

e-tool



**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

Herramienta Título de la actividad	Gamificación del aprendizaje a distancia de EFP con Canva
Duración	3 horas
Materiales	<ul style="list-style-type: none">● 1 Ordenador portátiles por participante● Acceso a Internet● Acceso a Canva (a las herramientas de gamificación en Canva)● Acceso a Wheel of names (plataforma en línea para la selección aleatoria de cursos)● Texto con instrucciones para el desarrollo del curso
Proceso	<p>Paso 1: Introducción (10 minutos)</p> <p>El animador introducirá la actividad y explicará el propósito de gamificar la formación a distancia en FP. Los participantes sacarán al azar un tema con el que no estén familiarizados o que no les guste y recibirán un texto con el desarrollo de su curso.</p> <p>Paso 2: Exploración de la herramienta Canva (20 minutos)</p> <p>Los participantes dispondrán de 20 minutos para explorar las herramientas de gamificación disponibles en Canva y elegir las que consideren más útiles para el desarrollo de sus cursos.</p> <p>Paso 3: Desarrollo del curso (90 minutos)</p> <p>Los participantes utilizarán las herramientas de gamificación en Canva para preparar la presentación del tema seleccionado al azar (un tema proporcionado en el Anexo) . El objetivo es hacerla</p>





	<p>comprensible y atractiva tanto para ellos mismos como para los demás participantes. Pueden utilizar diferentes tipos de medios, como vídeos, imágenes y cuestionarios interactivos. El facilitador estará disponible para orientarles y responder a cualquier pregunta.</p> <p>Paso 4: Presentación del curso (30 minutos)</p> <p>Los participantes presentarán sus cursos a los demás participantes. Explicarán las herramientas de gamificación que han elegido y cómo las han incorporado al curso. Cada presentación durará un máximo de 5 minutos.</p> <p>Paso 5: Evaluación del curso (30 minutos)</p> <p>Después de cada presentación, los participantes dispondrán de 5 minutos para dar su opinión y evaluar el curso.</p> <p>Paso 6: Informe (20 minutos)</p> <p>El moderador dirigirá un debate en grupo sobre la experiencia de gamificar la formación a distancia en EFP. Los participantes compartirán sus opiniones y comentarios sobre la actividad. Debatirán sobre la eficacia de la gamificación para mejorar el compromiso y la motivación de los alumnos en el aprendizaje a distancia.</p>
Otros recursos o referencias	Vídeo: Cómo usar Canva: https://youtu.be/zJSgUx5K6V0





Anexo de la herramienta electrónica/Módulo 1

Asignatura 1: Ciencia y espacio: Sistema Solar

Definición:

El Sistema Solar es un vasto sistema celeste formado por el Sol, ocho planetas mayores, sus lunas, planetas enanos, asteroides, cometas y otros objetos menores. Se trata de una disposición dinámica de cuerpos celestes unidos por fuerzas gravitatorias.

Componentes principales:

1. El Sol:

Estrella central del sistema solar.

Fuente de energía, calor y luz para los planetas.

Representa más del 99% de la masa del sistema solar.

145

2. Planetas:

Ocho planetas reconocidos por orden de distancia al Sol: Mercurio, Venus, Tierra, Marte, Júpiter, Saturno, Urano y Neptuno.

Clasificados como planetas terrestres (rocosos) (interiores) o gigantes gaseosos (exteriores).

en tamaño, composición y condiciones atmosféricas.

3. Órbitas y distancias:

Los planetas orbitan alrededor del Sol siguiendo trayectorias elípticas.

Distancias medidas en unidades astronómicas (UA) - distancia media entre la Tierra y el Sol.



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.



4. Lunas:

Satélites naturales que orbitan alrededor de los planetas.

Tamaños, composiciones y características variadas.

5. Asteroides y cometas:

Asteroides: Pequeños cuerpos rocosos que se encuentran principalmente en el cinturón de asteroides entre Marte y Júpiter.

Cometas: cuerpos helados con cola que se desarrollan al acercarse al Sol.

6. Planetas en:

Objetos similares a planetas pero no lo suficientemente masivos como para limpiar sus órbitas de otros desechos.

Por ejemplo, Plutón y Eris.

Exploración:

Los seres humanos han enviado naves espaciales robotizadas para estudiar el sistema solar.

Las misiones más destacadas figuran las Voyager, los exploradores de Marte y las misiones a gigantes gaseosos.

Importancia:

El estudio del sistema solar permite comprender mejor la formación y evolución de los planetas y las condiciones necesarias para la vida. También profundiza nuestra comprensión de la inmensidad y complejidad del universo.

Educación y exploración:



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.



Los alumnos pueden aprender sobre los cuerpos celestes, las órbitas y las misiones espaciales.

exploración espacial fomenta los avances tecnológicos y amplía el conocimiento humano.

Conclusión:

El sistema solar es un reino cautivador que ofrece una gran riqueza de conocimientos sobre el cosmos. Sus diversos componentes y las interacciones entre ellos siguen inspirando a científicos y entusiastas del espacio por igual.

Tema 2: El arte de la alfarería

Definición:

La alfarería es el arte y el oficio de crear objetos funcionales y decorativos utilizando arcilla. Consiste en moldear, cocer y, a menudo, vidriar la arcilla para producir una amplia gama de artículos, desde utensilios cotidianos hasta intrincadas piezas de arte.

147

Técnicas principales:

1. Handbuilding:

Crear cerámica utilizando las manos y herramientas sencillas.

Las técnicas incluyen pellizco, bobina y construcción de losa.

2. Wheel Throwing:

Utilizar un torno de alfarero para dar forma simétrica a la arcilla.

Popular para crear recipientes como cuencos, tazas y jarrones.

3. Decoración:

-Aplicar diseños, texturas y patrones a la superficie de arcilla.



**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.



Técnicas como la talla, la incisión y el arrastre por deslizamiento.

4. Acristalamiento:

Aplicación de un revestimiento similar al vidrio a la cerámica con fines estéticos y funcionales.

Los esmaltes añaden color, textura e impermeabilidad.

Importancia histórica:

La cerámica tiene una rica historia que abarca culturas y épocas.

Cerámica antigua utilizada para el almacenamiento, la cocina y los rituales.

Los fragmentos de cerámica permiten comprender mejor las sociedades del pasado.

Expresiones culturales:

Cada cultura tiene su propio estilo y tradición alfareros.

formas tradicionales de la cerámica varían de una región a otra.

La cerámica refleja a menudo las costumbres y la estética locales.

Funcional y decorativo:

La cerámica tiene fines prácticos y artísticos.

Artículos de uso cotidiano como platos, tazas y cuencos.

Creaciones artísticas, esculturas y cerámica como medio de expresión.

Cerámica contemporánea:

Los artistas modernos combinan técnicas tradicionales con diseños innovadores.

cerámica como objeto funcional y como obra de arte.

La cerámica en la educación:



**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.



clases de alfarería enseñan técnicas, propiedades de la arcilla y manejo del horno. creatividad, la paciencia y el aprecio por la artesanía.

Comunidad de Artes Cerámicas:

Estudios, talleres y galerías de alfarería muestran la diversidad de la cerámica.

Artisanos y entusiastas se conectan para compartir conocimientos e inspiración.

Conclusión:

El arte de la alfarería es una fusión dinámica de tradición e innovación. Abarca tanto la utilidad práctica como la expresión creativa, ofreciendo una ventana a las culturas, la historia y la artesanía individual.

Tema 3: Historia - Caída del Muro de Berlín en 1989

149

Antecedentes:

El Muro de Berlín era una barrera que separaba Berlín Este y Oeste, construida por Alemania Oriental (República Democrática Alemana, RDA) en 1961.

Era una representación física de la división de la Guerra Fría entre los países comunistas del Bloque del Este (liderados por la Unión Soviética) y las naciones democráticas occidentales.

Acontecimientos que condujeron a la caída:

retos económicos, las reformas políticas y el descontento social en Alemania Oriental provocaron un aumento de las tensiones.

protestas masivas y las demandas de mayores libertades cobraron impulso en 1989.

Momentos clave:

9 de noviembre de 1989: Las autoridades de Alemania Oriental anuncian inesperadamente que los ciudadanos pueden cruzar a Berlín Occidental.



**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.



Multitud de berlineses orientales se congregaron ante el muro, y los guardias fronterizos acabaron permitiéndoles el paso.

gente lo celebró escalando el muro, rompiéndolo y abrazando a los berlineses del otro lado.

Importancia:

Fin simbólico de la Guerra Fría: La caída del muro marcó el fin simbólico de la división entre Europa Oriental y Occidental.

Reunificación de Alemania: El derrumbamiento del muro allanó el camino para la reunificación de Alemania Oriental y Occidental el 3 de octubre de 1990.

Coldel comunismo: Los acontecimientos de Alemania Oriental contribuyeron al colapso general de los regímenes comunistas de Europa Oriental.

Celebración de la libertad: La caída del muro representó el anhelo de libertad y democracia del pueblo.

150

Impacto mundial:

Relaciones internacionales renovadas: La caída del muro mejoró las relaciones entre Europa Occidental y Oriental.

Cambios geopolíticos: El mapa de Europa se reconfigura con el fin del Bloque del Este y la eventual disolución de la Unión Soviética.

Legado:

El Muro de Berlín se convirtió en un poderoso símbolo de la división y posterior unidad de Alemania.

Se conservan fragmentos del muro como monumentos conmemorativos en varias ciudades del mundo.

Los acontecimientos de 1989 son un recordatorio de la capacidad de las personas para lograr un profundo cambio político por medios pacíficos.



Asignatura 4: Conocimientos básicos de cocina: Enseñanza de recetas sencillas (pasta con salsa de tomate), seguridad en la cocina y nociones básicas de nutrición.

Introducción:

Los conocimientos básicos de cocina son esenciales para preparar comidas sabrosas y nutritivas.

La enseñanza de estas habilidades implica la introducción de técnicas básicas de cocina, medidas de seguridad y una comprensión de la nutrición utilizando una receta específica como ejemplo.

Receta: Pasta con salsa de tomate

Ingredientes:

(por ejemplo, espaguetis, penne)

Salsa de tomate (puede ser comprada en la tienda o hecha en casa)

Aceite de

Sal y pimienta

Opcional: queso rallado, hierbas aromáticas (por ejemplo, albahaca)

Pasos de cocción:

1. Hervir la pasta:

Hervir agua en una olla, añadir una pizca de sal.

Añada la pasta y cuézala hasta que esté al dente (firme al morderla). Escurrir.

2. Preparación de la salsa de tomate:

Calentar una sartén, añadir un poco de aceite de oliva.

Vla salsa de tomate, sazone con sal, pimienta y hierbas opcionales.



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.



Cocer a fuego lento hasta que esté bien caliente.

3. **Combinar pasta y salsa:**

pasta cocida a la salsa de tomate.

hasta que la pasta esté cubierta con la salsa.

Seguridad en la cocina:

Hacer hincapié en la limpieza, el lavado de manos adecuado y la higiene en la cocina.

Demostrar el manejo seguro de estufas y cuchillos.

Precaución contra salpicaduras de líquidos calientes y aceite.

Fundamentos de la nutrición:

Explicar los beneficios nutricionales de la pasta (hidratos de carbono), la salsa de tomate (vitaminas, antioxidantes) y el aceite de oliva (grasas saludables).

Discutir el tamaño de las porciones y el equilibrio en una comida.

Aplicación práctica:

Ofrecer sesiones prácticas de cocina en las que los alumnos preparen la receta bajo supervisión.

Discutir variaciones: añadir verduras, utilizar diferentes formas de pasta o hacer **salsa** casera.

Habilidades para la vida:

Aprender a cocinar un plato sencillo fomenta la independencia y favorece unos hábitos alimentarios más saludables.

Los alumnos adquieren confianza en su capacidad para preparar comidas.

Conclusión:



**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.



Enseñar conocimientos básicos de cocina a través de una receta como Pasta con salsa de tomate capacita a las personas para crear comidas deliciosas y nutritivas.

Al dominar estas habilidades, los estudiantes están mejor preparados para elegir alimentos con conocimiento de causa y experimentar con la creatividad culinaria.

Asignatura 5: Escritura creativa: Cómo ayudar a los estudiantes a explorar su imaginación a través de la narración, la poesía y la escritura descriptiva

Introducción:

escritura creativa es una forma de autoexpresión que anima a las personas a explorar su imaginación y comunicar sus pensamientos y sentimientos a través de palabras escritas.

Este enfoque temático consiste en introducir a los alumnos en diversos géneros de escritura creativa: narración, poesía y escritura descriptiva.

153

Géneros de escritura creativa:

1. Storytelling:

Contar historias implica elaborar relatos con personajes, trama y escenario.

Los estudiantes aprenden el arte de generar tensión, crear personajes creíbles y atraer a los lectores.

Centrarse en la estructura de la historia, incluida la introducción, la acción ascendente, el clímax y la resolución.

2. Poesía:

La poesía es una forma de expresión concisa que juega con el lenguaje, el ritmo y la emoción.

Los alumnos exploran diversas formas poéticas (haiku, soneto, verso libre) y experimentan con la rima y la métrica.



**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.



Énfasis en el uso de imágenes vívidas y en la evocación de emociones a través de las palabras.

3. **Escritura descriptiva:**

La escritura descriptiva pinta imágenes vívidas con palabras, apelando a los sentidos.

Los alumnos aprenden a crear escenas y escenarios detallados que sumergen a los lectores.

Fomentar el uso del lenguaje sensorial para que la escritura cobre vida.

Proceso de escritura creativa:

1. **Inspiración:**

Anime a los alumnos a inspirarse en sus experiencias, emociones y observaciones.

Promover la curiosidad y la apertura mental como fuentes de ideas creativas.

2. **Redacción:**

Enseña a los alumnos que el primer borrador es una exploración aproximada.

Haga hincapié en la importancia de plasmar las ideas en papel sin preocuparse por la perfección.

3. **Revisión:**

-Guiar a los alumnos en la revisión y perfeccionamiento de sus trabajos.

Discutir la importancia de la retroalimentación y la autoedición para mejorar la calidad de la escritura.

4. **Publicación:**

Celebrar el trabajo de los estudiantes ofreciendo oportunidades para compartirlo, ya sea a través de lecturas, publicaciones en clase o plataformas en línea.

Expresión e imaginación:



**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.



escritura creativa ofrece a los alumnos un espacio seguro para expresar sus pensamientos, sentimientos e ideas.

Fomenta el pensamiento imaginativo y alimenta el sentido de la maravilla.

Habilidades para la vida:

La escritura creativa cultiva la capacidad de comunicación eficaz, aumenta la confianza en uno mismo y fomenta el pensamiento crítico.

Los alumnos aprenden a apreciar el lenguaje como herramienta de expresión artística.

Conclusión:

La enseñanza de la escritura creativa a través de la narración, la poesía y la escritura descriptiva permite a los estudiantes abrazar su creatividad y compartir sus perspectivas únicas con el mundo.

Al participar en estas formas de expresión, los estudiantes se embarcan en un viaje de autodescubrimiento y desarrollan habilidades aplicables a diversos aspectos de la vida.

155

Asignatura 6: Finanzas Personales: Introducción a conceptos como presupuesto, ahorro, crédito y planificación financiera.

Introducción:

Las finanzas personales se refieren a la gestión de los recursos financieros propios para alcanzar objetivos financieros y tomar decisiones financieras con conocimiento de causa.

La enseñanza de las finanzas personales dota a las personas de habilidades esenciales para la gestión responsable del dinero y el bienestar financiero.

Conceptos clave:

1. Presupuestación:

Elaborar un presupuesto implica hacer un seguimiento de los ingresos y los gastos para crear un plan financiero.



Los alumnos aprenden a asignar fondos a distintas categorías (vivienda, comida, ocio) y a priorizar los gastos.

2. :

implica reservar una parte de los ingresos para necesidades y objetivos futuros.

Enseñar a los alumnos la importancia del ahorro de emergencia y de los objetivos a largo plazo (por ejemplo, educación, propiedad de la vivienda, jubilación).

3. **Crédito y deuda:**

Explicar el concepto de crédito y cómo se determina la puntuación crediticia.

Discutir el uso responsable del crédito y los peligros potenciales de la acumulación de deudas.

156

4. **Planificación financiera:**

Introducir el concepto de creación de un plan financiero global.

Abarca la fijación de objetivos a corto y largo plazo, la comprensión del riesgo y la inversión inteligente.

Aplicación práctica:

Guiar a los estudiantes en la creación de un presupuesto personal, asignando fondos para diversos gastos.

Discutir estrategias para ahorrar dinero, como las transferencias automáticas a una cuenta de ahorro.

Utilizar escenarios de la vida real para explorar el impacto del crédito y la deuda en el bienestar financiero.



Habilidades para la vida:

La enseñanza de las finanzas personales capacita a los estudiantes para la independencia financiera y la toma responsable de decisiones.

Los estudiantes adquieren la capacidad de planificar sus necesidades futuras y afrontar los retos financieros.

Educación financiera:

Mejorar la cultura financiera dota a las personas de los conocimientos y la confianza necesarios para gestionar eficazmente sus finanzas.

Los estudiantes aprenden a tomar decisiones con conocimiento de causa, a evitar las trampas financieras y a trabajar para alcanzar sus objetivos financieros.

Conclusión:

La introducción de conceptos de finanzas personales como el presupuesto, el ahorro, el crédito y la planificación financiera dota a los estudiantes de habilidades esenciales para la vida.

Al dominar estos conceptos, las personas están mejor preparadas para navegar por su viaje financiero y lograr una mayor seguridad financiera.

157

Tema 7: Jardinería básica: Cultivar zonas verdes y espacios bellos

Introducción:

¡Bienvenido al mundo de la jardinería básica! En esta exploración temática, nos sumergiremos en los fundamentos de la creación y el mantenimiento de un pequeño jardín, junto con los cuidados esenciales de las plantas y técnicas sencillas de jardinería.

Cómo empezar:

Conozca los beneficios de la jardinería, desde la conexión con la naturaleza hasta el cultivo de sus propios alimentos.



**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.



Comprenda la importancia de elegir la ubicación adecuada para su jardín.

Herramientas esenciales:

Descubre las herramientas básicas necesarias para la jardinería, como palas, podadoras, guantes y regaderas.

Comprender cómo contribuye cada herramienta al éxito de la jardinería.

Elección de plantas:

Explore opciones de plantas adecuadas para principiantes, como hierbas, hortalizas y flores fáciles de cuidar.

Tenga en cuenta factores como el clima, la luz solar y el tipo de suelo a la hora de seleccionar las plantas.

Plantación y cuidado del suelo:

Aprenda técnicas de plantación adecuadas para garantizar un desarrollo sano de las raíces.

158

Comprender la importancia de la preparación del suelo, incluida la adición de compost y el mantenimiento de la humedad del suelo.

Riego y mantenimiento:

Descubra el arte del riego, incluida la cantidad y el momento adecuados.

Aprenda a cuidar sus plantas mediante un mantenimiento regular, como la poda y el desherbado.

Paisajismo básico:

Explore ideas sencillas de paisajismo para realzar el atractivo visual de su jardín.

Aprenda a crear caminos, bordes y puntos focales utilizando plantas y elementos decorativos.

Gestión de plagas y enfermedades:

Comprender las plagas y enfermedades comunes del jardín.



Conozca métodos naturales y sin productos químicos para prevenir y tratar estos problemas.

Cosechar y disfrutar:

Descubra la satisfacción de cosechar sus propios productos.

Conozca las técnicas adecuadas de recolección de diferentes plantas.

Conclusión:

Al adentrarte en los fundamentos de la jardinería, te embarcas en un viaje enriquecedor que nutre tanto las plantas como tu conexión con la naturaleza. Desde la plantación de la primera semilla hasta el florecimiento del jardín, estarás en camino de cultivar no sólo espacios hermosos, sino también un estilo de vida más verde y saludable. Si tienes alguna duda, no dudes en preguntarnos. ¡Feliz jardinería!





MÓDULO 2

e-Tool I: Digital skills in VET distance learning

Módulo	Competencias digitales en la educación y formación profesionales a distancia
Herramienta Título de la actividad	Diseñar contenidos digitales que fomenten el aprendizaje activo: creación de un mapa mental en línea
Duración	1h30
Materiales	Ordenadores portátiles y conexión a Internet, una hoja grande de papel, rotuladores de diferentes colores y notas post it.
Proceso	<p>Mapas mentales: definición y ventajas</p> <p>Los mapas mentales optimizan el aprendizaje, la memorización, la comprensión de ideas y la capacidad de resolver problemas. La elaboración de mapas mentales también mejora el aprendizaje electrónico, ya que es un ejercicio atractivo. Los métodos de aprendizaje suelen ser pasivos. Cuando lees un libro o escuchas una conferencia, sólo consumes información de forma pasiva. Cuando creas o miras un mapa mental, eres activo porque intentas sintetizar y conectar la información a través de colores e imágenes. Al interactuar con el contenido, lo absorbemos mucho mejor. El mapa mental es una herramienta didáctica útil y visual para los cursos en línea y presenciales.</p> <p>Ejemplo de un mapa simple mente:</p>





Los orígenes del mapa mental

En una época en la que escribir era caro y requería mucho tiempo, los griegos y los romanos utilizaban un método de visualización llamado método loci para recuperar información. En pocas palabras, visualizaban un lugar (un mercado o una iglesia, por ejemplo) y relacionaban los detalles de ese lugar con la información que querían recordar. Una puerta puede corresponder a una palabra, una ventana a un concepto, una habitación a una idea... De ese modo, cada vez que buscaban esa palabra, concepto o idea, sólo tenían que imaginar el lugar donde lo recordaban. Esta técnica les permitía recordar grandes cantidades de información, a veces incluso discursos enteros.

Proceso

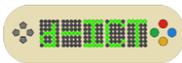
Paso 1. Explica brevemente a tu grupo qué es un mapa mental, para qué sirve y cuáles son sus principios básicos.

Paso 2. Crea diferentes grupos de tres personas. Cada grupo dispone de una hora y media aproximadamente para crear un mapa mental en el programa informático de su elección.

Paso 3. Dé a cada grupo el mismo tema, es decir, un concepto a partir del cual crearán su mapa mental.

Hay varias posibilidades. Si se dirige a un público más bien novato, sugiérale que cree un divertido mapa mental basado en los objetivos del año.





Por ejemplo, el concepto sería el año 2023 y los objetivos que nos fijamos alcanzar, como en el ejemplo siguiente:

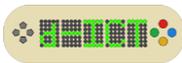
La segunda opción podría ser elaborar un mapa mental sobre un tema de actualidad que movilizara más capacidades de resolución de problemas, por ejemplo sobre el "calentamiento global" o el "Aprendizaje a distancia".

Paso 4. Cada grupo debe crear primero un mapa mental en papel mediante una lluvia de ideas (45 minutos)

Dado que los formadores no suelen estar familiarizados con los mapas mentales, se indica a los grupos que realicen primero una lluvia de ideas. Proporcióneles una hoja grande de papel, rotuladores de distintos colores y notas adhesivas. Los pequeños post-its son muy útiles aquí, ya que los grupos pueden escribir ideas en ellos y luego mezclarlas tantas veces como sea necesario para crear categorías eficaces. Durante la práctica, es importante que el formador vaya rotando entre los grupos para ayudar a los que tienen dificultades para empezar y a los que necesitan un reto para ampliar su pensamiento. Durante este proceso, los alumnos deben completar los siguientes pasos para crear un mapa mental sencillo, coherente y eficaz. El moderador debe darles las siguientes instrucciones:

- Escriba el tema o asunto en el centro del documento.
- Crea ramas para las ideas principales en todas direcciones. Esto utiliza el pensamiento irradiante, es decir, una idea genera otra, y así sucesivamente.
- Añada subramas para las ideas secundarias. Puedes dividir las ramas en subramas, para detallar y aclarar cada idea.





- Completar con ideas terciarias relacionadas con las subramas. Si es posible, sigue dividiendo las sub-ramas, dentro del límite de 3 a 4 sub-ramas, para que el mapa mental siga siendo legible.

Paso 5. A continuación, cada grupo diseñará su mapa mental en un programa informático. (una hora)

Una vez completado el mapa mental, cada grupo elige uno de tres programas informáticos accesibles y fáciles de usar para explorar, diseñar, digitalizar y dar formato a su mapa mental:

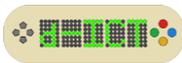
- [Lucidparks.com](https://lucidparks.com)
- [Lienzo](https://lienzo.com)
- <https://www.mindmeister.com/map/2766371361>

Se trata de diseñar el mapa mental y transformarlo en un soporte real para utilizarlo en línea.

Ejemplos de formato: Para cada rama, utilizar un color, imágenes, símbolos, escribir y dibujar lo que pueda ayudar a la comprensión. Este paso consiste en la exploración independiente de programas informáticos y funciones básicas que permiten crear un soporte heurístico y tomar decisiones gráficas sencillas y pertinentes. Los participantes tienen que explorar las diversas posibilidades de diseño de software ergonómico y libre..

Etapla 6. Presentación y retroalimentación del mapa mental. (10 minutos por grupo).





	<p>Cada grupo designa a un reportero que presentará su creación y explicará sus elecciones.</p>
Otros recursos o referencias	<p>Enlaces para acceder a los tres programas gratuitos:</p> <ul style="list-style-type: none">● Lucidparks.com● Lienzo● https://www.mindmeister.com/map/2766371361 <p>Vídeo teórico e inspirador:</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=p9jEL_LgAm4&ab_channel=MentalEfficiency</p> <p>En este vídeo, el psicólogo británico Tony Buzan, a raíz de sus investigaciones sobre el aprendizaje y el cerebro humano, explica cómo dio origen al método de organización de mapas mentales, en forma de árbol, en la década de 1970.</p> <p>Cómo crear un mapa conceptual</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=sZJj6DwCqSU&ab_channel=UofGLibrary</p>





e-Tool II: Digital skills in VET distance learning

Módulo	Competencias digitales en la educación y formación profesionales a distancia
Herramienta	Utilice la aplicación Speak up: Fomente la interacción en el aula y los comentarios durante una clase/curso síncrono.
Título de la actividad	
Duración	1 hora 30
Materiales	Ordenadores portátiles y conexión a Internet
Proceso	<p>A muchos de nosotros nos ha resultado fácil pasar desapercibidos y perder la voz en entornos en línea síncronos. Con muchas aulas en línea desde la crisis de Covid, a todos nos vendría bien un repaso sobre cómo entablar un diálogo significativo con los participantes, ya sea en línea o en presencia/aula.</p> <p>Speakup es una aplicación gratuita desarrollada por la EPFL (Escuela Politécnica Federal de Lausana) y la UNIL (Universidad de Lausana). Es una auténtica joya: sencilla pero eficaz, flexible y clara sin necesidad de crear una cuenta (detección y reconocimiento mediante cookies almacenadas en la Escuela Politécnica Federal de Lausana).</p> <p>La App ofrece muchas oportunidades para compartir opiniones durante un curso en línea, debatir, realizar una breve encuesta o cuestionario, proporcionar comentarios sobre una actividad o entre los participantes, crear una red social temporal, codirigir y colaborar con otras escuelas. Una aplicación fácil de usar,</p>

165



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.



adaptable a todas las disciplinas, con la posibilidad de promocionarla en su equipo educativo, convirtiéndola en una herramienta de reflexión. No obstante, desde el punto de vista GDPR, para el uso de esta aplicación es aconsejable obtener la autorización previa del director del centro educativo responsable del tratamiento de los datos personales.

SpeakUp es una aplicación que proporciona un canal de comunicación digital para fomentar la interacción y los comentarios en el aula. Durante la conferencia sincrónica, el profesor puede escuchar las preguntas/pensamientos/dificultades/opiniones de los alumnos en SpeakUp. También puede utilizar la herramienta para organizar actividades dentro y fuera del aula.

1) El alumno puede comentar de forma anónima en SpeakUp en cualquier momento del curso para hacer/responder una pregunta o votar un comentario que considere relevante.

2) La herramienta facilita la interacción entre profesor y alumnos, pero también entre alumnos dentro y fuera de la clase.

Proceso:

- Instala Speak up en tu ordenador
- Asignar un profesor y 4 ó 5 alumnos
- Pruebe Speak up y sus funciones de retroalimentación simulando una sesión de clase.





	<p>Habilidades específicas: familiarizarse con una herramienta que fomenta el aprendizaje activo/mejorar las habilidades de interacción con los alumnos.</p>
<p>Otros recursos o referencias</p>	<ul style="list-style-type: none">● https://speakup.info/● https://elearning.unige.ch/ressources/speakup/● https://hbsp.harvard.edu/inspiring-minds/how-to-encourage-students-to-speak-up-in-virtual-classes





MÓDULO 3

e-Tool I: Methodologies and tools to enhance learners' interaction and teamwork in VET distance learning

Módulo	Metodologías y herramientas para mejorar la interacción y el trabajo en equipo de los alumnos en la enseñanza a distancia de EFP
Herramienta Título de la actividad	Practiquemos con Miro. Taller colaborativo en línea para descubrir y practicar con Miro.
Duración	3 horas
Materiales	Para llevar a cabo la actividad se necesitan los siguientes materiales: <ul style="list-style-type: none">- PC de sobremesa para cada participante- Conexión a Internet- Zoom y salas de zoom- Miro Board en este enlace: https://miro.com/app/board/uXjVMrTZCtI=/
Proceso	El objetivo del taller es iniciar a los profesores en el uso de Miro para apoyar actividades de colaboración en línea síncronas y asíncronas.

168



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.



Número recomendado de participantes: 10 / 16 conectados a distancia.

ANTES DE LA ACTIVIDAD

1- Preparar el panel de bienvenida

Antes del taller, prepara el tablón de bienvenida para que los participantes se familiaricen con el entorno digital Miro y sus características.

El Consejo de Bienvenida debe estar provisto de

- una **zona de recursos**, con tutoriales de Miro, recursos en vídeo y otros materiales útiles
- una "**zona de juegos**" en la que invitar a los participantes a realizar algunas actividades preliminares
- una zona en la que los participantes puedan presentarse

Puedes utilizar este tablero o inspirarte en él y modificarlo:

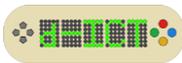
<https://miro.com/app/board/uXjVMrTZCtI=/>

2 - Invitar a los participantes al Consejo de bienvenida

Unos días antes del taller, envíe a los participantes el enlace del Wellcome Board e invíteles a explorarlo. Recuerde que es importante reservar algo de tiempo para esta actividad.

Envíe también el enlace Zoom para participar en el taller en línea.





REALIZACIÓN DEL TALLER

Paso 1 - Bienvenida a los participantes y presentación (15 minutos)

- Salude a los asistentes cuando entren en Zoom dándoles la bienvenida.
- Explica brevemente las funciones básicas de Zoom (o de la plataforma que utilices para la reunión en línea).
- Presentar los objetivos y el programa del taller

Paso 2 - Presentaciones de los participantes (15 minutos)

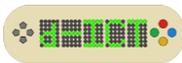
- Comparte el enlace al tablón de Miro en el chat de Zoom e invita a los participantes a unirse al tablón
- Invítales a desplazarse por el tablero para llegar a la zona de presentación de los participantes (Tarjetas de jugador de equipo).
- Pida a cada participante que se presente en 1 minuto, utilizando la Ficha que ha rellenado.
- Cuando los participantes se presenten, destaca su tarjeta ampliándola o haciendo zoom sobre ella

Paso 3 - Canicas del estado de ánimo (15 minutos)

Mood Marbles es una práctica de cultura de equipo que permite a cada persona de un grupo comunicar cómo se siente en un momento dado utilizando varios círculos de colores en un tarro. El tarro (físico o digital)

170





es accesible a todos los miembros del equipo y cada uno de ellos lo rellena con una o dos canicas de colores.

Utiliza la plantilla Mood Marbles que encontrarás en el tablero Miro:

- Todo el mundo tiene una canica verde y otra roja.
- **Verde significa "me siento bien". Rojo significa que** hay algo que no va bien (no me siento bien, no me gusta el tema, necesito un descanso).
- Invita a los participantes a que se tomen su tiempo para colocar la canica de su estado de ánimo actual en el tarro.
- Una vez hecho esto, tómense 3' para hablar entre ustedes de por qué hay más verdes o rojos, si lo consideran así o si hay algún voluntario. No obligues a nadie a discutir si no quiere.
- Las canicas pueden cambiarse en cualquier momento. Todo el mundo tiene una burbuja y puede intercambiarla durante el taller

Como facilitador, puedes echar un vistazo al cuadro de Mood Marbles para saber si el equipo se siente seguro y cómodo trabajando juntos, o si es necesario un debate o una retrospectiva para sacar a la luz detalles sobre algo que esté causando un problema dentro del equipo.

Paso 4 - Rompehielos: Fiesta del GIF (15 minutos)

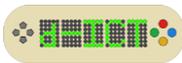
- Introducir el rompehielos
- Elige una frase divertida ("Trabajo en equipo y cooperación en la enseñanza a distancia", "La enseñanza a distancia es...")

171



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.



- Dé a cada uno 3 minutos para encontrar un GIF de la fase, utilice <https://giphy.com/>
- Utiliza la función de votación para votar por tu GIF favorito, dile a la gente que vote en los cuadrados grises.

Si quieres puedes elegir otros rompehielos. Echa un vistazo a los que se sugieren en el Tablón:

- Parte meteorológico
- ¿Cómo te sientes hoy?
- Adivina quién

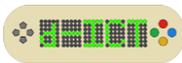
[opcional]

Paso 5 - Lluvia de ideas estructurada en línea con O.P.E.R.A (70 minutos)

La herramienta OPERA es un método de cocreación que combina el pensamiento sistemático con un proceso creativo para la resolución de problemas. Su objetivo es desarrollar pensamientos y sugerencias de forma colaborativa para responder a una pregunta principal.

1. **La tarea (2 minutos):** el proceso comienza con la presentación de la tarea, normalmente en forma de pregunta abierta. Puede utilizar esta pregunta principal "**¿Cómo podemos hacer que el aprendizaje a distancia sea más colaborativo?**".
2. **Sugerencias propias (3 minutos):** pide a los participantes que recojan ideas y las escriban en una hoja de papel (sí, ¡utilicemos una hoja de papel!).





3. **Sugerencias por parejas (20 minutos):** los participantes se dividen en parejas (utilizar Zoom Rooms). Pide a cada pareja que compare ideas y formule 3 propuestas / sugerencias en 3 notas adhesivas. Utiliza el tablero Miro para pegar las notas.
4. **Explicaciones (20 minutos).** En la sesión plenaria, cada pareja explica brevemente al resto de la audiencia las sugerencias que ha pegado en la pizarra.
5. **Clasificación (5 minutos):** los participantes seleccionan las ideas más importantes. Cada uno de ellos dispone de 4 votos para emitir en las notas adhesivas de la pizarra. Sólo se puede dar un voto a las ideas de la propia pareja. Utiliza la función de **votación** de Miro.
6. **Ordenación (20 minutos):** agrupar las notas adhesivas en la pizarra de trabajo según los temas, siguiendo las instrucciones de los participantes.

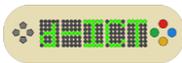
Paso 6 - Evaluación rápida - Retrospectiva (15 minutos)

Invite a los participantes a compartir sus impresiones sobre el taller utilizando la nota adhesiva del tablero Miro.

- lo que me sorprendió
- lo que salió bien
- qué se puede mejorar
- qué me llevo a casa

Discutir colectivamente las notas adhesivas





	<p>Paso Goodby - (5 minutos)</p> <p>¡Di adiós!</p>
<p>Otros recursos o referencias</p>	<p>Plantillas Miro:</p> <ul style="list-style-type: none">- Taller de colaboración en equipo: https://miro.com/app/dashboard/?tpTemplate=redhat-workshop&isCustom=false&share_link_id=703004933402- Tarjeta de jugador de equipo: https://miro.com/app/dashboard/?tpTemplate=team-player-card&isCustom=false&share_link_id=352142684482- Dinamizadores de talleres y reuniones por Maíra Rahme: https://miro.com/app/board/uXjVO3FOvpE=?fromEmbed=1- Terrific Eight de Tricia Conyers y John Norcross: https://miro.com/app/board/o9J_lcH221s=?fromEmbed=1- Rueda de las emociones para romper el hielo de Anya Dvornikova: https://miro.com/app/board/o9J_laXiR2c=?fromEmbed=1 <p>O.P.E.R.A.</p> <ul style="list-style-type: none">- OPERA, de Innotimi: https://www.cittametropolitana.mi.it/export/sites/default/welfare_e_pari_opportunita/enGaging/doc/AcademyDoc/m4_OPERA.pdf- Cómo utilizar OPERA para colaborar: https://mainograz.com/2016/12/08/come-usare-opera-partecipare/





MÓDULO 4

e-Tool I: Metodologías y herramientas para mejorar la motivación de los alumnos en la formación profesional a distancia

Herramienta Título de la actividad	Reflexión y aplicación de estrategias de motivación
Duración	60 minutos
Materiales	<ul style="list-style-type: none">• Papel o dispositivos digitales para tomar notas y hacer bocetos• Rotuladores, bolígrafos o herramientas de diseño digital como ordenadores o tabletas para crear representaciones visuales.• Notas adhesivas o tarjetas en blanco para organizar las ideas
Proceso	<p>Objetivo: Aplicar los conocimientos adquiridos en el curso "Metodologías y herramientas para mejorar la motivación de los alumnos en la formación profesional a distancia" reflexionando sobre las estrategias de motivación y desarrollando un plan de acción para mejorar la motivación de los alumnos en la formación profesional a distancia.</p> <p>Etapas:</p> <p>Etapas 1 : introducción (5 minutos)</p> <ul style="list-style-type: none">• Proporcione una breve descripción general del curso y su enfoque en la mejora de la motivación de los alumnos en el aprendizaje a distancia de FP.• Recuerde a los participantes los conceptos y estrategias clave tratados en el curso.





Etapa 2 : Instrucciones para la actividad (15 minutos)

- Divida a los participantes en pequeños grupos o en parejas.
- Proporcione a cada grupo/pareja una serie de preguntas relacionadas con las estrategias de motivación tratadas en el curso.
 - Animar a los participantes a debatir y reflexionar sobre su comprensión de las estrategias y su posible aplicación en la enseñanza a distancia de la EFP.
- Dedique tiempo suficiente a los debates en grupo y permita que los participantes compartan sus ideas con el resto del grupo.



Etapa 3 : Fase de diseño (30 minutos)

- Pida a los participantes que elaboren individualmente un plan de acción para aplicar estrategias de motivación en sus propios contextos de formación profesional a distancia.
 - Proporcione una plantilla o guía con ejemplos para ayudar a los participantes a estructurar sus planes de acción.
- Indique a los participantes que tengan en cuenta las necesidades específicas, los retos y los recursos disponibles en sus entornos de aprendizaje a la hora de elaborar sus planes; anímeles a incluir elementos interactivos o actividades basadas en juegos.





	<ul style="list-style-type: none">• Anime a los participantes a ser concretos y prácticos a la hora de describir los pasos que van a dar para aplicar las estrategias. <p>Etapa 4 : Presentación y debate (15 minutos)</p> <ul style="list-style-type: none">• Dedique un tiempo a que los participantes compartan sus planes de acción con el resto del grupo.- Permita que los participantes formulen preguntas, aporten comentarios y se hagan sugerencias mutuamente.- Facilitar un debate sobre los temas comunes, los retos y las posibles soluciones que surjan de la sesión de puesta en común.• Destacar la importancia de la colaboración y la mejora continua para aumentar la motivación de los alumnos en el aprendizaje a distancia de la EFP. <p>Etapa 5 : Reflexión y recapitulación (5 minutos)</p> <ul style="list-style-type: none">• Resumir el concepto clave de la actividad y reforzar la importancia de aplicar estrategias de motivación en la formación a distancia de FP.• Proporcione a los participantes recursos, referencias o herramientas adicionales que puedan explorar para mejorar su comprensión de las técnicas de motivación.• Agradezca a los participantes su participación activa y su compromiso a lo largo del módulo. <p>Nota: En función de los recursos disponibles y de la familiaridad de los participantes con la tecnología, la actividad puede adaptarse para</p>
--	---





	incluir herramientas de diseño digital o software para crear representaciones visuales del diseño del módulo de aprendizaje gamificado.
Otros recursos o referencias	https://edly.io/blog/how-to-motivate-learners-in-an-online-learning-environment/





e-Tool II: Metodologías y herramientas para mejorar la motivación de los alumnos en la formación profesional a distancia

Herramienta Título de la actividad	Gamification in VET Distance Learning and learner' motivation (La gamificación en la formación profesional a distancia y la motivación del alumno)
Duración	60 minutos
Materiales	<ul style="list-style-type: none">• Papel o dispositivos digitales para tomar notas y hacer bocetos• Rotuladores, bolígrafos o herramientas de diseño digital como ordenadores o tabletas para crear representaciones visuales.• Notas adhesivas o tarjetas en blanco para organizar las ideas
Proceso	<p>Objetivo: Explorar la aplicación de técnicas de gamificación en la formación a distancia de FP y desarrollar una estrategia de gamificación para aumentar la motivación de los alumnos.</p> <p>Etapas 1 : introducción (5 minutos)</p> <ul style="list-style-type: none">• Empezaremos introduciendo el concepto de gamificación y sus posibles beneficios para aumentar la motivación del alumno en la formación a distancia de FP.• Proporcione una breve descripción general del enfoque del módulo sobre la aplicación de técnicas





de gamificación para implicar y motivar a los alumnos.

Paso 2: Exploración de la gamificación (20 minutos):

- Divida a los participantes en pequeños grupos.
- Asigne a cada grupo un elemento de gamificación específico, como puntos, insignias, tablas de clasificación, retos o recompensas.
- Pedir a los grupos que estudien el elemento asignado, discutan su pertinencia para la enseñanza a distancia de la EFP y aporten ideas sobre cómo incorporarlo eficazmente (consultar otros módulos si es necesario).
- Anime a los participantes a tener en cuenta el contexto específico de la formación profesional y las características de los alumnos a la hora de desarrollar sus ideas.

180

Etapa 3 : Desarrollo de la estrategia de juego (25 minutos)

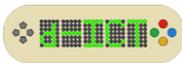


- Pida a cada grupo que desarrolle una estrategia de gamificación para un curso o tema específico de FP a distancia.
- Pida a los participantes que esbocen los siguientes elementos en su estrategia:





	<ul style="list-style-type: none">● Público objetivo: Identificar a los alumnos que se beneficiarán de la estrategia de gamificación.● Objetivos: Definir los objetivos y los resultados deseados de la incorporación de la gamificación.● Elementos de juego: Seleccionar los elementos específicos de gamificación que se utilizarán (objetivos de aprendizaje, actividades interactivas, plataforma, recompensas, <p>- Implementación: Describa cómo se integrarán los elementos de gamificación en el proceso de aprendizaje.</p> <ul style="list-style-type: none">● Retroalimentación y recompensas: Determinar los mecanismos de retroalimentación y el sistema de recompensas para <u>reforzar la motivación del alumno</u>.● Evaluación: Explica cómo se medirá y evaluará la eficacia de la estrategia de gamificación. <p>Etapa 4 : Presentación y debate (15 minutos)</p> <ul style="list-style-type: none">● Asigne un tiempo a cada grupo para que presente su estrategia de gamificación al grupo en su conjunto. <p style="margin-left: 40px;"><input type="checkbox"/> Anime a los participantes a dar su opinión, hacer preguntas y entablar un debate sobre los puntos fuertes y</p>
--	--



los retos potenciales de cada estrategia.

- Facilitar una conversación sobre las mejores prácticas, consejos y consideraciones para implementar con éxito la gamificación en el aprendizaje a distancia de EFP.

Etapa 5 : Reflexión y recapitulación (5 minutos)

- Resumir las conclusiones clave de la actividad, haciendo hincapié en el valor de la gamificación para aumentar la motivación del alumno en el aprendizaje a distancia de EFP.
- Proporcionar a los participantes recursos, referencias o herramientas adicionales que puedan explorar para ampliar sus conocimientos sobre las técnicas de gamificación y la estrategia de motivación.

Agradezca a los participantes su participación activa y anímeles a aplicar las estrategias de gamificación desarrolladas durante la actividad en sus propias prácticas docentes.

Nota: En función de los recursos disponibles y de la familiaridad de los participantes con la tecnología, la actividad puede adaptarse para incluir herramientas de diseño digital o software para crear representaciones visuales del diseño del módulo de aprendizaje gamificado.





Otros recursos o referencias	https://edly.io/blog/how-to-motivate-learners-in-an-online-learning-environment/
-------------------------------------	---





MÓDULO 5

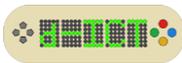
e-Tool I: Gamificación en la enseñanza a distancia I

Herramienta Título de la actividad	Diseñar su actividad de gamificación
Duración	3 horas
Materiales	Papel, bolígrafos, pizarra, notas adhesivas
Proceso	<p>Reúne a un grupo de participantes y debatan juntos sobre lo siguiente:</p> <p>Paso 1. Elija un contexto educativo:</p> <p>Seleccione un contexto educativo específico para el que desee diseñar una actividad de gamificación. Puede ser un aula, un curso en línea, un programa de formación o cualquier otro entorno de aprendizaje.</p> <p>Paso 2. Identificar los objetivos de aprendizaje:</p> <p>Determine las metas u objetivos de aprendizaje que desea alcanzar mediante la actividad de gamificación. Qué conocimientos, habilidades o comportamientos específicos quiere que adquieran o demuestren los participantes?</p> <p>Paso 3. Definir los elementos del juego:</p>



	<p>Identifique los elementos de juego que desea incorporar a su actividad de gamificación. Pueden ser puntos, insignias, niveles, tablas de clasificación, retos, recompensas o cualquier otra mecánica de juego relevante.</p> <p>Paso 4. Alinee los elementos del juego con los objetivos de aprendizaje:</p> <p>Asigne los elementos del juego a los objetivos de aprendizaje. Determine cómo contribuirá cada elemento del juego a lograr los resultados de aprendizaje deseados. Considere cómo los elementos del juego motivarán, implicarán y animarán a los participantes a progresar y tener éxito.</p> <p>Paso 5. Diseñe actividades y evaluaciones:</p> <p>Cree las actividades y evaluaciones específicas que formarán parte de la actividad de gamificación. Puede tratarse de cuestionarios, tareas, proyectos, simulaciones o cualquier otra tarea interactiva. Asegúrese de que se ajustan a los objetivos de aprendizaje y ofrecen a los participantes la oportunidad de aplicar sus conocimientos y habilidades.</p> <p>Paso 6. Determinar la puntuación y la progresión:</p> <p>Defina el sistema de puntuación y cómo progresarán los participantes en la actividad. Decida cómo se ganarán los puntos, cómo se desbloquearán los niveles o insignias y cómo se controlará el progreso. Considere el nivel de dificultad, el ritmo y el equilibrio de la actividad para mantener el compromiso.</p>
--	---





Paso 7. Incorpore comentarios y recompensas:

Planifique cómo proporcionar comentarios y recompensas a los participantes. Determine cómo se proporcionarán los comentarios, ya sea mediante respuestas automáticas, comentarios del instructor o comentarios de los compañeros. Asimismo, considere las recompensas o incentivos que recibirán los participantes por alcanzar hitos o demostrar competencia.

Siguiendo estos pasos, podrá diseñar una actividad de gamificación que se ajuste a su contexto educativo, atraiga a los participantes y mejore la experiencia de aprendizaje. Recuerde ser creativo, tener en cuenta las preferencias e intereses de su público objetivo y evaluar y perfeccionar continuamente su enfoque de gamificación basándose en los comentarios y resultados.

No como parte de esta actividad, pero para implementar realmente la herramienta de gamificación diseñada por esta actividad, los siguientes pasos serían:

Paso 8. Pruebe e itere:

Prototipe y pruebe su actividad de gamificación con un pequeño grupo de participantes. Recopile comentarios y repita el diseño para mejorar su eficacia y participación. Realice los ajustes necesarios para garantizar una experiencia fluida y gratificante para los participantes.





	<p>Paso 9. Reflexionar y evaluar:</p> <p>Reflexionar sobre los resultados de la actividad de gamificación. Evalúe la eficacia de los elementos del juego para motivar e implicar a los participantes. Evalúe el impacto en los resultados del aprendizaje y considere cualquier ajuste o mejora para futuras implementaciones.</p> <p>Paso 10. Documente y comparta:</p> <p>Documente el diseño de su actividad de gamificación, incluidos los elementos del juego, las actividades, las evaluaciones y los resultados. Comparta sus conclusiones y puntos de vista con compañeros o colegas para inspirar y colaborar en otras iniciativas de gamificación.</p>
Otros recursos o referencias	<p>Aquí puedes encontrar sitios web para crear juegos educativos:</p> <p>https://www.educatorstechnology.com/2016/06/5-great-web-tools-for-creating.html</p>





MÓDULO 6

e-Tool I: Gamificación en la enseñanza a distancia II

Herramienta Título de la actividad	<p>Premie a los alumnos y fomente su compromiso con ClassPoint</p> <p>ClassPoint es una herramienta de gamificación para profesores que añade herramientas y dispositivos de participación de los estudiantes directamente a PowerPoint. Permite a los profesores añadir divertidas preguntas y cuestionarios interactivos directamente a sus diapositivas y dar estrellas por participación, corrección o cualquier objetivo del estudiante que quieran gamificar.</p>
Duración	3 horas
Materiales	<ul style="list-style-type: none">- Ordenador de sobremesa o portátil para cada participante- Conexión a Internet- ClassPoint en este enlace: https://www.classpoint.io/download
Proceso	<p>El objetivo del taller es introducir a los profesores en el uso de ClassPoint para apoyar actividades de gamificación en línea síncronas y asíncronas.</p> <p>Número de participantes: 5 conectados a distancia.</p>





Paso 1: Introducción (15 minutos)

Presente el taller y explique el papel de la gamificación como mecanismo de recompensa en el proceso de aprendizaje electrónico. Los participantes descargarán el complemento para PowerPoint.

Paso 2: Exploración de las herramientas ClassPoint (15 minutos)

Los participantes dispondrán de 15 minutos para examinar las herramientas de gamificación de ClassPoint.

Paso 3: Desarrollo del curso (90 minutos)

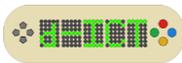
Cada participante utilizará las herramientas de gamificación de ClassPoint para diseñar y desarrollar su curso sobre un tema. Para añadir preguntas interactivas, podrá elegir entre ocho tipos de actividades que podrá añadir como botón directamente en su diapositiva (opción múltiple, nube de palabras, dibujo de diapositivas, carga de imágenes, etc.).

Para gamificar las preguntas, puede conceder estrellas a las respuestas de los alumnos. Puede establecer respuestas correctas o utilizar la barra de búsqueda para acotar palabras concretas por las que otorgar puntos.

Paso 4: Presentación del curso (25 minutos)

Cada participante presentará su curso a los demás. Hablarán de las herramientas de gamificación que han elegido y de cómo las han





	<p>aplicado en el curso. Cada presentación tendrá una duración máxima de cinco minutos.</p> <p>Paso 5: Evaluación del curso (25 minutos)</p> <p>Los participantes dispondrán de 5 minutos para hacer aportaciones y evaluar el curso después de cada presentación.</p> <p>Paso 6: Informe (10 minutos)</p> <p>El moderador dirigirá un debate en grupo sobre el taller y los participantes compartirán sus ideas y debatirán sobre la eficacia del taller.</p> <p>gamificación de las prácticas de recompensa.</p>
Otros recursos o referencias	<p>Video: Cómo otorgar Estrellas en ClassPoint: https://www.youtube.com/watch?v=jXhEJKnGazo (Tutorial ClassPoint)</p> <p>Vídeo: Concurso en modo Quiz en PowerPoint: https://www.youtube.com/watch?v=V0L60-A6-Rk (Tutorial ClassPoint)</p>

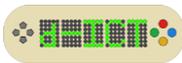


MÓDULO 7

e-Tool I: Herramientas de evaluación en la enseñanza a distancia

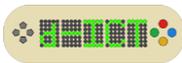
Herramienta Título de la actividad	Videoentrevista asíncrona como nueva tecnología
Duración	<p>1-3 minutos Grabación de vídeo</p> <p>La longitud recomendada para un vídeo-respuesta en una evaluación puede variar en función del propósito y la naturaleza de la evaluación. Por lo general, un video-respuesta debe ser lo suficientemente largo como para responder adecuadamente a la pregunta, pero no tanto como para que resulte engorroso para el instructor revisarlo y calificarlo. En algunos casos, los instructores pueden proporcionar directrices específicas sobre la longitud del vídeo-respuesta. Por ejemplo, pueden exigir que la respuesta en vídeo dure entre 1 y 3 minutos o limitarla a un número específico de palabras o diapositivas. En otros casos, la duración puede ser más flexible. Por regla general, un vídeo-respuesta debe ser lo suficientemente largo como para dar una respuesta completa a la pregunta o cuestión, y lo suficientemente conciso como para captar la atención del profesor y de los demás espectadores. Es importante tener en cuenta que el objetivo de un vídeo-respuesta es demostrar la comprensión del material y comunicar las ideas de forma clara y eficaz. Por lo tanto, la calidad de la respuesta es más importante que la longitud del vídeo.</p>
Materiales	Esta metodología de evaluación requiere que las personas utilicen un teléfono móvil equipado con cámara o una cámara autónoma para grabarse a sí mismas.





<p>Proceso</p>	<p>Las herramientas de evaluación basadas en vídeo pueden ofrecer una valiosa alternativa a las tareas escritas tradicionales en la enseñanza a distancia, permitiendo a los estudiantes mostrar sus conocimientos y habilidades en un nuevo formato. El vídeo asíncrono o grabado es una tecnología emergente que puede utilizarse en la fase inicial de una evaluación. Los estudiantes pueden grabar en cámara sus respuestas a las preguntas de evaluación planteadas por los educadores y, a continuación, enviarlas en línea. A continuación, el educador puede evaluar las respuestas basándose en criterios predefinidos extraídos del plan de estudios del módulo.</p> <p>Las evaluaciones orales en línea pueden resultar incluso más eficaces que las tradicionales en persona, ya que reducen la ansiedad de los estudiantes y les permiten volver a ver varias veces la grabación de sus intervenciones. Además, animar a los estudiantes a utilizar componentes multimedia puede aumentar el nivel de compromiso de sus presentaciones. Por ejemplo, la función de "grabación" disponible en Microsoft PowerPoint permite a los estudiantes combinar su voz con una presentación de diapositivas, mientras que algunos pueden experimentar con software de edición para producir presentaciones multimedia más sofisticadas. Los podcasts pueden ser un sustituto viable de las presentaciones orales convencionales, y las presentaciones en grupo pueden ser más estimulantes y fomentar debates dinámicos.</p> <p>Para preparar a los alumnos para la comunicación verbal en línea, los educadores pueden enseñarles a hablar con claridad y por un micrófono. También puede ser útil que los estudiantes envíen grabaciones de prueba para solucionar cualquier problema de carga. Si es posible, las presentaciones en directo en plataformas como Zoom, Teams o Skype pueden ser una valiosa adición al proceso de</p>
-----------------------	--





evaluación. Sin embargo, es importante recordar que debe darse prioridad al contenido de la presentación, y que los contenidos multimedia atractivos deben utilizarse para apoyar la información y la expresión, en lugar de sustituirlas.

Los pasos generales de un proceso de videoevaluación son los siguientes:

1. Defina los resultados del aprendizaje y los criterios de evaluación: Determine los conocimientos, habilidades y competencias específicos que se espera que los alumnos demuestren en la evaluación por vídeo, e identifique los criterios que se utilizarán para evaluar su rendimiento.
2. Proporcione instrucciones y directrices claras: Comunique claramente los requisitos y expectativas de la evaluación en vídeo, incluidos la duración, el formato y las especificaciones técnicas.
3. Apoye a los alumnos con recursos y comentarios: Proporcione a los alumnos los recursos y el apoyo necesarios para ayudarles a crear vídeos de alta calidad, como plantillas, ejemplos y comentarios sobre los borradores.
4. Utilice una rúbrica para evaluar los vídeos: Elabore una rúbrica que se ajuste a los resultados del aprendizaje y a los criterios de evaluación, y utilícela para evaluar los vídeos presentados por los alumnos.
5. Proporcionar retroalimentación y seguimiento: Proporcionar retroalimentación a los alumnos sobre sus evaluaciones de vídeo, destacando los puntos fuertes y las áreas de mejora, y hacer un seguimiento con instrucción y apoyo adicionales según sea necesario.

He aquí un ejemplo de proceso de videoevaluación en Educación y Formación Profesional (EFP):





1. Resultados del aprendizaje y criterios de evaluación: En un curso de FP de cocina, el resultado del aprendizaje puede ser que los alumnos demuestren su capacidad para preparar un plato específico, como unos espaguetis a la carbonara. Los criterios de evaluación pueden incluir factores como la selección de ingredientes, las técnicas de preparación, la presentación y el sabor.
2. Instrucciones y directrices: Los alumnos reciben instrucciones claras sobre cómo grabar y presentar su vídeo, incluidas orientaciones sobre los ángulos de la cámara, la iluminación y la calidad del sonido. También se les da una receta detallada e instrucciones para preparar el plato.
3. Recursos y comentarios: Los alumnos tienen acceso a recursos pertinentes, como vídeos de cocina, recetas y consejos para la presentación. También pueden recibir comentarios sobre los borradores de sus vídeos por parte del profesor o de sus compañeros.
4. Rúbrica: La rúbrica para evaluar los vídeos podría incluir criterios como la selección de ingredientes, las técnicas de preparación, la presentación y el sabor. Cada criterio podría valorarse en una escala del 1 al 5, con indicadores específicos de rendimiento en cada nivel.
5. Comentarios y seguimiento: Después de revisar los vídeos, los instructores proporcionan a los alumnos comentarios sobre su actuación, destacando los puntos fuertes y las áreas de mejora. Los alumnos también pueden tener la oportunidad de revisar sus vídeos y volver a enviarlos para recibir comentarios adicionales.





<p>Otros recursos o referencias</p>	<ul style="list-style-type: none">● Miller, M., Lu, Y., & Montplaisir, L. (2017). Los efectos de las entrevistas de vídeo asíncronas en los procesos de entrevista y las percepciones. <i>Online Learning Journal</i>, 21(1), 75-94. https://doi.org/10.24059/olj.v21i1.3398● Duración de los vídeos: ¿Cuánto deben durar los vídeos didácticos? (Nuevos datos): https://www.techsmith.com/blog/video-length/● Barbour, M.K. y Harrison, K.U. (2016). Percepciones de los maestros de K-12 en línea: Impacting the Design of a Graduate Course Curriculum. <i>Revista de Sistemas de Tecnología Educativa</i>, 45(1), 74-92. Consultado el 22 de marzo de 2023 en https://www.learntechlib.org/p/175706/.
-------------------------------------	---





e-Tool II: Herramientas de evaluación en la enseñanza a distancia

Herramienta	
Título de la actividad	Herramienta de evaluación de escenarios basada en juegos (GSAT)
Duración	40 minutos
Materiales	Ordenadores portátiles y conexión a Internet
Proceso	<p>GSAT es una herramienta de evaluación basada en Internet que utiliza escenarios tipo juego para evaluar habilidades y competencias profesionales. La herramienta presenta a los alumnos un entorno de trabajo simulado en el que deben realizar tareas y tomar decisiones que reflejan situaciones laborales reales. La herramienta está diseñada para proporcionar a los alumnos una experiencia de aprendizaje atractiva e interactiva, al tiempo que permite a los formadores evaluar el progreso y las competencias de los alumnos en tiempo real.</p> <p>GSAT consiste en una serie de escenarios que simulan diferentes entornos y tareas laborales. Cada escenario está diseñado para evaluar habilidades y competencias profesionales específicas, como la resolución de problemas, el trabajo en equipo, la comunicación y las habilidades técnicas. A medida que los alumnos navegan por los escenarios, se les pide que tomen decisiones, resuelvan problemas y realicen tareas que están directamente relacionadas con su disciplina de formación profesional proporcionada por su educador.</p> <p>Los formadores pueden utilizar GSAT para evaluar el rendimiento de los alumnos en tiempo real, a través de un panel de control que proporciona análisis detallados sobre el progreso y las competencias de los alumnos.</p>

196



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.



La herramienta también proporciona a los alumnos información inmediata sobre su rendimiento, lo que les permite identificar áreas de mejora y ajustar su aprendizaje en consecuencia.

En general, GSAT es una herramienta de evaluación eficaz para la EFP que combina actividades de tipo lúdico con el aprendizaje basado en escenarios para evaluar las habilidades y competencias profesionales de una forma divertida y atractiva.

En un entorno asíncrono, GSAT podría diseñarse como una actividad independiente que los alumnos completaran en su propio tiempo, en lugar de como una actividad en vivo que requiere que los alumnos estén presentes al mismo tiempo. Por ejemplo, los alumnos podrían acceder a la herramienta GSAT a través de una plataforma en línea y completar la evaluación a su propio ritmo.

Una ventaja de utilizar evaluaciones basadas en juegos en entornos asíncronos es que los alumnos pueden completar la evaluación en su propio horario, sin tener que coordinarse con otros alumnos o formadores. Esto puede ser especialmente útil para los programas de FP que tienen alumnos con diferentes horarios y zonas horarias.

Sin embargo, es importante señalar que las evaluaciones asíncronas basadas en juegos no pueden proporcionar el mismo nivel de interacción social y colaboración que las evaluaciones síncronas, que pueden ser un aspecto importante de los programas de FP. Por lo tanto, es importante considerar cuidadosamente los objetivos de la evaluación y las necesidades de los alumnos a la hora de decidir si utilizar un enfoque síncrono o asíncrono para la evaluación basada en juegos en FP.

Ejemplo: GSAT para jardinería y paisajismo:





La GSAT de jardinería y paisajismo podría presentar a los alumnos un jardín o espacio exterior simulado que requiriera mantenimiento y diseño. La herramienta simularía tareas de jardinería y paisajismo del mundo real, como la identificación de plantas, la preparación del suelo, la poda, la plantación y el diseño.

La herramienta podría presentar a los alumnos una serie de escenarios, cada uno de los cuales requeriría que el alumno completara tareas específicas de jardinería o paisajismo. Por ejemplo, un escenario podría presentar a los alumnos una parcela de jardín que requiere la preparación del suelo y la plantación. El alumno tendría que seleccionar y utilizar las herramientas de jardinería adecuadas, como una azada o una pala, para preparar la tierra y plantar las semillas. El rendimiento del alumno se evaluaría en función de su capacidad para completar la tarea de forma correcta y eficaz.

Otro escenario podría centrarse en la identificación de plantas y la gestión de plagas. Se presentaría al alumno una variedad de plantas y plagas, y se le pediría que las identificara correctamente y seleccionara las estrategias de gestión de plagas adecuadas. El rendimiento del alumno se evaluaría en función de su capacidad para identificar correctamente las plantas y las plagas y seleccionar las estrategias de gestión adecuadas.

El GSAT de jardinería y paisajismo también podría incluir un componente de diseño, en el que los alumnos tendrían que diseñar y poner en práctica un plan de paisajismo para un espacio exterior simulado. La herramienta proporcionaría a los alumnos una variedad de elementos de diseño, como plantas, materiales de jardinería y elementos decorativos, y les exigiría crear un diseño paisajístico cohesivo y estéticamente agradable.





<p>Otros recursos o referencias</p>	<ul style="list-style-type: none">● Pauschenwein, Jutta & Goldgruber, Eva & Sfiri, Anastasia. (2013). The Identification of the Potential of Game-based Learning in Vocational Education within the Context of the Project "Play the Learning Game". Revista internacional de tecnologías emergentes en el aprendizaje (iJET). 8. 10.3991/ijet.v8i1● Los 12 mejores juegos virtuales para divertirse y aprender en clase: https://www.splashlearn.com/blog/best-virtual-games-for-classroom-fun-learning/
--	--

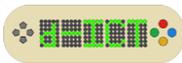




e-Tool III: Evaluación en la enseñanza a distancia

Herramienta	Microsoft Form como herramienta de evaluación
Duración	1 hora
Materiales	Ordenadores portátiles o teléfonos inteligentes, conexión a Internet
Proceso	<p>Durante la pandemia de Covid-19, se adoptó ampliamente la utilización de Microsoft Forms como herramienta de evaluación debido a su facilidad de uso y a los mínimos requisitos de competencia digital. Esta forma de evaluación permite a los educadores aplicar un enfoque híbrido utilizando tanto preguntas de opción múltiple como de tipo ensayo, junto con la capacidad de incorporar imágenes que pueden ayudar en las respuestas descriptivas de los estudiantes.</p> <p>En la educación y formación profesionales (EFP), Microsoft Forms puede ser una herramienta increíblemente útil para realizar evaluaciones y valorar los conocimientos y habilidades de los estudiantes. Una forma de utilizar Microsoft Forms en la EFP es crear cuestionarios y evaluaciones para comprobar los conocimientos de los alumnos sobre temas o conceptos específicos. Con Microsoft Forms, los profesores pueden crear fácilmente preguntas de opción múltiple, preguntas abiertas y escalas de valoración para evaluar distintos aspectos del aprendizaje de los alumnos.</p> <p>Además, Microsoft Forms puede utilizarse para actividades de autorreflexión y autoevaluación. Por ejemplo, los profesores</p>





	<p>pueden crear formularios para que los alumnos reflexionen sobre su progreso en el aprendizaje, identifiquen las áreas en las que necesitan mejorar y establezcan objetivos para el aprendizaje futuro. Esta puede ser una forma eficaz de promover el aprendizaje autodirigido y de capacitar a los estudiantes para que se hagan cargo de su viaje de aprendizaje.</p> <p>Otra forma de utilizar Microsoft Forms en la enseñanza de FP es para la evaluación entre compañeros. Los profesores pueden crear formularios para que los alumnos evalúen el trabajo de los demás, como presentaciones, proyectos o evaluaciones de habilidades prácticas. Esto puede ayudar a fomentar la colaboración y las habilidades de trabajo en equipo, al tiempo que proporciona una valiosa retroalimentación para que los estudiantes mejoren su trabajo.</p> <p>En general, Microsoft Forms es una herramienta versátil que puede utilizarse de muchas formas distintas en la enseñanza de FP. Ya sea para la evaluación, la autorreflexión o la evaluación entre compañeros, ofrece una interfaz fácil de usar que puede ayudar a profesores y alumnos a agilizar el proceso de aprendizaje y mejorar los resultados del mismo.</p>
Otros recursos o referencias	<ul style="list-style-type: none">● Cómo utilizar los formularios de Microsoft - https://www.youtube.com/watch?v=ouFKWHQMxtQ● ¿Qué es? - https://teachinghub.bath.ac.uk/microsoft-forms/● 6 formas interactivas de utilizar los formularios de Microsoft - https://www.themerrillsedu.com/blog-1/2020/6/27/5-interactive-ways-to-use-microsoft-forms

