

E-curriculum



**Cofinanciado por
la Unión Europea**

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados solo comprometen a su(s) autor(es) y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser considerados responsables de ellos.



MÓDULO 1: Introducción a la FP a distancia

Módulo	Introducción a la FP a distancia		
Puntos ECVET	1		Horas totales
Objetivos	Una vez completado este módulo, el alumno será capaz de enumerar los diferentes recursos digitales utilizados por los educadores de EFP durante la pandemia del COVID-19.		25
CONOCIMIENTO	HABILIDADES	RESPONSABILIDAD Y AUTONOMÍA	DISTRIBUCIÓN HORARIA
<p>K1 Comprender el concepto de educación y formación profesionales a distancia y su importancia en el contexto de la pandemia del COVID-19.</p> <p>K2 Identificar los diferentes recursos digitales utilizados habitualmente por los educadores de EFP durante la pandemia del COVID-19.</p> <p>K3 Explicar las ventajas y los retos asociados a la formación a distancia en EFP.</p> <p>K4 Reconocer los enfoques y estrategias pedagógicos empleados en la enseñanza a distancia de la EFP.</p>	<p>S1 Utilizar las herramientas y plataformas tecnológicas adecuadas para participar eficazmente en las actividades de formación a distancia de EFP.</p> <p>S2 Comunicarse y colaborar con compañeros y educadores en entornos virtuales de aprendizaje, demostrando habilidades eficaces de comunicación en línea.</p> <p>S3 Aplicar habilidades de pensamiento crítico para analizar y evaluar la eficacia de los diferentes recursos digitales utilizados en la formación a distancia de FP.</p>	<p>RA1 Asumir la responsabilidad del aprendizaje autodirigido y participar activamente en la exploración y utilización de recursos digitales para el aprendizaje a distancia de la EFP.</p> <p>RA2 Demostrar autonomía en la gestión del tiempo y las tareas, el establecimiento de objetivos y el seguimiento de los progresos durante las actividades de FP a distancia.</p>	<p>Horas de contacto: 8</p> <p>Horas de prácticas: 8</p> <p>Horas de autoaprendizaje: 6</p> <p>Horas de evaluación: 3</p>



MÓDULO 2: Digital skills in VET distance learning

Módulo	Competencias digitales en la educación y formación profesionales a distancia		
Puntos ECVET	1		Horas totales
Objetivos	Una vez completado este módulo, el alumno será capaz de: <ul style="list-style-type: none"> ● Identificar las competencias digitales en la formación a distancia de FP, ● Comprender la importancia de la tecnología y las herramientas de mediación en la enseñanza a distancia, ● Añada valor a su curso en línea haciéndolo más eficaz, ● Evalúe a sus alumnos en línea y fomente la autonomía, ● Desarrollar conocimientos relacionados con la identidad digital y la seguridad en línea. 		25
CONOCIMIENTO	HABILIDADES	RESPONSABILIDAD Y AUTONOMÍA	DISTRIBUCIÓN HORARIA
K1. Identificar las competencias digitales específicas de la enseñanza a distancia.	S1. Desarrolle los conocimientos adecuados para sacar	RA1.	Horas de contacto: 8



<p>K2. Comprender el aprendizaje activo en línea.</p> <p>K3. Comprender los mecanismos de evaluación de los alumnos en línea y los fundamentos de la identidad digital.</p>	<p>el máximo partido a un curso en línea.</p> <p>S2. Aumente el valor añadido de su curso en línea dotándolo de mayor interactividad.</p> <p>S3. Desarrollar habilidades de coaching y empoderamiento en los alumnos.</p>	<p>RA2.</p>	<p>Horas de prácticas:</p> <p>8</p>
			<p>Horas de autoaprendizaje:</p> <p>5</p>
			<p>Horas de evaluación:</p> <p>4</p>





MÓDULO 3: Metodologías y herramientas para mejorar la interacción y el trabajo en equipo de los alumnos en la enseñanza a distancia de EFP

Módulo	Metodologías y herramientas para mejorar la interacción y el trabajo en equipo de los alumnos en la enseñanza a distancia de EFP		
Puntos ECVET	1		Horas totales
Objetivos	Tras la finalización de este módulo, el alumno será capaz de mejorar la interacción y el trabajo en equipo en el aprendizaje a distancia, utilizando estrategias eficaces y herramientas digitales.		25
CONOCIMIENTO	HABILIDADES	RESPONSABILIDAD Y AUTONOMÍA	DISTRIBUCIÓN HORARIA
K1 Definir los elementos clave del aprendizaje colaborativo y cooperativo	S1 Describir cómo los estudiantes pueden beneficiarse de los enfoques de aprendizaje colaborativo y cooperativo en la enseñanza a distancia.	RA1 Involucrar y guiar a los alumnos en experiencias de aprendizaje más eficaces, interesantes y estimulantes.	Horas de contacto: 8
K2 Definir las principales estrategias para fomentar la interacción, la colaboración y la cooperación en la enseñanza a distancia.			RA2
K3 Describir las principales herramientas digitales en línea útiles para implicar a los estudiantes en la cooperación y la colaboración en línea.	S2 Diseñar y aplicar prácticas de aprendizaje a distancia eficaces, atractivas y colaborativas.		Horas de autoaprendizaje: 6
K4	S3 Elegir y utilizar las herramientas digitales más comunes para apoyar la interacción, la colaboración y el trabajo en equipo en la enseñanza a distancia.		Horas de evaluación: 3

206



Cofinanciado por
la Unión Europea

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados solo comprometen a su(s) autor(es) y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser considerados responsables de ellos.



<p>Identificar los elementos clave para diseñar y preparar prácticas eficaces de aprendizaje colaborativo digital.</p>			
---	--	--	--





MÓDULO 4: Metodologías y herramientas para mejorar la motivación de los alumnos en la formación profesional a distancia

Módulo	Metodologías y herramientas para mejorar la motivación de los alumnos en la formación profesional a distancia		
Puntos ECVET	1		Horas totales
Objetivos	Una vez completado este módulo, el alumno será capaz de ... mejorar y potenciar las interacciones y el trabajo en equipo con los alumnos/aprendices.		25
CONOCIMIENTO	HABILIDADES	RESPONSABILIDAD Y AUTONOMÍA	DISTRIBUCIÓN HORARIA
<p>K1 Comprender la importancia de entender las motivaciones de los alumnos en la enseñanza a distancia de FP</p> <p>K2 Recoger los comentarios de los alumnos para mejorar la motivación</p> <p>K3 Identificar las técnicas y herramientas de motivación que pueden emplearse en la enseñanza a distancia de EFP.</p> <p>K4 Redactar contenidos pedagógicos y motivacionales en el contexto de la enseñanza a distancia de la EFP</p>	<p>S1 Elegir estrategias de motivación adecuadas en función de las necesidades y preferencias de los alumnos de FP a distancia.</p>	<p>RA1 Evaluar las experiencias de aprendizaje gamificadas para valorar la eficacia de los elementos de gamificación y su impacto en el compromiso y la motivación de los alumnos.</p>	<p>Horas de contacto: 8</p>
	<p>S2 Selección de técnicas de motivación en el aprendizaje de la EFP mediante la gamificación</p>	<p>RA2 Fomentar el compromiso y la motivación en experiencias de aprendizaje gamificadas</p>	<p>Horas de prácticas: 8</p>
	<p>S3 Combinar eficazmente pedagogía y gamificación para estar más motivado</p>		<p>Horas de autoaprendizaje: 6</p>
			<p>Horas de evaluación: 3</p>



MÓDULO 5: Gamificación en la enseñanza a distancia I

Módulo	Gamificación en la enseñanza a distancia I		
Puntos ECVET	1		Horas totales
Objetivos	Una vez completado este módulo, el alumno será capaz de: <ul style="list-style-type: none"> - Mejorar sus competencias en gamificación y aplicarlas en entornos de educación a distancia. - Aplicar diferentes elementos de gamificación - Promover el uso de la gamificación en entornos educativos. 		10
CONOCIMIENTO	HABILIDADES	RESPONSABILIDAD Y AUTONOMÍA	DISTRIBUCIÓN HORARIA
K1. Comprender los conceptos básicos de la gamificación	S1. Aplicar los diferentes elementos de la gamificación a la enseñanza a distancia	RA1. Compartir y promover con otros educadores las ventajas y experiencias de la gamificación en la enseñanza a distancia.	Horas de contacto: 2 ½
K2. Enumerar los principales elementos de la gamificación	S2. Diseñar actividades de gamificación para sus alumnos	RA2. Recoger las opiniones de los estudiantes para mejorar su metodología	Horas de prácticas: 3
K3. Comprender las ventajas de la gamificación en la enseñanza a distancia			Horas de autoaprendizaje: 4
			Horas de evaluación: ½

209



Cofinanciado por la Unión Europea

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados solo comprometen a su(s) autor(es) y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser considerados responsables de ellos.



MÓDULO 6: Gamificación en la enseñanza a distancia II

Módulo	Gamificación en la enseñanza a distancia II		
Puntos ECVET	1		Horas totales
Objetivos	Una vez finalizado este módulo, el alumno será capaz de <ul style="list-style-type: none"> - utilizar las emociones para dar sentido a la experiencia - aprovechar las reacciones - identificar la necesidad de aprendizaje en el proceso de gamificación 		25
CONOCIMIENTO	HABILIDADES	RESPONSABILIDAD Y AUTONOMÍA	DISTRIBUCIÓN HORARIA
K1 Identificar los dos tipos de motivación: intrínseca y extrínseca.	S1 Diseñar y aplicar prácticas de gamificación para crear emociones positivas en los alumnos	RA1 Involucrar y guiar a los alumnos en el proceso de e-learning mediante un feedback personalizado e inmediato de las actividades del usuario.	Horas de contacto: 8
K2 Entender por qué la gente juega	S2 Diseñar y aplicar estrategias de gamificación para captar el interés de los alumnos y lograr relevancia		Horas de prácticas: 8
K3			



<p>Explicar la contribución de la gamificación a la motivación y el compromiso de los alumnos en el proceso de aprendizaje electrónico.</p> <p>K4</p> <p>Definir las principales estrategias incluidas en el diseño de la gamificación</p>	<p>S3</p> <p>Diseñar y aplicar mecanismos de recompensa y retroalimentación de gamificación</p>		<p>Horas de autoaprendizaje:</p> <p>6</p>
			<p>Horas de evaluación:</p> <p>3</p>





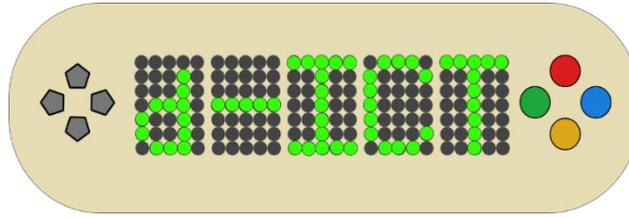
MÓDULO 7: Herramientas de evaluación en la enseñanza a distancia

Módulo	Herramientas de evaluación para la enseñanza a distancia		
Puntos ECVET	1		Horas totales
Objetivos	<p>Una vez finalizado este módulo, el alumno será capaz de:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Proporcionar a los educadores una serie de herramientas y estrategias de evaluación que puedan utilizarse para evaluar a los alumnos en un entorno de aprendizaje a distancia. • Explorar las ventajas e inconvenientes de las distintas herramientas de evaluación, como las evaluaciones formativas, las evaluaciones sumativas, las autoevaluaciones y las evaluaciones entre compañeros. • Ayudar a los educadores a diseñar y aplicar planes de evaluación eficaces que se ajusten a sus objetivos de aprendizaje, métodos de construcción y necesidades de los alumnos. • Promover el uso de herramientas tecnológicas de evaluación, como cuestionarios en línea, encuestas y otras herramientas digitales que pueden mejorar el proceso de evaluación y proporcionar información oportuna a los estudiantes. • Ayudar a los educadores a supervisar y evaluar los progresos de los alumnos y a ajustar sus estrategias pedagógicas según sea necesario. 		25
CONOCIMIENTO	HABILIDADES	RESPONSABILIDAD Y AUTONOMÍA	DISTRIBUCIÓN HORARIA



<p>K1. Identificar las principales herramientas de evaluación para el aprendizaje síncrono y asíncrono.</p> <p>K2. Describir las mejores prácticas sobre cómo desarrollar una evaluación eficaz en la enseñanza a distancia.</p> <p>K3. Hacer hincapié en las necesidades de los estudiantes creando una evaluación centrada en el estudiante en el aprendizaje a distancia.</p>	<p>S1. Elegir las herramientas de evaluación pertinentes</p> <p>S2. Diseñar una estrategia de evaluación eficaz dirigida a las necesidades de los alumnos.</p>	<p>RA1. Resumir los resultados de la aplicación de la estrategia de evaluación.</p> <p>RA2. Comparar las evaluaciones de la enseñanza presencial y a distancia en función del rendimiento de los estudiantes.</p>	<p>Horas de contacto: 5</p>
			<p>Horas de prácticas: 13</p>
			<p>Horas de autoaprendizaje: 5</p>
			<p>Horas de evaluación: 2</p>





d-ICT

Improving VET Distance Learning through a Gamified Asynchronous eLearning Methodology

2021-1-EL01-KA220-000024942



iasis



AGFE



Cofinanciado por
la Unión Europea

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados solo comprometen a su(s) autor(es) y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser considerados responsables de ellos.