



DigitALAD

**Digital Adult Educators: Preparing
Adult Educators For a Digital World**
“DigitALAD Currículum para docentes
de adultos”



INFORMACIÓN DE LA SESIÓN

Sesión/Plan de actividad: Infografías sobre el uso diario de Internet

Grupo objetivo: Educación para adultos

Tema/ competencia: Creación y modificación de recursos digitales

Tiempo: 2 horas

INTRODUCCIÓN

- Explicar a los estudiantes lo que significa crear contenido online y las herramientas principales que serán utilizadas
- Enseñar y hablar sobre ejemplos
- Establecer criterios de seguridad sobre el uso de dispositivos electrónicos y el espacio educativo
- Explicar el criterio de evaluación
- Dividir la clase en grupos de trabajo, asegurándose de que cada grupo tiene al menos un ordenador

NOTAS DEL DOCENTE

- Asegúrate que los docentes tienen acceso a las herramientas necesarias
- Asegúrate que los estudiantes participan en todas las actividades
- Comparte el criterio de evaluación con los estudiantes e involúcralos en la evaluación

MATERIALES, DISPOSITIVOS Y HERRAMIENTAS

Materiales, dispositivos o herramientas necesarias para la sesión (necesarias para desarrollar competencias específicas):

1. Un ordenador con conexión a Internet
2. Genial.ly

TAREA DE LA SESIÓN

Los estudiantes trabajarán juntos en el desarrollo de una serie de infografías interactivas en la página web Genial.ly. Para ello, deberán una serie de criterios:

1. En grupos, decidir los temas sobre de las infografías.
2. Utilizar Genial.ly para desarrollar las infografías. Deberán incluir al menos un video, un audio, una imagen y tres elementos diferentes de los ofrecidos por Genial.ly.
3. Cada miembro del grupo desarrollará uno de los recursos que se incluirán en las infografías del equipo.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Al completar la tarea de la sesión, los estudiantes alcanzarán los resultados de aprendizaje y desarrollarán habilidades y competencias como la creación de contenido online a través de páginas y herramientas web.

- Planear, desarrollar y evaluar actividades de enseñanza online que requieran utilizar herramientas de producción de contenido (textos, esquemas, nubes de palabras, hipertextos, vídeos, grabaciones de audio, etc.) y animar a los estudiantes a generar sus propios portfolios digitales.
- Diseñar, utilizar y compartir con otros compañeros y compañeras materiales digitales utilizando diferentes formatos audiovisuales como infografías, mapas conceptuales, podcasts o vídeos.
- Participar, junto al resto de compañeros y compañeras, en la creación colaborativa de recursos digitales educativos.

REFLEXIÓN

- ¿Ha sido tu equipo capaz de alcanzar el objetivo de la sesión y construir una infografía?
- ¿Es tu equipo capaz de utilizar diferentes herramientas y aplicaciones propuestas en esta sesión?
- Si el Proyecto se desarrolló exitosamente, ¿qué piensas que pudo ayudar a alcanzar el objetivo?
- ¿Cuál fue la mayor parte de la sesión?
- ¿Cómo puede aplicarse esta competencia en la práctica?



MÉTODOS DE ENSEÑANZA

- Aprender haciendo
- Aprendizaje basado en proyectos
- Estrategias de aprendizaje activo
- Aprendizaje mixto
- Aprendizaje entre pares
- Aprendizaje práctico
- Aprendizaje colaborativo

PRUEBAS / EVALUACIÓN

- Lo más importante es participar e **involucrarse**.
- A continuación, otro aspect importante que indica que la sesión ha sido un éxito es que **la tarea de la sesión se ha cumplido** (según el plan o con otras ideas, si es posible).
- La concienciación y corrección de errores es un logro muy importante de la sesión (**resolución de problemas**)
- Para evaluar el **conocimiento** de los estudiantes, tendremos en cuenta los siguientes elementos:
 1. Desarrollo de recursos interactivos educativos
 2. Uso de diferentes herramientas web
 3. Trabajo en equipo y cooperación entre compañeros y compañeras

