		Los y las Educadoras de personas adultas y de comunidades	
Duración		5 horas	
FINALIDAD			
<p>¿Por qué se ofrece este recurso?</p> <p>La siguiente parte de una WebQuest a desarrollar es el Proceso, es decir, los pasos claramente definidos que debe seguir el alumnado y todos los recursos relacionados que podrán utilizar para realizar su tarea.</p> <p>Las WebQuests son herramientas excelentes, que apoyan el aprendizaje, a base de lecciones multidisciplinares, utilizan recursos en Internet y hacen que el alumnado utilice la tecnología para crear proyectos. Estas lecciones pueden transformar el aprendizaje al implicar al alumnado en un aprendizaje profundo y en la toma de decisiones, mientras acceden a expertos a través de Internet y comparten sus proyectos utilizando Internet, con una comunidad más amplia, fuera de su aula.</p> <p>¿Cuál es el resultado previsto para este recurso?</p> <p>Después de utilizar este recurso, las personas participantes deberán ser capaces de:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Organizar eficazmente una actividad de enseñanza y aprendizaje - Desglosar una actividad de enseñanza y aprendizaje compleja en pasos manejables - Utilizar recursos y enlaces relevantes y fiables en el diseño de una WebQuest - Proporcionar al alumnado todos los recursos y enlaces relacionados con la WebQuest 			
ASPECTOS PRÁCTICOS			
¿Qué configuración de espacio se requiere?	¿Qué hay que preparar de antemano?	¿Qué materiales se necesitan?	
Ninguna	Acceso a Internet	Ordenador/tablet	
INSTRUCCIONES PASO A PASO			



1. Pasos en una WebQuest

En la parte del proceso de una WebQuest, el alumnado es guiado a través de la tarea de la WebQuest - para realizar la tarea, ¿qué pasos se deben seguir?

Aquí puede incluir los roles que asumirá cada participante y los pasos que seguirán para completar la actividad.

<https://sites.google.com/site/anagarciavalcarcel/>

<http://www.centrocp.com/bases-metodologicas-de-las-webquest-guia-para-su-diseno/>

https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Taxonomia_de_las_WebQuests.jpg

<https://pt.slideshare.net/paulova/pasos-para-disear-web-quest-presentation/6>

2. Introducción y tareas de una WebQuest

Esta parte de la WebQuest consiste en crear una lista de los recursos que el alumnado necesitará para completar la tarea.

Deberán acceder a los recursos que usted ha identificado, a medida que avanzan en el proceso.

Es importante señalar que el objetivo de una WebQuest no es que el alumnado busque en la red los recursos adecuados, sino que utilicen los datos proporcionados la educadora o educador para crear y construir algo nuevo.

Los recursos pueden variar según el tema de la WebQuest y pueden ser sitios web, vídeos, imágenes, historias, información impresa, etc.

Proceso y recursos de las WebQuests

<https://www.youtube.com/watch?v=qsLEAY4gLn0>

<https://miracomosehace.com/hacer-disenar-crear-webquest-webquest-creator/>

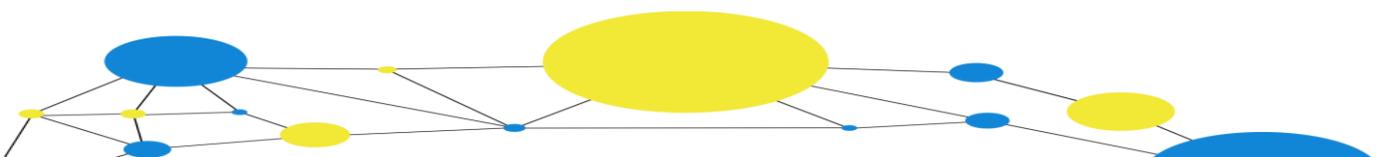
<https://eduteka.icesi.edu.co/modulos/1/20/440/1>

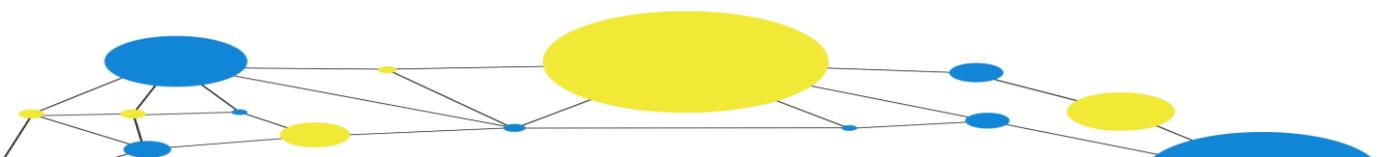
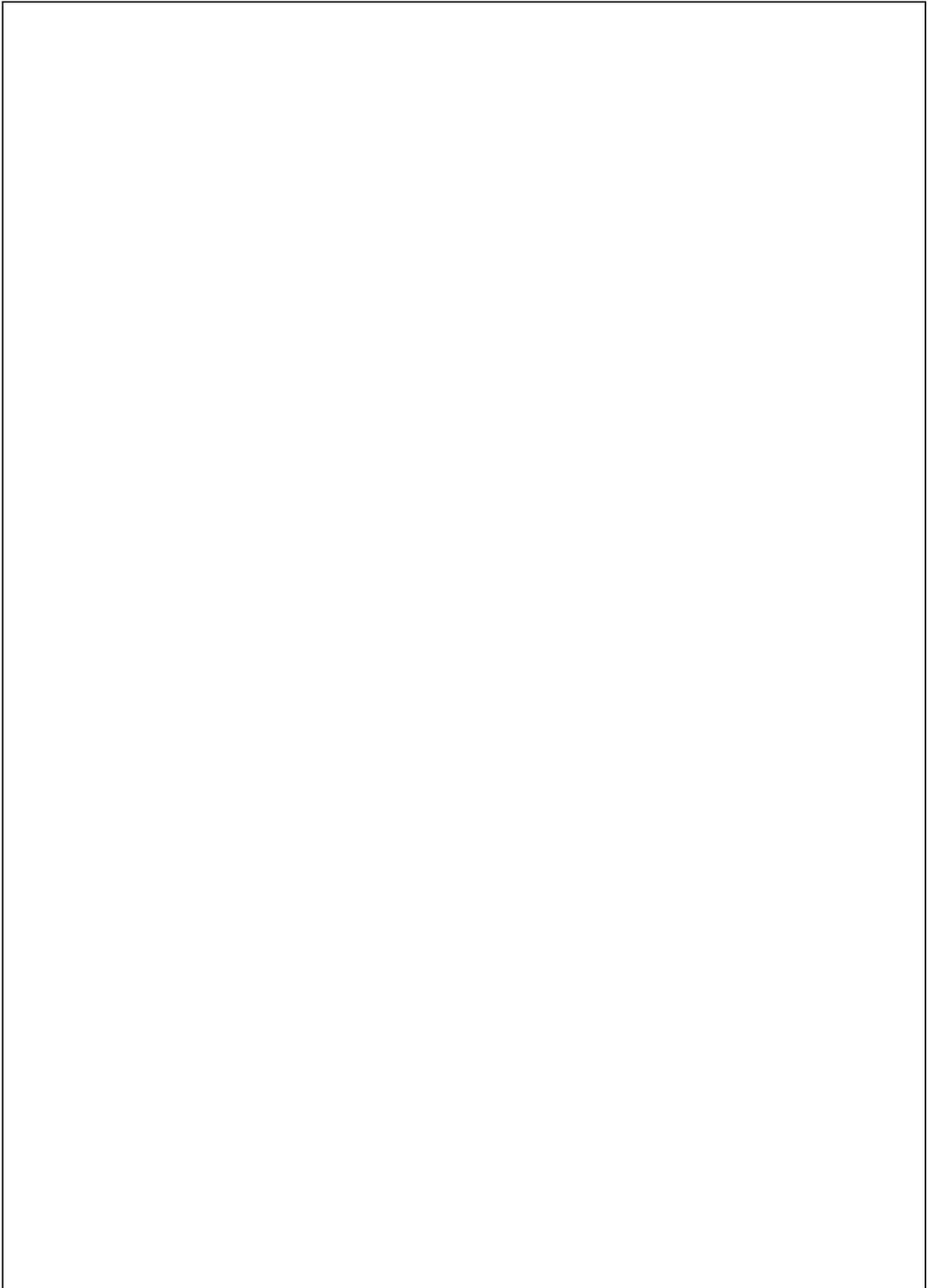
<https://www.slideshare.net/melaeja/7-pasos-para-web-quest-de-bernie-dodge>

<https://sites.google.com/site/wqgarcia/pasos-para-crear-una-webquest>

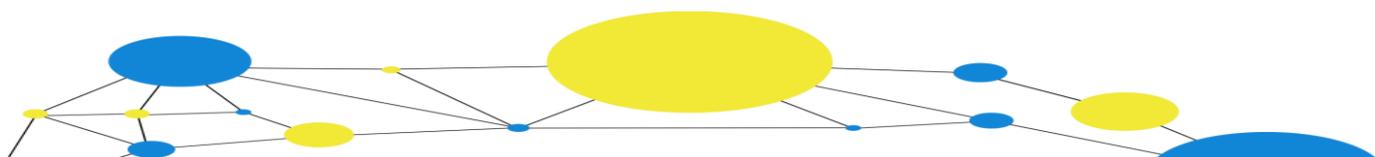
<https://carpetapedagogica.com/webquest>

NOTAS DE APRENDIZAJE





Aprendizaje autodidacta 4.2.3		Final de un WebQuest: evaluación y reflexión	
Participantes		Los y las Educadoras de personas adultas y de comunidades	
Duración		5 horas	
FINALIDAD			
<p>¿Por qué se ofrece este recurso?</p> <p>Las fases finales del proceso de creación de una WebQuest incluyen que tanto el alumnado como los y las educadoras examinen y reflexionen sobre el trabajo realizado.</p> <p>Reservar tiempo para debatir las posibles ampliaciones y aplicaciones de la lección hace honor al principio constructivista: "Aprendemos haciendo, pero aprendemos aún mejor hablando de lo que hicimos".</p> <p>¿Cuál es el resultado previsto para este recurso?</p> <p>Después de utilizar este recurso, las personas participantes deberán ser capaces de:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reflexionar sobre su práctica docente - Utilizar rúbricas para evaluar el trabajo del alumnado - Establecer objetivos claros de enseñanza y metas para una WebQuest - Utilizar criterios de calificación claros y específicos - Fomentar la reflexión y la auto-evaluación del alumnado - Ayudar al alumnado a desarrollar la meta-cognición 			
ASPECTOS PRÁCTICOS			
<p>¿Qué configuración de espacio se requiere?</p> <p>Ninguna</p>	<p>¿Qué hay que preparar de antemano?</p> <p>Acceso a Internet</p>	<p>¿Qué materiales se necesitan?</p> <p>Ordenador/tablet</p>	
INSTRUCCIONES PASO A PASO			



1. Evaluación de una WebQuest

Cada WebQuest necesita una pauta para evaluar el trabajo del alumnado. Las normas deben ser justas, claras, coherentes y específicas para las tareas establecidas. Se deben establecer objetivos claros para las WebQuest, hacer coincidir las evaluaciones con las tareas específicas y hacer participar al alumnado en el proceso de evaluación. Durante la fase introductoria de la WebQuest, puede ser muy útil presentar los criterios de calificación al alumnado y describir lo que sería un trabajo ejemplar, aceptable e inaceptable para esa WebQuest en concreto.

También puede utilizar un conjunto de criterios/una pauta para evaluar el diseño y la realización de la WebQuest, como forma de auto-evaluación y de seguimiento de su actuación docente.

<https://www.aulafacil.com/cursos/pedagogia/evaluacion-del-aprendizaje/que-como-y-con-que-evaluar-el-aprendizaje-l38759>

<https://aprenderapensar.net/2011/10/20/el-uso-de-la-webquest-en-clase/>

http://www.quadernsdigitals.net/datos/hemeroteca/r_1/nr_527/a_7367/7367.html

<https://blogs.worldbank.org/es/education/como-evaluar-el-aprendizaje-de-los-alumnos-un-nuevo-compendio-de-evaluaciones-gran-escala>

<https://observatorio.tec.mx/edu-bits-blog/cinco-maneras-de-evaluar-el-aprendizaje-en-linea>

<https://www.oecd.org/education/school/47871357.pdf>

<https://www.aula21.net/tallerwg/fundamentos/mirubrica.htm>

2. Reflexiones sobre las WebQuest

Este paso permite la reflexión del alumnado y la recapitulación de los y las educadoras. Resume lo que el alumnado ha logrado o aprendido al completar esta actividad o lección. Durante la conclusión de una WebQuest, puede animar al alumnado a sugerir formas de hacer las cosas de manera diferente, para mejorar la lección.

También puede incluir algunas preguntas retóricas o enlaces adicionales para animarles a ampliar su pensamiento a otros contenidos más allá de esta lección.

El Arte de Reflexionar

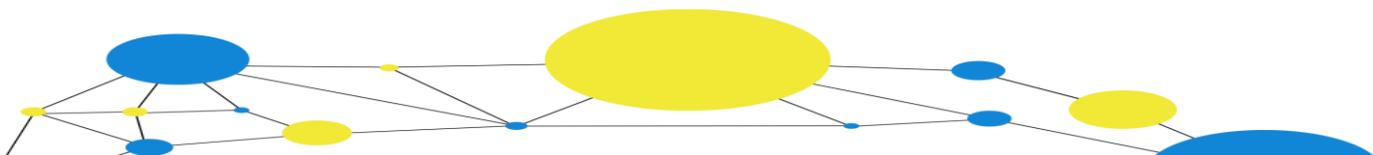
https://www.youtube.com/watch?v=uqvf8eBQC_Q

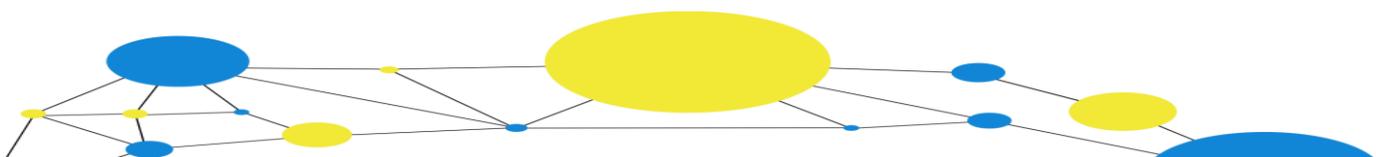
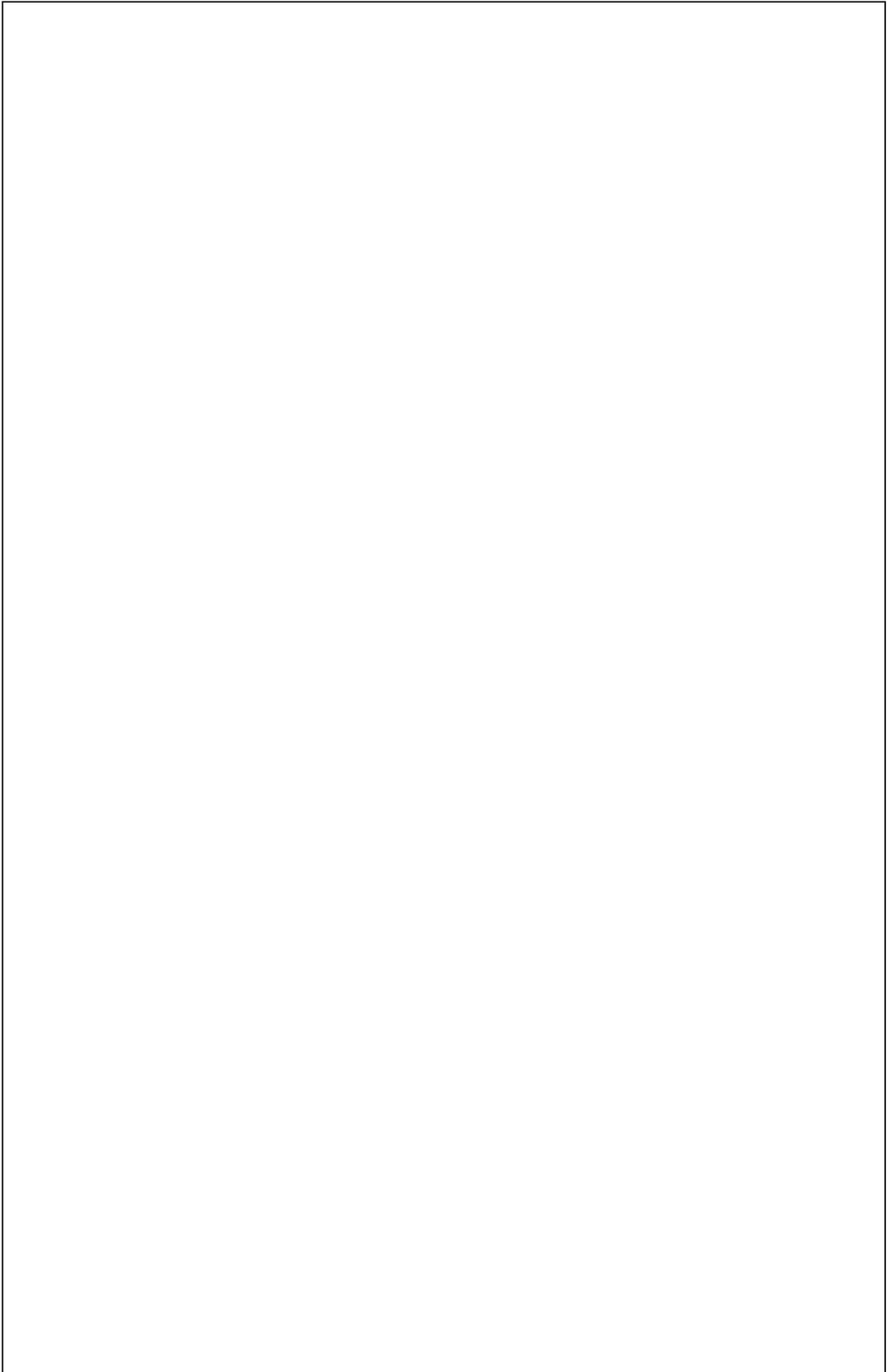
<https://blog.colegiowilliams.edu.mx/que-es-constructivismo-sus-beneficios>

<https://nodo.ugto.mx/repositorio/50-preguntas-para-ayudar-a-los-estudiantes-a-reflexionar-acerca-de-lo-que-piensan/>

<https://justificaturespuesta.com/metacognicion-preguntas-alumnos/>

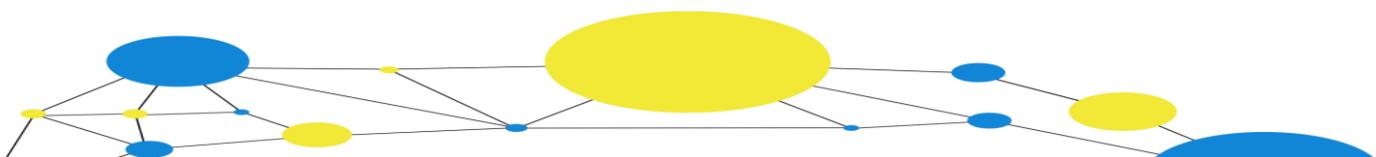
<https://amautaenlinea.com/blog/minedu-50-preguntas-reflexivas-y-retroalimentativas-para-el-estudiante-en-la-estrategia-aprendo-en-casa-descargar/>





NOTAS DE APRENDIZAJE

Empty space for learning notes.





CREATIVE EXCHANGE



cantabria
perma
cultura



USTANOVA ZA
OBRAZOVANJE
ODRASLIH | ADULT
EDUCATION
INSTITUTION



S V E B ■ Schweizerischer Verband für Weiterbildung
F S E A ■ Fédération suisse pour la formation continue
Federazione svizzera per la formazione continua
Swiss Federation for Adult Learning

With the support of
movetia Austausch und Mobilität
Echanges et Mobilité
Scambi e mobilità
Exchange and mobility



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

"The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein."

2019-1-UK01-KA204-061444

