



# 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:** Creación de contenido  
**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

## TAREA

Los participantes deben entender cómo fomentar las habilidades de creación de contenidos 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. **Buscar un artículo online.** Los participantes trabajan en equipos y eligen un artículo que quieren promocionar. A continuación, deben crear una breve noticia digital/póster informativo para promocionar la información del artículo. Cada miembro del equipo es responsable de desarrollar parte del contenido:
  - a) **Texto:** Hay varios puntos vitales que se deben tener en cuenta, como la voz, el tono, el metalenguaje, el estilo, la originalidad, la confianza, la claridad, la concisión, etc. [Herramienta: [Hemingway App](#)]
  - b) **Fotos:** Entender y aplicar las políticas de licencias y copyright [Herramienta: [Pixabay](#)]
  - c) **Infografía:** Presentar los puntos principales de la información [Herramienta: [Visme](#)]
  - d) **Vídeo:** Crear un cluster de opiniones de forma visual [Herramienta: [Flipgrid](#)]
  - e) Componer contenidos y presentarlos [Herramienta: PowerPoint]
3. **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 habilidades de creación de contenidos de los estudiantes adultos.

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

- a) ¿Cómo interpretar el mensaje y la intención de los contenidos en línea?
  - b) ¿Cómo promueven y difunden las personas sus ideas y conocimientos en la actualidad?
  - c) ¿Qué herramientas gratuitas (o no) podrías sugerir para crear contenidos?
4. El responsable del taller también puede compartir las herramientas/sitios web del manual en caso de que los participantes quieran utilizarlos con sus alumnos.

## METODOLOGÍA EDUCATIVA

---

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

## 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 creación de contenidos de los alumnos (por ejemplo, sitios web, blogs, juegos, presentaciones, multimedia, vídeos, audios, textos, etc.).

## REFLEXIÓN

---

- ¿Crearon los participantes estrategias para fomentar las habilidades de creación de contenidos del alumno que era el objetivo de esta lección? Si no es así, ¿cuáles son las razones?
- Si la actividad se desarrolló correctamente y bien, ¿qué crees que ayudó a conseguir el objetivo?
- ¿Cuál crees que fue la mejor parte de la lección?
- ¿Cómo se puede aplicar esta competencia en la práctica?

## PRUEBAS / EVALUACIÓN

---

1. Lo más importante es participar e **involucrarse**.
2. Después, es importante para conocer el éxito de la lección que esta haya sido (según el plan o con otras ideas, si es posible).
3. El conocimiento y la corrección de los errores es también un muy buen logro de la lección (**resolución de problemas**).
4. Para asegurar el **aprendizaje del alumnado**:
  - a) Evaluar la calidad de su noticia, la variedad de medios que utiliza, la eficacia de la utilización de las herramientas y la claridad del mensaje.
  - b) Evaluar sus ideas sobre la participación de las herramientas pertinentes en sus clases.