



# 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.