



Equipar las formaciones de nivel 5 del MEC para directivos del sector del transporte con métodos de enseñanza inclusiva, herramientas y material de formación para garantizar la enseñanza y el aprendizaje en línea y a distancia, el seguimiento continuo de los alumnos y la evaluación de los resultados del aprendizaje

Inventario de métodos pedagógicos y herramientas digitales para la formación inclusiva a distancia, semipresencial o presencial

Nivel de difusión	Informe público
Resultados del proyecto	O1
Autor(es)	DEKRA, AFT
Colaborador(es)	Escola del Treball, Institut de Vic, FATII-ARTRI, StageIT, TTS
Fecha de entrega	18/07/2022
Estado (Definitivo/Borrador)	Definitivo



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

Descargo de responsabilidad: El apoyo de la Comisión Europea a la elaboración de esta publicación no constituye una aprobación de su contenido, que refleja únicamente las opiniones de los autores, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.

Inventario de métodos pedagógicos y herramientas digitales para la formación a distancia inclusiva, semipresencial o presencial

En este inventario presentamos 55 métodos pedagógicos y herramientas digitales innovadores surgidos de una investigación documental y una encuesta con más de 60 profesores y formadores de seis países europeos diferentes.

Para que le resulte más fácil y rápido encontrar el método o la herramienta adecuada, hemos definido y codificado por colores nueve categorías diferentes.

A partir de la página 5 de este documento, encontrará un cuadro resumen de todos los métodos y herramientas y sus principales características, organizados por categorías. A continuación, cada método y herramienta se describe en detalle en dos páginas:

- la primera página contiene una breve descripción del método/herramienta,
- la segunda página presenta sus principales características y los formatos para los que es especialmente adecuado.

En las siguientes páginas presentamos brevemente las nueve categorías, así como los diferentes formatos de formación.

Introducir una lección/un nuevo tema de forma dinámica p. 9

El comienzo de un curso debe ser motivador y aumentar la curiosidad de los alumnos. Esta sección proporciona herramientas y métodos para iniciar el curso de forma dinámica y/o para romper el hielo entre los participantes.

Transferencia de conocimientos p. 17

Esta categoría incluye los métodos que tienen como objetivo la transferencia o adquisición de conocimientos y que, por tanto, contribuyen a la resolución de problemas.

Tomar notas y esquematizar el contenido p. 37

Anotar la información importante de forma lógica y ordenada durante y/o después de la clase es una habilidad básica que todo alumno debería tener. También puede ser útil para los profesores y formadores pensar de forma crítica sobre cómo presentan el contenido de sus cursos. Por ello, sugerimos algunos métodos que ayudan a presentar la información de forma clara.

Aplicación de conocimientos y habilidades p. 45

En esta categoría se pueden encontrar métodos que fomentan la capacidad de aplicar en la práctica los conocimientos adquiridos. Los alumnos tendrán que aplicar sus conocimientos y habilidades disponibles para tomar decisiones y realizar tareas.

Fomentar la inteligencia colectiva

p. 63

La inteligencia colectiva es la inteligencia compartida o de grupo que surge de la colaboración, el esfuerzo colectivo y la competencia de muchos individuos y aparece en la toma de decisiones consensuada. Estos métodos enriquecen la enseñanza frontal clásica y son especialmente adecuados para temas en los que hay que tener en cuenta muchos puntos de vista, necesidades u opiniones diferentes, o para trabajar en soluciones de compromiso.

Capacitar a los estudiantes para aprender de forma activa

p. 79

El objetivo de estos métodos es capacitar a los alumnos para que sean aprendices activos y darles más responsabilidad. Esto ayudará a involucrarlos más, a proporcionar una experiencia de aprendizaje más democrática y motivadora y, por supuesto, a encontrar recursos sólidos en su aula.

Comprobación de conocimientos

p. 87

Aquí queremos presentar algunas herramientas y métodos gamificados y motivadores para medir los conocimientos de los alumnos o su capacidad para realizar una determinada tarea. Estas pruebas proporcionan información sobre el nivel de conocimientos o habilidades adquiridas.

Aumentar y evaluar la participación

p. 99

Esta categoría ofrece métodos para acompañar mejor a los alumnos y comprender su situación para aumentar su compromiso. La obtención de comentarios de los alumnos permite al profesor adaptar el curso a las necesidades de los alumnos.

Herramientas útiles

p. 105

En esta sección le ofrecemos herramientas adicionales que son utilizadas por profesores y formadores en los seis países socios de este proyecto y que apoyan una enseñanza eficiente, dinámica y gamificada (a distancia y presencial).

Para la presentación de los formatos adecuados, hemos utilizado iconos. La leyenda de estos iconos se encuentra en la página siguiente.



100% A DISTANCIA

Aprendizaje a distancia asíncrono:

Aprendizaje electrónico autodirigido (100% autónomo)



Aprendizaje electrónico autodirigido con apoyo de un tutor



Aprendizaje a distancia sincrónico:

Formación presencial virtual (100% sincrónica)



Formación en el aula virtual (sincrónica) con sesiones de trabajo sincrónicas (en grupo o de autoaprendizaje)



Formación híbrida a distancia:

Flipped classroom (autoestudio seguido de formas de aprendizaje social o con apoyo de un tutor)



Formatos semipresenciales (aprendizaje sincrónico y asíncrono 100% digital)



HÍBRIDO: PRESENCIAL Y A DISTANCIA

Formatos mixtos (formación digital y presencial)



Formatos mixtos (una parte de los alumnos en el aula, la otra parte en línea al mismo tiempo)



100% CARA A CARA

Formación 100% presencial con herramientas digitales



Si desea saber más sobre estos diferentes formatos, sus ventajas e inconvenientes para la formación en línea y a distancia, consulte las "Directrices para el desarrollo y la implementación de la formación digital" de e-ManTRA.

Cuadro resumen de todos los métodos y herramientas:

Nº	Título del método/herramienta	Característica principal del método/herramienta	Página
Introducir una lección/un nuevo tema de forma dinámica			
1	Rompehielos	Métodos de entrada/Rompehielos	9
2	Dato curioso	Métodos de entrada/Rompehielos	11
3	Pausa para el café	Métodos de entrada/Rompehielos	13
4	Nubes de palabras (AnswerGarden)	Métodos de entrada/Rompehielos	15
Transferencia de conocimientos			
5	Micro aprendizaje	Método adecuado para dividir en secuencias cortas (por ejemplo, aplicación en unidades de micro aprendizaje)	17
6	Micro aprendizaje para el aprendizaje electrónico autodirigido	Apropiado para la autocompetencia (por ejemplo, autonomía, organización)	19
7	Presentación	Facilita la enseñanza de contenidos complejos	21
8	Podcast	Activar/enriquecer	23
9	Creación de un podcast de audio	<i>No se aplica</i>	25
10	Conferencias	Accesibilidad	27
11	Narración de historias	Aplicabilidad a los alumnos con un bajo nivel de motivación para el aprendizaje	29
12	Presentaciones en PowerPoint con grabaciones de voz	Métodos de andamiaje para apoyar formatos de aprendizaje altamente autodirigidos	31
13	Imágenes e interacciones de 360º	Adecuado para el desarrollo de habilidades profesionales	33
14	Vídeos de aprendizaje con preguntas activas y elementos que ponen a prueba el aprendizaje (H5P)	Aumentar la motivación	35
Tomar notas y esquematizar el contenido			
15	Mapas mentales	Facilita la enseñanza de contenidos complejos	37
16	Herramientas de mapeo mental	Facilita la enseñanza de contenidos complejos	39

Nº	Título del método/herramienta	Característica principal del método/herramienta	Página
17	Sketchnoting	Facilita la enseñanza de contenidos complejos	41
18	Tarjeta sintética	Facilita la enseñanza de contenidos complejos	43
Aplicación de conocimientos y habilidades			
19	Micro tareas	Adecuado para el desarrollo de habilidades profesionales	45
20	Micro tareas para el aprendizaje electrónico autodirigido	Apropiado para la autocompetencia (por ejemplo, autonomía, organización)	47
21	Ejercicios de estudio de casos/escenarios	Adecuado para el desarrollo de habilidades profesionales	49
22	Aprendizaje basado en problemas (ABP)	Apropiado para la autocompetencia (por ejemplo, autonomía, organización)	51
23	Escenario basado en objetivos	Facilita la enseñanza de contenidos complejos	53
24	Simulación de competición en grupo	Aplicabilidad para el trabajo en grupo	55
25	Juego de pista de la papeleta de pago	Apropiado para el desarrollo de habilidades profesionales	57
26	Juegos de rol	Adecuado para el desarrollo de habilidades profesionales	59
27	Herramientas de aprendizaje de realidad virtual	Apropiado para el desarrollo de habilidades profesionales	61
Fomentar la inteligencia colectiva			
28	6 sombreros	Adecuado para las competencias socio-comunicativas	63
29	Moodboard	Adecuado para las competencias socio-comunicativas	65
30	Café del mundo	Adecuado para las competencias socio-comunicativas	67
31	1 2 4 Todos	Métodos de entrada/Rompehielos	69
32	Lluvia de ideas	Adecuado para las competencias socio-comunicativas	71
33	Tablero de conceptos para los procesos de lluvia de ideas/debate en grupo	Aplicabilidad para el trabajo en grupo	73

Nº	Título del método/herramienta	Característica principal del método/herramienta	Página
34	Discusión en grupo	Adecuado para las competencias socio-comunicativas	75
35	Debate	Adecuado para las competencias socio-comunicativas	77
Capacitar a los estudiantes para aprender de forma activa			
36	Grupos de expertos y grupos de aprendizaje entre iguales (Jigsaw)	Facilita la enseñanza de contenidos complejos	79
37	Entrevista con un experto	Facilita la enseñanza de contenidos complejos	81
38	Evaluación entre iguales	Adecuado para evaluar el progreso del aprendizaje / el desarrollo de la competencia	83
39	Foros	Adecuado para las competencias socio-comunicativas	85
Comprobación de conocimientos			
40	El "juego de la última idea"	Activar/enriquecer	87
41	Método del semáforo	Adecuado para obtener la opinión de los alumnos	89
42	Pruebas y exámenes	Adecuado para evaluar el progreso del aprendizaje / el desarrollo de la competencia	91
43	La zona ciega	Adecuado para evaluar el progreso del aprendizaje / el desarrollo de la competencia	93
44	K-W-L (Saber, Querer saber, Aprender)	Adecuado para evaluar el progreso del aprendizaje / el desarrollo de la competencia	95
45	Plickers	Adecuado para evaluar el progreso del aprendizaje / el desarrollo de la competencia	97
Aumentar y evaluar la participación			
46	La estrella de mar	Adecuado para obtener la opinión de los alumnos	99
47	Explorador, Comprador, Vacacionista, Prisionero	Adecuado para obtener la opinión de los alumnos	101
48	Tutoría	Aumentar la motivación	103

Nº	Título del método/herramienta	Característica principal del método/herramienta	Página
Herramientas útiles			
49	¡Kahoot!	Gamificación	105
50	Jeopardy	Gamificación	107
51	Haiku Deck	Método apropiado para ser dividido en secuencias cortas	109
52	Padlet	Aplicabilidad para el trabajo en grupo	111
53	Pantalla del aula	Aplicabilidad a los alumnos con un bajo nivel de motivación para el aprendizaje	113
54	Canva	Aplicabilidad para el trabajo en grupo	115
55	Flinga	Aplicabilidad para el trabajo en grupo	117

Rompehielos

Introducir de forma dinámica

- Animar a los alumnos a participar desde el principio de la sesión, a conocerse y a sentirse a gusto trabajando con los demás.
- Sentirse más cómodo y menos aislado en el entorno de la educación a distancia.
- Tener la oportunidad de probar las características del sistema de gestión del aprendizaje en una actividad de bajo riesgo,
- Para interactuar más con otros alumnos.



Cuadro resumen

Descripción de este enfoque pedagógico:

- Los rompehielos son una actividad introductoria para "romper el hielo" durante la cual los estudiantes pueden conocerse.
- Ayudan a establecer el tono del curso o de la unidad de actividad. En un rompehielos, los alumnos reciben una tarea que les ayuda a transmitir la información a otros alumnos y a crear un entorno de aprendizaje adecuado.

Recursos en línea:

http://www.mindtools.com/pages/article/newLDR_76.htm

<http://www.nwlink.com/~donclark/líder/icebreak.html>

<https://symondsresearch.com/icebreakers-for-online-teaching/>

<https://blog.sli.do/virtual-icebreakers/>

<https://worldstrides.com/blog/2020/09/virtual-icebreakers-for-distance-learning/>

- El formador debe preparar de antemano la descripción de la tarea. Los estudiantes necesitarán acceso a tutoriales sobre el uso de la herramienta sincrónica o asincrónica adecuada utilizada para llevar a cabo la actividad para romper el hielo.



Duración de la aplicación:

5 minutos

- Al principio de un curso, se pide a los estudiantes que completen una actividad. Las instrucciones se proporcionan en un lugar obvio y pueden estar vinculadas a un mensaje inicial de bienvenida del instructor. Pueden realizarse de forma sincrónica o asincrónica. Antes de realizar la actividad, los estudiantes pueden necesitar instrucciones sobre el uso de la herramienta sincrónica o asincrónica adecuada.
- Llevar a cabo esta actividad en una sesión sincrónica para iniciar el curso puede ayudar a relajar el ánimo de los estudiantes y darles la oportunidad de acostumbrarse a la herramienta durante una actividad poco estresante.
- Vincular una actividad para romper el hielo con el contenido propiamente dicho es una buena manera de cumplir dos objetivos con una sola actividad: vea [este ejemplo](#) para más información.
- Para motivar a los estudiantes y comenzar el curso con una nota positiva, proporcione un modesto número de puntos para la calificación del curso a través de esta actividad.

Ventajas	Desventajas
<ul style="list-style-type: none"> • Fácil de aplicar • Adecuado para activar y motivar a los estudiantes • Establecer una relación entre los estudiantes y los formadores • Preparar a los alumnos para el trabajo en grupo 	<ul style="list-style-type: none"> • No es adecuado para fines de evaluación estandarizada y formalizada • Los ejercicios para romper el hielo que requieren movimiento pueden ser difíciles o incluso imposibles para algunas personas con discapacidades físicas • Puede llevar mucho tiempo, si no se prepara bien • Puede considerarse ofensivo o aburrido

Rompehielos

Introducir de forma dinámica

Principales características de este enfoque pedagógico

Criterios relativos al esfuerzo para el profesor/formador:

- Requiere un bajo nivel de esfuerzo en la aplicación

Aplicabilidad para formas específicas de aprendizaje social:

- Aplicabilidad para el trabajo en grupo

Criterios específicos de contenido:

- Adecuado para las competencias socio-comunicativas

Criterios específicos del grupo objetivo:

- Aplicabilidad a los alumnos con un bajo nivel de competencia de aprendizaje
- Aplicabilidad a los alumnos con un bajo nivel de motivación para el aprendizaje

Otros criterios:

- Aumentar la motivación
- Métodos de entrada/Rompehielos
- Adecuado para una aplicación puntual (por ejemplo, para romper el hielo)

100% a distancia:



e-learning



Aprendizaje en línea con apoyo de un tutor



Aula virtual



Aula virtual + sesiones de trabajo en grupo



Clase invertida (flipped classroom)

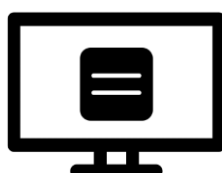


Mixto (síncrono/asíncrono)

Híbrido: presencial y a distancia:



Digital / presencial



Algunos alumnos en el aula, los otros en línea al mismo tiempo

100% presencial:



Cara a cara utilizando herramientas digitales

Dato curioso

Introducir de forma dinámica

Para romper el hielo:

- Conozca mejor a los demás.
- El Dato Divertido es un simple y gran dinamizador, que puede utilizarse cuando los participantes no suelen aprender/trabajar juntos, o no se conocen al principio de una formación.
- Los alumnos escribirán de forma anónima un dato curioso y, a continuación, el grupo tratará de relacionar a una persona con su dato curioso.



Cuadro resumen

Descripción de este enfoque pedagógico:

Aplicación en clase:

- El formador distribuye dos post-its por alumno.
- Pida a los participantes que piensen en un hecho divertido sobre ellos mismos de forma individual.
- Indique a los alumnos que escriban su nombre en un post-it y el dato curioso de forma anónima en el otro.
- A continuación, recoge todos los post-its y haz dos montones (uno con los nombres y otro con los datos curiosos).
- Pegue los post-its con los datos curiosos en el rotafolio, visibles para todos los alumnos.
- Pide a un alumno que se acerque al rotafolio y coja la pila de post-its con los nombres.
- A continuación, los alumnos deben averiguar qué hecho divertido corresponde a cada participante.



Duración de la aplicación:
Energizante: 20 minutos

Aplicación a distancia:

- El formador explica la actividad a los alumnos y luego les pide que piensen en un hecho divertido sobre ellos mismos de forma individual.
- El formador envía el siguiente enlace de datos curiosos a los alumnos y les pide que escriban un dato curioso en él:
<https://app.funretrospectives.com/agendas/-Ms-2w1hk0LOLCTNLzS3#mainCourse>
- O bien, el formador pide a los alumnos que escriban el dato curioso en post-its en la página de Klaxoon que ha creado.
- Todos los alumnos escriben un dato curioso sobre sí mismos a través del enlace enviado.
- El formador comparte su pantalla para que los alumnos puedan ver todos los datos divertidos.
- A continuación, pide a todos los alumnos que abran sus micrófonos para debatir juntos y averiguar qué dato curioso corresponde a cada alumno.
- Una vez que un dato curioso se relaciona con un alumno, escriba el nombre de la persona con la que se relaciona en la sección que se encuentra debajo del dato curioso.

Ventajas	Desventajas
<ul style="list-style-type: none"> • Juego divertido y rápido • Para romper el hielo • Fácil de aplicar 	

Dato curioso

Introducir de forma dinámica

Principales características de este enfoque pedagógico

Criterios relativos al esfuerzo para el profesor/formador:

- Requiere un bajo nivel de esfuerzo en la preparación
- Requiere un bajo nivel de esfuerzo en la aplicación

Criterios específicos para el grupo objetivo:

- Aplicabilidad a los alumnos con un bajo nivel de motivación para el aprendizaje

Criterios específicos de contenido:

- Adecuado para las competencias socio-comunicativas

Otros criterios:

- Aumentar la motivación
- Métodos de entrada/Rompehielos
- Adecuado para una aplicación puntual (por ejemplo, para romper el hielo)

100% a distancia:



e-learning



Aprendizaje en línea con apoyo de un tutor



Aula virtual



Aula virtual + sesiones de trabajo en grupo



Clase invertida (flipped classroom)

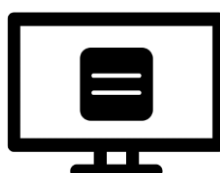


Mixto (síncrono/asíncrono)

Híbrido: presencial y a distancia:



Digital / presencial



Algunos alumnos en el aula, los otros en línea al mismo tiempo

100% presencial:



Cara a cara utilizando herramientas digitales

Pausa para el café

Introducir de forma dinámica

- Este es un método para estimular el debate durante las pausas y puede utilizarse muy bien para romper el hielo o para conocerse.



Cuadro resumen

Descripción de este enfoque pedagógico:

Preparación:

- El formador prepara una diapositiva con imágenes de los típicos "ingredientes de la pausa para el café".

La puesta en práctica:

- Se ruega a todos los participantes que se pongan cómodos.
- El formador muestra una diapositiva de PowerPoint con los ingredientes de la pausa para el café para que los participantes los seleccionen. Detrás de cada "ingrediente" hay una pregunta:
 - ¿De dónde es usted?
 - ¿Ha estado en el extranjero este año?
 - ¿Cuál fue su motivación para asistir a esta formación?
 - ...?
- Se pide a los participantes que seleccionen un ingrediente, luego se formula la pregunta y puede seguir un breve debate facilitado.
- No hay límites para las preguntas.



Duración de la aplicación:

Dependiendo del tamaño del grupo y del objetivo, entre 15 y 45 minutos.

Opciones:

- Este método también puede modificarse ligeramente para permitir debates más orientados al contenido, por ejemplo, para reflexionar sobre la aplicabilidad del aprendizaje en el lugar de trabajo.
- Este método también puede utilizarse con fines de evaluación si se adapta para hacer preguntas orientadas a la evaluación en lugar de preguntas personales o de reflexión.

Ventajas	Desventajas
<ul style="list-style-type: none"> • Divertido y creando un cierto nivel de confort e intimidad en el mundo virtual • Es bueno para iniciar el intercambio social, pero también de contenidos, sobre todo en los grupos más tranquilos 	

Pausa para el café

Introducir de forma dinámica

Principales características de este enfoque pedagógico

Criterios relativos al esfuerzo para el profesor/formador:

- Requiere un bajo nivel de conocimientos técnicos para su preparación y aplicación

Criterios específicos para el grupo objetivo:

- Aplicabilidad a entornos de aprendizaje inclusivo (por ejemplo, alumnos con niveles bajos de conocimientos de la lengua meta)

Criterios específicos de contenido:

- Adecuado para las competencias socio-comunicativas

Otros criterios:

- Aumentar la motivación
- Activar/enriquecer
- Métodos de entrada / Rompehielos
- Adecuado para una aplicación puntual (por ejemplo, para romper el hielo)
- Apropiado para la aplicación a largo plazo/que abarque todo el curso (por ejemplo, la cartera de formación)

100% a distancia:



e-learning



Aprendizaje en línea con apoyo de un tutor



Aula virtual



Aula virtual + sesiones de trabajo en grupo



Clase invertida (flipped classroom)

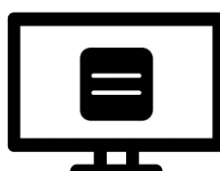


Mixto (síncrono/asíncrono)

Híbrido: presencial y a distancia:



Digital / presencial



Algunos alumnos en el aula, los otros en línea al mismo tiempo

100% presencial:



Cara a cara utilizando herramientas digitales

Nubes de palabras (AnswerGarden)

Introducir de forma dinámica

- AnswerGarden es una herramienta sencilla que puede utilizarse para crear una nube de palabras con un grupo o con cada alumno en solitario.
- El principio consiste en reunir las palabras de tal manera que cuanto más a menudo se mencione una palabra, más grande aparecerá en la imagen.



**Cuadro
resumen**

AnswerGarden está disponible en: www.answergarden.ch.

Descripción de esta herramienta:

Preparación:

- Para empezar, es útil tomarse un momento para crear su primera nube de palabras y así conocer las diferentes posibilidades.
- Las nubes de palabras son fáciles de preparar. Son adecuadas al menos para los siguientes casos:
 - para mapear las nociones preconcebidas,
 - para examinar el significado y las distintas dimensiones del concepto,
 - estudiar las relaciones entre los conceptos (por ejemplo, qué palabras están relacionadas, cuáles son superconceptos, cuáles significan lo mismo, cuáles son opuestos, ...),
 - Practicar la aplicación de conceptos ya aprendidos (por ejemplo, combinar conceptos de diferentes teorías o temas con una tarea específica).



Duración de la aplicación:

Una vez creada, la plataforma de nubes de palabras puede utilizarse en cualquier momento de la formación. Sólo se necesitan unos minutos de clase.

La puesta en práctica:

- Una vez creada una nube de palabras en AnswerGarden, se puede dividir fácilmente en varios canales diferentes. Además del enlace tradicional, también se puede obtener un código QR.
- AnswerGarden también funciona en dispositivos móviles, lo que facilita que los estudiantes participen en la creación de nubes de palabras desde cualquier dispositivo.
- El resultado de la nube de palabras puede utilizarse como parte de la lección y al final de la misma, según su finalidad. La nube de palabras crea una buena visión general del tema tratado.

Evaluación:

- Tiene sentido mantener un debate con los estudiantes.

Ventajas	Desventajas
<ul style="list-style-type: none"> • Simplicidad de uso de la nube de palabras • Las palabras tienen un efecto más fuerte (sobre las emociones) que otra información visualizada • La nube de palabras es visualmente vibrante y atractiva • El anonimato de los encuestados fomenta la participación • La nube de palabras puede indicarle cuánto han aprendido todos los alumnos y las áreas en las que necesitan mejorar • Una nube de palabras permite a los demás participantes ver lo que otros miembros del grupo piensan sobre un tema 	<ul style="list-style-type: none"> • Es difícil ver todas las palabras, especialmente las más pequeñas • Demasiado color y actividad pueden atacar los sentidos • Algunos factores pueden afectar a la comprensión del significado de las palabras por parte de los espectadores • Las pequeñas variaciones en la palabra se presentan como resultados separados

Nubes de palabras (AnswerGarden)

Introducir de forma dinámica

Principales características de este enfoque pedagógico

Criterios relativos al esfuerzo para el profesor/formador:

- Requiere un bajo nivel de esfuerzo en la aplicación
- Requiere un bajo nivel de esfuerzo en la preparación
- Requiere un bajo nivel de conocimientos técnicos para su preparación y aplicación

Criterios específicos de contenido:

- Adecuado para las competencias socio-comunicativas

Criterios específicos del grupo objetivo:

- Aplicabilidad a los alumnos con un bajo nivel de motivación para el aprendizaje

Otros criterios:

- Activar/enriquecer
- Métodos de entrada/Rompehielos

100% a distancia:



e-learning



Aprendizaje en línea con apoyo de un tutor



Aula virtual



Aula virtual + sesiones de trabajo en grupo



Clase invertida (flipped classroom)

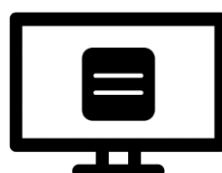


Mixto (síncrono/asíncrono)

Híbrido: presencial y a distancia:



Digital / presencial



Algunos alumnos en el aula, los otros en línea al mismo tiempo

100% presencial:



Cara a cara utilizando herramientas digitales

Micro aprendizaje

Transferencia de conocimientos

- Centrarse en un conocimiento específico mediante pequeñas unidades de aprendizaje y actividades de aprendizaje a corto plazo.
- Los alumnos afianzan la parte teórica de su aprendizaje en clase/con un profesor repasando y reforzando los contenidos de otra manera.
- El profesor también puede utilizar este método para crear el vínculo entre los contenidos teóricos de la formación y la realidad sobre el terreno o para estimular el debate.



**Cuadro
resumen**

Descripción de este enfoque pedagógico:

- El micro aprendizaje consiste en contenidos formativos digitales abiertos y muy breves (vídeos de 2-3 minutos, podcasts cortos, presentaciones de diapositivas, cuestionarios de conocimientos...) para evitar sesiones que requieran mucho tiempo y permitir el aprendizaje asíncrono.
- Es apropiado para los contenidos teóricos, pero también puede utilizarse para los aspectos técnicos, por ejemplo, la demostración de gestos o procesos profesionales.

Preparación:

- La creación de micro aprendizaje requiere definir la duración, la frecuencia, el contenido, los métodos y los medios utilizados (vídeo, podcast, cuestionarios, MCQ...), el tipo de aprendizaje (repetido, en grupo, individual...), su objetivo (repetición de los contenidos aprendidos, vínculo con el sector, debate sobre la noción de división).
- El contenido tiene que adaptarse al micro aprendizaje, aquí hay algunas buenas prácticas:
 - Describir conocimientos complejos mediante narraciones, relatos cortos, anécdotas, ilustraciones gráficas/vídeos/fotos...
 - Despertar la curiosidad de los alumnos, aprender por placer, mientras se difunde información cualitativa.
 - Secuenciación: descomponer un tema complicado en microelementos que se hagan digeribles y hacerlos interactuar.



Duración de la aplicación:

Secuencias cortas de 2-10 minutos como máximo.

La puesta en práctica:

- En el contexto de la formación de gestores de transporte, sugerimos tres formas de utilizar el microaprendizaje:
 - **Para afianzar el aprendizaje de contenidos teóricos y complejos:** El formador prepara secuencias cortas que repiten los principales conocimientos que hay que adquirir y/o cuestionarios y preguntas tipo test que permiten a los alumnos autoevaluarse pero también afianzar sus conocimientos.
 - **Crear un vínculo entre los contenidos teóricos de la formación y la realidad sobre el terreno:** El microaprendizaje se utiliza como complemento para "ir más allá" de los contenidos regulares del curso. Para ello, el formador selecciona recursos disponibles en línea (por ejemplo, vídeos cortos, podcasts o artículos de la prensa especializada, etc.) para que los alumnos aprendan lo que ocurre en el sector.
 - **Para estimular el debate:** Entregue a los alumnos un vídeo, un artículo u otro documento que concluya con una noción divisoria y plantee preguntas en la mente del alumno. Esto permite profundizar en el tema y terminar con el debate.

Ventajas

- Optimización del tiempo
- Acceso abierto a los contenidos educativos, los alumnos pueden volver a ellos tantas veces como necesiten
- Fomentar la autonomía de los alumnos
- El microaprendizaje puede facilitar la enseñanza de contenidos complejos mediante la secuenciación
- Directo al grano
- Entretenimiento

Desventajas

- Riesgo de convertirlo en un proceso de aprendizaje informal sin seguimiento por parte de los formadores
- No permite aprender la globalidad de un tema en su conjunto

Micro aprendizaje

Transferencia de conocimientos

Principales características de este enfoque pedagógico

Aplicabilidad para formas específicas de aprendizaje social:

- Aplicabilidad para el autoaprendizaje

Criterios específicos de contenido:

- Apropiado para la autocompetencia (por ejemplo, autonomía, organización)
- Facilita la enseñanza de contenidos complejos

Criterios específicos del grupo objetivo:

- Aplicabilidad a los alumnos con un bajo nivel de competencia de aprendizaje
- Aplicabilidad a entornos de aprendizaje inclusivo (por ejemplo, alumnos con niveles bajos de conocimientos de la lengua meta)

Otros criterios:

- Activar/enriquecer
- Método adecuado para dividir en secuencias cortas (por ejemplo, aplicación en unidades de microaprendizaje)

100% a distancia:



e-learning



Aprendizaje en línea con apoyo de un tutor



Aula virtual



Aula virtual + sesiones de trabajo en grupo



Clase invertida (flipped classroom)

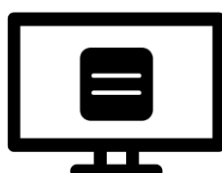


Mixto (síncrono/asíncrono)

Híbrido: presencial y a distancia:



Digital / presencial



Algunos alumnos en el aula, los otros en línea al mismo tiempo

100% presencial:



Cara a cara utilizando herramientas digitales

Micro aprendizaje para el aprendizaje electrónico autodirigido

Transferencia de conocimientos

- Centrarse en un conocimiento específico mediante pequeñas unidades de aprendizaje y actividades de aprendizaje a corto plazo.



Cuadro resumen

Dos formas de utilizar el micro aprendizaje para el aprendizaje electrónico autodirigido:

1. Afianzar el aprendizaje de contenidos teóricos y complejos
2. Crear un vínculo entre los contenidos teóricos de la formación y la realidad sobre el terreno

Descripción de este enfoque pedagógico:

- El micro aprendizaje consiste en contenidos formativos digitales abiertos y muy breves (vídeos de 2-3 minutos, podcasts breves, presentaciones de diapositivas, cuestionarios de conocimientos...) para evitar sesiones que requieran mucho tiempo y permitir el aprendizaje asíncrono.
- Es apropiado para los contenidos teóricos, pero también puede utilizarse para los aspectos técnicos, por ejemplo, la demostración de gestos o procesos profesionales.

Preparación:

- Como el micro aprendizaje se propone aquí para el aprendizaje electrónico autodirigido, el formador debe asegurarse de proporcionar a sus alumnos un marco explicativo detallado y preciso.
- Para ello, hay que definir la duración, la frecuencia, el contenido, los métodos y medios utilizados, el tipo de aprendizaje y el objetivo del micro aprendizaje.

La puesta en práctica:

- El formador envía a los alumnos los contenidos o pone a su disposición los recursos en la plataforma de e-learning.
- Requiere del entrenador el dominio de la plataforma para poder configurarla correctamente.
- El alumno debe ser capaz de obtener una visión general de su progreso en el curso.



Duración de la ejecución:

Secuencias cortas de 2 a 10 minutos como máximo.

- El contenido tiene que adaptarse al microaprendizaje, aquí hay algunas buenas prácticas:
 - Describir conocimientos complejos mediante narraciones, relatos cortos, anécdotas, ilustraciones gráficas, vídeos, fotos...
 - Despertar la curiosidad de los alumnos, aprender por placer, mientras se difunden contenidos cualitativos.
 - Secuenciación: descomponer un tema complicado en microelementos que se hagan digeribles y hacerlos interactuar.
 - Divida la formación en microobjetivos y determine un resultado esperado para cada objetivo.
 - Tenga cuidado con el tamaño de los archivos y la fluidez de la navegación para el uso móvil (¡calidades de conexión!).

Evaluación:

- En el aprendizaje electrónico autodirigido, es importante evaluar cada microaprendizaje, al menos de forma ligera, para que el alumno pueda situarse. Si el resultado de esta evaluación no es satisfactorio, debe llevar a los alumnos a volver al contenido o proporcionarles información sobre las respuestas correctas para que las retengan.
- La evaluación debe estar en la unidad de microaprendizaje (como una pregunta o acción para comprobar la comprensión) o en una secuencia de evaluación lo suficientemente cercana como para establecer un vínculo directo con el módulo de microaprendizaje en cuestión.
- Algunos tipos de microaprendizaje son un método de evaluación en sí mismos (por ejemplo, un cuestionario organizado a través de Kahoot proporciona información a los alumnos que pueden evaluarse a sí mismos).

Ventajas

- Optimización del tiempo
- Acceso abierto a los contenidos educativos, los alumnos pueden volver a ellos tantas veces como necesiten
- Fomentar la autonomía de los alumnos
- El microaprendizaje puede facilitar la enseñanza de contenidos complejos mediante la secuenciación
- Directo al grano
- Entretenimiento

Desventajas

- Requiere una clara intención pedagógica
- No permite aprender la globalidad de un tema en su conjunto
- Los alumnos deben demostrar un alto grado de autonomía

Micro aprendizaje para el aprendizaje electrónico autodirigido

Transferencia de conocimientos

Principales características de este enfoque pedagógico

Criterios relativos al esfuerzo para el profesor/formador:

- Fácil de transmitir/compartir con un colega

Criterios específicos de contenido:

- Apropiado para la autocompetencia (por ejemplo, autonomía, organización)
- Facilita la enseñanza de contenidos complejos

Aplicabilidad para formas específicas de aprendizaje social:

- Aplicabilidad para el autoaprendizaje

Otros criterios:

- Aumentar la motivación
- Activar/enriquecer
- Método adecuado para dividir en secuencias cortas (por ejemplo, aplicación en unidades de microaprendizaje)

100% a distancia:



e-learning



Aprendizaje electrónico con apoyo de un tutor



Aula virtual



Aula virtual + sesiones de trabajo en grupo



Clase invertida (flipped classroom)



Mixto (síncrono/asíncrono)

Híbrido: presencial y a distancia:



Digital / presencial



Algunos alumnos en el aula, los otros en línea al mismo tiempo

100% presencial:



Cara a cara utilizando herramientas digitales

Presentación

Transferencia de conocimientos

Método expositivo

- Para impartir conocimientos sobre un tema determinado.
- Adquirir nueva información.
- Sensibilizar a los alumnos e influir en su actitud hacia determinadas materias.



**Cuadro
resumen**

Descripción de este enfoque pedagógico:

Preparación:

- El formador debe preparar la presentación antes del curso.
- **Algunos ejemplos de aplicaciones de presentación:** Microsoft PowerPoint, Canva, Google Slides, Prezi, SlideShare, [Haiku Deck](#)

La puesta en práctica:

→ Como material de aprendizaje:

- La presentación puede entregarse como material de aprendizaje.
- Los estudiantes acceden a la presentación a través de la plataforma de intercambio de archivos cuando lo desean.
- **Algunos ejemplos de plataformas para compartir archivos:** Google Drive, Dropbox, Microsoft Onedrive.

→ En el entrenamiento sincrónico:

- El formador imparte el curso con la ayuda de la presentación.
- Para aumentar la eficacia de este método, el formador puede utilizar el enfoque de [la narración](#) para su presentación.
- En los escenarios remotos:
 - El profesor puede utilizar un software especializado que suele incluir una serie de herramientas como pizarras digitales, aplicaciones compartidas, funciones de audioconferencia y chat, etc.
 - **Algunos ejemplos de plataformas de videoconferencia:** Zoom, Google Meet, Microsoft Teams, etc.
 - Los alumnos pueden utilizar estas herramientas para interactuar con el profesor y otros alumnos, hacer o responder preguntas, votar, recibir comentarios, etc.



Duración de la aplicación:

Recomendado para la formación sincrónica: 20 minutos para un tema.

En entornos remotos, es importante realizar sesiones cortas y descansos regulares, especialmente cuando no hay interacción con los alumnos (30 minutos como máximo de presentaciones ininterrumpidas).

Ventajas	Desventajas
<ul style="list-style-type: none"> • La información puede transmitirse de forma concisa y precisa • La presentación puede ser retomada por el alumno, para comprender mejor la información contenida 	<ul style="list-style-type: none"> • Necesita el apoyo del tutor, para dar las explicaciones necesarias • No permite la evaluación de la formación

Presentación

Transferencia de conocimientos

Principales características de este enfoque pedagógico

Criterios relativos al esfuerzo para el profesor/formador:

- Fácil de transmitir/compartir con los colegas

Criterios específicos para el grupo objetivo:

- Aplicabilidad a los alumnos con un bajo nivel de competencia de aprendizaje

Criterios específicos de contenido:

- Apropiado para la autocompetencia (por ejemplo, autonomía, organización)
- Facilita la enseñanza de contenidos complejos

Otros criterios:

- Apropiado para la aplicación a largo plazo/que abarque todo el curso (por ejemplo, la cartera de formación)
- Método adecuado para dividir en secuencias cortas (por ejemplo, aplicación en unidades de microaprendizaje)

100% a distancia:



e-learning



Aprendizaje en línea con apoyo de un tutor



Aula virtual



Aula virtual + sesiones de trabajo en grupo



Clase invertida (flipped classroom)

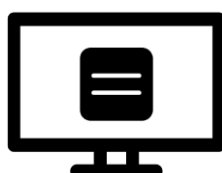


Mixto (síncrono/asíncrono)

Híbrido: presencial y a distancia:



Digital / presencial



Algunos alumnos en el aula, los otros en línea al mismo tiempo

100% presencial:



Cara a cara utilizando herramientas digitales

Podcast

Transferencia de conocimientos

- Un podcast es una grabación de audio publicada en Internet, que puede escucharse en línea o descargarse.
- El podcast permite diversificar los métodos de aprendizaje ofrecidos a los alumnos.
- Es una buena herramienta para entrenar y evaluar la escucha activa (comprensión auditiva) de los alumnos, así como su toma de notas.



**Cuadro
resumen**

Descripción de este enfoque pedagógico:

El uso de podcasts de audio en la formación:

- Introduzca un tema.
- Para profundizar en el contenido del curso.
- Para el anclaje y para evitar las diferencias de aprendizaje entre los alumnos.

A continuación se indican algunas prácticas recomendadas para ayudarle a seleccionar un podcast existente:

- Elija el tema del podcast.
- Dirija el podcast a su público: ¿A quién va dirigido el podcast?
- Formalizar los objetivos de aprendizaje.
- Elija un podcast corto o seleccione una parte específica de un podcast: Tenga cuidado de seleccionar un podcast que no sea demasiado largo para no perder la atención y la concentración de los alumnos.
- Los podcasts se pueden encontrar en línea a través de múltiples plataformas gratuitas (Spotify, Pocket casts, Tootak, Anchor...).



Duración de la aplicación:

Es fácil y rápido. Depende del tema y del podcast.

- Asigna un tiempo específico para escuchar el podcast.
- Establecer objetivos para los alumnos:
 - Establezca una escucha activa del podcast combinándola con la toma de notas o pidiendo una restitución.
- Al final de la sesión de escucha, fije un tiempo para discutir el podcast.
- El podcast puede utilizarse como apoyo para evaluar la comprensión oral y la toma de notas de los alumnos. Puede combinarse con una prueba de comprensión rápida (por ejemplo, preguntas de tipo test).
- Para conocer las particularidades de la aplicación de los podcasts en el marco del aprendizaje electrónico [autodirigido](#), lea "[Microlearning para el aprendizaje electrónico autodirigido](#)".

Si quiere saber cómo crear un podcast de audio pedagógico, consulte la ficha "[Creación de un podcast de audio para la formación](#)".

Ventajas	Desventajas
<ul style="list-style-type: none"> • Diversifica los modos de exposición de un concepto • Puede crear un vínculo con el "mundo real" de las empresas de T&L • Fomenta la multimodalidad • Adaptado a todos los formatos • Capacita a los alumnos para tomar notas • Conocimiento previo del contenido a tratar • Para los alumnos con discapacidad visual o con problemas de aprendizaje como dislexia, dispraxia, etc., el podcast es un apoyo más fácil que el texto 	<ul style="list-style-type: none"> • Requiere una escucha atenta por parte de los alumnos • Puede ser demasiado largo para el tiempo de concentración de los alumnos • Necesidad de encontrar un podcast relevante de acuerdo con el tema que se quiere tratar

Podcast

Transferencia de conocimientos

Principales características de este enfoque pedagógico

Criterios relativos al esfuerzo para el profesor/formador:

- Requiere un bajo nivel de esfuerzo en la aplicación

Aplicabilidad para formas específicas de aprendizaje social:

- Aplicabilidad para el autoaprendizaje

Criterios específicos del grupo objetivo:

- Accesibilidad (por ejemplo, alumnos sin los medios necesarios, como ordenadores, etc.)

Criterios específicos de contenido:

- Facilita la enseñanza de contenidos complejos
- Apropiado para la autocompetencia (por ejemplo, autonomía, organización)

Otros criterios:

- Aumentar la motivación
- Activar / enriquecer
- Método adecuado para dividir en secuencias cortas (por ejemplo, aplicación en unidades de microaprendizaje)

100% a distancia:



e-learning



Aprendizaje en línea con apoyo de un tutor



Aula virtual



Aula virtual + sesiones de trabajo en grupo



Clase invertida (flipped classroom)

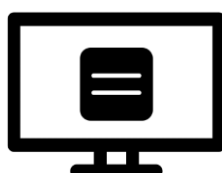


Mixto (síncrono/asíncrono)

Híbrido: presencial y a distancia:



Digital / presencial



Algunos alumnos en el aula, los otros en línea al mismo tiempo

100% presencial:



Cara a cara utilizando herramientas digitales

Creación de un podcast de audio para la formación

Transferencia de conocimientos

- ¿Cómo crear un podcast de audio pedagógico?
- El podcast permite diversificar los métodos de aprendizaje ofrecidos a los alumnos.
- Es una buena herramienta para entrenar y evaluar la escucha activa de los alumnos, así como su toma de notas.



Cuadro resumen

Descripción de este enfoque pedagógico:

- Esta descripción se centra en la creación de podcasts de audio
- Para saber de qué manera utilizar un podcast en su formación, consulte "[El uso de podcasts de audio en la formación](#)".

Preparación:

- Es muy importante elegir un entorno tranquilo para grabar un podcast y evitar ruidos molestos.
- Para crear un podcast, el formador necesitará un equipo de grabación y un buen micrófono.
- Es necesario redactar el guión del podcast antes de grabar la voz.

Algunos consejos para el borrador del guión:

1. Utilice frases cortas y sencillas para asegurar la comprensión oral.
2. Organizar el contenido de forma clara, en varios capítulos lógicos, por ejemplo
3. Anunciar el contenido del podcast al principio (por ejemplo, primero daré una introducción sobre esto, y luego explicaré los puntos A, B, C, ...)
4. Reflexiona sobre la forma en que quieres presentar el contenido: una entrevista con un experto u otro formador es más fácil de escuchar que un monólogo de una sola voz, por ejemplo.
5. Precaución: si se cuenta con la participación de un experto/profesional, hay que preparar también su texto con él para garantizar que las respuestas sean claras y concisas.

Consulte también este sitio web para conocer los estilos de redacción de los podcasts y las plantillas de ejemplo: <https://www.buzzsprout.com/blog/write-podcast-script-examples>

Herramientas útiles:

- Para crear un podcast, los formadores pueden utilizar la plataforma Anchor, que es fácil de usar y gratuita: <https://anchor.fm/>

Consejos útiles:

- Los 4 tipos de podcasts: <https://www.voices.com/blog/4-different-types-podcasts/>



Duración de la aplicación:

La duración de la creación de un podcast es muy variable, dependerá de su contenido, del número de ponentes pero también de tus conocimientos técnicos de la plataforma de edición

Ventajas	Desventajas
<ul style="list-style-type: none"> • Cree su propio contenido • Crear un podcast relevante de acuerdo con el tema que se quiere tratar 	<ul style="list-style-type: none"> • Se necesita mucho tiempo para crear

Creación de un podcast de audio para la formación

Transferencia de conocimientos

Principales características de este enfoque pedagógico

Estas características y formatos se aplican para el uso de un podcast de audio en la formación, no son relevantes para la creación.

Criterios relativos al esfuerzo para el profesor/formador:

- Requiere un bajo nivel de esfuerzo en la aplicación

Aplicabilidad para formas específicas de aprendizaje social:

- Aplicabilidad para el autoaprendizaje

Criterios específicos del grupo objetivo:

- Accesibilidad (por ejemplo, alumnos sin los medios necesarios, como ordenadores, etc.)

Criterios específicos de contenido:

- Facilita la enseñanza de contenidos complejos
- Apropiado para la autocompetencia (por ejemplo, autonomía, organización)

Otros criterios:

- Aumentar la motivación
- Activar / enriquecer
- Método adecuado para dividir en secuencias cortas (por ejemplo, aplicación en unidades de microaprendizaje)

100% a distancia:



e-learning



Aprendizaje en línea con apoyo de un tutor



Aula virtual



Aula virtual + sesiones de trabajo en grupo



Clase invertida (flipped classroom)

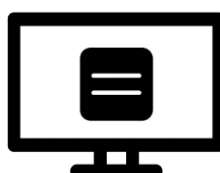


Mixto (síncrono/asíncrono)

Híbrido: presencial y a distancia:



Digital / presencial



Algunos alumnos en el aula, los otros en línea al mismo tiempo

100% presencial:



Cara a cara utilizando herramientas digitales

Conferencias

Transferencia de conocimientos

- Transmitir una gran cantidad de información a mucha gente en poco tiempo.



**Cuadro
resumen**

Descripción de este enfoque pedagógico:

- El entorno de formación de las clases en línea es bastante similar al de las clases presenciales, pero los profesores deben tener en cuenta algunas especificidades para garantizar el éxito de las clases a distancia:
 - Hay que adaptar la duración de las sesiones, ¡la capacidad de concentración en entornos remotos es menor que en clase!
 - Es necesario hacer pausas más regulares.

Preparación:

- El profesor debe preparar la explicación de los contenidos y organizarlos en trozos cortos de unos 20 minutos.
- Para aumentar la eficacia de este método, el formador puede utilizar el enfoque de [la narración](#) para sus conferencias.



Duración de la aplicación:

Conferencias: depende del contenido
Responder a las preguntas de los alumnos: 1 hora

En entornos remotos, es importante tener sesiones cortas y descansos regulares, especialmente cuando no hay interacción con los alumnos (30 minutos como máximo de clases ininterrumpidas).

La puesta en práctica:

- El profesor debe explicar al principio el objetivo de la clase.
- El formador puede utilizar varias herramientas:
 - para la presentación, la documentación y la visualización, como presentaciones en PowerPoint, pizarras virtuales o rotafolios (por ejemplo, [Haiku Deck](#), [Canva](#), [Classroom screen](#), etc.)
 - para la construcción colaborativa del conocimiento (por ejemplo, [Flinga](#), [Conceptboard](#), [Padlet](#), etc.)
 - para concursos (por ejemplo, [Kahoot!](#), [Jeopardy](#), etc.)
- El profesor debe hacer que los alumnos sean activos y que participen mediante preguntas, debates, etc.

Evaluación:

- El profesor puede dar su opinión a los alumnos después de la sesión, individualmente o en grupo.

Opción:

- El material preparado para las clases también puede utilizarse para el aprendizaje individual: Los alumnos aprenderán con los recursos sugeridos por el profesor y buscarán información adicional por su cuenta.
- A continuación, se puede organizar una sesión informativa para responder a las preguntas, debatir los puntos principales o realizar ejercicios prácticos en clase (formato de aula invertida).

Ventajas	Desventajas
<ul style="list-style-type: none"> • Permite al profesor controlar si los alumnos comprenden o no los contenidos 	<ul style="list-style-type: none"> • Dificultad para supervisar la calidad de la conferencia realizada (dependiendo del tamaño del grupo)

Conferencias

Transferencia de conocimientos

Principales características de este enfoque pedagógico

Criterios relativos al esfuerzo para el profesor/formador:

- Fácil de transmitir/compartir con los colegas

Criterios específicos para el grupo objetivo:

- Accesibilidad (por ejemplo, alumnos sin los medios necesarios, como ordenadores, etc.)

Criterios específicos de contenido:

- Facilita la enseñanza de contenidos complejos
- Apropiado para la autocompetencia (por ejemplo, autonomía, organización)

Aplicabilidad para formas específicas de aprendizaje social:

- Aplicabilidad para el autoaprendizaje

Otros criterios:

- Adecuado para evaluar el progreso del aprendizaje / el desarrollo de la competencia
- Método adecuado para dividir en secuencias cortas (por ejemplo, aplicación en unidades de microaprendizaje)

100% a distancia:



e-learning



Aprendizaje en línea con apoyo de un tutor



Aula virtual



Aula virtual + sesiones de trabajo en grupo



Clase invertida (flipped classroom)

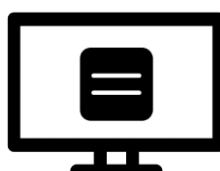


Mixto (síncrono/asíncrono)

Híbrido: presencial y a distancia:



Digital / presencial



Algunos alumnos en el aula, los otros en línea al mismo tiempo

100% presencial:



Cara a cara utilizando herramientas digitales

Narración de historias

Transferencia de conocimientos

Al transformar los hechos, procesos y procedimientos en una narración, los profesores podrán mantener la atención de los alumnos durante más tiempo y ayudarles a retener la información más fácilmente.



**Cuadro
resumen**

Descripción de este enfoque pedagógico:

- El arte de contar historias tiene siglos de antigüedad y se utilizaba originalmente para transmitir información de persona a persona. Al utilizar esta técnica en la educación, se pueden aprovechar ambas ventajas:
Transmitir conocimientos a los alumnos y, al mismo tiempo, despertar su atención e interés.
- Los contenidos complejos pueden hacerse interesantes mediante historias.
- Utilizar la narración:
 - Crea una conexión emocional entre los alumnos y las clases.
 - Permite a los profesores, como expertos en contenidos, inyectar creatividad y frivolidad en temas complejos y áridos.
 - Hace que los contenidos sean memorizables. Será más fácil que los alumnos retengan la información proporcionada, la utilicen para su formación posterior y la apliquen durante los periodos en la empresa.
 - Aumenta el placer de aprender y hace que los alumnos disfruten de su experiencia formativa.



Duración de la aplicación:

La duración depende del contenido y de los métodos asociados.

En entornos remotos, es importante realizar sesiones cortas y descansos regulares, especialmente cuando no hay interacción con los alumnos (30 minutos como máximo de discurso ininterrumpido del profesor).

Preparación:

- **Siga el arco argumental clásico:** Es importante empezar con un comienzo claro para preparar el escenario de la narración que viene y para introducir conceptos y personajes sobre los que se construye el resto de la historia. A continuación, crea una tensión o un conflicto en la mitad de la historia que se resuelve al final y refuerza la lección.
- **Sea creativo:** Utilice personajes y escenarios probables para ilustrar los conceptos y/o procesos que los alumnos necesitan comprender. Imagine la experiencia de los alumnos en el lugar de trabajo y busque formas de crear una experiencia atractiva y paralela con su contenido.
- **Utilice un lenguaje descriptivo:** Elija palabras y frases que apelen a los sentidos y describa las experiencias en términos de su aspecto, sensación, olor, sonido o sabor.
- **Incluya imágenes de apoyo:** Nada da más vida a las historias que las imágenes cautivadoras. Siempre que sea posible, incorpore gráficos, animaciones o imágenes en vivo para ilustrar mejor los conceptos y apoyar visualmente lo que ocurre en su narración.

La puesta en práctica:

- La narración puede utilizarse para [conferencias](#) o [presentaciones](#) y también puede combinarse perfectamente con otros métodos, como [las simulaciones](#) o los [estudios de casos](#).

Ventajas	Desventajas
<ul style="list-style-type: none"> • Eficiente • Ayuda a los alumnos a retener la información más fácilmente • Aumenta el atractivo de las clases y el interés de los alumnos 	<ul style="list-style-type: none"> • Requiere un alto nivel de esfuerzo en la preparación, especialmente cuando el profesor no está acostumbrado a trabajar con este método

Narración de historias

Transferencia de conocimientos

Principales características de este enfoque pedagógico

Criterios específicos del grupo objetivo:

- Aplicabilidad a los alumnos con un bajo nivel de competencia de aprendizaje
- Aplicabilidad a los alumnos con un bajo nivel de motivación para el aprendizaje
- Accesibilidad (por ejemplo,

Criterios específicos de contenido:

- Facilita la enseñanza de contenidos complejos

Otros criterios:

- Aumentar la motivación
- Activar / enriquecer
- Apropiado para la aplicación a largo plazo / que abarque todo el curso (por ejemplo, la cartera de formación)

100% a distancia:



e-learning



Aprendizaje en línea con apoyo de un tutor



Aula virtual



Aula virtual + sesiones de trabajo en grupo



Clase invertida (flipped classroom)

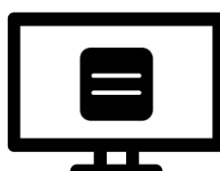


Mixto (síncrono/asíncrono)

Híbrido: presencial y a distancia:



Digital / presencial



Algunos alumnos en el aula, los otros en línea al mismo tiempo

100% presencial:



Cara a cara utilizando herramientas digitales

Presentaciones en PowerPoint con grabaciones de voz

Transferencia de conocimientos

- Entrada teórica.
- Los alumnos reciben una presentación de PowerPoint en la que el formador explica el contenido mediante grabaciones de voz.



**Cuadro
resumen**

Descripción de esta herramienta:

- El formador prepara una presentación en función del contenido. Produce grabaciones de voz y las inserta en la presentación.
- El formador envía la presentación a los alumnos o la sube a una plataforma de aprendizaje. Los alumnos deben ser informados por correo electrónico (u otros canales de comunicación) sobre su tarea de ver la presentación.



Duración de la aplicación:

Los alumnos pueden ver la presentación cuando quieran. La duración depende del número de diapositivas y de la longitud de las grabaciones de voz.

Algunos consejos útiles:

- En un entorno de flipped classroom, el método puede utilizarse antes de la sesión de clase virtual.
- Es un método útil para enseñar contenidos antes de aplicarlos.

Ventajas	Desventajas
<ul style="list-style-type: none"> • Flexibilidad: los alumnos pueden estudiar cuando y donde quieran • Se pueden enseñar muchos conocimientos • No es necesario que el profesor y los alumnos encuentren una cita 	<ul style="list-style-type: none"> • No interactivo • No hay retroalimentación directa hacia/desde el profesor • Los alumnos no pueden hacer preguntas directamente • Puede ser aburrido, si necesita demasiado tiempo • El profesor no puede controlar si los alumnos estudian

Presentaciones en PowerPoint con grabaciones de voz

Transferencia de conocimientos

Principales características de este enfoque pedagógico

Criterios relativos al esfuerzo para el profesor/formador:

- Requiere un bajo nivel de esfuerzo en la aplicación
- Fácil de transmitir/compartir con un colega

Aplicabilidad para formas específicas de aprendizaje social:

- Aplicabilidad para el autoaprendizaje

Criterios específicos de contenido:

- Apropiado para la autocompetencia (por ejemplo, autonomía, organización)
- Facilita la enseñanza de contenidos complejos

Otros criterios:

- Métodos de andamiaje para apoyar formatos de aprendizaje altamente autodirigidos
- Apropiado para la aplicación a largo plazo / que abarque todo el curso (por ejemplo, la cartera de formación)

100% a distancia:



e-learning



Aprendizaje en línea con apoyo de un tutor



Aula virtual



Aula virtual + sesiones de trabajo en grupo



Clase invertida (flipped classroom)



Mixto (síncrono/asíncrono)

Híbrido: presencial y a distancia:



Digital / presencial



Algunos alumnos en el aula, los otros en línea al mismo tiempo

100% presencial:



Cara a cara utilizando herramientas digitales

Imágenes e interacciones de 360°

Transferencia de conocimientos

- Puedes establecer puntos en una imagen de 360° para encontrar más texto, imágenes, vídeos u otros contenidos compartidos en la web.
- Por ejemplo, puede utilizar una imagen de un entorno de trabajo real e incrustar información adicional sobre el tema que se está enseñando para que los alumnos la busquen.
- El objetivo de los alumnos es conectar el estudio de la imagen y la teoría con el entorno laboral real.



Cuadro resumen

Descripción de esta herramienta:

- El objetivo puede ser combinar el estudio de imágenes reales y la teoría con el entorno de trabajo adecuado.
- Se describe una imagen interactiva (imagen de 360° o imagen fija) del entorno de trabajo real (por ejemplo, una oficina de una empresa de transporte/la flota) para uso educativo.
- Cada punto de acceso en la imagen de 360° va acompañado de información adicional que explica la funcionalidad y el propósito mediante texto o una imagen o vídeo adicional.

Preparación:

- Para ello se necesita una cámara de 360° (o una cámara normal) y un programa que procese la imagen e incorpore las secciones de información necesarias (ver información sobre las herramientas a la derecha).
- La imagen puede integrarse en un entorno de aprendizaje, Moodle por ejemplo, lo que facilita su uso cuando se estudia solo o en grupo, en el aula o en línea.
- Adecuado como parte del método Flipped classroom, donde los alumnos se familiarizan con partes de la teoría y obtienen más información durante la clase.



Duración de la aplicación:

En función de la imagen y del tema tratado.

La puesta en práctica:

- Una imagen de 360° es un buen comienzo para una lección que presenta las características y funcionalidades de un vehículo.
- La imagen puede utilizarse de muchas maneras, tanto en el aula como en la aplicación en línea. La imagen permite al alumno estudiar de forma independiente (por ejemplo, en Moodle) y practicar.
- Las diferentes piezas y funcionalidades pueden explicarse de forma clara y visible a un grupo al mismo tiempo, y no hay obstáculos para la visibilidad.
- Más adecuado para la formación individual.

Herramientas que se pueden utilizar:

- www.thinglink.com (de pago, pero se puede probar gratis)
- www.h5p.org (gratis bajo ciertas condiciones)

Ventajas	Desventajas
<ul style="list-style-type: none"> • Todo el mundo puede practicar en paz • No requiere muchos conocimientos técnicos • No hay lugar ni límite de tiempo 	<ul style="list-style-type: none"> • En diferentes vehículos, los botones están situados en diferentes puntos • No hay ninguna característica de juego en la imagen que motive a los alumnos a practicar / estudiar

Imágenes e interacciones de 360°

Transferencia de conocimientos

Principales características de este enfoque pedagógico

Criterios relativos al esfuerzo para el profesor/formador:

- Requiere un bajo nivel de esfuerzo en la preparación
- Fácil de transmitir/compartir con los colegas

Criterios específicos de contenido:

- Adecuado para el desarrollo de habilidades profesionales
- Adecuado para las habilidades motrices

Criterios específicos del grupo objetivo:

- Aplicabilidad a los alumnos con un bajo nivel de competencia de aprendizaje

Aplicabilidad para formas específicas de aprendizaje social:

- Aplicabilidad para el autoaprendizaje

100% a distancia:



e-learning



Aprendizaje en línea con apoyo de un tutor



Aula virtual



Aula virtual + sesiones de trabajo en grupo



Clase invertida (flipped classroom)

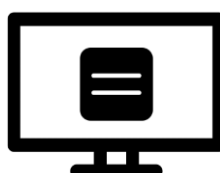


Mixto (síncrono/asíncrono)

Híbrido: presencial y a distancia:



Digital / presencial



Algunos alumnos en el aula, los otros en línea al mismo tiempo

100% presencial:



Cara a cara utilizando herramientas digitales

Vídeos de aprendizaje

Transferencia de conocimientos

- Los vídeos de aprendizaje con preguntas activadoras y elementos que ponen a prueba el aprendizaje (H5P) pueden utilizarse para repetir cosas y practicar diferentes protocolos, procedimientos y procesos.
- El objetivo del aprendizaje para el alumno es ser capaz de absorber los conocimientos y ser competente en el entorno de trabajo real.



Cuadro resumen

Descripción de esta herramienta:

- El alumno ve un vídeo en el que se muestran las actividades de un gestor de transportes en la oficina de una empresa de transportes cuando se distribuye, por ejemplo, el plan de trabajo de los conductores para los próximos días. El gestor de transportes actúa correctamente en la situación y el alumno debe considerar los pasos correctos de la acción. El vídeo se detiene automáticamente en diferentes situaciones y hace preguntas al alumno sobre la situación. El alumno responde y se le informa inmediatamente de la respuesta correcta/incorrecta.
- El paquete de aprendizaje puede implementarse en el LMS de la escuela (por ejemplo, la plataforma Moodle), por lo que no requiere la instalación de un software independiente.



Duración de la aplicación:

La aplicación es rápida y sencilla.
Depende de la duración de los vídeos.

La puesta en práctica:

- Los alumnos ven el vídeo y responden a las preguntas de forma independiente.
- Después de responder a las preguntas, los estudiantes recibirán automáticamente información sobre sus respuestas.

Evaluación/reparación:

- Después de ver el vídeo, el grupo discute la situación y considera diferentes escenarios para afrontarla.
- Una herramienta útil puede ser, por ejemplo, el uso de la [plataforma Padlet](#), para sensibilizar y responder a la pregunta "¿Qué pasa después?", etc.
- El profesor también puede añadir verbalmente un reto a la situación, permitiendo que el tema se considere desde otra perspectiva.

Ventajas	Desventajas
<ul style="list-style-type: none"> • Permite el aprendizaje tanto para el primerizo como para el revisor • Confirma la memorización del protocolo de funcionamiento • Hace hincapié en la seguridad de los alumnos 	<ul style="list-style-type: none"> • La situación es siempre la misma, no hay variabilidad

Vídeos de aprendizaje

Transferencia de conocimientos

Principales características de este enfoque pedagógico

Criterios relativos al esfuerzo para el profesor/formador:

- Fácil de transmitir/compartir con los colegas

Aplicabilidad para formas específicas de aprendizaje social:

- Aplicabilidad para el autoaprendizaje

Criterios específicos de contenido:

- Apropiado para el desarrollo de habilidades profesionales
- Apropiado para la autocompetencia (por ejemplo, autonomía, organización)

Otros criterios:

- Aumentar la motivación
- Activar / enriquecer
- Adecuado para una aplicación puntual (por ejemplo, para romper el hielo)

100% a distancia:



e-learning



Aprendizaje en línea con apoyo de un tutor



Aula virtual



Aula virtual + sesiones de trabajo en grupo



Clase invertida (flipped classroom)

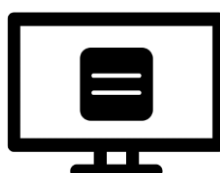


Mixto (síncrono/asíncrono)

Híbrido: presencial y a distancia:



Digital / presencial



Algunos alumnos en el aula, los otros en línea al mismo tiempo

100% presencial:



Cara a cara utilizando herramientas digitales

Mapas mentales

Tomar notas y esquematizar el contenido

- Para perfilar visualmente la información.
- Mostrar vínculos y relaciones entre las ideas principales del tema.
- Organizar las ideas y la información haciéndola accesible en una sola página.
- Estimular el pensamiento creativo y las soluciones creativas a los problemas.
- Repasar lo aprendido para preparar una prueba o un examen.



**Cuadro
resumen**

- El mapa mental es un método de estructuración que muestra la relación (jerárquica) entre las ideas.
- A medida que las ideas se desarrollan y se conectan entre sí, uno puede ver cómo los conceptos se unen para obtener una mejor comprensión de los temas que se estudian.
- Los mapas mentales adoptan un enfoque conceptual de la enseñanza y el aprendizaje, y ayudan a los estudiantes a visualizar un tema y a comprender cómo se interconectan varias ideas tanto en el sentido teórico como en el práctico.

Descripción de este enfoque pedagógico:

- El formador explica primero a los alumnos cómo dibujar un mapa mental.
- Se pide a los alumnos que diseñen un mapa mental relacionado con el tema de la lección impartida, dibujándolo en papel o utilizando un programa informático adecuado (para más información, consulte la hoja específica "[Herramientas de mapas mentales](#)").



Duración de la aplicación:

- Para una sesión sincrónica: Al menos de 15 a 20 minutos para desarrollar el mapa conceptual.
- Para un entorno asíncrono: Se pueden dar de 1 a 2 días una vez revelado el tema.

En el e-learning, este método puede aplicarse a través de dos formatos:

Asíncrono:

- Lecciones electrónicas interactivas que utilizan una combinación de animaciones y simulaciones operativas que permiten a los alumnos interactuar con el sistema y recibir información sobre sus acciones.

Sincrónico:

- Aula virtual, en la que el instructor muestra la aplicación mediante herramientas de intercambio de aplicaciones y permite a los alumnos tomar el control de la aplicación para practicarla.
- Otras herramientas útiles serían un espacio de chat sincrónico en el que los estudiantes puedan conectar conceptos.

Ventajas

- Permite a los formadores mejorar sus presentaciones a través de un software visual, dando una visión general de un tema amplio y permitiéndoles representarlo de forma más concisa
- Permite a los estudiantes planificar/elegir la selección del material de recurso que tienen para una tarea y dónde va a colocarlo
- Proporciona un formato más atractivo y agradable de la información
- Los formadores pueden utilizar los mapas mentales para diseñar los planes de las clases y preparar las conferencias de un curso

Desventajas

- Necesita el apoyo del tutor para dar las explicaciones necesarias
- Los mapas pueden ser visualmente abrumadores o desordenados cuando se utilizan para explorar grandes conceptos
- Los mapas limitan a los usuarios a utilizar palabras clave, lo que puede dar lugar a mapas conceptuales imprecisos
- Los mapas pueden requerir más tiempo que otras formas de visualización

Mapas mentales

Tomar notas y esquematizar el contenido

Principales características de este enfoque pedagógico

Criterios relativos al esfuerzo para el profesor/formador:

- Fácil de transmitir/compartir con los colegas

Criterios específicos de contenido:

- Apropiado para la autocompetencia (por ejemplo, autonomía, organización)
- Facilita la enseñanza de contenidos complejos

Criterios específicos para el grupo objetivo:

- Aplicabilidad a los alumnos con un bajo nivel de motivación para el aprendizaje

Aplicabilidad para formas específicas de aprendizaje social:

- Aplicabilidad para el trabajo en grupo
- Aplicabilidad para el autoaprendizaje

100% a distancia:



e-learning



Aprendizaje en línea con apoyo de un tutor



Aula virtual



Aula virtual + sesiones de trabajo en grupo



Clase invertida (flipped classroom)

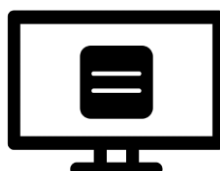


Mixto (síncrono/asíncrono)

Híbrido: presencial y a distancia:



Digital / presencial



Algunos alumnos en el aula, los otros en línea al mismo tiempo

100% presencial:



Cara a cara utilizando herramientas digitales

Herramientas de mapeo mental

Tomar notas y esquematizar el contenido

- Síntesis de los contenidos explicados en una / varias lecciones.



**Cuadro
resumen**

Descripción del método y de las herramientas adecuadas:

- El mapa mental es un método de estructuración que muestra la relación (jerárquica) entre las ideas.

Para más información sobre este método, consulte también la [descripción específica](#).

Para la creación de mapas mentales, sobre todo en contextos de formación a distancia, hay muchas aplicaciones online útiles, como:

- [Genial.ly](#)
- [Canva](#)
- [Miro](#)



Duración de la aplicación:

Dependiendo del tema, pero aproximadamente media sesión (1 hora). Debe utilizarse en la mitad o al final de una secuencia de aprendizaje.

Algunos consejos útiles:

- Se debe hacer un portafolio con todos los mapas mentales creados para que los estudiantes puedan acceder a ellos en el futuro.
- Los profesores pueden proporcionar categorías en las que se pueden clasificar las ideas.

Evaluación:

- Se podría llevar a cabo una [evaluación entre pares](#) de los mapas mentales de los demás.

Ventajas	Desventajas
<ul style="list-style-type: none"> • Permite a los alumnos identificar las ideas principales de un tema • Sirve como herramienta de repaso o para preparar futuros exámenes 	<ul style="list-style-type: none"> • Los alumnos pueden equivocarse en la identificación de las ideas centrales, lo que da lugar a mapas mentales deficientes • Falta de interacción entre los alumnos en el proceso de creación

Herramientas de mapeo mental

Tomar notas y esquematizar el contenido

Principales características de este enfoque pedagógico

Criterios específicos de contenido:

- Apropriado para la autocompetencia (por ejemplo, autonomía, organización)
- Facilita la enseñanza de contenidos complejos

Aplicabilidad para formas específicas de aprendizaje social:

- Aplicabilidad para el trabajo en grupo
- Aplicabilidad para el autoaprendizaje

Criterios específicos del grupo objetivo:

- Aplicabilidad a los alumnos con un bajo nivel de motivación para el aprendizaje

100% a distancia:



e-learning



Aprendizaje en línea con apoyo de un tutor



Aula virtual



Aula virtual + sesiones de trabajo en grupo



Clase invertida (flipped classroom)

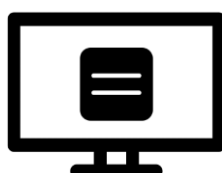


Mixto (síncrono/asíncrono)

Híbrido: presencial y a distancia:



Digital / presencial



Algunos alumnos en el aula, los otros en línea al mismo tiempo

100% presencial:



Cara a cara utilizando herramientas digitales

Sketchnoting

Tomar notas y esquematizar el contenido

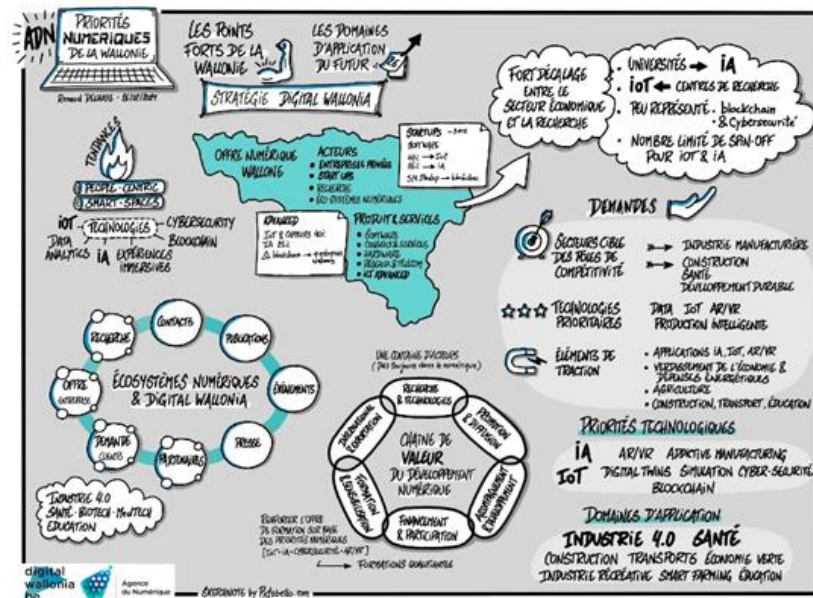
- Sketchnoting es una forma de tomar notas.
- Método visual y gráfico de organización de la información, que ayuda a comprender relaciones complejas y aprovecha todo el espacio de forma jerárquica.



Cuadro resumen

Descripción de este enfoque pedagógico:

- Las ideas se sintetizan mediante garabatos, letras y palabras, ilustraciones y personajes, pancartas y bocadillos.
- Supone introducir más elementos visuales en el proceso en comparación con la típica toma de notas.
- La diferencia con el [mapa](#) mental radica en que aquí no se parte de una idea central, sino que se utiliza todo el espacio de forma jerárquica.



- Puede utilizarse al final de un curso para crear un resumen visual.



Duración de la aplicación:

- Como resolución de problemas, sin la participación de los alumnos, este método dura de 15 a 30 minutos; si los alumnos participan, durará aproximadamente 1h
- Como la narración de un cuento, en este contexto, los alumnos no suelen participar y escuchan al profesor, durará unos 30 min.
- como apoyo al curso, depende de la duración de la secuencia

Consejos si los alumnos utilizan este método:

- Durante 15 minutos el formador puede hacer una demostración de sketchnoting (gracias a una pizarra blanca o a la plataforma digital Sketchboard).
- Después, durante 30 a 45 minutos, los alumnos pueden crear su propio sketchnoting.

Herramienta que se puede utilizar:

- Tablero de dibujo: <https://sketchboard.io/>

Tutorial sobre el uso de Sketchboard:

- <https://www.youtube.com/watch?v=0R-9lxEZfr8>

Ventajas	Desventajas
<ul style="list-style-type: none"> • Potencia la creatividad del formador y de los alumnos • Facilita la memorización de los alumnos • Mantiene a los alumnos concentrados y cautivados • Fácil de usar y divertido 	<ul style="list-style-type: none"> • Requiere tiempo para dominar el método • Requiere un esfuerzo de concentración y reflexión • Los alumnos pueden tener dificultades para filtrar la información y organizar su nota de síntesis

Sketchnoting

Tomar notas y esquematizar el contenido

Principales características de este enfoque pedagógico

Criterios específicos para el grupo objetivo:

- Aplicabilidad a los alumnos con un bajo nivel de motivación para el aprendizaje
- Aplicabilidad a entornos de aprendizaje inclusivo (por ejemplo, alumnos con niveles bajos de conocimientos de la lengua meta)

Criterios específicos de contenido:

- Facilita la enseñanza de contenidos complejos

Aplicabilidad para formas específicas de aprendizaje social:

- Aplicabilidad para el autoaprendizaje

Otros criterios:

- Activar / enriquecer
- Adecuado para una aplicación puntual (por ejemplo, para romper el hielo)
- Método adecuado para dividir en secuencias cortas (por ejemplo, aplicación en unidades de microaprendizaje)

100% a distancia:



e-learning



Aprendizaje en línea con apoyo de un tutor



Aula virtual



Aula virtual + sesiones de trabajo en grupo



Clase invertida (flipped classroom)

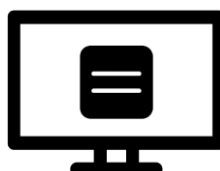


Mixto (síncrono/asíncrono)

Híbrido: presencial y a distancia:



Digital / presencial



Algunos alumnos en el aula, los otros en línea al mismo tiempo

100% presencial:



Cara a cara utilizando herramientas digitales

Tarjeta sintética

Tomar notas y esquematizar el contenido

- Resumir los contenidos trabajados a lo largo de una lección / un curso.
- Ayuda a repasar los contenidos antes de un examen.



Cuadro resumen

Descripción de este enfoque pedagógico:

- El objetivo de este enfoque es proporcionar un resumen de una página del contenido del curso con las definiciones clave, las palabras clave y los puntos principales, que deben ser retenidos por los alumnos.

Preparación:

- Para ayudar a los alumnos en esta tarea, el profesor puede preparar una plantilla que los alumnos deberán rellenar con los elementos clave de la lección/curso. Si los alumnos/grupos de alumnos trabajan en diferentes temas, esto también tiene la ventaja de que todos los resultados tienen la misma forma, lo que ayudará a los alumnos a encontrar y recordar la información relevante.

Duración de la aplicación:

La duración depende del contenido y del método de trabajo (trabajo individual o en grupo). A modo de ejemplo:

- Introducción del método: 10-15 min.
- Trabajo individual asíncrono: al menos 1 día
- Trabajo en grupo sincrónico (sesión de trabajo): 1,5h

La puesta en práctica:

- Las fichas sintéticas pueden rellenarse individualmente o en grupo.
- Para cubrir los temas de todo un curso, es posible crear grupos que trabajen en diferentes temas. Las fichas sintéticas resultantes se presentan en clase y se comparten con todos los alumnos.
- Las fichas sintéticas son una excelente preparación para las pruebas de final de curso/módulo o incluso para los exámenes finales, ya que ayudan a repasar todos los contenidos relevantes.
- En el caso del trabajo en grupo, la carga de trabajo para preparar la revisión de los contenidos de aprendizaje se distribuye entre los alumnos, lo que ahorra tiempo, reduce el estrés y fomenta la cohesión del grupo.
- El uso de una plantilla en el trabajo en grupo es aconsejable para garantizar la coherencia de los resultados.
- La tarjeta sintética puede combinarse con otros métodos, como los [grupos de expertos y los grupos de aprendizaje entre iguales \(Jigsaw\)](#).

Ventajas	Desventajas
<ul style="list-style-type: none"> • Eficiente • Resumir el contenido en una página obliga a los alumnos a concentrarse en los puntos clave • La ficha sintética puede ser utilizada posteriormente por cada alumno para repetir el contenido o estudiar para un examen/prueba 	<ul style="list-style-type: none"> • En el caso del trabajo en grupo, la calidad de las tarjetas sintéticas puede variar • Requiere alumnos motivados con experiencia en el aprendizaje • No entender el contenido o pasar por alto elementos importantes en el resumen

Tarjeta sintética

Tomar notas y esquematizar el contenido

Principales características de este enfoque pedagógico

Criterios relativos al esfuerzo para el profesor/formador:

- Requiere un bajo nivel de esfuerzo en la aplicación
- Requiere un bajo nivel de esfuerzo en la preparación

Criterios específicos de contenido:

- Facilita la enseñanza de contenidos complejos

Aplicabilidad para formas específicas de aprendizaje social:

- Aplicabilidad para el trabajo en grupo
- Aplicabilidad para el autoaprendizaje

Otros criterios:

- Métodos de andamiaje para apoyar formatos de aprendizaje altamente autodirigidos
- Apropiado para la aplicación a largo plazo / que abarque todo el curso (por ejemplo, la cartera de formación)

100% a distancia:



e-learning



Aprendizaje en línea con apoyo de un tutor



Aula virtual



Aula virtual + sesiones de trabajo en grupo



Clase invertida (flipped classroom)

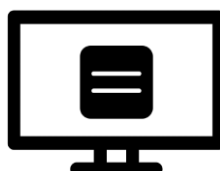


Mixto (síncrono/asíncrono)

Híbrido: presencial y a distancia:



Digital / presencial



Algunos alumnos en el aula, los otros en línea al mismo tiempo

100% presencial:



Cara a cara utilizando herramientas digitales

Micro tareas

Aplicación de conocimientos y habilidades

- A diferencia [del micro aprendizaje](#), este método pretende anclar la parte práctica de la formación.
- Aplicación de conocimientos y habilidades mediante la realización de microtareas específicas para la formación de un alumno.



**Cuadro
resumen**

Descripción de este enfoque pedagógico:

- El micro-doing utiliza los códigos del microaprendizaje, pero va un paso más allá al fomentar la aplicación práctica de todos los conocimientos impartidos.
- Cualquier contenido consumido está sistemáticamente puntuado por un ejercicio práctico, una acción concreta a realizar en una situación de trabajo con el objetivo de progresar.
- Aprender haciendo: métodos autónomos y entretenidos que permiten a los estudiantes aplicar sus competencias de forma práctica.

Preparación:

- El formador debe crear y/o preparar la microacción antes de la sesión.
- Necesidad de definir unos objetivos claros a alcanzar.
- Se podría crear una plantilla de microacciones.
- La preparación de un micromecanismo es muy importante. Las instrucciones dadas deben ser claras para que sean fáciles y rápidas de entender.
- La tarea a realizar debe ser corta, el entrenador debe evitar crear ejercicios demasiado largos.



Duración de la aplicación:

Secuencias cortas de 2-10 minutos como máximo.

La puesta en práctica:

- El formador da a los alumnos acceso a los ejercicios de micro tareas o a los enlaces a los recursos disponibles en línea.
- He aquí algunos ejemplos de las tareas específicas que los alumnos pueden realizar en el contexto de la formación de gestores de transporte:
 - Organizar una operación de transporte de mercancías por carretera: El alumno recibe información sobre las órdenes de transporte: Tipos de mercancías a transportar, embalaje de las mercancías, hora y fecha de la puesta a disposición, dirección de la puesta a disposición, fecha y hora deseadas de la entrega, lugar de la entrega, condiciones especiales de la entrega...
 - Cada paso de la organización es un ejercicio de micro tareas (por ejemplo, calcular la duración del transporte, identificar un conductor, identificar un vehículo, calcular el precio, ...).
- Las tareas que se ofrecen como ejemplo pueden llevarse a cabo de forma independiente siempre que el profesor proporcione toda la información necesaria.

Evaluación:

- A partir de las tareas planteadas y de las respuestas dadas por los alumnos, el profesor puede controlar e identificar las dificultades de los estudiantes.
- Para evaluar las micro tareas, el formador puede discutir los resultados de las tareas en clase con los alumnos.
- Puede dar las explicaciones y soluciones esperadas a los alumnos en función de sus respuestas.
- El formador también puede comprobar la puesta en práctica de las competencias al final del curso (por ejemplo, si un alumno es capaz de realizar una tarea en 3 minutos, podemos suponer que tiene todos los conocimientos pertinentes y el saber hacer necesarios para ello).

Ventajas	Desventajas
<ul style="list-style-type: none"> • Optimización del tiempo • Fomentar la autonomía de los alumnos • Directo al grano • Proactividad de los alumnos 	<ul style="list-style-type: none"> • Riesgo de convertirlo en un proceso de aprendizaje informal sin seguimiento por parte de los formadores

Micro tareas

Aplicación de conocimientos y habilidades

Principales características de este enfoque pedagógico

Criterios específicos de contenido:

- Apropiado para el desarrollo de habilidades profesionales

Criterios específicos para el grupo objetivo:

- Aplicabilidad a los alumnos con un bajo nivel de competencia de aprendizaje
- Aplicabilidad a los alumnos con un bajo nivel de motivación para el aprendizaje
- Aplicabilidad a entornos de aprendizaje inclusivo (por ejemplo, alumnos con niveles bajos de conocimientos de la lengua meta)

Aplicabilidad para formas específicas de aprendizaje social:

- Aplicabilidad para el autoaprendizaje

Otros criterios:

- Aumentar la motivación
- Adecuado para evaluar el progreso del aprendizaje/el desarrollo de la competencia
- Método adecuado para dividir en secuencias cortas (por ejemplo, aplicación en unidades de microaprendizaje)

100% a distancia:



e-learning



Aprendizaje en línea con apoyo de un tutor



Aula virtual



Aula virtual + sesiones de trabajo en grupo



Clase invertida (flipped classroom)

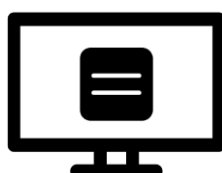


Mixto (síncrono/asíncrono)

Híbrido: presencial y a distancia:



Digital / presencial



Algunos alumnos en el aula, los otros en línea al mismo tiempo

100% presencial:



Cara a cara utilizando herramientas digitales

Micro tareas para el aprendizaje electrónico autodirigido

Aplicación de conocimientos y habilidades

- A diferencia [del micro aprendizaje](#), este método pretende anclar la parte práctica de la formación.
- Aplicación de conocimientos y habilidades mediante la realización de micro tareas específicas para la formación de un alumno.
- Desarrollar la autonomía de los alumnos dándoles acceso abierto a los contenidos educativos.



Cuadro resumen

Descripción de este enfoque pedagógico:

- Las micro tareas utilizan los códigos del micro aprendizaje, pero va un paso más allá al fomentar la aplicación práctica de todos los conocimientos impartidos.
- Cualquier contenido consumido está sistemáticamente puntuado por un ejercicio práctico, una acción concreta a realizar en una situación de trabajo con el objetivo de progresar.
- Aprender haciendo: métodos autónomos y entretenidos que permiten a los alumnos aplicar sus competencias de forma práctica. Basados en contenidos breves, impactantes y procesables.

Preparación:

- Dado que aquí se propone la micro facturación para el aprendizaje electrónico autodirigido, el formador debe asegurarse de proporcionar a los alumnos un marco explicativo detallado y preciso que incluya todos los enlaces de acceso a los ejercicios.
- La intención pedagógica debe explicarse claramente.
- Las instrucciones dadas deben ser claras para que sean fáciles y rápidas de entender.
- La tarea a realizar debe ser corta, el entrenador debe evitar crear ejercicios demasiado largos.
- El formador también puede crear una biblioteca digital con todos los contenidos de micro tareas para que los alumnos puedan acceder a ellos cuando lo deseen.
- Se podría crear una plantilla de micro acciones.



Duración de la aplicación:

Secuencias cortas de 2-10 minutos como máximo.

La puesta en práctica:

- El formador da a los alumnos acceso a los ejercicios de microhacer o a los enlaces a los recursos disponibles en línea.
- He aquí algunos ejemplos de las tareas específicas que los alumnos pueden realizar en el contexto de la formación de gestores de transporte:
 - Organizar una operación de transporte de mercancías por carretera: El alumno recibe información sobre las órdenes de transporte: Tipos de mercancías a transportar, embalaje de las mercancías, hora y fecha de la puesta a disposición, dirección de la puesta a disposición, fecha y hora deseada de la entrega, lugar de la entrega, condiciones especiales de la entrega...
 - Cada paso de la organización es un ejercicio de microhacer (por ejemplo, calcular la duración del transporte, identificar un conductor, identificar un vehículo, ...).
- Las tareas que se ofrecen como ejemplo pueden llevarse a cabo de forma independiente siempre que el profesor proporcione toda la información necesaria.

Evaluación:

- En el aprendizaje electrónico autodirigido, es importante evaluar cada microhecho, al menos de forma ligera, para que el alumno pueda situarse.
- Si el resultado de esta evaluación no es satisfactorio, debe llevar a los alumnos a realizar el ejercicio de nuevo o proporcionarles información sobre las respuestas correctas para que las retengan.

Ventajas

Desventajas

- Optimización del tiempo
- Directo al grano
- Fomentar la autonomía de los alumnos
- Acceso abierto a los contenidos educativos, los alumnos pueden volver a ellos tantas veces como necesiten
- Las microtareas pueden facilitar la enseñanza de contenidos complejos mediante la secuenciación

- Requiere una clara intención pedagógica
- No permite aprender la globalidad de un tema en su conjunto
- Los alumnos deben demostrar un alto grado de autonomía

Micro tareas para el aprendizaje electrónico autodirigido

Aplicación de conocimientos y habilidades

Principales características de este enfoque pedagógico

Aplicabilidad para formas específicas de aprendizaje social:

- Aplicabilidad para el autoaprendizaje

Otros criterios:

- Activar/enriquecer
- Aumentar la motivación
- Adecuado para evaluar el progreso del aprendizaje/el desarrollo de la competencia
- Método adecuado para dividir en secuencias cortas (por ejemplo, aplicación en unidades de microaprendizaje)

Criterios específicos de contenido:

- Adecuado para el desarrollo de habilidades profesionales
- Apropiado para la autocompetencia (por ejemplo, autonomía, organización)

100% a distancia:



e-learning



Aprendizaje electrónico con apoyo de un tutor



Aula virtual



Aula virtual + sesiones de trabajo en grupo



Clase invertida (flipped classroom)



Mixto (síncrono/asíncrono)

Híbrido: presencial y a distancia:



Digital / presencial



Algunos alumnos en el aula, los otros en línea al mismo tiempo

100% presencial:



Cara a cara utilizando herramientas digitales

Ejercicios de estudio de casos/escenarios

Aplicación de conocimientos y habilidades

- Situaciones desafiantes en las que los alumnos deben tomar decisiones eligiendo entre diferentes opciones.
- Aplicar los conocimientos y principios a una situación profesional concreta.
- Asignar escenarios basados en situaciones en las que los estudiantes observen, analicen, registren, apliquen, concluyan, resuman o recomienden.
- Se crean estudios de casos y se utilizan como método de análisis y debate.



Cuadro resumen

Descripción de este enfoque pedagógico:

- En el aprendizaje basado en casos, los estudiantes son los que hacen preguntas sobre el caso, resuelven los problemas, interactúan con sus compañeros y aprenden de ellos, analizan y resumen el caso.
- Este método fomenta el desarrollo de habilidades como la comunicación, la escucha activa, el pensamiento crítico, la toma de decisiones y las habilidades metacognitivas, ya que los estudiantes aplican los conocimientos del contenido del curso, reflexionan y dan sentido a sus conocimientos y a su enfoque para analizar un caso.

Preparación:

- El formador debe preparar el caso práctico antes del curso.



Duración de la aplicación:

- Formación sincrónica: una sesión con introducción: 0,5h + 3h de trabajo + 0,5h de corrección
- Formación asíncrona: una o dos semanas

La puesta en práctica:

- El papel del instructor es crear y compartir un caso basado en una situación práctica y profesional.
- Para presentar el caso, puede utilizar el método de [la narración](#).
- Se puede pedir a los estudiantes que lean un caso y/o vean un vídeo corto, que respondan a las preguntas del cuestionario y reciban una respuesta inmediata, que publiquen preguntas en un debate y que compartan recursos.
- **Formación asíncrona:**
Lecciones interactivas de e-learning en las que se proporciona retroalimentación a los alumnos mediante comentarios sobre la idoneidad de sus elecciones, tras lo cual pasan a la siguiente situación.
- **Formación sincrónica:**
Actividades con retos a resolver, de forma individual o en grupo, utilizando pizarras, encuestas, salas de descanso para el trabajo en grupo.

Ventajas	Desventajas
<ul style="list-style-type: none"> • Mayor compromiso de los estudiantes con su aprendizaje • Mayor comprensión de los conceptos por parte de los estudiantes • Mayor capacidad de pensamiento crítico • Aumentar la capacidad de establecer conexiones entre áreas de contenido y ver un tema desde múltiples perspectivas • Para los formadores, ofrece la oportunidad de impartir instrucción mientras se lleva a cabo una evaluación formativa 	<ul style="list-style-type: none"> • Necesita el apoyo del tutor, para dar las explicaciones necesarias

Ejercicios de estudio de casos/escenarios

Aplicación de conocimientos y habilidades

Principales características de este enfoque pedagógico

Criterios relativos al esfuerzo para el profesor/formador:

- Requiere un bajo nivel de esfuerzo en la aplicación
- Requiere un bajo nivel de conocimientos técnicos para su preparación y aplicación

Criterios específicos de contenido:

- Adecuado para el desarrollo de habilidades profesionales
- Facilita la enseñanza de contenidos complejos

Criterios específicos para el grupo objetivo:

- Accesibilidad (por ejemplo, alumnos sin los medios necesarios, como ordenadores, etc.)

Otros criterios:

- Aumentar la motivación
- Adecuado para evaluar el progreso del aprendizaje / el desarrollo de la competencia

100% a distancia:



e-learning



Aprendizaje electrónico con apoyo de un tutor



Aula virtual



Aula virtual + sesiones de trabajo en grupo



Clase invertida (flipped classroom)

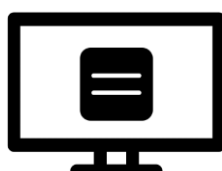


Mixto (síncrono/asíncrono)

Híbrido: presencial y a distancia:



Digital / presencial



Algunos alumnos en el aula, los otros en línea al mismo tiempo

100% presencial:



Cara a cara utilizando herramientas digitales

Aprendizaje basado en problemas (ABP)

Aplicación de conocimientos y habilidades

- El objetivo del aprendizaje basado en problemas es involucrar a los estudiantes en aplicaciones del mundo real y fomentar el aprendizaje práctico y el pensamiento crítico.
- El ABP es un enfoque centrado en el alumno en el que los estudiantes aprenden un tema trabajando en grupos para resolver un problema abierto.



Cuadro resumen

En un entorno online, el profesor y los alumnos deben tener acceso a una herramienta de conferencia online, como Zoom, Jitsi o Teams.

Descripción de este enfoque pedagógico:

Preparación:

- Identifique un problema adecuado: lo ideal es que se trate de una situación del mundo real que los estudiantes puedan encontrar en su futuro trabajo.
- El problema debe formularse de forma que estimule el uso de los conocimientos ya adquiridos y facilite la adquisición de nuevos conocimientos.



Duración de la aplicación:
1 semana

La puesta en práctica:

- Los grupos de estudio autodirigidos discuten y analizan casos/problemas seleccionados.
- Cada estudiante del grupo de estudio presenta su trabajo a los demás.
- Los miembros del grupo discuten la información y deciden quién continuará con qué tareas.
- El objetivo es que los estudiantes organicen su trabajo de manera que su trabajo individual complemente el trabajo del grupo para que puedan desarrollar una perspectiva más amplia sobre los temas tratados.
- El papel del profesor que asiste a las sesiones es principalmente el de facilitar el proceso de aprendizaje, es decir, facilitar el trabajo del grupo y la comunicación interna.

Ventajas	Desventajas
<ul style="list-style-type: none"> • Mejora la capacidad de resolución de problemas • Enfoque centrado en el alumno y no en el profesor • Actividad de colaboración • Proporciona una comprensión más profunda del conocimiento • Los alumnos aprenden a ser autónomos • Los debates ayudan a desarrollar la expresividad de los alumnos 	<ul style="list-style-type: none"> • Implica únicamente actividad mental • Falta de referencias y fuentes bibliográficas adecuadas para los alumnos • Método que requiere mucho tiempo

Aprendizaje basado en problemas (ABP)

Aplicación de conocimientos y habilidades

Principales características de este enfoque pedagógico

Aplicabilidad para formas específicas de aprendizaje social:

- Aplicabilidad para el trabajo en grupo

Criterios específicos de contenido:

- Adecuado para el desarrollo de habilidades profesionales
- Adecuado para las competencias socio-comunicativas
- Apropiado para la autocompetencia (por ejemplo, autonomía, organización)
- Facilita la enseñanza de contenidos complejos

Criterios específicos para el grupo objetivo:

- Aplicabilidad a los alumnos con un bajo nivel de motivación para el aprendizaje

Otros criterios:

- Aumentar la motivación

100% a distancia:



e-learning



Aprendizaje electrónico con apoyo de un tutor



Aula virtual



Aula virtual + sesiones de trabajo en grupo



Clase invertida (flipped classroom)

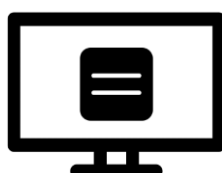


Mixto (síncrono/asíncrono)

Híbrido: presencial y a distancia:



Digital / presencial



Algunos alumnos en el aula, los otros en línea al mismo tiempo

100% presencial:



Cara a cara utilizando herramientas digitales

Escenario basado en objetivos

Aplicación de conocimientos y habilidades

- Promover las habilidades y el aprendizaje de los conocimientos factuales en el contexto de las posibles aplicaciones.
- Para ello, se desarrollan tareas similares a los problemas de la vida real a los que los alumnos deben enfrentarse fuera de los entornos de aprendizaje.



Cuadro resumen

Descripción de este enfoque pedagógico:

Preparación:

- De acuerdo con los objetivos de aprendizaje, el instructor prepara una tarea con una portada similar a los problemas que los alumnos podrían enfrentar en la vida real.
- Por ejemplo, una tarea podría ser el desarrollo de un servicio/producto innovador.
- La portada podría explicar la relevancia actual y la gran necesidad de este producto.
- El instructor también debe preparar todo el material que los alumnos necesitarán para completar la tarea.



Duración de la aplicación:

La duración depende mucho de la misión. Puede durar una hora, pero una misión de mayor envergadura también podría llevarse a cabo en varias sesiones de entrenamiento.

La puesta en práctica:

- El profesor proporciona a los alumnos todo el material informativo. A continuación, los alumnos trabajan en la tarea en equipo.
- El profesor permanece en el espacio online para apoyar a los alumnos, pero adopta un papel pasivo.

En un entorno online, el profesor y los alumnos deben tener acceso a una herramienta de conferencia online, como Zoom, Jitsi o Teams.

Ventajas	Desventajas
<ul style="list-style-type: none"> • Se pueden mejorar las habilidades y los conocimientos • Método altamente motivador • Gran relevancia práctica 	<ul style="list-style-type: none"> • Gran esfuerzo de preparación para el formador

Escenario basado en objetivos

Aplicación de conocimientos y habilidades

Principales características de este enfoque pedagógico

Criterios específicos para el grupo objetivo:

- Aplicabilidad a los alumnos con un bajo nivel de competencia de aprendizaje
- Aplicabilidad a los alumnos con un bajo nivel de motivación para el aprendizaje
- Accesibilidad (por ejemplo, alumnos sin los medios necesarios, como ordenadores, etc.)

Criterios específicos de contenido:

- Adecuado para las competencias socio-comunicativas
- Apropiado para el desarrollo de habilidades profesionales
- Facilita la enseñanza de contenidos complejos

Aplicabilidad para formas específicas de aprendizaje social:

- Aplicabilidad para el trabajo en grupo

Otros criterios:

- Aumentar la motivación
- Activar / enriquecer

100% a distancia:



e-learning



Aprendizaje en línea con apoyo de un tutor



Aula virtual



Aula virtual + sesiones de trabajo en grupo



Clase invertida (flipped classroom)

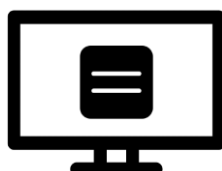


Mixto (síncrono/asíncrono)

Híbrido: presencial y a distancia:



Digital / presencial



Algunos alumnos en el aula, los otros en línea al mismo tiempo

100% presencial:



Cara a cara utilizando herramientas digitales

Simulación de competición en grupo

Aplicación de conocimientos y habilidades

- Tomar decisiones dentro de un grupo en un entorno competitivo simulado.



Cuadro resumen

Descripción de este enfoque pedagógico:

- A los alumnos se les da un contexto laboral en grupos (por ejemplo, gestionar una empresa de transporte o calcular la opción óptima para el envío de mercancías de A a B en cooperación con otros grupos, etc.); los grupos compiten entre sí para encontrar la mejor solución al problema.

Preparación:

- El profesor debe preparar la explicación de los contenidos (o su repaso si ya se ha enseñado antes) antes de que los alumnos comiencen la simulación. Para ello, puede utilizar la metodología [del storytelling](#).
- Los alumnos buscan la información por su cuenta y/o utilizan los recursos sugeridos por el profesor.



Duración de la aplicación:

- Explicación de la simulación: 2-4 horas
- Creación del grupo y elección del papel de cada alumno: 1 hora
- Tiempo para que los estudiantes busquen la información: 2 horas
- Simulación: depende de la propia simulación y de los periodos que decida el profesor, pero al menos 2 sesiones por periodo: 1 hora/sesión
- Presentación final: 1 hora

La puesta en práctica:

- El profesor explica cómo funciona la simulación.
- Los alumnos o el profesor crean los grupos.
- Cada alumno tiene un papel específico en el grupo, que depende de la simulación utilizada y de su objetivo (por ejemplo, planificador de rutas, jefe de ventas, jefe de comunicación, jefe de recursos humanos, etc.).
- Todos los grupos trabajan sobre el mismo tema/simulación y compiten entre ellos para encontrar la mejor solución o posición.
- A continuación, cada grupo expone a los demás grupos cómo se las ha arreglado.

Evaluación:

- El profesor debe organizar una sesión informativa con todos los participantes al final.

Requisitos técnicos:

- Proyector (en el caso de la formación presencial)
- Software de simulación, por ejemplo:
 - MARC - Juego de elección de ruta multiagente
 - CargoWiz de Softruck en Canadá
 - Sitio web útil: <https://www.anylogistix.com/academic/>
- Ordenador portátil de los estudiantes u otro dispositivo con conexión a Internet

Ventajas	Desventajas
<ul style="list-style-type: none"> • Aumenta la motivación • Permite a los profesores controlar si los alumnos están alcanzando los contenidos de la formación 	<ul style="list-style-type: none"> • Dificultad para controlar el trabajo realizado por cada miembro del grupo

Simulación de competición en grupo

Aplicación de conocimientos y habilidades

Principales características de este enfoque pedagógico

Criterios específicos para el grupo objetivo:

- Aplicabilidad a los alumnos con un bajo nivel de motivación para el aprendizaje

Criterios específicos de contenido:

- Adecuado para las competencias socio-comunicativas
- Adecuado para el desarrollo de habilidades profesionales
- Apropiado para la autocompetencia (por ejemplo, autonomía, organización)

Aplicabilidad para formas específicas de aprendizaje social:

- Aplicabilidad para el trabajo en grupo

Otros criterios:

- Aumentar la motivación
- Activar / enriquecer
- Gamificación

100% a distancia:



e-learning



Aprendizaje en línea con apoyo de un tutor



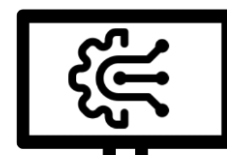
Aula virtual



Aula virtual + sesiones de trabajo en grupo



Clase invertida (flipped classroom)

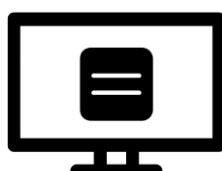


Mixto (síncrono/asíncrono)

Híbrido: presencial y a distancia:



Digital / presencial



Algunos alumnos en el aula, los otros en línea al mismo tiempo

100% presencial:



Cara a cara utilizando herramientas digitales

Juego de pista de la papeleta de pago

Aplicación de conocimientos y habilidades

- Juego de pista en grupo basado en un vídeo que establece el contexto y en la resolución de rebusques.
- Los rebusques dan acceso a pistas que ayudan a los alumnos a aplicar sus conocimientos y habilidades profesionales para preparar la nómina y el cheque de pago de un conductor.



Cuadro resumen

Descripción de este enfoque pedagógico:

- Un juego compuesto por diferentes pasos: El profesor prepara pequeñas situaciones que describen las actividades de un conductor. Los alumnos, divididos en grupos, tienen que determinar y calcular las diferentes partidas de una nómina.

Preparación:

- Si es posible, 2 entrenadores que dirijan el juego.
- Uso de Zoom, Teams,... para crear salas virtuales.
- Página web para crear rebajas: <http://www.rebus-omatic.com/>.
- Crea diferentes rebusques para cada paso para cada equipo. Las reprimendas son el elemento divertido y sirven para "desbloquear" las pistas enviadas por el profesor.
- Definir previamente los referentes y los grupos de alumnos.
- Prepare una nómina en blanco (por ejemplo, con Excel).
- Prepara la información que darás a los alumnos para completar la nómina (por ejemplo, tiempos de conducción, horas conducidas, kilómetros recorridos, días trabajados, ...).
- Prepara los correos electrónicos que se enviarán a los alumnos durante el juego.
- Elija el vídeo apropiado del conductor en el camión ([ejemplos](#)). → Este vídeo no transmite ninguna información relevante para el juego, sirve para ambientar y mostrar a los alumnos la vida cotidiana de un conductor. Si no puedes mostrar un vídeo, puedes preparar una introducción oral al escenario.



Duración de la aplicación:

1 día completo al final del módulo/unidad de la nómina.
15 minutos para la opción presentada.

La puesta en práctica:

- Establecer el contexto: vídeo o explicación oral de la situación.
- Proporcione la información pertinente sobre el trabajo del conductor en el mes anterior que se necesita para preparar la nómina.
- Divida a los alumnos en sus grupos y designe el referente de cada grupo.
- Comienza el juego: 9 pasos a realizar (*adapta el número de pasos a tus necesidades*), 1 rebus cada vez, descansos y explicaciones del profesor después de 3 pasos. Cada paso tiene el mismo funcionamiento:
 - Envía el rebuscado al referente de cada grupo.
 - Devolución de la respuesta por parte de los referentes al profesor (la resolución de los rebusques permite a los grupos obtener pistas sobre cómo crear y organizar la nómina).
 - Envía la pista para rellenar la nómina.
- Después de cada uno de los tres pasos, vuelve a reunirse en sesión plenaria para explicar todos los elementos que deberían haberse aprendido a través de estos tres pasos y asegurarse de que todos los equipos han comprendido los principios básicos de la preparación de una nómina.
- Haz una pausa y vuelve a los grupos.
- La nómina se irá rellenando progresivamente durante el juego a medida que los alumnos vayan realizando los 9 pasos. Esto significa que al final del juego, con las 9 pistas, los alumnos son capaces de rellenar una nómina completa.

Opción:

- Puedes dividir el juego en pequeñas secuencias, que se ejecutarán al final de cada etapa de aprendizaje.

Ventajas	Desventajas
<ul style="list-style-type: none"> • Ejercicios prácticos que permiten a los alumnos retener mucha información • Despierta la curiosidad de los alumnos • Los alumnos no ven pasar el tiempo • Tema complejo en forma de juego • Los alumnos pasan un día divertido 	<ul style="list-style-type: none"> • Requiere mucho tiempo de preparación para los formadores • Estudiantes competidores cuyo único objetivo es ganar

Juego de pista de la papeleta de pago

Aplicación de conocimientos y habilidades

Principales características de este enfoque pedagógico

Criterios específicos de contenido:

- Adecuado para el desarrollo de habilidades profesionales
- Adecuado para las competencias socio-comunicativas

Criterios específicos para el grupo objetivo:

- Aplicabilidad a los alumnos con un bajo nivel de motivación para el aprendizaje

Aplicabilidad para formas específicas de aprendizaje social:

- Aplicabilidad para el trabajo en grupo

Otros criterios:

- Aumentar la motivación
- Activar / enriquecer
- Gamificación
- Adecuado para una aplicación puntual (por ejemplo, para romper el hielo)

100% a distancia:



e-learning



Aprendizaje en línea con apoyo de un tutor



Aula virtual



Aula virtual + sesiones de trabajo en grupo



Clase invertida (flipped classroom)

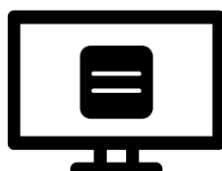


Mixto (síncrono/asíncrono)

Híbrido: presencial y a distancia:



Digital / presencial



Algunos alumnos en el aula, los otros en línea al mismo tiempo

100% presencial:



Cara a cara utilizando herramientas digitales

Juegos de rol

Aplicación de conocimientos y habilidades

Objetivos:

- Comprender las distintas funciones de las partes interesadas en un contexto determinado.
- Adquirir una comprensión contextual de un tema determinado en un entorno profesional.



**Cuadro
resumen**

Descripción de este enfoque pedagógico:

- Los alumnos se enfrentan a un contexto o situación profesional. Dentro de este contexto, asumen roles específicos (por ejemplo, cliente, conductor, gestor de transporte, ...) y tienen que actuar de acuerdo con su papel y sus tareas y responsabilidades.

Preparación:

- El profesor tiene que preparar la descripción de la tarea, incluyendo la lectura de fondo para cada papel y una división de papeles para cada estudiante, incluyendo las expectativas para cada papel.
- Los estudiantes tienen que leer todos los materiales de prerrequisito.

Duración de la aplicación:

- Sesión **sincrónica**:
Por lo general, pueden ser necesarios entre 20 y 30 minutos para realizar una actividad de juego de rol.
- Foro de debate **asíncrono**:
Serían necesarios 3 días. Se puede esperar un día más para el seguimiento del debate y la respuesta a las preguntas.

La puesta en práctica:

- El formador proporciona a los estudiantes roles: se les asigna un rol directamente o pueden elegir un rol.
- Los alumnos leen, ven o escuchan materiales de fondo de un contexto determinado.
- A continuación, se lleva a cabo la clase y se evalúa la capacidad de los alumnos para ceñirse a su papel, realizar las tareas pertinentes o reaccionar de forma correcta, y aprender de la experiencia.

Sincrónico:

- Los papeles pueden asignarse de antemano, cuando los alumnos tienen que investigar el papel correspondiente, o pueden interpretarse de forma improvisada. Los alumnos disponen de un tiempo determinado para representar sus papeles.

Asíncrono:

- Los estudiantes disponen de un tiempo determinado para escribir sobre su papel en la discusión en un foro de debate asíncrono.

Ventajas

- Motivar e involucrar a los estudiantes
- Mejora las estrategias de enseñanza actuales
- Proporciona escenarios del mundo real para ayudar a los estudiantes a aprender
- Aprender habilidades utilizadas en situaciones del mundo real
- Proporciona oportunidades para la observación crítica de los compañeros

Desventajas

- Algunos estudiantes pueden tener miedo de la formación si saben que va a implicar una representación de roles. Esto puede afectar a la confianza y las contribuciones de un individuo en una sesión de este tipo
- En las clases más grandes, los juegos de rol pueden no ser eficaces porque no todos los alumnos tienen la oportunidad de participar. Muchos juegos de rol implican sólo a dos o tres personas en una situación, dejando al resto de los estudiantes que se limiten a observar
- Los estudiantes pueden encontrar toda la experiencia divertida y convertir la sesión en puro entretenimiento

Juegos de rol

Aplicación de conocimientos y habilidades

Principales características de este enfoque pedagógico

Criterios relativos al esfuerzo para el profesor/formador:

- Requiere un bajo nivel de conocimientos técnicos para su preparación y aplicación

Criterios específicos de contenido:

- Adecuado para las competencias socio-comunicativas
- Apropiado para el desarrollo de habilidades profesionales

Criterios específicos para el grupo objetivo:

- Accesibilidad (por ejemplo, alumnos sin los medios necesarios, como ordenadores, etc.)

Aplicabilidad para formas específicas de aprendizaje social:

- Aplicabilidad para el trabajo en grupo

Otros criterios:

- Aumentar la motivación
- Gamificación

100% a distancia:



e-learning



Aprendizaje en línea con apoyo de un tutor



Aula virtual



Aula virtual + sesiones de trabajo en grupo



Clase invertida (flipped classroom)



Mixto (síncrono/asíncrono)

Híbrido: presencial y a distancia:



Digital / presencial



Algunos alumnos en el aula, los otros en línea al mismo tiempo

100% presencial:



Cara a cara utilizando herramientas digitales

Herramientas de aprendizaje de realidad virtual

Aplicación de conocimientos y habilidades

- El aprendizaje tiene lugar en situaciones reales en un entorno seguro. El entorno de RV también permite crear y operar en situaciones de riesgo (como un ejercicio de extinción de incendios).
- Funciona de forma guiada o como solución autónoma.
- Requiere equipo de RV: gafas y mandos de mano.



Cuadro resumen

Descripción de este enfoque pedagógico:

- El profesor guía inicialmente a los alumnos para que actúen en la situación y les enseña a utilizar el equipo necesario.
- En el entorno de la RV, es posible pasar a las actividades independientes después de la fase de enseñanza.
- Los ejercicios se realizan en la realidad virtual y la vista se combina para ser vista por otros, por ejemplo, a través de Teams. El resultado del aprendizaje se guarda en el programa / LMS.
- Las tareas pueden ser, cargar/descargar un vehículo de acuerdo con la carta de porte y teniendo en cuenta la orden de descarga o realizar una inspección del vehículo.
- En cuanto a la preparación, hay que señalar que el aula es espaciosa para que la seguridad no se vea comprometida.



Duración de la aplicación:

Si el equipo técnico está preinstalado, conectarse y completar el ejercicio no supone mucho tiempo en sí mismo.

- El entorno de aprendizaje en el mundo de la RV indica al alumno cuál es el propósito y el objetivo de la tarea y le guía para que utilice el equipo adecuado de la manera correcta. El programa también ofrece información sobre su propio rendimiento y le permite volver a intentar el ejercicio.
- Puede utilizarse tanto en la enseñanza presencial como en la enseñanza en línea. En este caso, se hace un ejercicio (o el profesor puede mostrar un ejemplo) y los alumnos siguen su realización a través de una pantalla o de los equipos. Esto puede combinarse fácilmente con el debate, las preguntas (qué tipo de elecciones se hacen y por qué), la reflexión sobre las diferentes opciones y los resultados.

Ventajas	Desventajas
<ul style="list-style-type: none"> • Interactividad (libertad de movimiento, progreso y retroalimentación) • Una forma segura de probar situaciones reales (puede salir mal muchas veces) • Inmersión (aprendizaje inmersivo) • Una herramienta eficaz para mejorar el aprendizaje o el mapa de competencias (motivación, medición de competencias, visualización) • Versatilidad del aprendizaje y la evaluación (retroalimentación inmediata, elección de criterios de evaluación) 	<ul style="list-style-type: none"> • Tecnología (equipamiento, espacio) • Control preciso

Herramientas de aprendizaje de realidad virtual

Aplicación de conocimientos y habilidades

Principales características de este enfoque pedagógico

Aplicabilidad para formas específicas de aprendizaje social:

- Aplicabilidad para el trabajo en grupo
- Aplicabilidad para el autoaprendizaje

Otros criterios:

- Aumentar la motivación
- Activar / enriquecer
- Gamificación
- Métodos de entrada / Rompehielos

Criterios específicos de contenido:

- Adecuado para el desarrollo de habilidades profesionales
- Adecuado para las habilidades motrices

100% a distancia:



e-learning



Aprendizaje en línea con apoyo de un tutor



Aula virtual



Aula virtual + sesiones de trabajo en grupo



Clase invertida (flipped classroom)

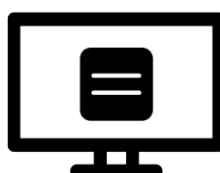


Mixto (síncrono/asíncrono)

Híbrido: presencial y a distancia:



Digital / presencial



Algunos alumnos en el aula, los otros en línea al mismo tiempo

100% presencial:



Cara a cara utilizando herramientas digitales

6 sombreros

Fomentar la inteligencia colectiva

- Debate y lluvia de ideas sobre un concepto o una idea.



Cuadro resumen

Descripción de este enfoque pedagógico:

- El profesor expone el tema con el sombrero azul.
- Cada color de sombrero tiene un significado diferente para la siguiente discusión:
 - **Blanco:** da datos objetivos
 - **Rojo:** ideas pasionales, no objetivas
 - **Verde:** creatividad
 - **Negro:** sugiere soluciones en caso de que se produzca la peor situación (punto de vista pesimista)
 - **Amarillo:** beneficios obtenidos tras la puesta en práctica de la solución acordada (punto de vista optimista)
- Los estudiantes discuten sobre el tema dado por el profesor expresando diferentes puntos de vista.



Duración de la aplicación:

Dependiendo del tema, pero aproximadamente una sesión completa de unas 2 horas.

2 posibilidades de aplicación:

- Cada grupo tiene un color de sombrero, lo que significa que los alumnos asumen un único papel (por ejemplo, en el caso del sombrero blanco, tratarán de recoger datos objetivos).
- Tras el debate en grupo, la clase confrontará sus diferentes opiniones en el pleno.
- O bien, dentro de cada grupo de discusión, hay tiempo suficiente para que los alumnos lleven los cinco sombreros, lo que significa que adoptarán diferentes papeles todos juntos (primero el sombrero blanco, luego el rojo, ...).
- A continuación, cada grupo puede presentar en sesión plenaria los puntos principales de su debate para cada color de sombrero.

➤ Este método puede utilizarse para elaborar una conclusión sobre un tema concreto teniendo en cuenta todos los elementos relevantes.

Herramienta(s) utilizada(s):

- Tablero físico o virtual
- 6 sombreros de diferentes colores (azul, blanco, rojo, verde, negro, amarillo)

Ventajas	Desventajas
<ul style="list-style-type: none"> • Aumenta la motivación • Permite al profesor controlar si los alumnos comprenden o no los contenidos 	<ul style="list-style-type: none"> • Es difícil controlar la calidad de todas las preguntas en función del tamaño del grupo

6 sombreros

Fomentar la inteligencia colectiva

Principales características de este enfoque pedagógico

Criterios específicos para el grupo objetivo:

- Aplicabilidad a los alumnos con un bajo nivel de motivación para el aprendizaje

Criterios específicos de contenido:

- Adecuado para las competencias socio-comunicativas

Aplicabilidad para formas específicas de aprendizaje social:

- Aplicabilidad para el trabajo en grupo

Otros criterios:

- Aumentar la motivación
- Gamificación
- Métodos de entrada / Rompehielos

100% a distancia:



e-learning



Aprendizaje en línea con apoyo de un tutor



Aula virtual



Aula virtual + sesiones de trabajo en grupo



Clase invertida (flipped classroom)

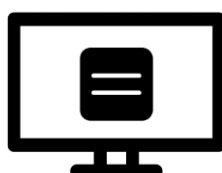


Mixto (síncrono/asíncrono)

Híbrido: presencial y a distancia:



Digital / presencial



Algunos alumnos en el aula, los otros en línea al mismo tiempo

100% presencial:



Cara a cara utilizando herramientas digitales

Moodboard

Fomentar la inteligencia colectiva

- Presentación visual o "collage" que consiste en varios elementos como imágenes, textos o muestras de objetos en una composición.
- Este método puede combinarse con el [debate en grupo](#) o el trabajo en grupo.



Cuadro resumen

Descripción de este enfoque pedagógico:

- El moodboard es un tipo de presentación visual o "collage", que consiste en imágenes, texto y muestras de objetos en una composición.
- Un moodboard puede utilizarse para transmitir una idea general o un sentimiento sobre un tema concreto.
- Los tableros de humor son eficaces herramientas de presentación, que pueden ser físicas o digitales.
- En el contexto de la formación profesional, el moodboard se basará en un tema establecido y permitirá construir y explicar un tema a partir del [debate en grupo](#).

Preparación:

- El profesor debe establecer un tema adecuado.
- Para ser más eficaces durante las sesiones, los profesores deben pedir a los alumnos que preparen este tema para poder debatir sobre él.



Duración de la aplicación:

Dependiendo del tema, pero aproximadamente, una o dos sesiones completas de unas 2 horas.

La puesta en práctica:

- Este método puede aplicarse con toda la clase o en grupos de trabajo.
- El profesor expone/recuerda el tema a trabajar.
- Los alumnos deben encontrar las mejores definiciones o información relevante para las cuestiones planteadas por el profesor, debatirlas y escribirlas en el tablón de anuncios.
- Para tener un apoyo más visual al final, los alumnos deben utilizar imágenes como parte principal del moodboard.
- De este modo, el tema fijado por el profesor se desarrollará y explicará a través del debate y la creación del moodboard.

Algunas herramientas útiles:

- Para organizar un moodboard a distancia, se pueden utilizar aplicaciones como Miro (<https://miro.com/>) o [Padlet](#).

Ventajas	Desventajas
<ul style="list-style-type: none"> • Aumenta la motivación • Los estudiantes se sienten comprometidos con sus compañeros de clase • El moodboard puede ser utilizado posteriormente por cada alumno para repasar el contenido o estudiar para un examen/prueba • En el caso del trabajo en grupo: Permite a los profesores comprobar si los alumnos pueden trabajar en grupos colaborativos 	

Moodboard

Fomentar la inteligencia colectiva

Principales características de este enfoque pedagógico

Criterios específicos de contenido:

- Facilita la enseñanza de contenidos complejos
- Adecuado para las competencias socio-comunicativas

Aplicabilidad para formas específicas de aprendizaje social:

- Aplicabilidad para el trabajo en grupo

Otros criterios:

- Aumentar la motivación
- Gamificación
- Métodos de entrada / Rompehielos

100% a distancia:



e-learning



Aprendizaje en línea con apoyo de un tutor



Aula virtual



Aula virtual + sesiones de trabajo en grupo



Clase invertida (flipped classroom)



Mixto (síncrono/asíncrono)

Híbrido: presencial y a distancia:



Digital / presencial



Algunos alumnos en el aula, los otros en línea al mismo tiempo

100% presencial:



Cara a cara utilizando herramientas digitales

Café del mundo

Fomentar la inteligencia colectiva

- Desarrollar ideas concretas compartidas por todos, utilizando la inteligencia colectiva.
- Pida a los alumnos que trabajen en grupos de 4/5 personas en mesas/espacios virtuales para hacer propuestas sobre un tema concreto.
- A continuación, los alumnos cambian de mesa/espacio virtual periódicamente para completar y desarrollar las ideas de los demás.
- Las ideas, las preguntas y los temas se relacionan entre sí a medida que los participantes pasan de un intercambio a otro.
- Al final de la segunda ronda, todas las mesas o grupos de diálogo se han enriquecido con las ideas de la ronda anterior.



**Cuadro
resumen**

Descripción de este enfoque pedagógico:

Preparación para la formación presencial:

- Defina la(s) pregunta(s) que se formulará(n). Se propondrá una pregunta o tema por mesa.
- Defina el número de iteraciones y la duración de la discusión para cada una.
- Se debe designar un maestro de tiempo para cada mesa entre los alumnos.
- Prepara cada mesa con rotuladores, post-its y hojas A3. En las hojas A3, marca la pregunta correspondiente a cada mesa.
- Antes de empezar, explique la puesta en práctica y los diferentes papeles de los participantes.

Preparación para la formación a distancia:

- Defina la(s) pregunta(s) que se formulará(n). Se propondrá una pregunta o tema por sala virtual.
- Cree el número de salas virtuales necesarias para grupos de 4-5 participantes como máximo.
- Para evitar problemas con el cambio entre las salas virtuales, predefina la composición de todos los grupos para cada iteración. Los grupos no deben permanecer iguales, el objetivo es que cambien en cada iteración.
- El uso de una herramienta de pizarra digital (por ejemplo, Klaxoon <https://klaxoon.com>) puede ser útil para recoger las ideas de los grupos



Duración de la aplicación:

Aproximadamente 1h30

La puesta en práctica:

- Explique a los alumnos la(s) pregunta(s) o tema(s) que ha preparado.
- Explique que habrá, por ejemplo, 3 iteraciones de 10-15 minutos y que en cada iteración todos los participantes cambiarán de mesa excepto un maestro de mesa.
- Una vez terminadas las iteraciones, invita a los últimos maestros de la mesa a hablar y presentar las ideas principales.
- El profesor debe concluir la sesión de café mundial creando vínculos con el contenido de la formación continua o completando las ideas de los alumnos con información relevante, etc.

Ventajas	Desventajas
<ul style="list-style-type: none"> • Permite a los alumnos intercambiar entre sí • Permite la emulación de grupos • Desarrollo de ideas • Intercambio de conocimientos • Estimula el pensamiento innovador • Permite analizar las posibilidades de actuación en relación con los temas y cuestiones 	<ul style="list-style-type: none"> • Mucho tiempo de aplicación y preparación a distancia • El formador no puede seguir todos los intercambios en directo a distancia • Posibilidad de que los alumnos abandonen si no están motivados o no participan (especialmente en línea)

Café del mundo

Fomentar la inteligencia colectiva

Principales características de este enfoque pedagógico

Criterios específicos de contenido:

- Adecuado para las competencias socio-comunicativas
- Apropiado para la autocompetencia (por ejemplo, autonomía, organización)

Criterios específicos para el grupo objetivo:

- Aplicabilidad a los alumnos con un bajo nivel de competencia de aprendizaje
- Aplicabilidad a los alumnos con un bajo nivel de motivación para el aprendizaje

Aplicabilidad para formas específicas de aprendizaje social:

- Aplicabilidad para el trabajo en grupo

Otros criterios:

- Aumentar la motivación
- Activar / enriquecer

100% a distancia:



e-learning



Aprendizaje en línea con apoyo de un tutor



Aula virtual



Aula virtual + sesiones de trabajo en grupo



Clase invertida (flipped classroom)



Mixto (síncrono/asíncrono)

Híbrido: presencial y a distancia:



Digital / presencial



Algunos alumnos en el aula, los otros en línea al mismo tiempo

100% presencial:



Cara a cara utilizando herramientas digitales

1 2 4 Todos

Fomentar la inteligencia colectiva

- Trabajar juntos en diferentes grupos para encontrar soluciones a un problema o dificultad particular.
- Permite al instructor iniciar una nueva sesión/tema.



Cuadro resumen

Descripción de este enfoque pedagógico:

Los participantes reflexionan sobre el tema:

1. Primero individualmente,
2. Luego en parejas,
3. Luego en cuatros y
4. Por fin todos juntos.

Preparación:

- Defina la(s) pregunta(s) que debe(n) formularse.
- Reparte post-its a los alumnos y hazles la pregunta sobre la que quieres que piensen.
- A distancia, el formador puede crear salas virtuales y pasar de una a otra.

La puesta en práctica:

- Paso 1: Invite a los alumnos a reflexionar individualmente sobre el tema y a escribir sus ideas.
- Paso 2: Invite a los alumnos a formar parejas y a generar ideas a partir de sus pensamientos individuales.
- Paso 3: Formar grupos de 4 (2 parejas) e invitar a cada grupo a compartir sus ideas.
- Paso 4: El formador pide a todos los participantes que presenten las principales ideas surgidas de los grupos de 4.
- Paso 5: A continuación, el profesor pone en común todas las ideas y las discute para lanzar un nuevo tema.



Duración de la aplicación:

Aproximadamente 30 minutos.

Ventajas	Desventajas
<ul style="list-style-type: none"> • Ayuda a los alumnos a comunicarse entre sí (para romper el hielo) • Desarrolla su capacidad de análisis • Todos los alumnos están obligados a participar 	<ul style="list-style-type: none"> • No es adecuado para grupos grandes porque el formador no puede acompañar a todos los grupos

Principales características de este enfoque pedagógico

Criterios relativos al esfuerzo para el profesor/formador:

- Requiere un bajo nivel de esfuerzo en la aplicación

Criterios específicos para el grupo objetivo:

- Aplicabilidad a los alumnos con un bajo nivel de motivación para el aprendizaje
- Aplicabilidad a entornos de aprendizaje inclusivo (por ejemplo, alumnos con niveles bajos de conocimientos de la lengua meta)

Criterios específicos de contenido:

- Facilita la enseñanza de contenidos complejos
- Adecuado para las competencias socio-comunicativas

Aplicabilidad para formas específicas de aprendizaje social:

- Aplicabilidad para el trabajo en grupo

Otros criterios:

- Aumentar la motivación
- Métodos de entrada/Rompehielos

100% a distancia:



e-learning



Aprendizaje en línea con apoyo de un tutor



Aula virtual



Aula virtual + sesiones de trabajo en grupo



Clase invertida (flipped classroom)

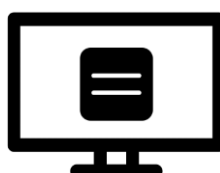


Mixto (síncrono/asíncrono)

Híbrido: presencial y a distancia:



Digital / presencial



Algunos alumnos en el aula, los otros en línea al mismo tiempo

100% presencial:



Cara a cara utilizando herramientas digitales

Lluvia de ideas

Fomentar la inteligencia colectiva

- La lluvia de ideas es un método para generar ideas y compartir conocimientos para resolver un problema concreto en el que se anima a los participantes a pensar sin interrupción/evaluación.



Cuadro resumen

Descripción de este enfoque pedagógico:

- Por lo general, los estudiantes se enfrentan a un problema, una situación o un objetivo.
- En grupo, comparten ideas y se ponen de acuerdo sobre una solución, una interpretación o un procedimiento.
- Durante el brainstorming, se anotan todas las ideas sin criticarlas.
- [Los mapas mentales](#) son probablemente una de las técnicas de brainstorming más conocidas. Ayuda a los equipos a representar visualmente una jerarquía de ideas y cómo están interconectadas.
- Tras la sesión de brainstorming, se evalúan las ideas.



Duración de la aplicación:

- Una sesión sincrónica debería permitir al menos entre 10 minutos y 1 hora de brainstorming.
- Para la lluvia de ideas asincrónica, deje pasar al menos 2 días, pero no más de 4, o los estudiantes perderán el interés.

Después de la sesión de lluvia de ideas, los alumnos son capaces de:

- Comparar y distinguir ideas,
 - Juzga el valor de las diferentes soluciones,
 - Llegar a un consenso sobre la solución dada,
 - Defender sus propias ideas y las que han elegido,
 - Predecir los posibles resultados de un proceso,
 - Esboza una propuesta,
 - Informar sobre su propuesta final, y/o enumerar las posibles soluciones.
- La sesión suele ir seguida de la creación de un servicio/producto que se comparte con el instructor y puede formar parte de un proyecto más amplio del curso.

Herramienta que se puede utilizar:

- Para más información, consulte la hoja específica "[Tablero de conceptos para procesos de lluvia de ideas/debate en grupo](#)".

Ventajas	Desventajas
<ul style="list-style-type: none"> • Posibilidad de refinar las ideas de diferentes personas para una mejor solución del problema • Permite a las personas utilizar la máxima creatividad para encontrar soluciones • Aumenta la armonía entre las personas para llegar a una solución factible • La persona que participa puede no estar altamente cualificada o ser un consultor, pero puede encontrar una solución • Fácil de entender y no es una técnica complicada • Las ideas y soluciones generadas pueden utilizarse también en otros lugares 	<ul style="list-style-type: none"> • También pueden aceptarse para su evaluación algunas ideas "de descarga". • La superposición de ideas es posible • Es posible que se produzcan algunos bloqueos mentales emocionales y ambientales, por ejemplo, el malestar ante el caos, el miedo a las críticas y la perpetuación de supuestos incorrectos

Lluvia de ideas

Fomentar la inteligencia colectiva

Principales características de este enfoque pedagógico

Criterios relativos al esfuerzo para el profesor/formador:

- Requiere un bajo nivel de esfuerzo en la aplicación

Criterios específicos para el grupo objetivo:

- Aplicabilidad a los alumnos con un bajo nivel de competencia de aprendizaje
- Aplicabilidad a los alumnos con un bajo nivel de motivación para el aprendizaje

Criterios específicos de contenido:

- Facilita la enseñanza de contenidos complejos
- Adecuado para las competencias socio-comunicativas

Aplicabilidad para formas específicas de aprendizaje social:

- Aplicabilidad para el trabajo en grupo

Otros criterios:

- Aumentar la motivación
- Activar / enriquecer

100% a distancia:



e-learning



Aprendizaje en línea con apoyo de un tutor



Aula virtual



Aula virtual + sesiones de trabajo en grupo



Clase invertida (flipped classroom)



Mixto (síncrono/asíncrono)

Híbrido: presencial y a distancia:



Digital / presencial



Algunos alumnos en el aula, los otros en línea al mismo tiempo

100% presencial:



Cara a cara utilizando herramientas digitales

Conceptboard

Fomentar la inteligencia colectiva

Tablero de conceptos para los procesos de lluvia de ideas/debate en grupo:

- Documentación y visualización de los procesos de brainstorming y debate.
- Conceptboard es una herramienta de visualización y documentación bastante compleja que permite muchas funciones diferentes para el trabajo en equipo, también en subgrupos.
- El objetivo es hacer visibles los procesos cognitivos y creativos para todo el grupo y documentar los procesos de aprendizaje.



Cuadro resumen

El Conceptboard está disponible en: www.Conceptboard.com

La versión básica para que los particulares se inicien en Conceptboard es gratuita; la versión premium tiene una cuota de 5€/mes.

Descripción de esta herramienta:

- El formador puede preparar un tablero proporcionando ya categorías y preguntas.
- El formador debe familiarizarse con la herramienta, ya que su complejidad y variedad de funciones requieren cierto tiempo para acostumbrarse a ella.
- Puede llevarse a cabo en sesiones plenarias o en grupos de trabajo.

Para más información sobre el método de brainstorming, consulte también la [descripción específica](#).



Duración de la aplicación:

Herramienta para utilizar en diferentes procesos de colaboración, en función de la duración de la secuencia de formación.

Por ejemplo: Debates en grupo de 30 minutos.

Algunos consejos útiles:

- Dependiendo de la competencia de aprendizaje de los alumnos, los procesos de debate pueden estar más o menos estructurados por preguntas y resultados deseados, así como moderados o no moderados.
- En función de la competencia y la autonomía de aprendizaje, la predefinición de las preguntas, las categorías, etc., así como la moderación de los procesos de debate en la pizarra, pueden preestructurar y andamiar el proceso de debate.

Ventajas	Desventajas
<ul style="list-style-type: none"> • Visualización • Documentación • Muchas funciones gráficas y técnicas en comparación con otras herramientas de pizarra/documentación • Posibilidad de predefinir visiblemente las preguntas y categorías, por ejemplo, mediante el uso de tarjetas y pegatinas 	<ul style="list-style-type: none"> • Técnicamente algo más complejo que otras herramientas de pizarra/documentación

Conceptboard

Fomentar la inteligencia colectiva

Principales características de este enfoque pedagógico

Criterios relativos al esfuerzo para el profesor/formador:

- Requiere un bajo nivel de esfuerzo en la aplicación

Criterios específicos para el grupo objetivo:

- Aplicabilidad a entornos de aprendizaje inclusivo (por ejemplo, alumnos con niveles bajos de conocimientos de la lengua meta)

Criterios específicos de contenido:

- Adecuado para las competencias socio-comunicativas

Aplicabilidad para formas específicas de aprendizaje social:

- Aplicabilidad para el trabajo en grupo

Otros criterios:

- Aumentar la motivación
- Activar/enriquecer
- Adecuado para obtener la opinión de los alumnos
- Adecuado para una aplicación puntual (por ejemplo, para romper el hielo)

100% a distancia:



e-learning



Aprendizaje en línea con apoyo de un tutor



Aula virtual



Aula virtual + sesiones de trabajo en grupo



Clase invertida (flipped classroom)



Mixto (síncrono/asíncrono)

Híbrido: presencial y a distancia:



Digital / presencial



Algunos alumnos en el aula, los otros en línea al mismo tiempo

100% presencial:



Cara a cara utilizando herramientas digitales

Discusión en grupo

Fomentar la inteligencia colectiva

Método de aprendizaje:

- La discusión en grupo es una estrategia centrada en los estudiantes, en la que se les divide en grupos y se les anima a debatir sobre el tema impartido.

Objetivos:

- Desarrollar el pensamiento crítico.
- Desarrollar la capacidad para resolver problemas.



**Cuadro
resumen**

Descripción de este enfoque pedagógico:

- Por lo general, se organizará un debate en grupo en torno a un tema central elegido por el profesor.
- Está moderado/facilitado por el profesor.
- El clima del aula debe ser abierto para que las ideas puedan debatirse con respeto.

La puesta en práctica:

- El formador puede preparar preguntas específicas para guiar a los alumnos en el debate de grupo.
- Dividir la clase en pequeños grupos por un momento puede fomentar una mayor participación.
- El formador puede pedir a los participantes que discutan el tema con otra persona del grupo durante 5 minutos.
- A continuación, todos pueden volver a reunirse y poner en común las discusiones mantenidas. Los comentarios de todos pueden escribirse en una pizarra.
- El uso de una combinación de preguntas introductorias y de sondeo puede ser un enfoque eficaz para que el profesor obtenga más ideas.



Duración de la aplicación:
1/2h - 1h

Evaluación:

- Al final del debate, el formador hace un breve informe sobre las nuevas nociones aprendidas y las conclusiones alcanzadas.
- Los comentarios también pueden reflejar la eficacia de cada uno de los participantes durante el debate.
- Otra posibilidad es que los alumnos se observen mutuamente y den su opinión sobre las áreas específicas de aportación que se han tratado durante los debates.
- Por último, el formador también puede supervisar los grupos y tomar notas para la evaluación de todo el grupo o de las actuaciones individuales.

Ventajas

- Los debates en grupo pueden ser una forma eficaz de aumentar la capacidad de atención
- En la mayoría de los casos, la participación en las discusiones de grupo desencadena un pensamiento en la mente de los estudiantes que les hace pensar y conectar con el tema de la discusión de grupo
- Las ideas erróneas de los alumnos pueden corregirse durante el debate en grupo
- El debate en grupo puede animar a los alumnos a expresarse con mayor claridad formulando preguntas y expresando opiniones

Desventajas

- Riesgo de que sólo unos pocos estudiantes dominen todo el debate
- El tiempo que consume
- Si no se orienta adecuadamente, un debate puede degenerar en una reflexión sobre temas inapropiados que cree confusión en lugar de aclarar la lección

Discusión en grupo

Fomentar la inteligencia colectiva

Principales características de este enfoque pedagógico

Criterios relativos al esfuerzo para el profesor/formador:

- Requiere un bajo nivel de esfuerzo en la aplicación
- Requiere un bajo nivel de esfuerzo en la preparación
- Requiere un bajo nivel de conocimientos técnicos para su preparación y aplicación

Criterios específicos para el grupo objetivo:

- Aplicabilidad a los alumnos con un bajo nivel de competencia de aprendizaje
- Accesibilidad (por ejemplo, alumnos sin los medios necesarios, como ordenadores, etc.)

Criterios específicos de contenido:

- Adecuado para las competencias socio-comunicativas

Aplicabilidad para formas específicas de aprendizaje social:

- Aplicabilidad para el trabajo en grupo

Otros criterios:

- Aumentar la motivación

100% a distancia:



e-learning



Aprendizaje en línea con apoyo de un tutor



Aula virtual



Aula virtual + sesiones de trabajo en grupo



Clase invertida (flipped classroom)



Mixto (síncrono/asíncrono)

Híbrido: presencial y a distancia:



Digital / presencial



Algunos alumnos en el aula, los otros en línea al mismo tiempo

100% presencial:



Cara a cara utilizando herramientas digitales

Debate

Fomentar la inteligencia colectiva

- El objetivo principal de un debate es que los alumnos desarrollen un pensamiento crítico eficaz en relación con las cuestiones clave de un tema determinado.



**Cuadro
resumen**

Descripción de este enfoque pedagógico:

Preparación:

- Decide primero si será un debate formal o informal:
 - El debate formal tendría más directrices y temas claros.
 - Los debates informales pueden consistir en explorar cuestiones en las que ninguna de las partes toma realmente partido, o en casos en los que todos están de acuerdo pero algunos asumen el papel de "abogado del diablo".
- Este método puede combinarse con la creación de un [moodboard](#).



Duración de la aplicación:

El debate en sí puede ser sincrónico con un límite de tiempo (aprox. 30 minutos) o asíncrono con el requisito de publicar activamente durante el tiempo de debate (2-3 días).

La puesta en práctica:

- Proporcione a sus alumnos un tema controvertido.
- Los estudiantes necesitan un nivel de lectura adecuado y suficientes conocimientos previos sobre los conceptos que se exploran o tiempo para adquirirlos.
- Tras la investigación sobre el tema dado, se asigna a los alumnos una posición para debatir entre ellos. El objetivo es que los alumnos defiendan esta opinión o enfoque durante el debate.
- El instructor debe tener preparadas preguntas para guiar el debate.
- Durante el debate, las preguntas suelen dirigirse a los debatientes con una alternancia entre quien responde primero y segundo.
- Cada participante debe recibir una declaración final.

Evaluación:

- Puedes organizar una discusión de seguimiento del debate para analizar críticamente la actuación.

Ventajas	Desventajas
<ul style="list-style-type: none"> • Permite a los estudiantes ver los dos lados de un tema • Mejora la capacidad de comunicación y expresión de los estudiantes en un entorno público • Mejora las técnicas de búsqueda de información • Mejora la capacidad de recopilación, evaluación y síntesis de datos procedentes de diversas fuentes para elaborar argumentos • Fomenta la apreciación de los puntos de vista opuestos • Mejora las técnicas de debate/argumentación contra las opiniones contrarias • Permite un intercambio más interactivo entre alumnos y profesores 	<ul style="list-style-type: none"> • Los debates consumen mucho tiempo (por ejemplo, tiempo de investigación y preparación, tiempo de presentación) • Los estudiantes a los que no les gusta hablar en público estarían menos motivados para participar

Debate

Fomentar la inteligencia colectiva

Principales características de este enfoque pedagógico

Criterios relativos al esfuerzo para el profesor/formador:

- Requiere un bajo nivel de esfuerzo en la aplicación
- Requiere un bajo nivel de conocimientos técnicos para su preparación y aplicación

Criterios específicos para el grupo objetivo:

- Aplicabilidad a los alumnos con un bajo nivel de motivación para el aprendizaje
- Accesibilidad (por ejemplo, alumnos sin los medios necesarios, como ordenadores, etc.)

Criterios específicos de contenido:

- Adecuado para las competencias socio-comunicativas

Aplicabilidad para formas específicas de aprendizaje social:

- Aplicabilidad para el trabajo en grupo

Otros criterios:

- Aumentar la motivación

100% a distancia:



e-learning



Aprendizaje en línea con apoyo de un tutor



Aula virtual



Aula virtual + sesiones de trabajo en grupo



Clase invertida (flipped classroom)



Mixto (síncrono/asíncrono)

Híbrido: presencial y a distancia:



Digital / presencial



Algunos alumnos en el aula, los otros en línea al mismo tiempo

100% presencial:



Cara a cara utilizando herramientas digitales

Grupos de expertos y de aprendizaje entre iguales (Jigsaw)

Capacitar a los estudiantes para aprender de forma activa

- Puede aplicarse al trabajo en grupo y apoya los procesos de aprendizaje entre iguales.
- Los alumnos pueden adquirir amplios conocimientos sobre un tema y enseñarlo a otros estudiantes.



Cuadro resumen

Descripción de este enfoque pedagógico:

- Este método (también llamado "Jigsaw") permite el aprendizaje y el intercambio entre iguales mediante el reparto del trabajo de aprendizaje: cada alumno de un pequeño grupo es responsable de adquirir conocimientos sobre un tema y compartírselos con los demás miembros del grupo.

Preparación:

- En un entorno remoto, utilice un software que permita a los alumnos trabajar juntos en sesiones de grupo. Deberían poder compartir su pantalla y trabajar juntos en un documento/presentación, por ejemplo, a través de Google Docs.
- El profesor divide el tema de estudio en 4 o 5 subtemas y prepara el material informativo.
- A continuación, el profesor organiza la clase en equipos de aprendizaje de 4-5 alumnos (el número de alumnos/grupo debe corresponder al número de subtemas).



Duración de la aplicación:

La duración depende del contenido y del número de grupos de expertos. A modo de ejemplo:

- Introducción del método: 10-15 min.
- *Si el trabajo individual precede al trabajo en grupo de expertos: al menos 1 día*
- Grupo de expertos (sesión de trabajo): 1h
- Descanso: 0,5h
- Grupo de aprendizaje entre pares (sesión de trabajo): 1,5h
- Descanso: 15 min
- Discusión posterior: 0,5h

La puesta en práctica:

- Cada alumno estudia el subtema leyendo el material correspondiente. Esto puede ser una tarea para casa o directamente organizarse a través de un trabajo en grupo.
- *(Después de la fase de trabajo independiente, si procede)*, los expertos con el mismo subtema se reúnen en salas de reunión para debatir juntos el tema y filtrar el material en busca de la información más importante. Deben ser capaces de explicarlo después a sus compañeros. Los miembros del grupo de expertos trabajan juntos en una pequeña presentación o en un documento con notas sobre su tema. Un formato utilizado puede ser la "[ficha sintética](#)".
- A continuación, los alumnos vuelven a su equipo de aprendizaje original y se reúnen de nuevo en sesiones de grupo. Esto significa que en cada grupo de aprendizaje entre iguales hay un miembro de cada grupo de expertos.
- Los expertos transmiten sus conocimientos utilizando el material preparado en el grupo de expertos, reteniendo a su vez la información presentada por sus colegas, expertos en los otros subtemas. El tiempo de exposición de cada experto debe ser limitado (por ejemplo, 5-7 minutos).

Evaluación:

- El profesor puede hacer preguntas, pedir un informe o dar a cada alumno una hoja de evaluación.

Ventajas	Desventajas
<ul style="list-style-type: none"> • Eficiente, se puede aprender mucho contenido • Activa/motiva a los alumnos • Anima a los estudiantes a escucharse unos a otros, a trabajar en equipo y a tener un compromiso social • El tiempo que se ahorran los alumnos al no tener que hacer su propia investigación hace que este proceso sea una gran ventaja • Las presentaciones/notas de los grupos de expertos pueden ser utilizadas posteriormente por cada alumno para repetir el contenido 	<ul style="list-style-type: none"> • Gran esfuerzo de preparación para el formador • Se necesitan buenos conocimientos de informática (para el profesor y los alumnos) • Requiere alumnos motivados con experiencia en el aprendizaje • Malinterpretación del contenido • Los alumnos que no se sienten cómodos hablando delante de un grupo pueden no sentirse a gusto

Grupos de expertos y de aprendizaje entre iguales (Jigsaw)

Capacitar a los estudiantes para aprender de forma activa

Principales características de este enfoque pedagógico

Aplicabilidad para formas específicas de aprendizaje social:

- Aplicabilidad para el trabajo en grupo

Otros criterios:

- Activar/enriquecer

Criterios específicos de contenido:

- Adecuado para las competencias socio-comunicativas
- Apropiado para el desarrollo de habilidades profesionales
- Apropiado para la autocompetencia (por ejemplo, autonomía, organización)
- Facilita la enseñanza de contenidos complejos

100% a distancia:



e-learning



Aprendizaje en línea con apoyo de un tutor



Aula virtual



Aula virtual + sesiones de trabajo en grupo



Clase invertida (flipped classroom)



Mixto (síncrono/asíncrono)

Híbrido: presencial y a distancia:



Digital / presencial



Algunos alumnos en el aula, los otros en línea al mismo tiempo

100% presencial:



Cara a cara utilizando herramientas digitales

Entrevista con un experto

Capacitar a los estudiantes para aprender de forma activa

- Los alumnos entrevistan a un experto sobre un tema concreto en función de sus intereses y/o de las tareas establecidas.
- Los alumnos pueden aclarar sus dudas y hacerse una idea del campo/la aplicación práctica.



Cuadro resumen

Descripción de este enfoque pedagógico:

Preparación:

- La entrevista con el experto debe planificarse estructuralmente, las preguntas deben recogerse de antemano y, si es necesario, los alumnos deben preparar una lista de preguntas.



Duración de la aplicación:

Como ejemplo:

- Preparación de las preguntas para la entrevista y determinación de un alumno responsable: 1h
- Entrevista con el experto: 1h
- Reflexión: 1h

La puesta en práctica:

- El experto es invitado a la clase (virtual). El profesor modera sólo al principio de forma introductoria y organizativa y luego pasa a un segundo plano.
- Los estudiantes entrevistan al experto basándose en las preguntas preparadas.
- Puede ser útil determinar un alumno que sea responsable de dirigir la entrevista.

➤ Para garantizar el éxito del aprendizaje, la entrevista con el experto debe reflejarse en una sesión de seguimiento y la información recogida debe registrarse, corregirse y consolidarse.

Ventajas	Desventajas
<ul style="list-style-type: none"> • Método de activación/motivación • Los alumnos pueden obtener información de una persona con experiencia (sirve de modelo) • Se hace posible una visión real y orientada a la práctica 	<ul style="list-style-type: none"> • Los resultados de aprendizaje de este método no pueden planificarse previamente

Entrevista con un experto

Capacitar a los estudiantes para aprender de forma activa

Principales características de este enfoque pedagógico

Criterios relativos al esfuerzo para el profesor/formador:

- Requiere un bajo nivel de esfuerzo en la aplicación
- Requiere un bajo nivel de esfuerzo en la preparación
- Requiere un bajo nivel de conocimientos técnicos para su preparación y aplicación

Criterios específicos para el grupo objetivo:

- Aplicabilidad a los alumnos con un bajo nivel de competencia de aprendizaje

Criterios específicos de contenido:

- Facilita la enseñanza de contenidos complejos
- Adecuado para las competencias socio-comunicativas

Otros criterios:

- Activar/enriquecer

100% a distancia:



e-learning



Aprendizaje en línea con apoyo de un tutor



Aula virtual



Aula virtual + sesiones de trabajo en grupo



Clase invertida (flipped classroom)

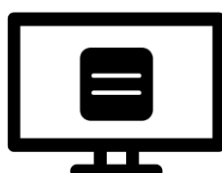


Mixto (síncrono/asíncrono)

Híbrido: presencial y a distancia:



Digital / presencial



Algunos alumnos en el aula, los otros en línea al mismo tiempo

100% presencial:



Cara a cara utilizando herramientas digitales

Evaluación entre iguales

Capacitar a los estudiantes para aprender de forma activa

- Los estudiantes evalúan a sus compañeros.
- Aumenta el nivel de motivación de los alumnos.



Cuadro resumen

Descripción de este enfoque pedagógico:

- La evaluación se organiza con los estudiantes: ellos evalúan los resultados/producciones de sus compañeros.
- Este método también hace que todos los alumnos repasen los contenidos trabajados a lo largo de una lección/curso.

Preparación:

- El profesor debe preparar un marco para la evaluación, que debe ser presentado y entregado a los alumnos antes de la situación de evaluación.
- Debe quedar claro para todos los alumnos quién evalúa a quién y qué criterios deben tenerse en cuenta. Es posible que el profesor defina estos criterios en un trabajo colaborativo con su clase.
- Puede ser útil preparar una tabla de evaluación para que la rellenen los alumnos.
- Los alumnos deben ser conscientes de que las críticas deben ser siempre constructivas.



Duración de la aplicación:

Dependiendo del tema, pero aproximadamente dos sesiones completas de unas 2 horas.

La puesta en práctica:

- Se pedirá a los alumnos que preparen una tarea sobre un tema.
- A continuación, realizarán su presentación en clase/ durante un aula virtual.
- Otros estudiantes evaluarán el resultado utilizando los criterios definidos de antemano y/o la tabla de evaluación.
- A continuación, tendrán que explicar y justificar su valoración ante el alumno que haya presentado.
- Si es necesario, el profesor completa las observaciones de los alumnos.
- Durante toda la evaluación, es muy importante que el profesor garantice un ambiente de clase positivo y agradable.

Opción:

- La evaluación entre pares puede organizarse también en grupos de trabajo.

Ventajas	Desventajas
<ul style="list-style-type: none"> • Aumenta la motivación • Da responsabilidad a los estudiantes • En el caso del trabajo en grupo: Permite al profesor comprobar si los alumnos pueden trabajar en grupos colaborativos 	<ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes se sienten comprometidos cuando tienen que evaluar a sus compañeros

Evaluación entre iguales

Capacitar a los estudiantes para aprender de forma activa

Principales características de este enfoque pedagógico

Criterios específicos de contenido:

- Apropiado para la autocompetencia (por ejemplo, autonomía, organización)

Aplicabilidad para formas específicas de aprendizaje social:

- Aplicabilidad para el trabajo en grupo

Otros criterios:

- Aumentar la motivación
- Activar/enriquecer
- Gamificación
- Métodos de entrada / Rompehielos
- Adecuado para evaluar el progreso del aprendizaje/el desarrollo de la competencia

100% a distancia:



e-learning



Aprendizaje en línea con apoyo de un tutor



Aula virtual



Aula virtual + sesiones de trabajo en grupo



Clase invertida (flipped classroom)



Mixto (síncrono/asíncrono)

Híbrido: presencial y a distancia:



Digital / presencial



Algunos alumnos en el aula, los otros en línea al mismo tiempo

100% presencial:



Cara a cara utilizando herramientas digitales

Foros

Capacitar a los estudiantes para aprender de forma activa

- Intercambio de puntos de vista sobre un tema concreto en un foro online.



**Cuadro
resumen**

El espacio del foro suele formar parte de un entorno de aprendizaje virtual como Moodle.

Descripción de este enfoque pedagógico:

La puesta en práctica:

- El profesor presenta información sobre un tema concreto (por ejemplo, el impacto del transporte en el calentamiento global).
- Los estudiantes se unen a un foro en un entorno de aprendizaje virtual (como Moodle).
- Cada alumno escribe un post sobre su opinión acerca del tema.
- A continuación, se anima a los estudiantes a interactuar con los mensajes de sus compañeros.
- Los profesores pueden intervenir en el foro, interactuando con los alumnos.
- La interacción con los estudiantes debe formar parte del proceso de evaluación.

Opciones:

- Se podría crear una encuesta para elegir los mejores mensajes del foro.
- Se pueden utilizar vídeos para explicar el tema.

Consejos:

- Este método debe utilizarse en un momento en el que los alumnos ya tengan algunos conocimientos técnicos.



Duración de la aplicación:

Dependiendo del tema, pero aproximadamente una sesión completa de unas 2 horas. Una vez creado el foro y con suficientes comentarios, los alumnos pueden publicar actualizaciones de vez en cuando.

Ventajas	Desventajas
<ul style="list-style-type: none"> • Mejora las habilidades de escritura de los estudiantes • Adecuado en cualquier situación de aprendizaje 	<ul style="list-style-type: none"> • Depende mucho del nivel de interacción • Algunas ideas pueden estar mal expresadas

Foros

Capacitar a los estudiantes para aprender de forma activa

Principales características de este enfoque pedagógico

Criterios relativos al esfuerzo para el profesor/formador:

- Requiere un bajo nivel de conocimientos técnicos para su preparación y aplicación

Criterios específicos de contenido:

- Facilita la enseñanza de contenidos complejos
- Adecuado para las competencias socio-comunicativas
- Apropiado para la autocompetencia (por ejemplo, autonomía, organización)

Otros criterios:

- Adecuado para evaluar el progreso del aprendizaje/el desarrollo de la competencia

100% a distancia:



e-learning



Aprendizaje en línea con apoyo de un tutor



Aula virtual



Aula virtual + sesiones de trabajo en grupo



Clase invertida (flipped classroom)

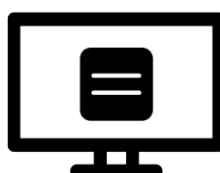


Mixto (síncrono/asíncrono)

Híbrido: presencial y a distancia:



Digital / presencial



Algunos alumnos en el aula, los otros en línea al mismo tiempo

100% presencial:



Cara a cara utilizando herramientas digitales

El "juego de la última idea"

Comprobación de conocimientos

- Permite al formador volver a un elemento central del día para comprobar lo que los alumnos han aprendido.
- El juego también puede utilizarse para abrir un nuevo capítulo/tema y comprobar los conocimientos iniciales de los alumnos.



Cuadro resumen

Descripción de este enfoque pedagógico:

Preparación:

- Es importante tener bien preparado el enunciado de la pregunta.

La puesta en práctica:

- El formador hace una pregunta a los alumnos.
- A continuación, los alumnos se turnan para responder con una palabra o una frase corta hasta que se les acaban las ideas.
- El ganador es el último en encontrar una respuesta.
- En el modo remoto, el juego se puede configurar utilizando herramientas de videoconferencia. El formador puede tomar el control de los micrófonos y dar la palabra a los alumnos por turnos.



Duración de la aplicación:

- Depende del tamaño del grupo, del tema o temas tratados y del número de respuestas.
- Aproximadamente 20 minutos.

Algunos consejos útiles:

- La memoria de los formadores se pondrá a prueba porque puede haber repeticiones en las respuestas de los alumnos.
- La animación del juego debe ser dinámica: Sin demasiado tiempo de reflexión, sin tiempos muertos.
- Como este método es fácil de entender para los alumnos, puede utilizarse desde el principio del año de formación y durante todo el curso.
- El "juego de la última idea" ayuda a los alumnos a mantenerse concentrados al final del día, pero también despierta su curiosidad sobre un nuevo tema.

Ventajas	Desventajas
<ul style="list-style-type: none"> • Gamificación • El entorno competitivo anima a los alumnos a participar • Fácil de instalar • Crea un intercambio lúdico al final de una jornada muy teórica • Permite al formador verificar la comprensión de los temas tratados 	<ul style="list-style-type: none"> • No es muy adecuado para un grupo grande

El "juego de la última idea"

Comprobación de conocimientos

Principales características de este enfoque pedagógico

Criterios relativos al esfuerzo para el profesor/formador:

- Requiere un bajo nivel de esfuerzo en la preparación
- Requiere un bajo nivel de conocimientos técnicos para su preparación y aplicación

Criterios específicos para el grupo objetivo:

- Aplicabilidad a los alumnos con un bajo nivel de motivación para el aprendizaje
- Accesibilidad (por ejemplo, alumnos sin los medios necesarios, como ordenadores, etc.)

Criterios específicos de contenido:

- Facilita la enseñanza de contenidos complejos

Otros criterios:

- Aumentar la motivación
- Activar/enriquecer
- Adecuado para una aplicación puntual (por ejemplo, para romper el hielo)

100% a distancia:



e-learning



Aprendizaje electrónico con apoyo de un tutor



Aula virtual



Aula virtual + sesiones de trabajo en grupo



Clase invertida (flipped classroom)

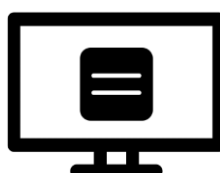


Mixto (síncrono/asíncrono)

Híbrido: presencial y a distancia:



Digital / presencial



Algunos alumnos en el aula, los otros en línea al mismo tiempo

100% presencial:



Cara a cara utilizando herramientas digitales

Método del semáforo

Comprobación de conocimientos

- Evaluación de conocimientos o actitudes.
- Este método puede aplicarse como un tipo de test para evaluar los conocimientos reales de los alumnos, para comprobar el progreso del aprendizaje o para obtener una impresión de las actitudes de los alumnos hacia un tema.



Cuadro resumen

Descripción de este enfoque pedagógico:

Preparación:

- Cada alumno necesita 3 trozos de papel. Uno verde, uno amarillo y uno rojo.
- El formador prepara preguntas sobre un tema concreto. Son preguntas que generan información sobre los conocimientos y actitudes de los alumnos.

La puesta en práctica:

- El formador explica el método y especifica el significado de los colores:
El rojo significa "equivocado" o "no estoy de acuerdo".
El verde significa "correcto" o "estoy de acuerdo".
El amarillo significa "no sé" o "estoy parcialmente de acuerdo".

- El formador formula una pregunta tras otra y los alumnos responden mostrando el papel correspondiente.
- Después de cada pregunta, el formador puede aclarar cuál es la respuesta correcta o preguntar a varios alumnos por qué han elegido tal respuesta.
 - Si se pretende, se puede contar el número de respuestas.
 - Esto podría ser la base de un debate en grupo.



Duración de la aplicación:

Este método no requiere mucho tiempo. El tiempo de aplicación depende del número de preguntas

Ventajas	Desventajas
<ul style="list-style-type: none"> • Método gamificado y motivador • El formador se hace fácilmente una idea del nivel de conocimientos de los alumnos 	<ul style="list-style-type: none"> • Es necesario preparar 3 trozos de papel de color para cada alumno

Método del semáforo

Comprobación de conocimientos

Principales características de este enfoque pedagógico

Criterios relativos al esfuerzo para el profesor/formador:

- Requiere un bajo nivel de esfuerzo en la aplicación
- Requiere un bajo nivel de conocimientos técnicos para su preparación y aplicación

Criterios específicos para el grupo objetivo:

- Aplicabilidad a los alumnos con un bajo nivel de competencia de aprendizaje

Criterios específicos de contenido:

- Facilita la enseñanza de contenidos complejos
- Adecuado para las competencias socio-comunicativas

Otros criterios:

- Activar/enriquecer
- Gamificación
- Adecuado para obtener la opinión de los alumnos

100% a distancia:



e-learning



Aprendizaje en línea con apoyo de un tutor



Aula virtual



Aula virtual + sesiones de trabajo en grupo



Clase invertida (flipped classroom)

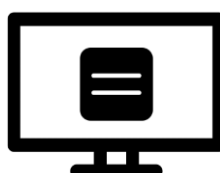


Mixto (síncrono/asíncrono)

Híbrido: presencial y a distancia:



Digital / presencial



Algunos alumnos en el aula, los otros en línea al mismo tiempo

100% presencial:



Cara a cara utilizando herramientas digitales

Pruebas y exámenes

Comprobación de conocimientos

- Evaluación o repetición de conocimientos.
- El profesor prepara algunas preguntas y los alumnos las responden en un test o herramienta de prueba.
- Ayuda a los alumnos a repetir el contenido y al profesor a comprobar el progreso del aprendizaje.
- Los cuestionarios/pruebas también pueden utilizarse al principio de un proceso de formación para comprobar los conocimientos.



**Cuadro
resumen**

Descripción de este enfoque pedagógico:

Preparación

- El formador prepara las preguntas para la prueba y las inserta en la herramienta en línea (por ejemplo, [Kahoot!](#), [Quizizz](#), [iSpring Suite](#), [Google Forms](#), [Respondus](#))

Aplicación

- El profesor envía un enlace (y la contraseña, si es pertinente) a los participantes, y éstos pueden iniciar el cuestionario directamente.



Duración de la aplicación:

La duración depende del número de preguntas (aprox. 15 minutos)

- El momento adecuado depende del objetivo individual del método. Si el formador pretende utilizar un cuestionario como evaluación de conocimientos, puede ser útil aplicarlo al principio de un curso de formación o de una lección. Si el formador quiere utilizar el método para que los alumnos repitan el contenido aprendido, puede aplicarse durante o al final de una lección.

Variante:

- Pueden ser los alumnos quienes creen las preguntas para sus compañeros.
- En este caso, dé tiempo a los alumnos, por ejemplo, al final de una lección, para que creen preguntas (con 3/4 respuestas posibles para cada pregunta) sobre el tema o temas tratados durante la lección.
- Es importante que el profesor supervise el proceso de creación de preguntas.
- A continuación, los alumnos juegan en grupos a los diferentes cuestionarios creados.

Evaluación:

- El test también puede utilizarse como método para evaluar el progreso del aprendizaje de los alumnos al final de la formación.

Ventajas	Desventajas
<ul style="list-style-type: none"> • Activa y motiva a los participantes • Los participantes y el formador pueden evaluar fácilmente el progreso del aprendizaje y las carencias de conocimientos • Los participantes se divierten durante la aplicación 	<ul style="list-style-type: none"> • Necesita tiempo de preparación para el formador • El carácter de competencia puede crear presión para algunos participantes (pero también hay herramientas sin carácter de competencia) • Para algunos temas complejos, es difícil encontrar preguntas adecuadas (de elección múltiple)

Pruebas y exámenes

Comprobación de conocimientos

Principales características de este enfoque pedagógico

Criterios específicos para el grupo objetivo:

- Aplicabilidad a los alumnos con un bajo nivel de competencia de aprendizaje
- Aplicabilidad a los alumnos con un bajo nivel de motivación para el aprendizaje

Criterios específicos de contenido:

- Facilita la enseñanza de contenidos complejos

Aplicabilidad para formas específicas de aprendizaje social:

- Aplicabilidad para el autoaprendizaje

Otros criterios:

- Aumentar la motivación
- Activar / enriquecer
- Gamificación
- Adecuado para evaluar el progreso del aprendizaje / el desarrollo de la competencia

100% a distancia:



e-learning



Aprendizaje en línea con apoyo de un tutor



Aula virtual



Aula virtual + sesiones de trabajo en grupo



Clase invertida (flipped classroom)

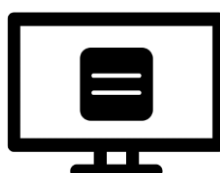


Mixto (síncrono/asíncrono)

Híbrido: presencial y a distancia:



Digital / presencial



Algunos alumnos en el aula, los otros en línea al mismo tiempo

100% presencial:



Cara a cara utilizando herramientas digitales

La zona ciega

Comprobación de conocimientos

- Revisar el nivel de conocimientos de cada alumno y sus lagunas de conocimiento mediante un ejercicio de reflexión.
- Se pide a los alumnos que se sitúen en el espectro de conocimientos.
- Ayudar a los alumnos a identificar las lagunas en sus conocimientos y a desarrollar su autoevaluación.



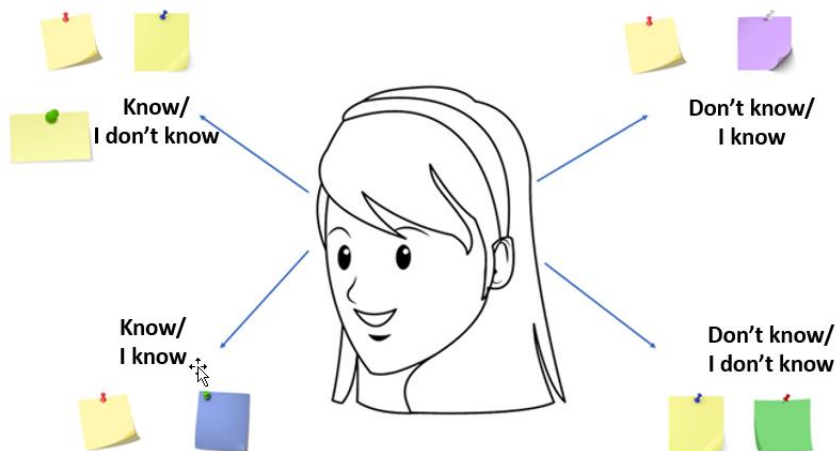
Cuadro resumen

El instructor puede obtener una imagen completa de los conocimientos y las lagunas de los alumnos y seguir la evolución de sus conocimientos al principio y al final de una sesión.

Descripción de este enfoque pedagógico:

Preparación:

- Prepara un rotafolio grande (o utiliza una pizarra online como [Scrumblr](#) o [Klaxoon](#)) para dibujar un perfil y 4 flechas que vayan en 4 direcciones.
- Al final de la primera flecha escribe "Sé / Sé", al final de la segunda "Sé / No sé", "No sé / Sé" para la tercera y la cuarta termina con "No sé / No sé":



- Dependiendo del nivel de formación y autonomía de los alumnos y de su capacidad de autoevaluación, este ejercicio puede realizarse en equipos (de hasta 4-5 alumnos) o individualmente.
- Si el profesor quiere ir un paso más allá, él y los alumnos pueden pensar colectivamente en cómo presentar los conceptos no comprendidos por los alumnos de otra forma.

1. Primera flecha: cada persona escribirá "lo que sé que sé" Soy consciente de que he aprendido y sé/comprendo esto.
2. Segunda flecha: "lo que sé que no sé" Soy consciente de que no sé/ entiendo esto.
3. Tercera flecha: "lo que no sé que sé" El conocimiento que tengo, pero del que no soy consciente.
4. Cuarta flecha: "lo que no sé que no sé" No soy consciente de que no sé/ entiendo esto.

La puesta en práctica:

- Distribuya notas adhesivas o invite a los participantes a la pizarra en línea.
- Los estudiantes completan la flecha uno, luego la flecha dos, y así sucesivamente.
- Para la flecha cuatro, los alumnos probablemente tendrán problemas: el formador puede desempeñar un papel activo aquí y apoyar a los alumnos: echar un vistazo a los gráficos ya completados para identificar lo que aún no saben. A continuación, formule preguntas específicas para guiar la reflexión de los alumnos y ayudarles a identificar sus lagunas de conocimiento.



Duración de la aplicación:

Aproximadamente 1 h

- Este método no se adapta al principio de un curso de formación.

Ventajas	Desventajas
<ul style="list-style-type: none"> • Una forma divertida de autoevaluarse • Proporciona información completa al formador sobre los conocimientos de cada alumno • Desarrolla la autoevaluación • Permite percibir inmediatamente las principales lagunas de conocimiento 	<ul style="list-style-type: none"> • Puede llevar tiempo crear y aplicar en remoto • Los alumnos deben ser maduros y capaces de autoevaluarse • La flecha 4 puede ser difícil de llenar y de entender • Los alumnos pueden tener dificultades para admitir sus defectos ante los demás

La zona ciega

Comprobación de conocimientos

Principales características de este enfoque pedagógico

Criterios relativos al esfuerzo para el profesor/formador:

- Fácil de transmitir/compartir con un colega

Criterios específicos para el grupo objetivo:

- Aplicabilidad a entornos de aprendizaje inclusivo (por ejemplo, alumnos con niveles bajos de conocimientos de la lengua meta)

Criterios específicos de contenido:

- Facilita la enseñanza de contenidos complejos
- Apropiado para la autocompetencia (por ejemplo, autonomía, organización)

Aplicabilidad para formas específicas de aprendizaje social:

- Aplicabilidad para el trabajo en grupo
- Aplicabilidad para el autoaprendizaje

Otros criterios:

- Adecuado para evaluar el progreso del aprendizaje/el desarrollo de la competencia
- Apropiado para la aplicación a largo plazo / que abarque todo el curso (por ejemplo, la cartera de formación)

100% a distancia:



e-learning



Aprendizaje en línea con apoyo de un tutor



Aula virtual



Aula virtual + sesiones de trabajo en grupo



Clase invertida (flipped classroom)

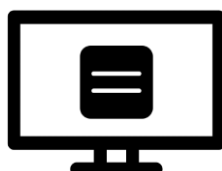


Mixto (síncrono/asíncrono)

Híbrido: presencial y a distancia:



Digital / presencial



Algunos alumnos en el aula, los otros en línea al mismo tiempo

100% presencial:



Cara a cara utilizando herramientas digitales

K-W-L (Saber, querer saber, aprender)

Comprobación de conocimientos

K-W-L es un método eficaz para estructurar el conocimiento que incluye 3 fases:

- a) K (saber) = los alumnos buscan lo que saben sobre el tema,
- b) W (querer saber) = los estudiantes especifican lo que quieren saber/aprender y formulan las preguntas,
- c) L (aprender) = los alumnos definen lo que han aprendido y quieren recordar.



Cuadro resumen

Descripción de este enfoque pedagógico:

- El KWL fomenta el aprendizaje activo al permitir a los profesores evaluar el nivel de aprendizaje de sus alumnos.
- El KWL se basa en los conocimientos previos del alumno sobre la materia. Existe una relación entre la comprensión del aprendizaje y los conocimientos previos.

La puesta en práctica:

- Este método se puede utilizar para el trabajo individual, el trabajo en parejas o en grupos, se puede rellenar la tabla también en el pleno y añadirle gradualmente información. Puede ser escrito por el profesor, el alumno o el jefe de grupo. Cada grupo puede trabajar sobre lo mismo o sobre diferentes partes del tema. Las conclusiones de todos los grupos pueden escribirse y resumirse en una tabla.
- En un papel, dibuja una tabla con 3 columnas:

YO SÉ	QUIERO SABER	HE APRENDIDO
...

- **Paso 1:** En la primera columna "LO SÉ", los alumnos escriben lo que ya saben sobre el tema. El profesor o los alumnos pueden añadir sus notas también en una pizarra, donde se resumirá toda la información.
- **Paso 2:** En la segunda columna "QUIERO SABER", los alumnos escriben lo que les gustaría saber.
• Por ahora, dejan la tercera columna vacía.
• Los alumnos que lo deseen pueden leer lo que han escrito los demás. Si ven que falta información en su tabla, pueden añadirla a la suya.
- **Paso 3:** Ahora, pida a los alumnos que trabajen individualmente (lean un texto, vean un vídeo, etc.) o realice su(s) lección(es) como de costumbre.
- **Paso 4:** Tras la fase de aprendizaje, rellenan la tercera columna "HE APRENDIDO" con la información que era nueva para ellos.
• Pídeles que comprueben si todas las preguntas de la columna "QUIERO SABER" han sido contestadas. Si no es así, puede discutir estas preguntas en clase o pedir a los alumnos que investiguen más para encontrar la información que falta.



Duración de la aplicación:
Aproximadamente 1-3 horas

Ventajas	Desventajas
<ul style="list-style-type: none"> • Promueve el aprendizaje activo • Fomenta el éxito académico: como los alumnos participan activamente, estarán más conectados con la clase y la materia. • Mejora el aprendizaje • Los profesores pueden averiguar lo que saben los alumnos • Fácil de crear para los estudiantes • Ayuda a controlar la comprensión • Andamiaje adicional para los estudiantes cuando lo necesiten 	<ul style="list-style-type: none"> • Es posible que los estudiantes no tengan ningún conocimiento previo para conectar con • Los estudiantes pueden saltarse los conceptos que realmente no entienden y no pueden explicar • La información de fondo puede ser incorrecta • Los alumnos pueden limitarse a copiar información del texto

K-W-L (Saber, querer saber, aprender)

Comprobación de conocimientos

Principales características de este enfoque pedagógico

Criterios relativos al esfuerzo para el profesor/formador:

- Requiere un bajo nivel de conocimientos técnicos para su preparación y aplicación

Criterios específicos de contenido:

- Facilita la enseñanza de contenidos complejos

Criterios específicos del grupo objetivo:

- Aplicabilidad a los alumnos con un bajo nivel de competencia de aprendizaje
- Aplicabilidad a entornos de aprendizaje inclusivo (por ejemplo, alumnos con niveles bajos de conocimientos de la lengua meta)

Aplicabilidad para formas específicas de aprendizaje social:

- Aplicabilidad para el trabajo en grupo
- Aplicabilidad para el autoaprendizaje

Otros criterios:

- Métodos de andamiaje para apoyar formatos de aprendizaje altamente autodirigidos
- Adecuado para evaluar el progreso del aprendizaje/el desarrollo de la competencia

100% a distancia:



e-learning



Aprendizaje en línea con apoyo de un tutor



Aula virtual



Aula virtual + sesiones de trabajo en grupo



Clase invertida (flipped classroom)

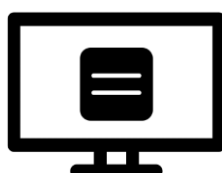


Mixto (síncrono/asíncrono)

Híbrido: presencial y a distancia:



Digital / presencial



Algunos alumnos en el aula, los otros en línea al mismo tiempo

100% presencial:



Cara a cara utilizando herramientas digitales

Plikers

Comprobación de conocimientos

- Herramienta de evaluación en línea.
- Una forma rápida y sencilla de comprobar la comprensión de los alumnos.



Cuadro resumen

- Plikers es una herramienta educativa gratuita, accesible y atractiva que utilizan millones de profesores de todo el mundo para evaluar a sus alumnos y recoger resultados instantáneos en el aula o a distancia: www.plickers.com.

Descripción de este enfoque pedagógico:

- Plickers permite a los profesores recopilar datos de evaluación formativa en el momento, sin que los alumnos tengan que utilizar dispositivos o papel y lápiz.
- Los profesores tienen acceso a una cuenta gratuita de Plickers. Éstas están diseñadas para un uso individual y permiten crear un entorno en línea personalizado, que puede adaptarse a sus necesidades y cursos individuales.
- En general, Plickers está más bien diseñado para la formación en el aula utilizando las tarjetas estándar de Plickers. Desde la crisis de Covid19, la plataforma también ofrece una nueva función de aprendizaje electrónico que permite a los estudiantes participar de forma segura en casa y responder a las preguntas en tiempo real.
- Plickers no está adaptado para entornos de aprendizaje electrónico asíncrono. ¡Para las tareas a ritmo propio, puede utilizar [Quizizz](#) o [Kahoot!](#)

Preparación:

- Agregue listas de estudiantes a las clases de Plickers y asigne un número de tarjeta a cada estudiante.
- Se debe imprimir la "tarjeta Plickers" de cada estudiante.
- Recopile una biblioteca de preguntas de opción múltiple (en forma de conjuntos) para mostrar a sus alumnos.

Aplicación en el aula:

- Durante la clase, los profesores muestran a sus alumnos los contenidos creados en la plataforma Plickers.
- Los estudiantes presentan sus respuestas levantando sus "tarjetas Plickers" y mirándolas en una dirección determinada.
- A continuación, el profesor utiliza la aplicación Plickers para escanear las tarjetas y recoger las respuestas de los alumnos. La aplicación controla la sesión mostrando las respuestas correctas y repasando las preguntas dentro de un conjunto.
- Una introducción paso a paso para el uso de Plickers en el aula puede encontrarse [aquí](#).

Aplicación en la formación online sincrónica:

- La preparación es la misma, pero no es necesario imprimir las "tarjetas Plickers" ni utilizar la aplicación Plickers.
- Usted envía a sus alumnos un enlace individual único para su clase, que deben utilizar para conectarse a la sesión y responder a las preguntas en línea.
- Una introducción paso a paso para el uso remoto de Plickers se puede encontrar [aquí](#).



Duración de la aplicación:

Aproximadamente 15-20 min.

Ventajas	Desventajas
<ul style="list-style-type: none"> • Gamificación • Mejora el aprendizaje • Una forma rápida y sencilla de evaluar los conocimientos de los alumnos 	<ul style="list-style-type: none"> • No está adaptado para la evaluación de todos los tipos de resultados de aprendizaje • El profesor tarda mucho tiempo en crear los contenidos en la plataforma

Plickers

Comprobación de conocimientos

Principales características de este enfoque pedagógico

Criterios específicos del grupo objetivo:

- Aplicabilidad a los alumnos con un bajo nivel de competencia de aprendizaje
- Aplicabilidad a los alumnos con un bajo nivel de motivación para el aprendizaje

Criterios específicos de contenido:

- Facilita la enseñanza de contenidos complejos

Otros criterios:

- Aumentar la motivación
- Gamificación
- Adecuado para evaluar el progreso del aprendizaje/el desarrollo de la competencia

100% a distancia:



e-learning



Aprendizaje en línea con apoyo de un tutor



Aula virtual



Aula virtual + sesiones de trabajo en grupo



Clase invertida (flipped classroom)



Mixto (síncrono/asíncrono)

Híbrido: presencial y a distancia:



Digital / presencial



Algunos alumnos en el aula, los otros en línea al mismo tiempo

100% presencial:



Cara a cara utilizando herramientas digitales

La estrella de mar

Aumentar y evaluar la participación

- Obtener comentarios sobre el método de enseñanza/la sesión de formación.
- Desarrollar la capacidad de análisis y reflexión de los alumnos.
- Haz un balance después de una sesión.
- Recoger las opiniones y sentimientos de los alumnos sobre los métodos y herramientas de enseñanza utilizados.



Cuadro resumen

Descripción de este enfoque pedagógico:

- Dibuja un diagrama en forma de estrella en un rotafolio. Escribe los siguientes títulos en cada parte del diagrama:

- Seguimos...
- Nos detenemos
- Hacemos meno
- Hacemos más..
- Intentamos/empezamos



- A continuación, el formador entrega a cada alumno 5 post-its y le explica qué significa cada parte del gráfico:
 1. Continuamos: todo lo que nos ha gustado de la sesión, lo que nos ha ayudado en nuestro trabajo y los resultados que hemos conseguido.
 2. Dejamos: todo lo que no nos beneficia o dificulta nuestro trabajo.
 3. Hacemos menos: las prácticas que necesitan ser refinadas en el contexto actual.
 4. Hacemos más: las prácticas que no nos aportan suficiente beneficio y que deben ser mejoradas.
 5. Probamos: cualquier idea de nuevas prácticas que debamos introducir.

- A continuación, todos los alumnos escriben en silencio sus ideas en los post-its para completar el diagrama.
- Un post-it por idea y por área.
- A continuación, los alumnos se turnan para presentar sus ideas.
- A continuación, el instructor pide a los alumnos que voten qué ideas les parecen más importantes.

En un entorno remoto:

- El formador abre una pizarra en [Klaxoon](#).
- Luego, por turno, cada alumno aportará una idea para cada rama del diagrama.
- El formador también puede enviar el enlace del Klaxoon creado a los alumnos, que podrán modificarlo en directo insertando sus post-its virtuales (dentro del límite de 20 participantes como máximo para la versión gratuita). La ventaja de esta opción es que es más interactiva y divertida para los alumnos.



Duración de la aplicación:
Unos 40 minutos

Ventajas	Desventajas
<ul style="list-style-type: none"> • Permite que el formador tenga información sobre sus sesiones • Permite al formador adaptar sus métodos de enseñanza a las necesidades de los alumnos • Desarrolla la capacidad crítica y analítica de los alumnos • Método adaptado a la enseñanza presencial y a distancia 	<ul style="list-style-type: none"> • No permite la retroalimentación sobre el terreno • No es adecuado para un grupo grande

La estrella de mar

Aumentar y evaluar la participación

Principales características de este enfoque pedagógico

Criterios relativos al esfuerzo para el profesor/formador:

- Requiere un bajo nivel de esfuerzo en la preparación

Criterios específicos para el grupo objetivo:

- Aplicabilidad a los alumnos con un bajo nivel de motivación para el aprendizaje
- Aplicabilidad a entornos de aprendizaje inclusivo (por ejemplo, alumnos con niveles bajos de conocimientos de la lengua meta)

Criterios específicos de contenido:

- Adecuado para las competencias socio-comunicativas

Otros criterios:

- Aumentar la motivación
- Adecuado para obtener la opinión de los alumnos
- Adecuado para una aplicación puntual (por ejemplo, para romper el hielo)

100% a distancia:



e-learning



Aprendizaje en línea con apoyo de un tutor



Aula virtual



Aula virtual + sesiones de trabajo en grupo



Clase invertida (flipped classroom)

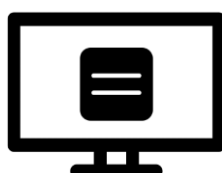


Mixto (síncrono/asíncrono)

Híbrido: presencial y a distancia:



Digital / presencial



Algunos alumnos en el aula, los otros en línea al mismo tiempo

100% presencial:



Cara a cara utilizando herramientas digitales

Explorador, Comprador, Vacacionista, Prisionero

Aumentar y evaluar la participación

- Breve actividad para medir el compromiso de los participantes durante un taller/comienzo de trabajo en grupo/sesión de formación.
- Ayuda al profesor a averiguar si los alumnos están muy motivados e interesados en el tema o son más bien reservados y le permite reaccionar si es necesario.



Cuadro resumen

Descripción de este enfoque pedagógico:

- En una cartulina grande, el formador dibuja cuatro secciones y escribe los siguientes términos: Explorador, Comprador, Vacacionista y Prisionero (un término por sección):



- A continuación, el formador distribuye una pegatina/post-it a cada alumno y le explica el significado de cada campo (véanse las explicaciones de la derecha).
- Los alumnos colocan su pegatina/post-it en el campo correspondiente.

- Investigador: Está ansioso por descubrir nuevas ideas y perspectivas. Quieren aprender todo lo posible sobre el proyecto.
- Comprador: se interesa por toda la información disponible y se alegra de volver a casa con una idea nueva y útil.
- Vacacionista: no está interesado en el grupo de trabajo, pero está contento de tener un descanso de la vida cotidiana.
- Preso: se siente obligado a participar en el grupo de trabajo y preferiría hacer otra cosa.

Informe:

- Puedes preguntar a tus alumnos "¿Por qué se sienten prisioneros/compradores/exploradores/vacaciones?"



Duración de la aplicación:
Aproximadamente 15 minutos

Aplicación a distancia:

- El entrenador tiene dos opciones:
 - La encuesta se realiza al inicio de la clase/trabajo en grupo de forma sincrónica: el formador comparte su pantalla de [Klaxoon](#) (u otra herramienta) en la que se mostrará el enlace a la encuesta y el código a rellenar o simplemente un código QR a escanear.
 - La encuesta se envía a los estudiantes antes de que comience la clase/el trabajo en grupo y ellos responderán de forma asíncrona.

Ventajas	Desventajas
<ul style="list-style-type: none"> • Activación de • Permite al profesor saber a quién debe motivar más 	<ul style="list-style-type: none"> • Encierra al alumno en un papel

Explorador, Comprador, Vacacionista, Prisionero

Aumentar y evaluar la participación

Principales características de este enfoque pedagógico

Criterios relativos al esfuerzo para el profesor/formador:

- Requiere un bajo nivel de esfuerzo en la preparación

Criterios específicos para el grupo objetivo:

- Aplicabilidad a los alumnos con un bajo nivel de motivación para el aprendizaje
- Aplicabilidad a entornos de aprendizaje inclusivo (por ejemplo, alumnos con niveles bajos de conocimientos de la lengua meta)

Criterios específicos de contenido:

- Adecuado para las competencias socio-comunicativas

Otros criterios:

- Activar/enriquecer
- Adecuado para obtener la opinión de los alumnos

100% a distancia:



e-learning



Aprendizaje en línea con apoyo de un tutor



Aula virtual



Aula virtual + sesiones de trabajo en grupo



Clase invertida (flipped classroom)

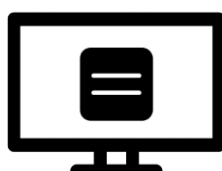


Mixto (síncrono/asíncrono)

Híbrido: presencial y a distancia:



Digital / presencial



Algunos alumnos en el aula, los otros en línea al mismo tiempo

100% presencial:



Cara a cara utilizando herramientas digitales

Tutoría

Aumentar y evaluar la participación

- Dar un apoyo eficaz a los estudiantes.
- Ayudar a los alumnos a alcanzar la madurez psicológica.



**Cuadro
resumen**

Descripción de este enfoque pedagógico:

- La tutoría que describimos aquí se organiza entre estudiantes, por ejemplo:
 - un novato recibe el apoyo y la orientación de un alumno mayor.
 - un alumno con dificultades de aprendizaje recibe el apoyo de otro alumno de su clase
 - etc.
- Este método está muy adaptado para dar responsabilidades a los alumnos, apoyar a los alumnos con dificultades o ayudar a los nuevos a integrarse en la clase, etc.

Preparación:

- El profesor debe preparar un marco claro para la tutoría (frecuencia de las reuniones entre los tutores y sus "protegidos", tipo de apoyo que se puede esperar de los tutores, apoyo que los tutores pueden obtener del profesor, etc.)
- Este marco debe adaptarse si la tutoría se organiza a distancia (por ejemplo, proporcionar herramientas a los tutores que permitan reuniones en línea y apoyo a distancia).



Duración de la aplicación:

A largo plazo

Implementación a largo plazo / que abarque todo el curso:

- El profesor debe explicar el marco preparado al principio tanto a los mentores como a los "protegidos".
- Durante el año escolar, el profesor debe estar disponible y apoyar a los mentores si es necesario.

Evaluación:

- Al final del año escolar, será importante que el profesor haga un balance de la experiencia tanto con los mentores como con los "protegidos".

Ventajas	Desventajas
<ul style="list-style-type: none"> • Aumenta la motivación • Da responsabilidad a los estudiantes • El mentor transmite sus conocimientos y experiencia a otro alumno 	<ul style="list-style-type: none"> • Dificultad para que el profesor controle la calidad de la tutoría

Tutoría

Aumentar y evaluar la participación

Principales características de este enfoque pedagógico

Criterios específicos para el grupo objetivo:

- Aplicabilidad a los alumnos con un bajo nivel de competencia de aprendizaje
- Aplicabilidad a los alumnos con un bajo nivel de motivación para el aprendizaje

Criterios específicos de contenido:

- Adecuado para las competencias socio-comunicativas
- Adecuado para el desarrollo de habilidades profesionales

Otros criterios:

- Aumentar la motivación
- Activar / enriquecer
- Métodos de entrada / Rompehielos
- Adecuado para evaluar el progreso del aprendizaje / el desarrollo de la competencia

100% a distancia:



e-learning



Aprendizaje en línea con apoyo de un tutor



Aula virtual



Aula virtual + sesiones de trabajo en grupo



Clase invertida (flipped classroom)

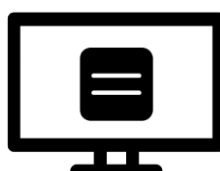


Mixto (síncrono/asíncrono)

Híbrido: presencial y a distancia:



Digital / presencial



Algunos alumnos en el aula, los otros en línea al mismo tiempo

100% presencial:



Cara a cara utilizando herramientas digitales

¡Kahoot!

Herramientas útiles

- Permite al formador conectar con los alumnos cuando están estudiando desde casa y aumenta la participación.
- ¡Desde los modos de juego a ritmo de estudiante hasta los proyectos de creación de juegos, ¡Kahoot! potencia el estudio independiente y ayuda a los alumnos a convertirse en líderes.
- ¡Kahoot! puede ayudar al formador a evaluar la opinión de la clase sobre un tema y a averiguar el rendimiento real de los alumnos.



Cuadro resumen

- Involucrar a los alumnos en el repaso de los contenidos en clase y en casa e identificar los temas que necesitan volver a ser enseñados.
- Identifique las lagunas de conocimiento en su clase y afine las instrucciones para reforzar estos temas y ayudar a los estudiantes a dominarlos.
- ¡Obtén valiosos análisis de los informes de ¡Kahoot! para evaluar los resultados del aprendizaje y el progreso de la clase, y dirija sus instrucciones.
- ¡La creación de su propio ¡Kahoot! comienza con la creación de una cuenta de usuario por parte del profesor. La página principal se encuentra en: <https://kahoot.com/>.

Descripción de esta herramienta:

- Cree preguntas, imágenes o vídeos accesibles para ser utilizados en las preguntas y cree opciones de respuesta.
- ¡El "modo concurso" es el juego más utilizado de Kahoot! Registra los tiempos de respuesta de los encuestados, así como sus puntuaciones.
- El "modo de debate" es una pregunta única que ayuda a la clase a encontrar una opinión sobre un tema concreto.

- El "modo encuesta" es básicamente lo mismo que el "modo concurso", pero no da puntos y por lo tanto no es competitivo. Las encuestas se pueden utilizar para dar feedback o ver qué tipo de información tienen los estudiantes.
- El objetivo es promover el aprendizaje eliminando las rutinas y evitando que los alumnos se pasiven.

- ¡El mejor momento para jugar a un juego en Kahoot! es cuando se ha repasado la teoría y los ejemplos y se quiere poner a prueba las habilidades de los alumnos.



Duración de la aplicación:

La duración depende mucho de la misión. Puede durar una hora, pero una misión de mayor envergadura también podría llevarse a cabo en varias sesiones de entrenamiento.

Ventajas	Desventajas
<ul style="list-style-type: none"> • Cada uno debe responder por sí mismo y pensar en su propia respuesta • El éxito o fracaso de la propia respuesta no se muestra a toda la clase • El porcentaje de personas que han respondido correctamente proporciona al formador información sobre el éxito de la lección y sobre las áreas en las que todavía es necesario desarrollarla • Carácter lúdico, interactividad: a los alumnos les gusta • Los estudiantes también pueden crear sus propios juegos • Una vez creado, el juego está siempre disponible y también se puede editar posteriormente 	<ul style="list-style-type: none"> • Jugar con un seudónimo no identifica a los encuestados ante el formador: si alguien necesita más ayuda para aprender, este juego no "revelará" a la persona que necesita ayuda (si tienes la licencia, puedes identificar los seudónimos y las respuestas) • Se necesita tiempo para formular el tipo de preguntas adecuadas • Las preguntas y respuestas deben ser cortas (no son adecuadas para todos los temas) • Estructura competitiva (no apta para todos)

¡Kahoot!

Herramientas útiles

Principales características de este enfoque pedagógico

Criterios relativos al esfuerzo para el profesor/formador:

- Requiere un bajo nivel de esfuerzo en la aplicación
- Fácil de transmitir/compartir con los colegas

Criterios específicos para el grupo objetivo:

- Aplicabilidad a los alumnos con un bajo nivel de motivación para el aprendizaje

Criterios específicos de contenido:

- Facilita la enseñanza de contenidos complejos

Otros criterios:

- Aumentar la motivación
- Gamificación
- Métodos de entrada / Rompehielos
- Adecuado para evaluar el progreso del aprendizaje / el desarrollo de la competencia

100% a distancia:



e-learning



Aprendizaje en línea con apoyo de un tutor



Aula virtual



Aula virtual + sesiones de trabajo en grupo



Clase invertida (flipped classroom)

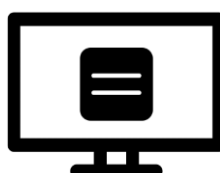


Mixto (síncrono/asíncrono)

Híbrido: presencial y a distancia:



Digital / presencial



Algunos alumnos en el aula, los otros en línea al mismo tiempo

100% presencial:



Cara a cara utilizando herramientas digitales

Jeopardy

Herramientas útiles

Al final de una secuencia de aprendizaje se puede utilizar un juego de Jeopardy para evaluar los resultados del aprendizaje.

- Método lúdico.
- Ayuda a evaluar el progreso del alumno.
- Promueve el refuerzo de los aprendizajes previamente cubiertos.
- Crea una dinámica social a través de la competencia.
- Aporta diversión y emoción a la clase.



Cuadro resumen

Jeopardy es un juego de concurso de preguntas y respuestas.

Herramienta(s): Se pueden utilizar muchas herramientas para juegos tipo Jeopardy, en nuestro caso utilizamos JeopardyLabs.com

Requisitos técnicos: Dispositivo final y acceso a Internet.

Descripción de esta herramienta:

- Establezca objetivos de aprendizaje.
- Pida a los alumnos que se preparen para un debate.
- Proporcionar dirección y mantener el enfoque.
- Haga preguntas que no sólo mantengan el debate, sino que permitan un análisis más profundo.



Duración de la aplicación:

0,5 h - 1 h

Objetivos de aprendizaje del método/secuencia de formación:

- Método de gamificación.
- Evaluar los resultados del aprendizaje.
- Reforzar los contenidos de aprendizaje.

Evaluación:

- Tras el debate, los participantes en el curso pueden escribir lo que han aprendido, cómo ha cambiado su forma de pensar o cómo se relaciona el debate con otros contenidos del curso.

Ventajas	Desventajas
<ul style="list-style-type: none"> • Aumenta la capacidad de atención • Estimula la reflexión y establece una conexión con el tema • Puede animar a los alumnos a interactuar más claramente entre ellos haciendo preguntas y expresando opiniones 	<ul style="list-style-type: none"> • Existe la posibilidad de que unos pocos alumnos dominen el debate • El método requiere mucho tiempo

Jeopardy

Herramientas útiles

Principales características de este enfoque pedagógico

Criterios específicos para el grupo objetivo:

- Aplicabilidad a los alumnos con un bajo nivel de competencia de aprendizaje
- Aplicabilidad a los alumnos con un bajo nivel de motivación para el aprendizaje

Otros criterios:

- Aumentar la motivación
- Activar / enriquecer
- Gamificación
- Métodos de entrada / Rompehielos
- Adecuado para evaluar el progreso del aprendizaje / el desarrollo de la competencia

Criterios específicos de contenido:

- Facilita la enseñanza de contenidos complejos

100% a distancia:



e-learning



Aprendizaje en línea con apoyo de un tutor



Aula virtual



Aula virtual + sesiones de trabajo en grupo



Clase invertida (flipped classroom)

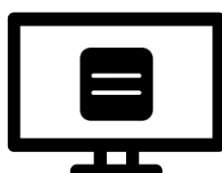


Mixto (síncrono/asíncrono)

Híbrido: presencial y a distancia:



Digital / presencial



Algunos alumnos en el aula, los otros en línea al mismo tiempo

100% presencial:



Cara a cara utilizando herramientas digitales

Haiku Deck

Herramientas útiles

- Haiku Deck es una herramienta online que permite realizar materiales de presentación.
- Cada diapositiva es una sola imagen, a la que el formador puede añadir una palabra clave.
- Crear materiales de presentación breves, eficaces y atractivos.



**Cuadro
resumen**

- Haiku Deck ofrece una versión gratuita disponible en: www.haikudeck.com.
- La plataforma dispone de plantillas, gráficos e imágenes.
- También es posible importar sus propias imágenes.

Descripción de esta herramienta:

- Cree sus propios materiales de presentación según sus necesidades (discursos animados, cualquier tipo de presentación breve, muros de vocabulario, procedimientos de clase, ...).
- Este método puede permitir que el formador vuelva a involucrar y motivar a los alumnos que han perdido el interés.
- Puede romper una secuencia larga y hacerla más dinámica.
- Los Haiku Deck se alojan automáticamente en línea y pueden descargarse en formato . pptx (PowerPoint).

- Haiku Deck se puede utilizar en línea, sin necesidad de descargarlo. El sitio web está disponible desde cualquier ordenador y en smartphones y tabletas con iOS.
- Haiku Deck puede ser utilizado por los alumnos ya que es más fácil y más intuitivo de usar que PowerPoint.
- Permite a los alumnos utilizar su creatividad y facilita la realización de sus presentaciones.



Duración de la aplicación:

Aproximadamente 5-10 minutos

Ventajas	Desventajas
<ul style="list-style-type: none"> • Muy fácil de usar y entender, los entrenadores pueden hacer sus Haiku Deck desde un teléfono o una tableta digital • Amplia biblioteca de imágenes y plantillas 	<ul style="list-style-type: none"> • No hay muchas opciones avanzadas (pocas personalizaciones...) • No es posible añadir vídeos/enlaces de YouTube y audio con la versión gratuita

Haiku Deck

Herramientas útiles

Principales características de este enfoque pedagógico

Criterios relativos al esfuerzo para el profesor/formador:

- Requiere un bajo nivel de conocimientos técnicos para su preparación y aplicación

Criterios específicos para el grupo objetivo:

- Aplicabilidad a los alumnos con un bajo nivel de motivación para el aprendizaje
- Aplicabilidad a entornos de aprendizaje inclusivo (por ejemplo, alumnos con niveles bajos de conocimientos de la lengua meta)

Otros criterios:

- Aumentar la motivación
- Activar/enriquecer
- Métodos de entrada / Rompehielos
- Método adecuado para dividir en secuencias cortas (por ejemplo, aplicación en unidades de microaprendizaje)

100% a distancia:



e-learning



Aprendizaje en línea con apoyo de un tutor



Aula virtual



Aula virtual + sesiones de trabajo en grupo



Clase invertida (flipped classroom)

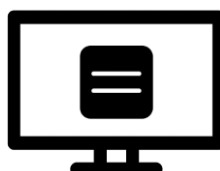


Mixto (síncrono/asíncrono)

Híbrido: presencial y a distancia:



Digital / presencial



Algunos alumnos en el aula, los otros en línea al mismo tiempo

100% presencial:



Cara a cara utilizando herramientas digitales

Padlet

Herramientas útiles

- Padlet es muy adecuado para una gran variedad de trabajos, donde realmente sólo la imaginación de los estudiantes y profesores es el límite.
- Padlet también es útil cuando se quiere hacer una encuesta rápida o, por ejemplo, repetir lo que han recordado los alumnos durante la última hora.
- Además, Padlet es adecuado para el trabajo en grupo y la revisión.



**Cuadro
resumen**

- Padlet (<https://fi.padlet.com/>) es un muro virtual que puede almacenar diversos contenidos. Los mensajes pueden contener texto, imágenes, sonido, enlaces a mapas, vínculos, dibujos, música, vídeos y animaciones gif.
- Hay varias formas de colocar los mensajes en la pared, como una lista o un mapa mental.
- Varias personas pueden trabajar en la misma pared al mismo tiempo.

Descripción de esta herramienta:

- Padlet es un muro de memoria electrónico, por ejemplo, para llevar a cabo ideas, tareas y trabajos en grupo.
- El profesor define un "muro", que en este caso es un sitio web interactivo.
- En este muro, los estudiantes pueden escribir, por ejemplo, ideas u opiniones, responder a tareas de reflexión o revisar los deberes en un ordenador o dispositivo móvil según las instrucciones del profesor. Cuando alguien escribe en un muro, los demás ven inmediatamente lo escrito en su propio ordenador o dispositivo móvil.
- Padlet funciona mejor en los navegadores de ordenadores de sobremesa y portátiles, así como en una aplicación móvil gratuita. Los navegadores móviles no son compatibles con todas las funciones.



Duración de la aplicación:

Es fácil y rápido de usar. La duración depende de la finalidad.

La puesta en práctica:

- Crea un nuevo muro.
- Dé a los alumnos el enlace con el muro y otras instrucciones necesarias para el trabajo a realizar.

Ventajas	Desventajas
<ul style="list-style-type: none"> • Muy fácil de usar • Gratis • No es necesario registrarse 	

Padlet

Herramientas útiles

Principales características de este enfoque pedagógico

Criterios relativos al esfuerzo para el profesor/formador:

- Requiere un bajo nivel de esfuerzo en la preparación

Criterios específicos de contenido:

- Adecuado para el desarrollo de habilidades profesionales
- Facilita la enseñanza de contenidos complejos

Aplicabilidad para formas específicas de aprendizaje social:

- Aplicabilidad para el trabajo en grupo

Otros criterios:

- Aumentar la motivación
- Activar/enriquecer
- Adecuado para evaluar el progreso del aprendizaje/el desarrollo de la competencia

100% a distancia:



e-learning



Aprendizaje en línea con apoyo de un tutor



Aula virtual



Aula virtual + sesiones de trabajo en grupo



Clase invertida (flipped classroom)

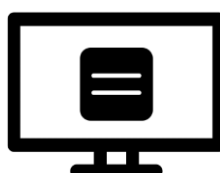


Mixto (síncrono/asíncrono)

Híbrido: presencial y a distancia:



Digital / presencial



Algunos alumnos en el aula, los otros en línea al mismo tiempo

100% presencial:



Cara a cara utilizando herramientas digitales

Pantalla del aula

Herramientas útiles

- Apoye sus actividades de clase, estimule el compromiso y ayude a sus alumnos a ponerse a trabajar utilizando las herramientas intuitivas de **Classroomscreen**.
- Classroomscreen es un sitio web donde puedes crear una pizarra digital.
- Puede utilizarse bien tanto en la enseñanza presencial como a distancia.



Cuadro resumen

El Classroomscreen está disponible en: [Classroomscreen | Home](#).

Descripción de esta herramienta:

- La idea es que el profesor cree un tablero, saque las herramientas que quiera y comparta el tablero para que sea visible para todos.
- No es necesario conectarse.
- Puedes crear fácil y rápidamente un nuevo tablero cuando lo necesites.
- Puede utilizar 13 herramientas sencillas diferentes (widgets) para activar a los estudiantes, como por ejemplo
 - un encuestado tras un sorteo,
 - dibujo de las imágenes,
 - fórmulas,
 - cálculos,
 - escritura de texto en una caja separada (que también puede mostrar el contenido de esa lección),
 - etc.
- Hay diferentes widgets para indicar el modo de trabajo (por ejemplo, trabajo silencioso) o contar el tiempo.



Duración de la aplicación:

La creación de una pizarra blanca lleva entre 5 y 15 minutos, dependiendo del tipo de widgets que utilices y con qué propósito.

Preparación:

- Paso 1: Lanzar y proyectar.
- Proyecta Classroomscreen con un proyector o digiboard en tu aula. Empieza eligiendo un fondo o sube tu propia imagen.
- Paso 2: Crea tu pantalla.
- Elige los widgets que necesites en la barra de widgets. Por ejemplo, utilice el cuadro de texto para escribir su instrucción y configurar el temporizador.
- Paso 3: Comenzar la lección.
- Durante la clase, puedes ajustar fácilmente las instrucciones en la pantalla, en función de lo que necesiten tus alumnos.

Ventajas	Desventajas
<ul style="list-style-type: none"> • Fácil de usar • Herramientas de widgets simples • Adecuado para el aprendizaje presencial y a distancia 	<ul style="list-style-type: none"> • Puede que no funcione para estudiantes mayores

Pantalla del aula

Herramientas útiles

Principales características de este enfoque pedagógico

Criterios relativos al esfuerzo para el profesor/formador:

- Requiere un bajo nivel de esfuerzo en la aplicación
- Requiere un bajo nivel de esfuerzo en la preparación
- Requiere un bajo nivel de conocimientos técnicos para su preparación y aplicación

Criterios específicos de contenido:

- Adecuado para las competencias socio-comunicativas

Criterios específicos del grupo objetivo:

- Aplicabilidad a los alumnos con un bajo nivel de competencia de aprendizaje
- Aplicabilidad a los alumnos con un bajo nivel de motivación para el aprendizaje

Otros criterios:

- Activar/enriquecer
- Aumentar la motivación

100% a distancia:



e-learning



Aprendizaje en línea con apoyo de un tutor



Aula virtual



Aula virtual + sesiones de trabajo en grupo



Clase invertida (flipped classroom)

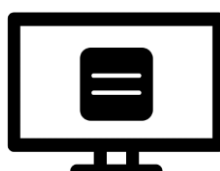


Mixto (síncrono/asíncrono)

Híbrido: presencial y a distancia:



Digital / presencial



Algunos alumnos en el aula, los otros en línea al mismo tiempo

100% presencial:



Cara a cara utilizando herramientas digitales

Canva

Herramientas útiles

- Con Canva, puedes hacer infografías, carteles, invitaciones, revistas, libros electrónicos y mucho más para hacer más interesantes las presentaciones y el material teórico.
- Por ejemplo, puedes grabarte a ti mismo (tu voz) durante tu presentación.
- No hay que confundir Canva con el servicio Canvas, que es un entorno de aprendizaje electrónico.



**Cuadro
resumen**

Canva está disponible en: www.canva.com.

Descripción de esta herramienta:

- La idea es seleccionar una de las plantillas ya hechas y personalizarla como quieras. Puedes añadir tus propias imágenes o buscar ilustraciones del enorme stock de Canva.
- Canva funciona en el ordenador con un navegador y en el iPad con su propia aplicación. El servicio es en parte gratuito, pero también ofrece muchos contenidos de pago. Éstos están marcados por separado, pero al principio la atención se centra fácilmente en la propia creación y los elementos de pago se hacen evidentes a más tardar cuando se intenta publicar el resultado. Por lo tanto, los profesores deben prestar mucha atención a qué áreas son realmente gratuitas.
- Antes de crear el material de formación, hay que aprender la herramienta en sí.
- Se adapta bien al trabajo en grupo, a las presentaciones en clase y al aprendizaje de los demás.



Duración de la aplicación:

Ejercicio de larga duración para el trabajo en grupo, por ejemplo: 1h/semana durante 3 meses.

Algunos consejos útiles:

- Canva puede utilizarse en la enseñanza haciendo que los alumnos creen contenidos para los demás que se comentan e interpretan. Las imágenes capturadas y similares pueden descargarse en el ordenador en varios formatos de archivo: PDF, jpg o png. A partir de ahí, se pueden enviar a una plataforma de aprendizaje común.
- Como novedad, Canva ofrece la posibilidad de trabajar en equipo. En la versión gratuita, los usuarios pueden compartir el contenido que han realizado (es decir, la imagen o el conjunto de diapositivas) para su posterior edición. Otro usuario puede realizar los cambios después de iniciar sesión en Canva. Un usuario individual también puede crear un grupo de hasta diez miembros.

Ventajas	Desventajas
<ul style="list-style-type: none"> • Interfaz intuitiva del navegador • Millones de imágenes gratuitas • Miles de elementos gratuitos • Amplia gama de fuentes • Utilizar sus propias imágenes • Disponible en muchos idiomas • Aplicaciones para el iPad 	<ul style="list-style-type: none"> • No hay rejilla para alinear los elementos • No hay cambio de escala de la imagen diseñada • No hay interfaz de navegador móvil

Principales características de este enfoque pedagógico

Aplicabilidad para formas específicas de aprendizaje social:

- Aplicabilidad para el trabajo en grupo
- Aplicabilidad para el autoaprendizaje

Otros criterios:

- Métodos de andamiaje para apoyar formatos de aprendizaje altamente autodirigidos
- Activar / enriquecer
- Apropiado para la aplicación a largo plazo / que abarque todo el curso (por ejemplo, la cartera de formación)

100% a distancia:



e-learning



Aprendizaje en línea con apoyo de un tutor



Aula virtual



Aula virtual + sesiones de trabajo en grupo



Clase invertida (flipped classroom)

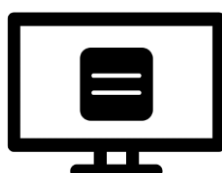


Mixto (síncrono/asíncrono)

Híbrido: presencial y a distancia:



Digital / presencial



Algunos alumnos en el aula, los otros en línea al mismo tiempo

100% presencial:



Cara a cara utilizando herramientas digitales

Flinga

Herramientas útiles

- La plataforma Flinga combina diferentes dispositivos móviles para funcionar como una herramienta de construcción de conocimiento colaborativo.
- Los alumnos pueden participar de forma individual o simultánea en las conversaciones o preguntas.
- Es posible recoger los comentarios, preguntas y respuestas de los alumnos de forma rápida y sencilla para que sean visibles para todos. Toda la clase puede participar simultáneamente en el trabajo colaborativo de forma divertida.



Cuadro resumen

Flinga está disponible en: [Nordtouch](#).

Descripción de esta herramienta:

- Activación, participación y cooperación de los participantes en las reuniones presenciales y en línea:
 - Tablón de anuncios,
 - Lluvia de ideas conjunta y votación de las mismas,
 - Lluvia de ideas y agrupación de las mismas,
 - Trabajo por fases de los grupos de bulbos,
 - Productos visuales comunes como los mapas mentales y los pensamientos.
- En Flinga, basta con que uno se registre en el servicio y cree una sesión a la que los demás se conectan de forma anónima a través del enlace.
- Flinga no requiere la descarga de una aplicación por separado, ya que funciona directamente en el navegador. La aplicación funciona en la mayoría de los dispositivos móviles utilizados (compatibilidad con HTML5) y permite a las escuelas el uso de entornos BYOD (Bring your own device).



Duración de la aplicación:

Trabajo en grupo: 15-30 minutos.
Puede utilizarse durante toda la conferencia.

¿Cómo empezar?

- En la página de inicio de Flinga, puedes crear una cuenta para ti, unirte a un espacio de trabajo creado por otra persona o iniciar sesión con tus propias credenciales.
- Los participantes se unirán a su sesión de Flinga mediante un enlace, una clave o un código QR.

Algunos consejos útiles:

- **El aprendizaje colaborativo** significa aprender en grupo, con el fin de alcanzar un objetivo compartido.
- En el aprendizaje comunitario, los miembros del grupo tienen una misión y un objetivo comunes que conducen a un entendimiento compartido. En el mejor de los casos, la construcción de conocimientos en colaboración conduce a un resultado que va más allá de lo que los miembros del equipo habrían logrado por sí solos. Dependiendo de la duración de la tarea del grupo, su realización varía.

Ventajas	Desventajas
<ul style="list-style-type: none"> • El uso básico es gratuito • No se requiere una cuenta para participar (sólo el anfitrión necesita una cuenta) • Simple, y por lo tanto fácil para los participantes • Ideal para el facilitador a distancia novato 	<ul style="list-style-type: none"> • La interfaz debe ser mejorada, ya que aporta pocos inconvenientes a la facilidad de uso • No hay historial de versiones: si borras algo y no pulsas "Deshacer" en unos segundos, el contenido ya no se puede restaurar. • Los límites de la aplicación llegan rápidamente cuando se quiere ampliar su uso • La versión de pago no ofrece ninguna herramienta nueva

Flinga

Herramientas útiles

Principales características de este enfoque pedagógico

Criterios relativos al esfuerzo para el profesor/formador:

- Requiere un bajo nivel de esfuerzo en la preparación

Criterios específicos de contenido:

- Facilita la enseñanza de contenidos complejos
- Adecuado para el desarrollo de habilidades profesionales
- Adecuado para las competencias socio-comunicativas

Aplicabilidad para formas específicas de aprendizaje social:

- Aplicabilidad para el trabajo en grupo
- Aplicabilidad para el autoaprendizaje

Otros criterios:

- Activar/enriquecer

100% a distancia:



e-learning



Aprendizaje en línea con apoyo de un tutor



Aula virtual



Aula virtual + sesiones de trabajo en grupo



Clase invertida (flipped classroom)

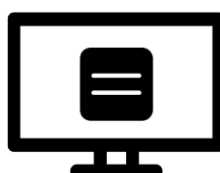


Mixto (síncrono/asíncrono)

Híbrido: presencial y a distancia:



Digital / presencial



Algunos alumnos en el aula, los otros en línea al mismo tiempo

100% presencial:



Cara a cara utilizando herramientas digitales