



ENSEÑANDO SIMPLY DIGITALLY MANUAL

TABLA DE CONTENIDOS

ÍNDICE	01
Incrementar las competencias digitales del profesorado de Educación y Formación Profesional	02
Impulsar la participación en el aprendizaje electrónico entre los estudiantes	03
Transferencia de métodos analógicos a formatos digitales	04
Cómo afrontar el ciberacoso y la exclusión	05

INTRODUCCIÓN

“CÓMO NACIÓ” LA IDEA DE PROYECTO

“SIMPLY digitally INCLUDED” se creó como proyecto de seguimiento del proyecto Erasmus+ “SIMPLY INCLUDED”. “SIMPLY INCLUDED” ayudó a personas con antecedentes migratorios o refugiados a tomar conciencia de sus fortalezas y competencias para ingresar a la Educación y Formación Profesional. La realización de una formación profesional puede conducir a una entrada exitosa en el mercado laboral y, por tanto, fomenta una vida autodeterminada.



El proyecto también se dirigió a profesores de FP y empresas, porque son ellos los que se ven afectados a la hora de integrar con éxito a las personas en el mercado laboral. El proyecto comenzó en 2019, luego el virus corona llegó a Europa en 2020. La pandemia trajo muchos obstáculos y desafíos a las sociedades. Por ejemplo, hubo que repensar el concepto de educación presencial y la formación profesional no pudo continuar como antes.

¿DE QUÉ TRATA SIMPLY digitally INCLUDED?

Con la pandemia, los profesores y formadores de FP tuvieron que pensar en nuevas formas de enseñar a sus estudiantes digitalmente sin crear desigualdad en la educación entre los estudiantes. Por ello, el consorcio SIMPLY INCLUDED decidió abordar los retos de la integración y los formatos digitales de aprendizaje. Así nació SIMPLY digitalmente INCLUDED.

SIMPLY digitalmente Incluido quiere ayudar a los inmigrantes y refugiados a tener éxito en el mercado laboral europeo. Además, queremos capacitar a los docentes para que puedan utilizar métodos digitales y sentirse cómodos y a gusto en los formatos de enseñanza digitales.

Durante la duración del proyecto, el equipo del proyecto desarrolló diferentes resultados para respaldar el objetivo de SIMPLY digitalmente incluido. El resultado que se presenta a continuación se llama:

“SIMPLY digitally PREPARADO - manual digital para profesores de FP”

El manual está dirigido a los docentes para apoyar y aumentar sus habilidades de enseñanza digital.

¿DE QUÉ TRATA EL MANUAL?

Para continuar enseñando durante la pandemia y utilizar formatos digitales en diferentes situaciones, los docentes tuvieron que transferir años de prácticas analógicas a entornos de aprendizaje digital. Además, enfrentan otros desafíos como la falta de participación de los estudiantes, el inexistente acceso a dispositivos digitales o el ciberacoso.

El conjunto de herramientas tiene como objetivo apoyar a los profesores de FP en las siguientes áreas:

Aumentar el número de participaciones en actividades de aprendizaje digital dentro del grupo objetivo.

Formar y aumentar el conocimiento de los profesores de FP sobre el uso de herramientas digitales con el fin de aumentar el atractivo de la enseñanza para convertirse en un "profesor digital" con especial enfoque en los dispositivos móviles para superar el problema de los dispositivos inexistentes.

Incrementar el uso de métodos digitales de aprendizaje entre pares y estrategias digitales de aprendizaje cooperativo en la FP

Incrementar la motivación de los estudiantes de FP para aprender en línea mediante el uso de herramientas interactivas y digitales.

Apoyar la transformación del profesorado de FP de profesor analógico a profesor digital

Soluciones para afrontar problemas como el ciberbullying en las aulas digitales.

¿CÓMO USAR EL MANUAL?

El manual contiene 4 capítulos:

- **Capítulo 1:** Incrementar las competencias digitales de los profesores de FP
- **Capítulo 2:** Métodos para aumentar la participación de los estudiantes en el E-Learning
- **Capítulo 3:** Transferencia de métodos analógicos a formatos digitales.
- **Capítulo 4:** Estrategias y soluciones para afrontar el acoso cibernético y la exclusión.

Como docente, puedes utilizar el kit de herramientas de forma interactiva. Cada capítulo ofrece nuevos conocimientos y perspectivas sobre los temas respectivos. Pero también ofrecen diferentes herramientas prácticas que puedes integrar en tu aula.

Puedes leer el kit de herramientas capítulo por capítulo o solo leer los capítulos que sean relevantes para usted.

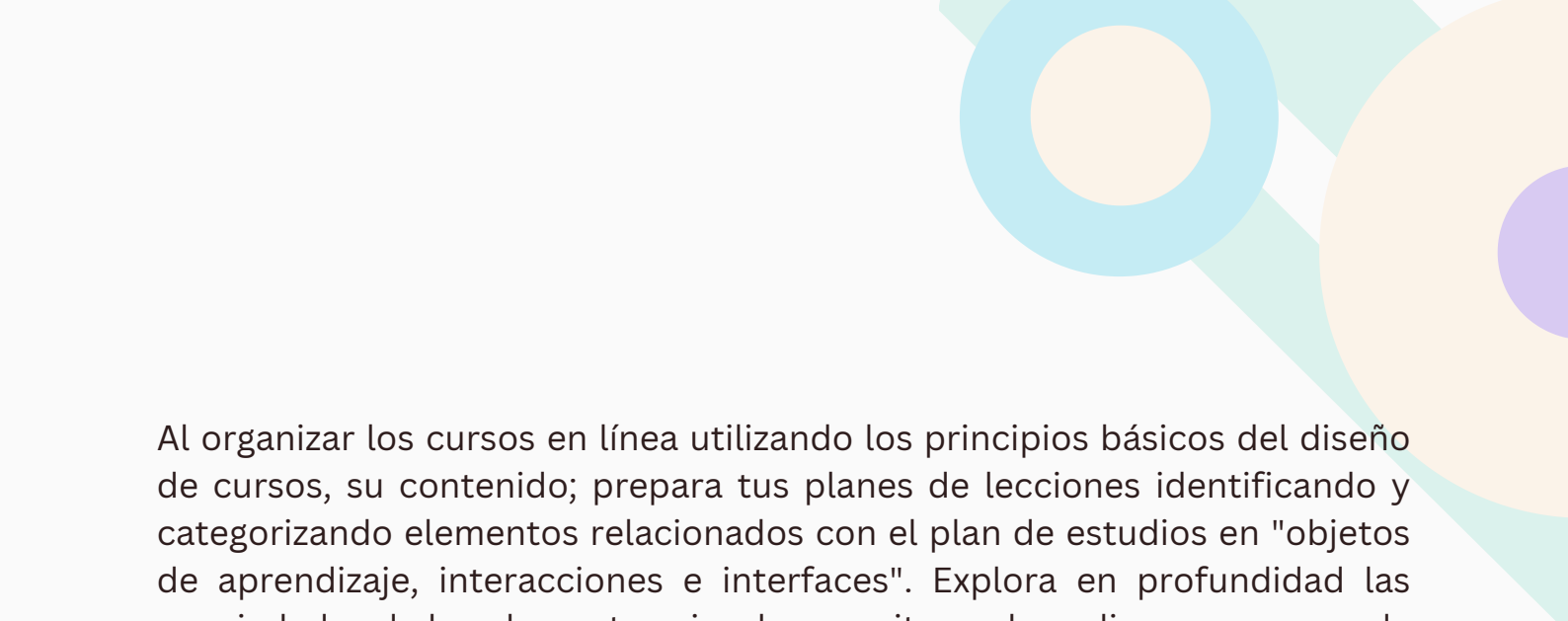
CAPÍTULO 1:

INCREMENTAR LAS COMPETENCIAS DIGITALES DEL PROFESORADO DE EDUCACIÓN Y FORMACIÓN PROFESIONAL

La nueva era digital en la que vivimos nos pide continuamente que cambiemos y mejoremos las habilidades que necesitamos para poder desenvolvernos correctamente en el mundo actual. Las habilidades digitales son algunas de estas habilidades que jugarán un papel importante en la vida que vivimos, tanto a nivel personal como profesional. Todavía existe una gran necesidad de mejorar estas habilidades, también debido al hecho de que la era digital sigue evolucionando a un ritmo enormemente rápido. Ser capaz de utilizar Internet, acceder a Google y enviar correos electrónicos puede haber parecido una habilidad digital adecuada hace 10 años, pero esto ya no es suficiente. Esto ahora se reconoce ampliamente y debemos tomar medidas para asegurarnos de que nuestros estudiantes adquieran estas habilidades adecuadas durante su educación para que puedan promover su desarrollo digital una vez que comiencen a aceptar empleos y trabajar en el campo.

Cómo preparar contenido de aprendizaje atractivo

Es necesario prestar atención a los siguientes puntos a la hora de preparar contenidos de aprendizaje interesantes. El contenido que prepararemos debe ser paralelo a los objetivos que queremos lograr tanto con la educación presencial como con los programas de aprendizaje en línea porque la transformación digital se está produciendo muy rápidamente en la educación.



Al organizar los cursos en línea utilizando los principios básicos del diseño de cursos, su contenido; prepara tus planes de lecciones identificando y categorizando elementos relacionados con el plan de estudios en "objetos de aprendizaje, interacciones e interfaces". Explora en profundidad las propiedades de los elementos visuales, escritos y de audio para que pueda crear materiales visuales atractivos y significativos, aprovechar elementos escritos atractivos y utilizar el audio de manera efectiva para aumentar la atención, el compromiso, la comprensión y el aprendizaje de los estudiantes. Incorpora herramientas de evaluación digital en su sistema educativo. diseño que respalde la retroalimentación formativa, la reflexión, permita ajustes de instrucción y evalúe la efectividad del contenido de su curso para respaldar la mejora continua. Utiliza una variedad de herramientas digitales para estructurar experiencias de aprendizaje en línea diferenciadas. Reúne los objetos de aprendizaje y las herramientas de evaluación que ha desarrollado para estructurar interacciones, interfaces y crear o elaborar su curso.

Autoorganización digital

Las herramientas digitales no son en sí mismas la varita mágica que hace que una escuela de repente sea más eficaz y atractiva; las escuelas necesitan un profesorado bien preparado, nuevas formas de organizarse (el proceso de enseñanza, las aulas, los procesos de evaluación y evaluación tanto de profesores como de estudiantes) e involucrar a los actores relevantes en el proceso de diseño de un plan coherente para la adopción de este tipo de herramientas.



El uso del teléfono móvil como dispositivo móvil para la participación en e-learning

Los teléfonos móviles como herramienta digital juegan un papel importante en el proceso de aprendizaje y enseñanza. Se espera que la importancia y el papel de la tecnología aumenten en el futuro y continúen transformando las escuelas y la enseñanza. El uso de teléfonos móviles es un nuevo logro tecnológico y una tendencia educativa que ofrece amplias oportunidades de aprendizaje tanto para los educadores como para los alumnos.

El potencial para una enseñanza y un aprendizaje electrónico eficaces aumenta con el uso de tecnologías móviles. Esto se debe a los beneficios del aprendizaje con teléfonos móviles, como la capacidad de facilitar el intercambio de información, el pensamiento crítico, el aprendizaje participativo, la resolución de problemas y el desarrollo de habilidades comunicativas para toda la vida sin limitaciones de tiempo y espacio.

MEJOR CONSEJO

HERRAMIENTAS DIGITALES

Introducción

Herramienta	Quizlet
Link	www.quizlet.com
Tipo	Aprendizaje basado en juegos
Objetivo	Con Quizlet, hay muchísimas opciones para que usted y sus alumnos las utilicen. Puede utilizar millones de conjuntos de tarjetas didácticas para enseñar una variedad de temas. Hace que el aprendizaje sea divertido y atractivo para estudiantes de todas las edades y, sobre todo, es muy fácil de usar y accesible para usted y sus alumnos. Puedes elegir entre diferentes tipos de cuestionarios para jugar, lo que hace que la herramienta sea diversa y viva.
Consejos y trucos	Deja que el alumnado haga los ejercicios individualmente o todos juntos.
Recursos	¡Solo necesitas iniciar sesión en el sitio web www.quizlet.com y listo!

MEJOR CONSEJO

HERRAMIENTAS DIGITALES

Introducción

Herramienta	Mentimeter
Link	www.mentimeter.com
Tipo	Espontáneo, interactivo
Objetivo	Mentimeter es una herramienta muy eficaz y, de hecho, puede ayudarle a simplificar su vida como profesor. Reúne características de un par de herramientas diferentes y tiene muchas de las funciones de una aplicación de encuestas o cuestionarios. Estas funciones simplemente están integradas en un formulario de presentación, por lo que puede participar sin tener que abandonar los materiales de la presentación (también puede incrustarlos en PowerPoint).
Consejos y trucos	Un consejo para el profesorado: intenta ser lo más claro posible sobre las preguntas que haces. No querrás causar confusión durante tu presentación. Explica al alumnado desde el principio qué hacer y cuál es su objetivo. ¡Seguro que llamará la atención de tus alumnos!
Recursos	Es una aplicación en línea y no se necesitan materiales. Todo lo que necesitas es un dispositivo y una conexión a Internet.

MEJOR CONSEJO

HERRAMIENTAS DIGITALES

Introducción

Herramienta	Padlet
Link	https://padlet.com/
Tipo	Colaboración, diversión, intuitivo
Objetivo	Esta es una herramienta de Internet que permite al profesorado y estudiantado recopilar información en línea y cargarla en el tablero digital de Padlet con solo arrastrar y soltar. Se pueden agregar vídeos, textos, hipervínculos, imágenes, etc. al tablero digital de Padlet y se puede organizar como en un tablero de clase tradicional, que solía estar lleno de anuncios y notas.
Consejos y trucos	Es divertido e intuitivo. Esto atraerá la atención de los estudiantes, esto se debe tener en cuenta.
Recursos	Todo lo que necesitas es un dispositivo y una conexión a Internet.

MEJOR CONSEJO

HERRAMIENTAS DIGITALES

Introducción

Herramienta	Kahoot
Link	www.kahoot.com
Tipo	Colaboración, interacción, aprendizaje basado en juegos
Objetivo	<p>¡Kahoot! es una plataforma de aprendizaje basada en juegos en línea que transforma el procedimiento de aprendizaje en una experiencia divertida y placentera. Puede ayudar a los profesores a crear sus propios cuestionarios (¡llamados Kahoot!) de forma rápida y sencilla y obtener las respuestas al minuto siguiente. ¡Kahoot! Se puede utilizar en el aula con fines de revisión o para la reflexión de los estudiantes sobre un curso.</p>
Consejos y trucos	Es una aplicación ideal para divertirse con los estudiantes.
Recursos	Antes de comenzar a jugar, sugiera a sus alumnos que obtengan sus teléfonos inteligentes o tabletas y se unan a www.kahoot.it o descarguen la aplicación.

MEJOR CONSEJO

HERRAMIENTAS DIGITALES

Introducción

Herramienta	Canva
Link	www.canva.com
Tipo	Creatividad, colaboración, inteligencia visual
Objetivo	<p>Canva es una poderosa herramienta de diseño que se puede utilizar en educación para crear proyectos que no solo se ven geniales sino que también ayudan a enseñar a los estudiantes los conceptos básicos del diseño digital. Esta es una herramienta gratuita que permite a los estudiantes y profesores trabajar con la edición de fotografías, el diseño y más, todo dentro de una plataforma fácil de usar.</p> <p>Si bien los estudiantes pueden utilizar esto para enviar proyectos, también puede enseñarles cómo trabajar de manera más creativa al diseñar el trabajo. Los profesores también pueden utilizar la plataforma para crear guías, carteles y más para el aula y más allá.</p>
Consejos y trucos	Canva está bien integrado con Google Classroom, lo que lo convierte en una adición muy útil para aquellas instituciones que ya utilizan esa plataforma.
Recursos	Todo lo que necesitas es un dispositivo y una conexión a Internet.

CAPÍTULO 2

IMPULSAR LA PARTICIPACIÓN EN EL APRENDIZAJE ELECTRÓNICO ENTRE LOS ESTUDIANTES

En este capítulo, vamos a enfatizar las estrategias importantes que se pueden implementar para mejorar la participación de los estudiantes en entornos de aprendizaje electrónico. El ámbito de la educación en línea ha evolucionado rápidamente en los últimos años y es esencial comprender cómo crear una atmósfera interactiva e inclusiva que fomente el amor por el aprendizaje. Al incorporar elementos multimedia y fomentar foros de discusión, los estudiantes pueden sentir un sentido de comunidad y conexión con sus compañeros e instructores. Además, los elementos de gamificación y el diseño responsivo pueden proporcionar una experiencia de aprendizaje divertida y visualmente atractiva. La alfabetización y la competencia digitales tienen una gran demanda, así como un impulso a las formas tradicionales de aprendizaje que ya están establecidas y existen para apoyar la transmisión de conocimientos e información. Se han aprovechado y respaldado diferentes métodos de aprendizaje electrónico al estar entrelazados con métodos tradicionales de aprendizaje para satisfacer todas las necesidades de los estudiantes y satisfacerlas al mismo tiempo a través de diferentes aspectos del aprendizaje y la vida.

Contenido Interactivo

- Desarrolla videoconferencias atractivas que analicen conceptos complejos.
- Crea presentaciones interactivas utilizando herramientas como Mentimeter o Canva y Google Slides para involucrar activamente a los estudiantes.
- Integra cuestionarios dentro del contenido para evaluar la comprensión.
- Utiliza encuestas para recopilar opiniones sobre temas relevantes, fomentando la participación.



● **Forums**

- Establecer temas de debate abiertos que fomenten el pensamiento crítico y perspectivas diversas.
- Animar al estudiantado a responder a sus compañeros, fomentando un sentido de comunidad.
- Unirse periódicamente a debates para proporcionar orientación e información adicional.
- Reconocer las valiosas contribuciones de los estudiantes.

● **Sesiones Virtuales de Trabajo**

- Plantear temas de discusión y preguntas para grupos más pequeños.
- Rotar al alumnado a través de diferentes grupos periódicamente.
- Rotar según temas o tareas para exponer a los estudiantes a diversas perspectivas.
- Animar a los grupos a compartir sus hallazgos con la clase en general.

● **Gamificación**

- Otorgar insignias por completar módulos o alcanzar ciertos hitos.
- Mantener una tabla de clasificación para reconocer a los estudiantes con mejor desempeño.
- Diseñar escenarios donde los estudiantes puedan aplicar conceptos en un entorno simulado.
- Crear una historia o narrativa que recorra el curso.



Retroalimentación Regular

- Establecer un cronograma para proporcionar comentarios sobre tareas y preguntas.
- Ofrecer una combinación de comentarios escritos y, si es posible, personalizados en vídeo.
- Resaltar las áreas de mejora junto con comentarios positivos.
- Conectar los comentarios con aplicaciones del mundo real para demostrar relevancia..

Rutas de Aprendizaje Flexibles

- Ofrecer videoconferencias, artículos, podcasts o simulaciones interactivas.
- Permitir que los estudiantes elijan el formato que mejor se adapte a sus preferencias de aprendizaje.
- Proporcionar una variedad de opciones de tareas con distintos niveles de complejidad.
- Permitir a los estudiantes proponer sus ideas de proyectos dentro de parámetros definidos.

Aplicación al Mundo Real

- Integrar estudios de casos de industrias relevantes o eventos recientes.
- Animar a los estudiantes a analizar y discutir aplicaciones del mundo real.
- Programar sesiones virtuales o grabadas con profesionales de la industria.
- Permitir que los estudiantes envíen preguntas con anticipación para que las sesiones sean más interactivas.



● Evaluaciones Periódicas


- Dividir las evaluaciones más grandes en tareas más pequeñas y más frecuentes.
- Utilizar evaluaciones formativas para medir la comprensión a lo largo del curso.
- Combinar evaluaciones tradicionales con formatos innovadores como proyectos multimedia o debates.
- Permitir que el alumnado muestre su comprensión de diferentes maneras.

● Diseño de Aprendizaje Inclusivo

- Incorporar ejemplos de diversos orígenes y contextos culturales.
- Asegúrate de que las imágenes y el contenido sean inclusivos y representativos.
- Proporciona subtítulos para videos.
- Utiliza fuentes accesibles y contrastes de color para facilitar la lectura.
- Asegúrate de que todos los materiales de aprendizaje sean compatibles con lectores de pantalla.

● Promover Auto-reflexión

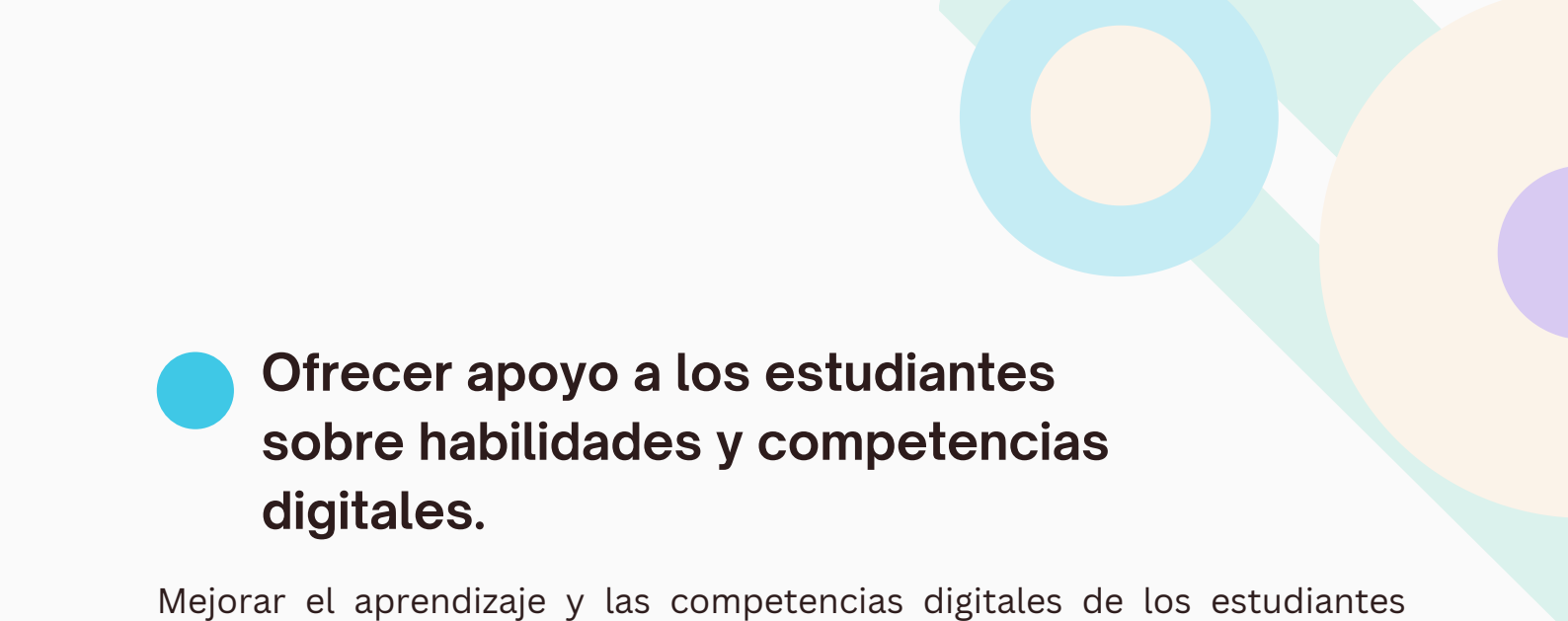
- Incluir preguntas reflexivas al final de cada módulo o tarea.
- Anima a los estudiantes a conectar nuevos conocimientos con sus experiencias.
- Proporciona herramientas para que los estudiantes establezcan objetivos de aprendizaje a corto y largo plazo.
- Facilita la autoevaluación periódica de estos objetivos.



● Superar el miedo de los estudiantes a utilizar cámaras y micrófonos

Con el mundo digital en constante evolución y la necesidad de competencias, el miedo y los sentimientos abrumadores que sienten los estudiantes serán algo constante. La mayoría de estos sentimientos hacia el mundo digital emanan de las presiones de la tecnología como algo a lo que tenemos que acostumbrarnos a pesar del aspecto siempre cambiante que nos presenta. Porque el miedo a la tecnología y a las cámaras y micrófonos en sí, principalmente en las aulas virtuales para el estudiantado, debe ser experimentado de manera diferente por todos. Es decir, tener un espacio acogedor en las aulas virtuales para que todos los estudiantes se sientan cómodos explorando y aprendiendo más sobre los cambios tecnológicos y digitales.


- Proporciona opciones de participación: ofrezca múltiples formas interactivas de participar, como funciones de chat, encuestas o envío de respuestas a través de tareas escritas. Esto permitirá a los estudiantes elegir el modo de participación más cómodo sin miedo ni presión.
- Actividades para romper el hielo: este tipo de actividades con todo incluido se pueden utilizar para generar algún tipo de familiaridad. Deben estar fuera del contenido de la materia, ya que ayudarán a los estudiantes a comprender mejor la idea de conocerse entre sí. Esto a su vez creará un sentido de comunidad entre el alumnado creando así una atmósfera cómoda con sus compañeros.
- Normaliza los problemas técnicos: esto es reconocer que pueden ocurrir problemas técnicos durante el aprendizaje y que son normales y muy reconocidos. Fomentar y generar un ambiente de apoyo donde los problemas técnicos se resuelvan con comprensión creará comodidad entre los compañeros de los estudiantes.



● **Ofrecer apoyo a los estudiantes sobre habilidades y competencias digitales.**

Mejorar el aprendizaje y las competencias digitales de los estudiantes implica una combinación de habilidades técnicas, alfabetización digital y estrategias efectivas para utilizar recursos en línea. Esto significa que la alfabetización y la competencia digitales tendrán que ser una habilidad adquirida que puede necesitar una actualización de vez en cuando, ya que el mundo digital está en constante evolución. Esto significa que los estudiantes deben encontrar la alfabetización digital lo suficientemente interactiva y atractiva como para poder mostrar interés y adquirir las habilidades necesarias, así como una actualización de vez en cuando.

- Experimentar con la IA: sumergirse en todo el mundo de la IA, que tiene modelos de máquinas con plataformas de aprendizaje, es una gran victoria para la competencia digital. La exploración en áreas como el reconocimiento de imágenes, el procesamiento del lenguaje natural o los sistemas de recomendación es una forma segura de sumergir a los estudiantes en el mundo digital.
- Aplicaciones de productividad y atención plena: este tipo de aplicaciones mejoran la concentración y la gestión del tiempo de los estudiantes.
- Desafíos de innovación en línea: participar en desafíos de innovación en línea fomenta la resolución creativa de problemas y la generación de ideas. Los desafíos en algunas de las plataformas como Kaggle se utilizan para abordar problemas del mundo real.



Como educador que busca apoyar al alumnado en el desarrollo de habilidades y competencias digitales, existen varias estrategias, recursos y herramientas que puede aprovechar para mejorar su competencia a la hora de navegar en el panorama digital. Al combinar estas estrategias, los educadores pueden brindar un apoyo integral, asegurando que los estudiantes no solo adquieran habilidades digitales sino que también se sientan seguros al aplicarlas en diversos contextos.

Este enfoque prepara a los estudiantes para los desafíos y oportunidades que presenta el panorama digital tanto en el ámbito académico como profesional. Aquí hay algunas ofertas y enfoques:

Talleres de Habilidades Digitales:

- Llevar a cabo talleres periódicos centrados en habilidades digitales esenciales, incluida la alfabetización en Internet, herramientas de colaboración en línea y seguridad digital.
- Selecciona o crea cursos y tutoriales en línea que cubran un espectro de habilidades digitales, accesibles a su propio ritmo.

Plataformas de Aprendizaje en Línea:

- Aprovecha las plataformas de aprendizaje electrónico como Coursera, edX o Khan Academy para obtener una variedad de cursos y recursos de habilidades digitales.

- **Desarrollo de módulos interactivos de aprendizaje digital con ejercicios prácticos para reforzar las habilidades digitales de forma práctica.**

Proporcionar recursos seleccionados sobre alfabetización digital, enfatizando el pensamiento crítico, la conciencia de la privacidad y el comportamiento responsable en línea.

Integrar perfectamente herramientas digitales en las lecciones para exponer a los alumnos a sus aplicaciones prácticas dentro de la materia.

Diseñar tareas que requieran el uso de herramientas digitales, fomentando la experiencia práctica y la aplicación de habilidades.

Evaluar periódicamente las habilidades digitales de los estudiantes para identificar áreas de mejora y adaptar el apoyo en consecuencia.

- **Oradores invitados y seminarios web:**

Organiza seminarios web o invita a profesionales de la industria a compartir ideas e inspirar interés en carreras digitales.

- **Desarrollo de Portafolio Digital:**

Guía a los estudiantes en la creación de portafolios digitales para mostrar sus logros y habilidades digitales, ayudándolos en futuras actividades académicas y profesionales.

- **Insignias de competencia digital:**

Implementar un distintivo o sistema de certificación para reconocer y motivar a los estudiantes por sus logros en el desarrollo de competencias digitales.

MEJOR CONSEJO

ENERGIZADOR DIGITAL

Nombre de la actividad	Mirando alrededor
Descripción	Pide a los participantes que se pongan de pie o se sienten y utilicen únicamente los movimientos de la cabeza para seguir sus instrucciones. Dé instrucciones como "Arriba" (mira al techo), "Abajo" (mira al suelo), "Izquierda" y "Derecha". Después de un minuto, cambia los significados de "Arriba" y "Abajo" y viceversa, y la izquierda y la derecha seguirán siendo las mismas. Concluye la actividad después de otro minuto de que los participantes se adapten a las instrucciones modificadas.
Perfil del Alumnado	sin perfil específico
Objetivos	Encontrar desafíos relacionados con desaprender asociaciones establecidas y adaptarse a otras nuevas.
Duración	5-15 minutos
Links de Ayuda	https://www.sessionlab.com/blog/online-energizers/

MEJOR CONSEJO

ENERGIZANTE DIGITAL

Nombre de la Actividad	Máquina del Tiempo
Descripción	Anima a los participantes a aprovechar su imaginación abordando individualmente: "Si tuvieras la capacidad de viajar en el tiempo, ya sea hacia adelante o hacia atrás..." Presenta algunas preguntas a través de la cámara web y solicite a los participantes que compartan sus respuestas a través de funciones de videoconferencia o dentro de sus equipos virtuales designados.
Perfil del Alumnado	13+
Objetivos	Facilita el pensamiento creativo y el trabajo colaborativo
Duración	10-20 minutos
Material	Preguntas ¿Dónde elegirías ir? Si tuvieras la oportunidad de conocer a alguien del pasado, ¿quién sería y cuál es el motivo?
Links de Ayuda	https://www.sessionlab.com/blog/online-energizers/

MEJOR CONSEJO

ENERGIZANTE DIGITAL

Name of the Activity	Puppy vs. Kitty Showdown
Descripción	<p>Divide a los participantes en cachorros y gatitos, indicados mediante señales no verbales o imágenes de fondo.</p> <p>Utiliza la vista del orador para obtener una visibilidad clara en la plataforma virtual.</p> <p>Los cachorros se turnan para saludar creativamente a los gatitos, con el objetivo de hacerlos sonreír o reír.</p> <p>Cuando un gatito sonríe o ríe, cambia de equipo y se une al lado del cachorro.</p> <p>Continúa hasta que todos los participantes se conviertan en cachorros o solo quede un gatito.</p>
Perfil del Alumnado	10+
Objetivos	Inyecta energía y risas en el espacio virtual mientras fomenta la interacción en equipo.
Duración	5-15 minutos
Material	-
Links de Ayuda	https://www.sessionlab.com/blog/online-energizers/



PARA CONSIDERAR

A la hora de organizar una clase online eficaz, es fundamental seleccionar una plataforma virtual que sea fiable y fácil de usar, que garantice la comodidad de los estudiantes mediante la formación y los recursos adecuados. Se deben proporcionar instrucciones claras con anticipación, especialmente si hay demostraciones que involucran herramientas o plataformas en línea específicas, y se pueden crear materiales o videos tutoriales complementarios para que los participantes los consulten.

REFLEXIÓN

1. ¿Qué estrategias estás utilizando actualmente y qué tan efectivas crees que son?
2. ¿Cómo imagina aplicar los métodos discutidos en su entorno específico de aprendizaje electrónico?
3. ¿Cómo podrían los métodos discutidos en el taller abordar o superar estas barreras?
4. ¿Cómo se podrían incorporar elementos de gamificación para mejorar la participación de los estudiantes en sus actividades de aprendizaje electrónico?
5. ¿Cómo puede garantizar que sus materiales y actividades de aprendizaje electrónico sean accesibles e inclusivos para todos los estudiantes?

CAPÍTULO 3

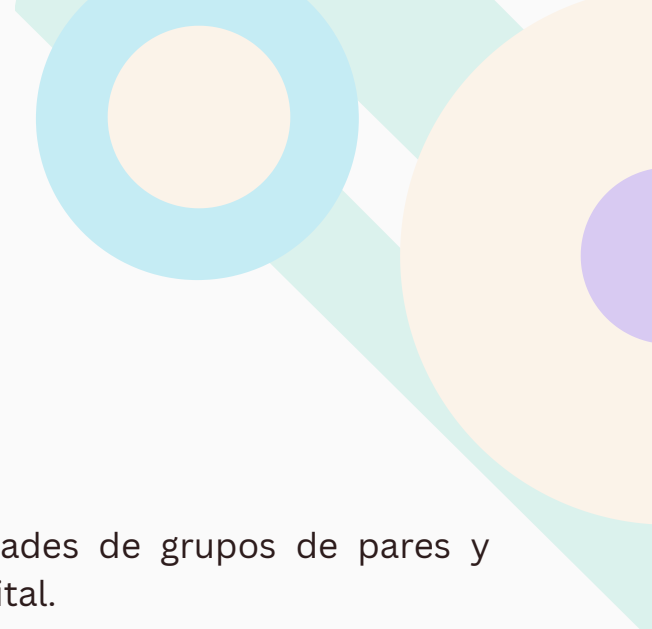
TRANSFERENCIA DE MÉTODOS ANALÓGICOS EN FORMATOS DIGITALES

El aprendizaje entre pares se define como la adquisición de conocimientos y habilidades a través de la ayuda y el apoyo activo entre el estudiantado. Es decir, ayudarse unos a otros a aprender y aprender ellos mismos haciendo. Esta metodología se ha utilizado orientada al conocimiento de habilidades básicas pero ha sido modificada y adaptada para procesos de aprendizaje emotivos donde la interacción social es el objetivo principal. Por lo tanto, las ganancias sociales y emocionales a través del aprendizaje entre pares son hoy en día tan importantes como las ganancias cognitivas.

Otros aspectos importantes del aprendizaje entre pares son el valor de la cooperación y la mayor conciencia de los pares involucrados en las actividades, por encima de la competencia.

El aprendizaje en línea a veces puede ser muy aislante y los estudiantes pueden desconectarse y desmotivarse, por lo que al utilizar actividades de aprendizaje entre pares en sus lecciones en línea o cursos digitales, la motivación y el compromiso de los estudiantes aumentan. Por lo tanto, como la interacción social es esencial en el aprendizaje entre pares, el desafío ahora es trasladar este tipo de actividades a un formato digital sin perder los aspectos positivos del aprendizaje entre pares cara a cara. Los siguientes consejos pueden ayudarle a mejorar sus lecciones digitales:

- Incluye tantas actividades grupales como sea posible.
- Asigna a los estudiantes que revisen las tareas de sus compañeros de clase y respondan a esos comentarios.
- Promueve la tutoría entre los estudiantes.
- Incluye actividades en las que los estudiantes asuman el papel del docente para explicar algunos conceptos o conocimientos básicos.



En este capítulo encontrará algunas actividades de grupos de pares y mejores prácticas traducidas a un formato digital.

Actividades de grupo de pares en un entorno digital.

Aprendizaje en Tándem

Es un método utilizado para aprender el idioma basado en el intercambio mutuo entre compañeros de tándem (idealmente, un hablante nativo en el idioma de destino y un estudiante de ese idioma). Esta actividad también ayuda a construir amistades y a la inclusión social y las habilidades lingüísticas del estudiante migrante.

Implementación:

- 1) Construir un sistema de emparejamiento para estudiantes inmigrantes y locales/nativos. Esto se puede hacer en una primera reunión en línea en la que participen todos los participantes.
- 2) Piensa en aspectos organizativos como cuándo y con qué frecuencia deberían reunirse.
- 3) Preparar algunos temas o intereses para ofrecer a las parejas sobre los que hablar. Esto es importante para las primeras reuniones y necesitarían menos orientación a medida que construyen una relación.
- 4) Organizar encuentros online o digitales para cada tándem.

El Río de la Vida

Es un método de narración autobiográfica que se puede utilizar para presentaciones individuales o para que grupos reflexionen sobre un problema de proyecto. Como es muy flexible y creativo permite la reflexión personal individual, el pensamiento profundo, mejora la interacción social y provoca la conversación.

Implementación:

- 1) Al inicio de la sesión online, dar la instrucción a todo el grupo.
- 2) Dividir a los estudiantes en parejas o grupos en sesiones de trabajo.
- 3) Cada alumno crea un póster visual utilizando una herramienta cooperativa digital como Canva o cualquier otro documento compartido. El cartel representa su pensamiento individual o experiencia personal. Puede tener fotos, imágenes 3D, colores, etc.
- 4) Todo el alumnado del grupo puede trabajar en un mismo documento para que quede unido como una imagen completa incluyendo cada uno de los carteles.
- 5) Deja algo de tiempo para la reflexión y el informe al final de la sesión.

Aprendizaje cooperativo entre pares/de apoyo

El objetivo es apoyar la educación y formación de los estudiantes cuando se encuentran en las empresas o fábricas realizando su aprendizaje. Al trabajar junto con estudiantes de otras escuelas o aulas dentro de la misma área formativa o en diferentes empresas de la misma área, el alumnado puede compartir sus propios conocimientos y experiencias, desarrollando habilidades de trabajo en equipo, resolución de problemas y gestión de conflictos. También dan apoyo a los demás, ya sea en el uso de nuevas tecnologías o para solucionar cualquier problema que puedan encontrar en las empresas.

La implementación en línea es bastante simple ya que los profesores o coordinadores solo necesitan brindar la oportunidad de reunirse en línea y decidir con qué frecuencia deberán hacerlo. El desafío es cooperar entre diferentes escuelas e involucrar a alguien de las empresas.

CAPÍTULO 4

ABORDAR EL CIBERACOSO Y LA EXCLUSIÓN

En este capítulo aprenderemos qué es el ciberacoso, cómo puede afectar los entornos escolares y qué estrategias y soluciones pueden utilizar las escuelas para afrontarlo con éxito.

¿QUÉ ES EL ACOSO CIBERNÉTICO?

El ciberacoso es una forma de intimidación o acoso que tiene lugar en línea. Implica el uso de tecnología para dañar, acosar o intimidar deliberada y repetidamente a un individuo o grupo.

Un ejemplo de ciberacoso es la exclusión. Ocurre cuando el estudiante es excluido de grupos, actividades o conversaciones en línea. Puede causar malestar y angustia. Otros ejemplos de ciberbullying podrían ser el acoso, la suplantación de identidad, el ciberacoso, el doxeo, el *flaming* (mandar mensajes hostiles), el *outing* (divulgación de la homosexualidad) y el acoso.

EJEMPLOS DE CIBERACOSO

- Acoso: Envío de mensajes, correos electrónicos o comentarios amenazantes o agresivos en línea.
- Suplantación de identidad: creación de perfiles falsos para hacerse pasar por alguien y dañar la reputación de alguien.
- Exclusión: excluir intencionalmente a alguien de grupos, actividades o conversaciones en línea.
- Acoso cibernético: monitorear y seguir continuamente a alguien en línea, a menudo con intenciones maliciosas.
- Doxéo: compartir información privada y sensible sobre alguien sin su consentimiento.
- Flaming: publicar comentarios incendiarios o despectivos en discusiones en línea.
- Outing: Revelar información personal, secretos o experiencias privadas sin consentimiento.
- Acoso: Provocar y molestar deliberadamente a otros en línea para divertirse.



● ¿Cuáles son las consecuencias del ciberacoso?

El ciberacoso en la escuela puede causar importantes daños emocionales y psicológicos a los estudiantes (víctimas del ciberacoso). Puede crear un entorno de aprendizaje hostil e inseguro. Las víctimas tienden a experimentar **dificultades para concentrarse en sus estudios**, lo que conduce a una **disminución del rendimiento académico**. Como resultado, el clima escolar general puede verse afectado, afectando el bienestar de todo el alumnado.

Para afrontar con éxito el ciberacoso y la exclusión, sugerimos las siguientes estrategias y medidas:


1. Medidas de fortalecimiento del grupo digital
2. Establecimiento e implantación de horarios de consulta digitales
3. Métodos de retroalimentación digital para la reflexión grupal

Medidas de fortalecimiento del grupo digital

- **Pautas de comunicación claras:** establece pautas claras para la comunicación dentro del grupo, incluidas las expectativas de capacidad de respuesta, tono y uso de herramientas de comunicación.
- **Roles y responsabilidades definidos:** define claramente los roles y responsabilidades dentro del grupo. Esto ayuda a evitar confusiones, garantiza la responsabilidad y permite que cada miembro comprenda su contribución a los objetivos del grupo.
- **Actividades digitales de team building:** organiza actividades virtuales de construcción de grupo para fomentar un sentido de cooperación y trabajo en equipo. Esto podría incluir juegos en línea, actividades para romper el hielo virtuales o proyectos colaborativos que fomenten la interacción.
- **Capacitación digital y desarrollo de habilidades:** brindar capacitación y recursos para mejorar la alfabetización digital y las habilidades relevantes para los objetivos del grupo. Esto garantiza que todos los miembros estén equipados para utilizar eficazmente las herramientas y plataformas digitales.
- **Integrar SEL (aprendizaje socioemocional):** incorporar el aprendizaje socioemocional en el plan de estudios para mejorar la inteligencia emocional. Esto ayudará a los estudiantes a desarrollar empatía por sus compañeros.


El ROMPEHIELOS VIRTUAL ayuda a los participantes a **conocerse y crear una atmósfera positiva y atractiva.**

Por ejemplo, las presentaciones de Emoji: los participantes se presentan usando emojis. Pueden elegir emojis que representen su estado de ánimo, pasatiempos o cualquier otra cosa que quieran compartir.



● Establecimiento e implantación de horarios de consulta digitales

- **Definir claramente el propósito del horario de consulta digital.** Determinar los servicios, experiencia o asistencia específicos que se brindarán durante estas horas.
- **Elige plataformas digitales adecuadas para albergar las consultas.** Las opciones comunes incluyen herramientas de videoconferencia (por ejemplo, Zoom, Microsoft Teams), plataformas de chat, correo electrónico o portales en línea dedicados.
- **Establece un horario regular y consistente para las horas de consulta digital.** Esto implica especificar los días y horas en que las personas pueden esperar que el proveedor de servicios esté disponible para consultas.
- **Promocionar activamente los horarios de consulta digital entre el público objetivo.** Utiliza diversos canales de comunicación, como boletines informativos, publicaciones en redes sociales y anuncios por correo electrónico, para informar a los clientes o usuarios sobre la disponibilidad de estos servicios digitales.
- **Proporciona claramente información de contacto, incluidos enlaces o detalles para unirse a consultas digitales.** Asegúrate de que las personas sepan cómo conectarse durante las horas designadas y cualquier información adicional que puedan necesitar.

- 
- **Establecer lineamientos y procedimientos claros para las consultas digitales.** Esto incluye describir las expectativas de comportamiento, confidencialidad, el formato de las consultas y cualquier otra información relevante que los usuarios deban tener en cuenta.
 - **Pruebas:** antes de lanzar oficialmente las horas de consulta digital, prueba exhaustivamente las plataformas digitales y la infraestructura tecnológica elegidas. Esto ayuda a identificar y abordar cualquier posible problema técnico para garantizar una experiencia fluida tanto para los proveedores de servicios como para los clientes.
 - **Fomenta la retroalimentación: anima a las personas que participan en consultas digitales a brindar retroalimentación.** Estos comentarios pueden ser valiosos para realizar mejoras, perfeccionar el proceso y garantizar que las horas de consulta digital satisfagan las necesidades de los usuarios.



Métodos de retroalimentación digital para la reflexión grupal

- **Salas de descanso** para fomentar la participación activa y brindar oportunidades para que se escuchen voces diversas y fomente un sentido de comunidad.
- **Encuestas** para garantizar la participación de todos los participantes y permitirles expresar sus pensamientos.
- **Función de chat** para habilitar la comunicación en tiempo real durante conferencias.
- **Reacciones** para mostrar reconocimiento sin interrumpir.
- **Comentarios no verbales:** sí/no/levantar la mano para una comunicación rápida.
- **Sala de espera** para evitar interrupciones, creando sensación de orden durante las sesiones de clase.
- **Grabación** para garantizar que todos los estudiantes tengan la oportunidad de ponerse al día con el material perdido, promoviendo la inclusión.
- **Fondos virtuales para respetar la intimidad de los alumnos y proporcionar un nivel de comodidad a aquellos que puedan sentirse cohibidos por su entorno.**

ENSEÑANDO SIMPLY DIGITALLY MANUAL