



DigitAlAD

Digital Adult Educators: Preparing
Adult Educators for a Digital World
“DigitAlAD Curriculum for adult
educators”



INFORMACIÓN

Lección / Actividad: Competencias digitales en educación para adultos
Grupo objetivo: Educadores de adultos
Tema / Competencia: Comunicación
Duración: 20 minutos

INTRODUCCIÓN

- Introducir los dispositivos y equipos digitales.
- Conexión a Internet y velocidad.
- Establecer criterios de seguridad respecto al espacio de trabajo (ordenador, cables, etc).
- Dividir a los alumnos en grupos.
- **Criterios de éxito**
- El docente anima a sus estudiantes a utilizar las tecnologías para crear contenido.
- Se implementan estrategias pedagógicas para fomentar la capacidad de creación de contenidos de los alumnos.
- Se utilizan formatos innovadores para motivar las habilidades de creación de contenido.

NOTAS DEL DOCENTE

MATERIALES, DISPOSITIVOS Y HERRAMIENTAS

Materiales, dispositivos y herramientas necesarias para esta sesión (necesarios para desarrollar ciertas competencias):

1. Conexión a Internet
2. Ordenador portátil, tableta o teléfono móvil
3. Proyector
4. Bloc de notas y lápices

TAREAS

Los participantes deben entender cómo fomentar las habilidades de comunicación de los alumnos en la vida real (esta actividad se llevará a cabo en sus equipos):

1. **Breve introducción a la competencia.** El responsable del taller presenta la competencia y explica por qué es importante que los alumnos la adquieran.
2. Lo esencial es **introducir medios de comunicación** que los estudiantes puedan utilizar e interactuar con otros.
3. **Introducir plataformas gratuitas:** skype, zoom and google meet. Los educadores deben saber cómo asignar grupos de estudiantes en los que puedan comunicarse y colaborar en línea (mediante teleconferencias, chat, compartiendo archivos, etc.). Los participantes pueden utilizar una herramienta por grupo y crear su propio equipo virtual para experimentar.
4. **Introducir herramientas de colaboración** (ej. Encuestas y cuestionarios): google forms, doodle, SurveyMonkey. Los participantes pueden utilizar una herramienta por grupo y crear su propio equipo virtual para experimentar.
5. Los participantes que tengan acceso a una herramienta diferente proporcionada por su organización (por ejemplo, MS teams, Moodle, Blackboard, etc.) pueden presentarla a su equipo.
6. **Breves conclusiones y resumen.** El coordinador del taller, junto con los participantes, hace una conclusión y utiliza ejemplos de la actividad para mostrar la importancia de las competencias de comunicación para los estudiantes adultos.
 - a) ¿Cómo podemos establecer rutinas digitales y qué son?



- 20 participantes (educadores para adultos)
- Dividirlos en cuatro grupos de 5 participantes
- Proporcionar todo el material necesario.
- Garantizar la participación de los alumnos en todas las actividades

METODOLOGÍA EDUCATIVA

- Aprender con la práctica
- Aprendizaje basado en proyectos
- Estrategias de aprendizaje activo
- Aprendizaje combinado
- Aprendizaje entre pares
- Aprendizaje práctico
- Aprendizaje cooperativo

- b) ¿Qué herramientas gratuitas (o no) podrías sugerir trabajar de forma colaborativa y comunicativa?
 - c) ¿Qué ofrece tu herramienta digital propuesta?
7. El responsable del taller también puede compartir las herramientas/sitios web del manual en caso de que los participantes quieran utilizarlos con sus alumnos.

RESULTADO DEL APRENDIZAJE

Al completar esta tarea de la lección, los alumnos serán capaces de reflexionar, debatir, rediseñar e innovar estrategias pedagógicas para fomentar las habilidades de comunicación digital y colaboración.

REFLEXIÓN

- ¿Han desarrollado los participantes estrategias para fomentar la comunicación digital que persigue la lección? De no ser así, ¿por qué?
- Si la actividad se ha desarrollado de forma satisfactoria, ¿qué crees que ha contribuido a este éxito?
- ¿Cuál ha sido la mejor parte de esta lección?
- ¿Cómo podemos llevar esta competencia a la práctica?

PRUEBAS / EVALUACIÓN

1. Lo más importante es participar en la lección e **involucrarse**.
2. A continuación, un aspecto importante que indica el éxito es que la lección haya sido completada (de acuerdo a la planificación u otras ideas, a ser posible)
3. La toma de conciencia y corrección de los fallos es un buen indicador de la lección (**resolución de problemas**)
4. Para asegurar el **aprendizaje** de los estudiantes:
 - a) Evaluar si han comprendido la importancia de potenciar la comunicación digital y la colaboración de los alumnos.
 - b) Evaluar si pudieron construir comunidades digitales de clase y si se refieren a algunas rutinas digitales, que pueden establecer con sus alumnos.

