



Resultado 3

Manual de formación para formadores



Co-funded by
the European Union

Financiado por la Unión Europea. No obstante, los puntos de vista y opiniones expresados son exclusivamente los del autor o autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea ni los de la Agencia Ejecutiva en el Ámbito Educativo y Cultural Europeo (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser consideradas responsables de las mismas.



access
2learn

CONTENIDOS

1	Introducción.....	4
2	La educación y su necesidad para la vida y el trabajo	4
2.1	La importancia de la educación	4
2.2	Explicar la importancia de la educación a los alumnos.....	5
3	Aprendizaje semipresencial	6
3.1	Ventajas del aprendizaje semipresencial	6
3.2	Obstáculos del aprendizaje semipresencial	7
3.3	Consejos a la hora de comunicarse durante las sesiones de aprendizaje semipresencial	8
4	Cómo manejar los conocimientos informáticos de los alumnos.....	9
5	Motivación y autodisciplina de los alumnos.....	11
6	mantener una alta concentración de los alumnos	11
7	Dar instrucciones claras en el aprendizaje semipresencial	12
8	Romper el hielo en nuevos grupos de alumnos	13
9	Métodos estimulantes	15
10	Juegos tipo/didácticos	18
10.1	Equipo vs. problema	19
10.2	Juegos de rol en situaciones simuladas.....	19
10.3	Objetivos de los juegos educativos	19
11	Hardware y software para el aprendizaje semipresencial	21
12	Herramientas y aplicaciones útiles para el aprendizaje interactivo.....	23
13	Asistencia técnica a los alumnos.....	25
14	Materiales didácticos.....	26
14.1	Crear los contenidos de aprendizaje	26

14.2	Diseño gráfico: consejos de presentación	27
14.3	Compartir los materiales con los alumnos	28
15	Profesionalidad de los formadores.....	29
16	Evaluación	32

1 INTRODUCCIÓN

Este documento debe servir de apoyo a profesores y formadores a la hora de trabajar con alumnos adultos con un nivel de cualificación bajo. En él se contienen, varios trucos y consejos a la hora de enseñar a este colectivo.

2 LA EDUCACIÓN Y SU NECESIDAD PARA LA VIDA Y EL TRABAJO

La educación es un pilar fundamental del crecimiento personal y profesional. Dota a las personas de conocimientos, habilidades y competencias esenciales para afrontar las complejidades de la vida y el trabajo. En el mundo actual, la educación se ha vuelto más crítica que nunca y está en constante evolución, ya que la tecnología y la innovación están remodelando las industrias.

2.1 La importancia de la educación

Nosotros, como profesores y formadores, somos conscientes de que la educación es crucial para nuestras vidas, pero también es importante comunicárselo a nuestros alumnos, ya que tienen que entender por qué y cómo la educación puede influir en sus vidas.

A continuación encontrarás algunos argumentos que puedes trasladar a tus alumnos:

- **Construir una base sólida:**

La educación sirve de base para construir una base sólida en diversos aspectos de la vida. Dota a las personas de las habilidades esenciales de lectura, escritura y cálculo, fomentando su capacidad para comprender y comunicarse eficazmente. Con una base educativa sólida, las personas adquieren confianza, lo que les permite afrontar retos y aprovechar oportunidades.

- **Ampliar horizontes:**

La educación amplía horizontes al exponer a las personas a nuevas ideas, culturas y perspectivas. Inculca el sentido de la curiosidad, fomentando el aprendizaje permanente y el crecimiento personal. Al involucrarse en la educación, los participantes adquieren una comprensión más profunda del mundo que les rodea, fomentando la empatía, la tolerancia y la apertura mental.



- **Mejorar la empleabilidad:**

La educación desempeña un papel fundamental en la mejora de la empleabilidad. En un mercado laboral cada vez más competitivo, los empresarios buscan personas con los conocimientos y habilidades necesarios para el éxito. La educación dota a los participantes de competencias específicas del sector, capacidad de pensamiento crítico y aptitudes para resolver problemas, lo que les convierte en candidatos idóneos para diversas oportunidades profesionales.

- **Potenciar el desarrollo personal:**

La educación capacita a las personas para desarrollar todo su potencial. Fomenta la creatividad, el pensamiento crítico y la innovación, permitiendo a los participantes abordar los retos con una mentalidad orientada a la búsqueda de soluciones. La educación también fomenta el desarrollo personal, cultivando habilidades esenciales para la vida como la gestión del tiempo, la adaptabilidad y la comunicación eficaz, que tienen un valor incalculable en todos los aspectos de la vida.

2.2 Explicar la importancia de la educación a los alumnos

A la hora de explicar la importancia de la educación a tus alumnos, puedes tener en cuenta los siguientes aspectos:

- **Ejemplos de la vida real:**

A la hora de explicar a los alumnos la importancia de la educación, es fundamental darles ejemplos tangibles y que se puedan relacionar con ella. Comparte historias de personas que han logrado hitos importantes y un crecimiento personal gracias a la educación.

- **Mostrar oportunidades profesionales:**

oportunidades profesionales. Discutir las diversas trayectorias profesionales a las que se puede acceder con una formación académica, haciendo hincapié en el potencial ascendente en cuanto a movilidad, seguridad laboral y realización personal.

- **Hacer hincapié en el aprendizaje permanente:**

Destaca la importancia del aprendizaje permanente como un proceso continuo. Anima a los alumnos a ver la educación como un viaje constante y no como un destino. Haz hincapié en que la educación no se limita a los entornos formales, sino que también abarca oportunidades

de aprendizaje no formal, como talleres, cursos online y autoaprendizaje. Anímales a sentir curiosidad y a buscar conocimientos en áreas de su interés personal.

- **Abordar las competencias digitales:**

En la era digital actual, las competencias digitales son esenciales para el éxito. Explica a tus alumnos cómo la educación puede salvar la brecha digital y dotarles de las habilidades digitales necesarias para prosperar en los entornos de trabajo modernos. Muéstrales las ventajas de utilizar la tecnología, como el aumento de la productividad, la mejora de la comunicación y un mayor acceso a la información y los recursos.

3 APRENDIZAJE SEMIPRESENCIAL

El aprendizaje semipresencial es un enfoque innovador y práctico de la educación que combina actividades de enseñanza y aprendizaje síncronas y asíncronas. Dado que este enfoque ya se utiliza con mucha frecuencia (y se utilizará mucho más en el futuro), es importante que acerquemos el concepto de aprendizaje semipresencial también a aquellos alumnos poco cualificados.

3.1 Ventajas del aprendizaje semipresencial

Las ventajas del aprendizaje semipresencial son las siguientes:

- **Flexibilidad:** El aprendizaje semipresencial permite a los alumnos acceder a los contenidos y recursos a su propio ritmo y horario, adaptándose a los diferentes estilos y preferencias de aprendizaje.
- **Personalización:** Permite experiencias de aprendizaje personalizadas, ya que los profesores pueden adaptar los contenidos a las necesidades individuales y ofrecer apoyo específico.
- **Mayor compromiso:** La combinación de elementos online y presenciales fomenta un mayor compromiso del alumno, ya que incorpora componentes interactivos y multimedia.
- **Mayor colaboración:** El aprendizaje semipresencial fomenta la colaboración entre los alumnos, favoreciendo la comunicación y el trabajo en equipo mediante debates online y actividades en grupo.
- **Información basada en datos:** Las herramientas digitales que se utilizan en el aprendizaje semipresencial facilitan la recopilación y el análisis de los datos de los alumnos, lo que ayuda a los profesores a identificar aquellas áreas susceptibles de mejora y adaptar las estrategias de enseñanza en consecuencia.



3.2 Obstáculos del aprendizaje semipresencial

El aprendizaje semipresencial conlleva también muchos retos, en especial para aquellos alumnos poco cualificados:

- **Acceso a la tecnología:** No todos los alumnos tienen el mismo acceso a la tecnología o a Internet, lo que puede crear desigualdades en sus experiencias de aprendizaje.
- **Problemas técnicos:** Cuestiones técnicas como los problemas de conectividad o los fallos en el software pueden interrumpir el proceso de aprendizaje y provocar frustración.
- **Formación para profesores:** Los profesores pueden necesitar formación y apoyo para integrar eficazmente la tecnología en sus métodos de enseñanza y diseñar contenidos online que resulten atractivos.
- **Gestión del tiempo:** Equilibrar las exigencias de los elementos online y presenciales puede suponer un reto tanto para los alumnos como para los profesores.
- **Falta de autodisciplina:** Algunos alumnos pueden tener dificultades con la autodisciplina y la gestión del tiempo sin un entorno de clase tradicional.

Así pues, es importante **mostrar a los alumnos**, por un lado, **las ventajas del aprendizaje semipresencial** y, por otro, **ayudarles a superar los retos a los que se enfrentan**.

El éxito en el aprendizaje semipresencial depende en gran medida de tres reglas clave:

1

Asignar una duración homogénea a todos los módulos, lo que facilita la adaptación de los alumnos al formato.

2

Providing a study guide to help learners pace themselves according to their learning bandwidth and avoid binge learning. The guide also serves as a motivational tool by setting clear learning milestones.

Los controles de progreso poco después de una primera sesión dirigida por un instructor ayudan a los alumnos a seguir el ritmo y permiten responder a tiempo a las dudas y preguntas.

Se ha demostrado que estas reglas contribuyen significativamente al éxito de los programas de aprendizaje semipresencial.

3.3 Consejos a la hora de comunicarse durante las sesiones de aprendizaje semipresencial

La comunicación es la clave en cualquier entorno educativo. Determina la relación con los alumnos e influye directamente en su compromiso y motivación para aprender.

Aunque existen algunas similitudes entre la comunicación cara a cara y la online, vamos a analizar las principales diferencias.

La **comunicación no verbal** es muy importante en ambos entornos. Sin embargo, es aún más importante en la comunicación cara a cara: la ropa que llevas, la forma en que utilizas las manos, tu expresión facial, tu posición con respecto a la otra persona. Todo ello influye en la comunicación.

Siempre es mejor **comunicarse a la misma altura de los ojos**, no utilizar demasiado las manos, pero tampoco no utilizarlas en absoluto; e intentar sonreír, asentir y prestar atención a los alumnos. Es importante que **se sientan cómodos y comprendidos**.

Cuando se trata de comunicación online, hay que tener en cuenta los siguientes aspectos:



En la comunicación online no es tan fácil utilizar bien las manos, ya que no suelen aparecer en cámara. Es importante asentir cuando la otra persona está hablando y **NO** apartar la mirada de la pantalla. **El alumno necesita sentir que le estás prestando atención**. Cuando apartas la mirada de la pantalla, ya sea hacia el teléfono o hacia otra persona que está contigo en la sala, la persona que está hablando en la pantalla se siente sola.

Cuando te dirijas a tus alumnos en modalidad online, es mejor **hablar directamente a la CÁMARA** y no a la pantalla. Esto añadirá un poco más de conexión con tus alumnos, ya que tendrán la sensación de que les estás mirando directamente.

En la comunicación online, es importante que **tu cámara esté ENCENDIDA y tu cara en el centro de la imagen**. Es cierto que algunos alumnos pueden asistir a tu clase online con la cámara apagada.

Puede haber una razón válida para ello. No obstante, es aconsejable animarles a que enciendan su cámara, sin obligarles a hacerlo. Quizá después de la clase puedas hacerles una llamada personal y preguntarles por el motivo por el que no han puesto o no han podido poner su cámara para, juntos, intentar encontrar una solución adecuada.

En la comunicación online también es importante **articular bien** y asegurarse de que todos los alumnos le han entendido. El tono y la entonación también desempeñan un papel importante. Debes ser consciente de que, en la modalidad online, algunos de tus alumnos pueden tener dificultades para entenderte o escucharte.

Dado que tratamos con adultos poco cualificados, es importante mantener una **comunicación clara y respetuosa**. Debemos ser conscientes de no utilizar el sarcasmo o el humor si no estamos seguros al 100 % de que los alumnos lo entenderán correctamente. Es mejor ser neutral que intentar ser gracioso.

Al principio de cualquier curso, y especialmente con alumnos que llevan mucho tiempo sin participar activamente en actividades de formación, es aconsejable **establecer ciertas normas de comunicación**. Cuándo hablar, cómo hacer preguntas, usar un lenguaje respetuoso, etc. Pero también, y sobre todo en la comunicación online, es importante acordar los canales de comunicación. ¿Utilizamos WhatsApp, correo electrónico o incluso Slack? ¿Interrumpimos al profesor, levantamos la mano virtual o planteamos nuestras preguntas en el chat? Si todas las partes acuerdan estas cosas al principio del curso, la comunicación será más fluida y eficaz.

4 CÓMO MANEJAR LOS CONOCIMIENTOS INFORMÁTICOS DE LOS ALUMNOS

La Comisión Europea define la alfabetización digital como

"La alfabetización digital abarca el uso seguro, crítico y responsable de las tecnologías digitales y el compromiso con ellas para la educación, la formación, el trabajo y la participación en la sociedad. Incluye la alfabetización informacional y de datos, la



El aprendizaje semipresencial casi siempre incluye elementos de aprendizaje online y/o digital. Por lo tanto, es esencial que los alumnos tengan un nivel mínimo de conocimientos informáticos. De lo contrario, la forma en que se presenta el curso ("online"/"digital") puede resultarles más difícil que el propio contenido del curso.

Cuando enseñamos a alumnos adultos poco cualificados, **NO PODEMOS dar por sentado altos niveles de alfabetización informática**. Suele ocurrir más bien lo contrario. Puede que sepan jugar, enviar WhatsApp, mirar Instagram o YouTube en sus smartphones, pero eso no implica que sepan trabajar con sistemas de gestión del aprendizaje, aplicaciones de aprendizaje compartido o conectarse y participar en una clase de Teams o Zoom.

Si un alumno tiene pocas habilidades digitales adecuadas, queda excluido del aprendizaje digital. Esta exclusión puede traducirse en menos oportunidades educativas y un menor nivel de empleabilidad.

A lo largo de todo el curso, pero sobre todo al principio, esfuérate por apoyar al alumno en todo lo posible.

Algunos consejos son:

- Invita al alumno a realizar algunas lecciones online del curso Access2Learn. Haz el primer módulo con él y anímale a hacer las demás partes a su ritmo.
- Explícales toda la terminología informática que puedan encontrar durante el curso. Explícasela en términos sencillos y asegúrate de que la entienden. Explica también las diferencias o similitudes entre los distintos términos. Cosas como aprendizaje semipresencial, sistema de gestión del aprendizaje, aprendizaje a distancia, aula invertida o clases online, pueden sonar fáciles para ti, pero confusas para tu alumno adulto con baja cualificación.
- Asegúrate de utilizar siempre la misma terminología e incluso elabora un glosario para tus alumnos.
- Ten paciencia con tus alumnos. Algunos necesitan más tiempo para acostumbrarse a este nuevo entorno de aprendizaje y pueden necesitar ayuda personalizada.
- Crea una buena relación con tus alumnos y practica la escucha activa. Es importante ser proactivo en este caso y analizar las posibles dificultades a las que puedan enfrentarse tus alumnos. Recuerda que son adultos y que puede darles vergüenza admitir que no saben o no entienden ciertas cosas "sencillas" del campo de la informática.
- NUNCA te burles de un alumno que no entiende o tiene un problema informático. De nuevo, ten paciencia y vuelve a explicárselo. A veces puede ser necesario tener una sesión individual

con tus alumnos para ayudarles a superar un problema en lugar de hacerlo delante de toda la clase.

Ayudar a los alumnos adultos con sus conocimientos informáticos no tiene tanto que ver con QUÉ enseñarles o ayudarles, **sino sobre todo con CÓMO hacerlo.**

5 MOTIVACIÓN Y AUTODISCIPLINA DE LOS ALUMNOS

Mantener la motivación y la autodisciplina de los alumnos durante las clases online puede ser todo un reto, pero he aquí algunos consejos para mantener la motivación:

- **Establecer expectativas claras:** Establece directrices y expectativas claras sobre el comportamiento de los alumnos durante las clases online. Comunica claramente estas expectativas al principio del curso y recuérdaselas a los alumnos con regularidad. Indica a tus alumnos cuándo deben estar encendidas las cámaras y cuándo apagadas. Recuérdales que no deben realizar tareas domésticas mientras estudian en casa.
- **Fomentar un entorno de aprendizaje online positivo e integrador:** Crea un ambiente positivo e integrador en el que los alumnos se sientan cómodos y motivados para participar. Fomenta la colaboración, la participación activa y la comunicación respetuosa entre los alumnos. Ofrece oportunidades para que los estudiantes compartan sus ideas y pensamientos durante los debates online o a través de proyectos colaborativos.
- **Dar feedback periódicamente:** Reconoce y agradece sus esfuerzos y logros. Fomenta el feedback entre compañeros y la interacción entre ellos para crear un sentimiento de comunidad y apoyo.

6 MANTENER UNA ALTA CONCENTRACIÓN DE LOS ALUMNOS

Para los adultos poco cualificados suele ser difícil mantener la concentración durante las clases, ya sea en un aula o en una sala de seminarios, y en las clases online les resulta aún más difícil, pues pueden distraerse con diferentes cosas cuando aprenden o asisten a videoconferencias en casa (por ejemplo, con su teléfono, su familia, etc.). También pueden tener problemas técnicos, y estudiar con dispositivos digitales es mucho más agotador que estudiar en un aula tradicional. Por eso es importante que los profesores ayudemos a los alumnos a mantener elevada su motivación.

Aquí encontrará algunos consejos para tus clases:

- **Utilizar métodos pedagógicos versátiles y variados:** Incorpora diversos métodos de enseñanza para mantener a los alumnos interesados y motivados. Utiliza recursos multimedia, vídeos cortos, actividades interactivas y ejemplos de la vida real para hacer las clases más interesantes y cercanas. Considera la posibilidad de incorporar juegos, cuestionarios, encuestas, murales colaborativos y salas de debate para fomentar una participación activa.
- **Fijar objetivos y supervisar los progresos:** Ayuda a tus alumnos a fijar objetivos alcanzables para su aprendizaje y proporcionales herramientas para controlar sus progresos. Desglosa las tareas de mayor envergadura en pasos más pequeños y manejables, y oriéntales sobre cómo llevarlos a cabo, y celebra los hitos y logros a lo largo del proceso para mantener su motivación.
- **Ofrecer oportunidades de elección y autonomía a los alumnos:** Ofrece a tus alumnos la posibilidad de devolver las tareas en forma de vídeo o de texto.

7 DAR INSTRUCCIONES CLARAS EN EL APRENDIZAJE SEMIPRESENCIAL

En los cursos de aprendizaje semipresencial, los alumnos a veces aprenden de forma autónoma y/o en casa, por lo que no siempre hay un profesor disponible para responder a sus preguntas rápidamente. Por tanto, es crucial que preparemos explicaciones para las tareas que sean muy detalladas y fáciles de entender. Los alumnos deben poder trabajar fácilmente con este tipo de instrucciones.

Aquí encontrarás algunos consejos para preparar esas instrucciones:

- **Personalizar las instrucciones:** Reconoce que cada estudiante es único y puede necesitar enfoques diferentes para comprender una tarea y mantenerse motivado y disciplinado. Conoce a tus alumnos individualmente y ten en cuenta sus intereses, puntos fuertes y estilos de aprendizaje.
- **Utilizar instrucciones verbales y escritas:** Da las instrucciones por escrito, pero también oralmente. Esto puede hacerse en sesiones presenciales y/o en vídeo.
- **Probar las instrucciones:** Muestra tus instrucciones al menos a un alumno antes de dejarles trabajar de forma autónoma. Pregúntale si todo está claro o si hay que hacer algunos ajustes.

- **Comprobar si un compañero entiende tus instrucciones:** Pídele que repase las instrucciones y que te diga si están claras o si cambiaría algo.
- **Piensa si una instrucción breve es mejor que una larga:** Las instrucciones deben ser detalladas y fáciles de entender, pero no demasiado largas. Si una explicación es demasiado larga, los alumnos pueden sentirse abrumados y perder la motivación.
- **Si hay varios pasos en las instrucciones, enuméralos:** Al enumerar los pasos, es más fácil que las personas poco cualificadas sigan los pasos y no olviden ninguno.

8 ROMPER EL HIELO EN NUEVOS GRUPOS DE ALUMNOS

Cuando se forma un nuevo grupo o equipo de personas, en un principio el trabajo en común del grupo está dominado por la incertidumbre y la incomodidad. Si las personas no se conocen bien, el ambiente dentro del grupo es incierto y nervioso. Los **"juegos para romper el hielo"** son ejercicios simplificados diseñados para ayudar a los grupos a superar estos miedos y sentimientos de inseguridad. Además, también ayudan a los miembros del grupo a desenvolverse en las nuevas situaciones que puedan surgir dentro del grupo y a conocer a sus compañeros.

Los "juegos para romper el hielo" ayudan al grupo a formar un equipo que funciona y coopera. Se pueden encontrar muchos ejemplos en Internet o en libros y en los talleres de este proyecto también puedes encontrar muchas actividades.

A continuación encontrarás un ejemplo de juego para romper el hielo en una clase presencial:

Puntos en movimiento

Descripción: La música contribuye a crear un entorno agradable para el juego y ayuda a los participantes a expresarse de forma más espontánea. La música no desempeña un papel importante en este juego, pero lo hace más fácil e interesante.

Número de personas: 10 o más jugadores.

Tiempo de juego: 10-20 minutos.

Presentación del juego: Los jugadores se mueven libremente por la sala con música de fondo. El moderador detiene la música y pide a los participantes que realicen una acción específica en los próximos 20 segundos. Todos deben realizar la tarea inmediatamente. Cuando la música vuelve a sonar, los participantes vuelven a bailar hasta que se les da la siguiente tarea. Estas tareas pueden adaptarse a un tema, actividad o habilidad de los jugadores. Este ejercicio también puede utilizarse para dividir a los jugadores en grupos según habilidades específicas.

Ejemplos de tareas:

Dar la mano al mayor número de personas posible.

Tocar las cuatro paredes del aula.

Formar grupos de personas con el mismo color de pelo o de ojos que tú.

Formar grupos con el mismo mes de nacimiento.

Forma grupos de cuatro y compartir expectativas.

Consejo: Ten en cuenta la seguridad de los participantes. Al planificar las tareas, hay que

Las reuniones online, las conferencias virtuales y los talleres digitales se han vuelto irrenunciables. En comparación con los eventos presenciales, suele ser más difícil para los participantes tomar confianza y entablar debates en un entorno virtual.

Especialmente en las reuniones virtuales a través de Zoom, Teams, Skype, etc., existe el riesgo de que los participantes desconecten mentalmente. Sin embargo, **un buen curso online hace hincapié**

en la interacción y el intercambio. Por eso es esencial hablar claro y con frases cortas y variar el contenido lo máximo posible. Nada mata más la atención del público que una voz monótona leyendo en voz alta las diapositivas de una presentación. **Los ejemplos prácticos y las actividades ayudarán a relajar el ambiente.** Por eso, planifica actividades para romper el hielo en tus sesiones online, en las que todos los participantes puedan participar vivamente y aportar sus puntos de vista. Comprobarás que el entusiasmo es contagioso, al igual que el humor y la diversión.

9 MÉTODOS ESTIMULANTES

El profesor aplica métodos de enseñanza estimulantes cuando el alumno, de forma activa y consciente, ordena los datos, los clasifica en estructuras de conocimiento, analiza, compara y evalúa la información, aprende independencia y creatividad y desarrolla su personalidad.

Hoy en día, los métodos estimulantes están renaciendo, no sólo por razones pedagógicas y psicológicas, sino sobre todo por razones sociales. La sociedad moderna se describe a menudo como una sociedad del conocimiento, una sociedad de la información basada en el conocimiento, cuyo rasgo distintivo es el enorme crecimiento de la información, en la que la información y el conocimiento son las principales fuerzas motrices de su desarrollo. Esta "explosión de información" (Virilio: bomba de información) presiona a la enseñanza para que haga frente al aumento de conocimientos con los métodos que han prevalecido hasta ahora, es decir, memorizándolos. Sin embargo, esta avalancha de información ya no puede ser asimilada por el alumno de esta manera porque se convierte en un lastre que no tiene ninguna utilidad sino que sólo sobrecarga y frustra a los alumnos. **Es necesario encontrar nuevas vías, llevar a los alumnos a la actividad,** ayudarles a ordenar y utilizar la información. En este contexto, se habla de la necesidad de una nueva cultura de la enseñanza y el aprendizaje. En la nueva orientación del trabajo escolar, los métodos de estimulación cobran protagonismo, pues ya han demostrado su eficacia para superar la heráldica en el pasado.

La estimulación de los alumnos no es en sí misma el objetivo de la educación, porque podría ser sólo una actividad externa o aparente que no contribuye a alcanzar un mayor grado de desarrollo personal. La estimulación de los alumnos en el proceso educativo significa **centrarse en el desarrollo de la personalidad, en el crecimiento de las competencias y en alcanzar horizontes cada vez más elevados.** La estimulación no es el resultado final de la educación, sino un medio para el crecimiento continuo y un proceso necesario de mejora de la personalidad. Hemos señalado que la estimulación se transforma en trabajo independiente cuando el alumno, aunque bajo la supervisión del profesor,

pero cada vez más sin ayuda externa, **gestiona situaciones educativas con el objetivo de liberarse relativamente por completo de la orientación y la influencia directas**. La estimulación se convierte así en una condición necesaria del desarrollo personal, en un factor educativo que constituye la base y el punto de partida de todas las manifestaciones vitales.

Existen muchos métodos, procedimientos y variantes estimulantes, especialmente en la formación empresarial y la educación de adultos.

- **Métodos de debate**

El denominador común de todas las formas y variaciones de los métodos de debate es la comunicación mutua, en la que los participantes intercambian puntos de vista sobre el tema, discuten y llegan así conjuntamente a una solución para el problema debatido.

- **Métodos heurísticos** (heureka, del griego: he encontrado, he descubierto)

Están relacionadas con el equipamiento básico de una persona para buscar, orientarse y resolver sus necesidades por ensayo y error. Actualmente, se trata de la búsqueda de una estrategia para resolver problemas basada en la información disponible utilizando procedimientos lógicos. En la enseñanza escolar, la heurística suele aplicarse como método de resolución de problemas (aprendizaje por descubrimiento), que puede variar en nivel de dificultad y, por tanto, es aplicable a cualquier grupo de edad.

- **Métodos situacionales**

Estos métodos se centran en la resolución de problemas de la vida real, por ejemplo, el método de análisis, la resolución de conflictos, etc. Originalmente se utilizaban en los ámbitos jurídico y económico, pero poco a poco se han ido abriendo camino en la enseñanza secundaria y primaria, aunque han tenido que adaptarse a las capacidades e intereses de los alumnos. La esencia de los métodos situacionales es resolver un caso problemático sin un resultado claro.

- **Métodos de escenificación**

Los métodos de escenificación se basan en antiguas tradiciones de representación de diversos acontecimientos, leyendas y mitos en situaciones modelo (teatro antiguo). En el ámbito educativo, se representan diversas situaciones y papeles con intenciones educativas y formativas (por ejemplo, la Schola ludus de J. A. Comenius). Se distingue entre producciones estructuradas (con guión) y no estructuradas (sin guión detallado), juegos de rol polifacéticos, etc.

- **Obras didácticas**

El juego es un tipo específico de actividad que es común a los seres humanos y a los animales superiores en una fase temprana del desarrollo, pero que acompaña a los seres humanos de diversas formas a lo largo de su vida. Involucra tanto los dominios racional-cognitivo y motor como los dominios emocional e imaginativo; tiene valor en sí mismo y no persigue ningún objetivo específico.

- **Trabajar con textos**

El trabajo con textos tiene una larga tradición y numerosas técnicas de eficacia probada, pero debe fomentarse y mejorarse incluso hoy en día. Sigue siendo necesario enseñar a los alumnos a leer con comprensión, hacer extractos y navegar por una masa de información. En la actualidad, se tiende a combinar la lectura y la escritura con el pensamiento crítico, lo que implica enfoques más complejos del trabajo con textos, el desarrollo de los procesos de pensamiento, pero también la expresión lógica de las propias ideas (orales, escritas y gráficas).

- **Mapas mentales**

Siempre se ha apostado por el aprendizaje gráfico, pero hoy en día se aplica con un nuevo enfoque. La elaboración de mapas mentales consiste en implicar a ambos hemisferios en el aprendizaje, ordenar gráficamente las ideas y poner de relieve las interrelaciones entre conceptos. El mapa mental facilita la asimilación lógica de los conocimientos, proporciona una visión global del tema, enseña a pensar sistemáticamente y crea una red visual de relaciones.

- **Métodos de grupo**

Estos métodos de estimulación implican formas de enseñanza/aprendizaje en las que varios alumnos trabajan juntos. Estos trabajos en grupo incluyen a veces modalidades con temas que se debaten en otros contextos, por ejemplo, brainstorming, brainwriting, etc. En la enseñanza escolar, el trabajo en parejas, que a menudo da paso al trabajo en pequeños grupos, es una buena práctica. Los seminarios, exposiciones, carteles, etc. también tienen un potencial estimulante.

10 JUEGOS TIPO/DIDÁCTICOS

Las actividades lúdicas son de gran importancia para la pedagogía. Actualmente se utilizan tanto en la educación escolar como en el aprendizaje permanente. Los juegos tienen diferentes misiones y diferentes concepciones. Es una actividad diferente del trabajo y del aprendizaje.

Una modalidad específica de juego son los juegos didácticos, que aprovechan la fuerte motivación de los participantes con fines educativos. Mientras que los juegos suelen conducir a actividades que deben ser productivas, los juegos didácticos evocan deliberadamente actividades productivas y desarrollan el pensamiento, ya que **se basan en situaciones de resolución de problemas**. De este modo, la repetición de determinados juegos o de determinadas etapas de juegos puede utilizarse directamente para el aprendizaje. Un juego didáctico puede definirse como **una actividad de autorrealización de los alumnos, regida por reglas específicas y que persigue objetivos educativos**. En cualquier actividad, si el resultado de la misma se juzga en función del orden de los participantes, se trata de una competición. Los más eficaces pedagógicamente son los juegos competitivos, que aumentan el impulso de las actividades (frecuencia), combinando la división naturalmente concebida y necesaria del trabajo dentro de los grupos con un gran interés por el resultado final (evaluación). Los juegos y las competiciones se basan en una comunicación múltiple, altamente intencionada (factual) y, en las condiciones dadas, completamente natural (espontánea).

Los juegos didácticos son análogos a la actividad espontánea de niños y adultos que persiguen objetivos didácticos. Pueden tener lugar en el aula, en el gimnasio, en el patio, en el pueblo o en la naturaleza. Tienen sus propias reglas y requieren una gestión continua y una evaluación final. Se dirigen a individuos y grupos de alumnos, y el papel del responsable pedagógico va desde el de organizador principal hasta el de observador. Tienen la ventaja de ser estimulantes, ya que despiertan el interés, aumentan la implicación de los participantes en las actividades realizadas, fomentan su creatividad, espontaneidad, cooperación y competitividad, les hace utilizar diferentes conocimientos y habilidades, e implican la experiencia vital. Algunos juegos didácticos se acercan a situaciones modelo de la vida real.

La motivación de los adultos para jugar es distinta de la de los niños. Les gusta jugar, pero **necesitan saber por qué lo hacen y cuál es el objetivo educativo**. Jugar no puede ser sólo una diversión improductiva. Esto pone de relieve el análisis que tiene lugar una vez terminado el juego. Es un feedback que puede ser útil para situaciones de la vida cotidiana.

10.1 Equipo vs. problema

A muchos adultos les motiva enfrentarse a un reto. Por eso, los juegos de "equipo contra problema" son adecuados para ellos, ya que requieren de las habilidades y la experiencia de todo un equipo de personas que trabajan juntas para encontrar una solución. En estos desafíos, el objetivo final es conocido, mientras que encontrar la forma de alcanzarlo está en manos de los miembros del grupo, que deben alcanzarlo por sí mismos. Un juego de este tipo conduce a la adquisición de experiencia que los participantes pueden utilizar en la práctica. Durante el juego, los participantes pueden experimentar, no tienen que preocuparse por cometer un error, porque no se reflejará en su vida profesional y seguirá siendo un error en el juego.

10.2 Juegos de rol en situaciones simuladas

En la educación de adultos, los juegos suelen formar parte del conjunto de métodos de estimulación. Sin embargo, los juegos también aparecen en los métodos de simulación, escenificación y juegos de rol. Los juegos de rol ayudan a los participantes a aprender un proceso o a practicar una habilidad práctica. Estos juegos tienden a ser excesivamente ficticios y suelen desarrollarse en un entorno sobrenatural, lo que debe dar a los participantes la perspectiva necesaria.

Por ejemplo, se practican juegos en los que los jugadores tienen intereses contrapuestos e intentan defender sus posiciones. A través del juego, **los participantes pueden aprender a resolver conflictos de forma diplomática** en el lugar de trabajo, pero también en otros ámbitos de su vida. Observar a los participantes durante el juego permite identificar quién en el grupo es sumiso, quién es dominante, quién tiende a dirigir y quién prefiere ser dirigido. Como parte de la evaluación del juego, se pueden analizar a las personas más y menos simpáticas de la historia, qué estrategias funcionaron bien y cuáles no, de qué se dieron cuenta los participantes durante el juego y cómo lo aplicarán en su vida real.

10.3 Objetivos de los juegos educativos

Un juego pretende establecer contacto entre las personas de un grupo, mejorar la comunicación, promover la creatividad, fomentar el autoconocimiento, entrenar la cooperación o profundizar en el tema tratado. Lo importante de los juegos educativos es la **EXPERIENCIA**. Las investigaciones demuestran que los conocimientos que hemos conectado con emociones permanecen más tiempo en nuestra memoria. Por ejemplo, puede ser la alegría de un participante al resolver algo de forma

independiente. Ese conocimiento tiene más valor para el participante que una lección que se le presenta ya preparada.

Algunos juegos son adecuados al principio del curso por cuestiones de familiarización; otros, al final del mismo para obtener feedback. Algunos juegos favorecen la concentración; otros, la relajación. Al elegir un juego, debemos tener siempre presente el objetivo que perseguimos.

Objetivos de los juegos:

- **Juegos para romper el hielo**
Romperán y derretirán el hielo. Son juegos para ayudar a los participantes a expresarse mejor y con más calma.
- **Conocerse mejor los unos a los otros**
Durante los juegos, los participantes aprenderán más sobre los demás, desde nombres hasta información personal. Es una buena manera de empezar un curso.
- **Generar confianza**
Los juegos y las actividades pueden ayudar al grupo a trabajar mejor en equipo. Si los compañeros de un grupo se hacen amigos, se crean nuevas formas de confianza. Los miembros del grupo aprenderán a confiar los unos en los otros durante estas actividades.
- **Resolución de conflictos**
Los juegos son una herramienta muy valiosa para ayudar a resolver conflictos en un grupo.
- **Desvelar problemas ocultos**
Cuando un grupo se reúne, pueden surgir problemas que nadie conocía hasta ahora.
- **Equilibrio**
Los juegos ayudan a equilibrar las cosas. El equilibrio puede ser útil cuando un grupo se enfrenta a un reto o a una actividad que requiere creatividad.
- **Superar los límites**
Al jugar, los participantes pueden poner a prueba cuáles son sus propios límites y barreras en un grupo, en un entorno seguro.
- **Habilidades pedagógicas**

Los juegos mejoran la capacidad de debate y de formular preguntas, así como las dotes de liderazgo.

- **Calmar o estimular**

Los juegos contribuyen a cambiar el nivel de energía del grupo y ayudan a los miembros a relajarse después de un esfuerzo intenso. Los juegos también pueden servir para despertar a un grupo somnoliento.

- **Resolución de problemas**

Los juegos pueden utilizarse como herramientas para la resolución de problemas.

- **Relajación y risas**

Los juegos pueden liberar emociones como la ira y la frustración de forma relativamente segura.

Los juegos y ejercicios pueden simular experiencias de la vida real y ayudarnos a reflexionar sobre la aplicación de los conocimientos. También pueden introducir cierta complejidad o cuestionamiento y estimular así un proceso de acción-reflexión-acción a lo largo de todo el proceso. En un buen juego o ejercicio participarán todos los miembros del grupo para apoyar al propio grupo. El propósito es maximizar la participación y permitir que el mayor número posible de personas se exprese de forma única. Se apoyan en la participación y la expresión individuales y pueden aportar sinergia al grupo a través de la acción. Proporcionan una base común para el buen funcionamiento del grupo y crean condiciones favorables para el crecimiento del comportamiento participativo y el espíritu democrático.

11 HARDWARE Y SOFTWARE PARA EL APRENDIZAJE SEMIPRESENCIAL

Para que un entorno de aprendizaje semipresencial funcione, es importante tener en cuenta tanto el hardware como el software que se va a utilizar. He aquí un breve resumen de los puntos más importantes.

En cuanto al hardware, ten en cuenta lo siguiente:

- Asegúrate de que cada alumno dispone de un ordenador adecuado o de que se prestan ordenadores que puedan ser utilizados por los alumnos.

- Asegúrate también de que haya una conexión estable a Internet que permita el aprendizaje semipresencial.
- Asegúrate de que tus alumnos puedan verse y oírse. Probad vuestros micrófonos y cámaras antes de empezar un curso semipresencial.

En principio, no hay límites en cuanto a los requisitos de software: ¡Utiliza la mayor variedad posible de herramientas para motivar a tus alumnos a aprender! Sin embargo, para crear un entorno de aprendizaje semipresencial que funcione, hay que tener en cuenta algunos aspectos básicos:

- Utiliza un **sistema de gestión del aprendizaje (LMS)**: Es posible que tu organización te proporcione una herramienta LMS para facilitar y gestionar los procesos de aprendizaje de tus alumnos. Un ejemplo muy conocido es Moodle. Si quieres probar otra herramienta gratuita, prueba [edapp](#).
- Elige **una herramienta de videoconferencia** que se adapte a ti y a tus alumnos, como Google Meet, Microsoft Teams o Zoom. Te permitirá impartir clases presenciales online.
- Si no tienes la posibilidad de utilizar un LMS o necesitas una plataforma adicional para compartir datos e información, utiliza herramientas como Google Drive o Dropbox.
- Utiliza **herramientas creativas de creación de contenidos**. Tus alumnos se sentirán más motivados si el contenido es interesante y creativo. Canva, por ejemplo, facilita la creación de fichas de aprendizaje o de presentaciones atractivas. Pueden utilizar plantillas y cambiar el texto.
- También puedes ofrecer a tus alumnos algunas **herramientas para organizar el aprendizaje o los trabajos en grupo**. Pueden utilizarlas para crear listas de tareas pendientes, coordinar todas las tareas y comunicarse entre sí en los trabajos en grupo. Un ejemplo de ello es Trello.
- También debes proporcionar a tus alumnos **plataformas para el autoaprendizaje**. Es beneficioso para ellos saber dónde pueden encontrar información adicional relacionada con el contenido del curso. Podrían ver, por ejemplo, vídeos de YouTube o utilizar recursos educativos abiertos.

A continuación encontrarás algunos **trucos y consejos prácticos para que las clases de un curso semipresencial den buenos resultados**:

- Al igual que en la enseñanza presencial, es importante **estructurar bien los contenidos** que se van a impartir. Planifica con antelación tanto las sesiones presenciales como las que se impartirán online. Piensa **qué contenidos son especialmente adecuados para las clases online** y cuáles deben tenerse en cuenta para una clase presencial.

- **La comunicación y el diálogo constantes** son esenciales para el éxito de la enseñanza. Asegúrate de que tus alumnos puedan ponerse en contacto contigo en las horas acordadas y hazles saber cómo contactar contigo lo más rápidamente posible. Motiva también a tus alumnos para que compartan sus ideas, preguntas y experiencias con otros alumnos y anímalos a hacerlo mediante tareas concretas.
- **Los elementos interactivos** tienen un efecto positivo en el éxito del aprendizaje de los alumnos y en el aprendizaje semipresencial puedes utilizar distintos elementos. Apoya el proceso de aprendizaje con podcasts o vídeos para fomentar la reflexión y la comprensión. Incluye gráficos o cuestionarios para que el contenido sea variado.
- **Los trabajos en grupo** no sólo pueden realizarse sin conexión, sino también durante las clases online o como aprendizaje asíncrono. Puedes utilizar las salas de trabajo para organizar actividades en grupo durante una clase, o dar a tus alumnos tareas que puedan hacer en grupo. Los trabajos en grupo reducen la sensación de soledad durante el aprendizaje semipresencial y aumentan la motivación de los alumnos.
- Recuerda ofrecer a tus alumnos la **oportunidad de dar su opinión** sobre sus experiencias con el aprendizaje online. En las clases presenciales, te darás cuenta de si algunos tienen dificultades o están insatisfechos y podrás responder a sus necesidades. En las clases online, esto es más difícil, pero las herramientas de feedback pueden ayudarte a gestionar la frustración de tus alumnos.
- **Prepárate bien para las reuniones online** con los alumnos. Asegúrate previamente de que todo funciona bien poniéndolo en marcha con un compañero. Comprueba que el micrófono y la cámara funcionan con la herramienta de videoconferencia elegida. Utiliza las diferentes herramientas. La pantalla compartida te permite compartir tu presentación u otros contenidos. Además, también existen otras opciones para implicar a tus alumnos, como las votaciones a mano alzada, los sondeos breves o el uso de salas de trabajo, como ya se ha mencionado.

12 HERRAMIENTAS Y APLICACIONES ÚTILES PARA EL APRENDIZAJE INTERACTIVO

Existen innumerables herramientas para el aprendizaje interactivo. Es importante elegir la que satisfaga las necesidades de aprendizaje del curso, pero que también sea fácil de usar para los alumnos adultos. A veces es mejor **ceñirse a unas pocas herramientas que funcionen bien** que ir

utilizando otras nuevas en cada clase, ya que esto desviaría la atención del propósito del curso (los objetivos de aprendizaje) a las nuevas herramientas y aplicaciones que aparecen en cada clase.

En general, hay varias razones para utilizar herramientas interactivas en este tipo de aprendizaje:

Videoconferencia/clases online

Aparecen herramientas nuevas casi todos los días, pero hay algunas con las que la mayoría de los profesores y alumnos están más familiarizados:

- Zoom
- Microsoft Teams
- Google Meet

Antes de empezar el curso, es importante informar a los alumnos de la herramienta que se va a utilizar. Puedes enviarles un **tutorial en vídeo** sobre cómo utilizarla, así como ofrecerles **asistencia personal** en caso de que la necesiten.

Sistema de gestión del aprendizaje

Se trata de una herramienta que facilita el desarrollo, la impartición, la valoración, la evaluación y la administración de un curso. Algunas de estas herramientas pueden ser muy completas, con múltiples funciones para el alumno y el profesor. Es muy importante asegurarse de que **TODOS** los alumnos sepan utilizarla, para asegurarse de que la aprovechan al máximo. Por ello, es muy buena idea enviar tutoriales en vídeo y **dedicar un tiempo en clase para que se familiaricen con el LMS**.

Algunas herramientas de gestión del aprendizaje que puedes utilizar son:

- Google Classroom
- Desire2Learn
- Moodle
- Instructure Canvas

Herramientas de trabajo en equipo

El trabajo en equipo online entre alumnos y/o con el profesor es una de las características más potentes del aprendizaje digital.

Estas herramientas ofrecen una mayor flexibilidad y la posibilidad de trabajar independientemente unos de otros en la misma tarea/documento. De nuevo, es vital que todos los alumnos se sientan cómodos utilizando la herramienta y no utilizar demasiadas herramientas diferentes en el mismo curso.

Las herramientas de trabajo en equipo sirven para intercambiar ideas, planificar, escribir, editar, hacer presentaciones, etc.

Algunas herramientas populares son:

- Para brainstorming y mapas mentales: Miro, Mindmeister, Padlet
- Para textos (planificación, redacción y edición): Etherpad, Google Docs, Word (Office 365)
- Presentaciones: Google Slides, Keynote, Canva, PowerPoint (Office 365)
- Diseño: Canva

Feedback/comprobación de conocimientos

Es muy sencillo utilizar herramientas para pedir feedback a tus alumnos y/o comprobar lo que han aprendido de una forma amena y lúdica.

Algunas herramientas de feedback son: Mentimeter o Slido.

La herramienta más popular para realizar cuestionarios personalizados online es Kahoot.

13 ASISTENCIA TÉCNICA A LOS ALUMNOS

Dado que el nivel de competencias digitales de los participantes en un curso puede ser bastante bajo, es responsabilidad del profesor ofrecerles apoyo técnico. Los profesores tienen muchas posibilidades de ofrecer apoyo a los alumnos en caso de problemas técnicos en el contexto del aprendizaje semipresencial. Por ejemplo, se pueden adoptar las siguientes medidas:

- Informa a tus alumnos al principio del curso de **cuándo estarás disponible** en caso de que tengan problemas técnicos.
- Por un lado, puedes compartir tu número de teléfono como **contacto** e indicar que estás disponible durante unas horas concretas. Por otro lado, es necesario compartir una dirección de correo electrónico, ya que, de este modo, los alumnos podrán dirigirse a ti cuando tengan consultas poco urgentes.

- **Establece algunas normas** para tus alumnos sobre cómo afrontar problemas técnicos.
- Dedicar la(s) primera(s) lección(es) a **explicar las diferentes herramientas** que se utilizarán durante el curso. Ábre las junto con tus alumnos y haz clic en ellas, para que pierdan el miedo a utilizar herramientas desconocidas. Recuerda a tus alumnos que también pueden consultar las páginas de ayuda de cada herramienta.
- En cada lección presencial que tenga lugar debes **preguntar proactivamente a tus alumnos si se han enfrentado a algún problema** durante el autoaprendizaje o las clases online. Esto dará a cada alumno la posibilidad de compartir sus dudas o temores.
- En los sistemas de gestión del aprendizaje, puedes habilitar alguna funcionalidad para que **los alumnos puedan compartir información y problemas entre sí**, como por ejemplo, un chat, que puede utilizarse en caso de problemas técnicos, si tú no estás disponible.
- **Haz referencia** a aquellos problemas que hayan surgido anteriormente. Si es posible, resume los problemas y soluciones más comunes en un documento y ponlo a disposición de tus alumnos.
- **Anima a tus alumnos a que lean el documento sobre incidencias habituales** o a que pregunten a sus compañeros antes de contactar contigo por teléfono o correo electrónico.

Por último, es necesario **ofrecer a los alumnos la oportunidad de dar su opinión**. Esto puede hacerse enviando un cuestionario de evaluación o incluyendo un cuestionario al final de la lección. De este modo, las unidades de aprendizaje semipresencial pueden mejorarse continuamente, lo que se traducirá en una mayor motivación de los alumnos.

14 MATERIALES DIDÁCTICOS

La preparación de los materiales didácticos para el aprendizaje online o semipresencial requiere de una planificación y una estrategia elaboradas y esto también se aplica a la adaptación de materiales existentes para este fin.

14.1 Crear los contenidos de aprendizaje

A la hora de crear contenidos para un curso semipresencial, debes tener en cuenta los siguientes aspectos:

- Al igual que en la enseñanza presencial, es necesario **definir unos objetivos de aprendizaje claros** para los alumnos. El aprendizaje semipresencial ofrece una variedad de nuevos métodos para alcanzar esos objetivos de aprendizaje.
- **Coordina los contenidos con el uso adecuado de los nuevos medios.** Incluye podcasts o vídeos en las unidades de aprendizaje. También se recomienda trabajar con **actividades de aprendizaje basadas en juegos**, ya que aumentan significativamente la motivación de los alumnos. Puedes crear contenidos de gamificación por tu cuenta, pero también puede utilizar otros elementos ya existentes en Internet.
- Tómate tu tiempo para **testear los materiales desarrollados en los diferentes contextos**. Los materiales impresos en las clases presenciales pueden ser claros y fáciles de leer, pero subirlos y darles un formato de archivo diferente puede hacer que algunas partes se muevan y que textos enteros resulten ininteligibles.
- **Convierte los archivos existentes a formato PDF** para que los documentos se muestren correctamente en un ordenador, tablet o smartphone.
- Si tienes previsto utilizar materiales didácticos ya existentes para las clases semipresenciales, lo mejor es **adaptarlos a las nuevas circunstancias**. Los textos largos y difíciles no son adecuados para que los alumnos trabajen solos. Divide estos textos o presentaciones en pequeñas unidades online.
- No es necesario utilizar una herramienta nueva en cada sección. Al principio, incluye algunos **recursos seleccionados**, como vídeos, entradas de blog o cuestionarios breves.
- El enfoque del aprendizaje semipresencial es un concepto en el que se permite y se anima a evolucionar. Por esta razón, la **opinión de los alumnos** es esencial y puede servir de orientación sobre el uso de nuevas herramientas.

14.2 Diseño gráfico: consejos de presentación

Para motivar a la gente a aprender, se recomienda **diseñar los materiales didácticos de forma atractiva**. Es importante para los materiales que se utilizan en clase, pero es aún más importante para los materiales que se utilizan durante las sesiones de autoaprendizaje, ya que éste suele ser difícil para los alumnos con un nivel de cualificación bajo. Por tanto, todo lo que haga que el aprendizaje sea más motivador es necesario y un diseño gráfico atractivo de los materiales de aprendizaje es un ejemplo de ello. Pero, ¿Qué hay que tener en cuenta en este sentido?

- El **diseño** debe ser lo **más comprensible posible**. Por ejemplo, las plataformas de aprendizaje deben de ser fáciles de manejar. Es importante que no haya demasiadas cosas en la

plataforma que distraigan a los alumnos o, cuando se crean vídeos, por ejemplo con algunas preguntas intercaladas, es importante diseñar estos vídeos de manera que sea fácil para los alumnos verlos y responder a las preguntas.

- Intenta **mezclar distintos formatos de contenidos digitales**. Pueden ser, por ejemplo: texto, imágenes, gráficos, vídeos, archivos de audio o contenidos interactivos. Una buena variedad resulta motivadora y mantiene alta la concentración de los alumnos.
- Cuando diseñes guiones o presentaciones, ten en cuenta **no escribir demasiado texto en una sola página**. Si hay demasiado texto en una página, los alumnos podrían desmotivarse rápidamente. Asimismo, al crear las instrucciones para tareas de autoaprendizaje, procura que sean breves y fáciles de entender.
- Para evitar demasiado texto seguido en un guión, puedes **destacar algunos hechos importantes**. Por ejemplo, puede crear recuadros entre los bloques de texto y rellenarlos con una definición importante, un ejemplo práctico o un breve resumen del hecho más importante que se haya mencionado. Esto no sólo da como resultado un documento más atractivo visualmente, sino que también facilita la comprensión del tema a los alumnos.
- **Utiliza colores diferentes** que combinen entre sí al crear guiones, imágenes o vídeos. Un entorno de aprendizaje colorido resulta más divertido a la hora de aprender.
- Puedes **incluir personajes** ("avatares") en tus lecciones. Estos mismos personajes podrían formar parte de la plataforma de aprendizaje utilizada, pero también podrían incluirse en guiones de ejemplos prácticos o en imágenes y vídeos. De este modo, los alumnos tendrán la sensación de reconocer algo que ya saben en un contenido de aprendizaje nuevo.
- A la hora de **crear vídeos didácticos**, puede ser beneficioso no sólo grabarse a uno mismo mientras se explica un determinado tema, sino **incluir algunas animaciones o una presentación de fondo** para que sea más fácil de seguir para aquellos alumnos con diferentes estilos de aprendizaje.

14.3 Compartir los materiales con los alumnos

Una cuestión muy importante es crear los materiales didácticos y ponerlos a disposición de los alumnos en una herramienta LMS u otros sistema de intercambio de archivos de forma que todos puedan acceder a ellos. Existen diferentes opciones para compartir los materiales didácticos con los alumnos:

- Plataformas de aprendizaje o LMS (Learning Management Systems - Sistemas de Gestión del Aprendizaje) con posibilidad de descargar materiales individuales.

- Sistemas de almacenamiento como iCloud, Dropbox o Google Drive, donde los alumnos también pueden trabajar en equipo en los documentos.
- Correos electrónicos para enviar documentos o recordar a los alumnos cursos o tareas que deben realizar.
- Utilizar los encuentros presenciales para distribuir los materiales didácticos y comunicar el uso previsto para éstos en las clases online.

Explica también a tus alumnos que tienen la posibilidad de **descargar los materiales que se le hayan compartido**. De este modo, los alumnos siempre podrán acceder a los materiales, incluso si dejan el espacio de aprendizaje y ya no tienen acceso a Internet.

Se recomienda **comprobar la accesibilidad** de todos los materiales creados y compartidos, así como de las herramientas que deben utilizarse junto con los alumnos. En muchos casos, la velocidad de Internet es muy buena en la sede presencial y cuando se planifican las lecciones, pero se vuelve deficiente en los lugares de aprendizaje de los alumnos. Cuando la velocidad de Internet disminuye, cargar archivos grandes, vídeos largos o podcasts resulta difícil y desmotivador para los alumnos. Por tanto, sería bueno probar el uso de estos materiales y herramientas con antelación para garantizar un buen flujo de trabajo durante el curso. La primera tarea para sus alumnos podría ser, por ejemplo, probar a abrir diferentes materiales y herramientas y comprobar si todo funciona bien.

15 PROFESIONALIDAD DE LOS FORMADORES

La profesionalidad del ponente se asocia al esfuerzo por describir las competencias profesionales que constituyen la base para expresar la calidad profesional del formador. No obstante, no existen opiniones uniformes sobre la estructura y clasificación de estas competencias profesionales. Lo que inspira respeto y confianza en el público y lo que influye en el éxito de un formador, lo que constituye una fuente natural de autoridad, es su personalidad. Es esta personalidad informal o natural la que sitúa al conferenciante ante el público como un respetado "experto para el aprendizaje eficaz de adultos", en la posición de alguien que puede asesorar sobre problemas, tomar decisiones y mantener una relación respetuosa e individual con cada alumno. En el modelo de competencias de la profesión de formador, este ámbito de profesionalidad está vinculado al intento de dar nombre a las denominadas competencias personales.

Este amplio término engloba una serie de cualidades. En particular, los formadores personalmente comprometidos se caracterizan por un **alto nivel de responsabilidad personal por el progreso**

educativo de sus alumnos y por los resultados educativos de los cursos, pero también tienen una cierta **calidad moral que influye en el desarrollo personal y de valores de sus alumnos**. El espectro de competencias personales incluye también la creatividad pedagógica, la capacidad de resolver problemas, el pensamiento crítico, el trabajo en equipo y la iniciativa para el cambio. Se hace hincapié en un alto nivel de socialización profesional asociado a la comprensión, la empatía, la tolerancia, la perspectiva general y un amplio interés por los acontecimientos sociales.

Un aspecto muy importante de la formación de la profesionalidad de un profesor es su formación profesional sistemática y de calidad. Desde que empieza, este proceso no está ni estará nunca terminado.

La imagen personal del formador

La imagen es uno de los aspectos más importantes de tu preparación para la presentación a los alumnos. Para que la presentación les resulte interesante, debes tener una imagen personal que te haga visible. Ten en cuenta de que los alumnos se formarán inconscientemente una opinión sobre ti en menos de un minuto una vez que te vean. Por tanto, la **primera impresión** puede **influir considerablemente en la impresión general y en el éxito** de la presentación.

La imagen personal es una combinación de factores internos y externos que conforman nuestra imagen y en cuya creación tenemos una gran influencia. Parte de nuestro carisma es la apariencia, la forma de hablar, las expresiones características, la comunicación, la presentación social, los hábitos y el comportamiento. También es importante cómo queremos que nos perciba nuestro entorno: el papel en el que nos perfilamos. Debemos desarrollar nuestra imagen, trabajar sobre nosotros mismos a la luz de la experiencia y la información adquirida, y crear una nueva imagen acorde con nuestros planes de futuro. La apariencia y la vestimenta son algunos de los factores más importantes por los que juzgamos a las personas "a primera vista", incluso antes de que puedan mostrarnos sus puntos fuertes y sus talentos.

Consejos para causar una buena primera impresión

Hay algunas cosas que debes de tener en cuenta de cara a tu imagen:

- **Primera impresión**

En este sentido, el primer minuto de la presentación es el más importante: los asistentes/oyentes se forman una primera impresión crucial, por lo que no debemos subestimarnos y debemos de causar la mejor impresión posible. Una primera impresión

desfavorable es difícil de olvidar y cuesta mucho esfuerzo después. Tiene que ver sobre todo con las percepciones visuales: rasgos físicos, porte, ropa, expresión facial y peinado.

Se dice que la primera impresión se crea en un 55% por la apariencia, en un 38% por la voz y sólo en un 7% por el contenido.

- **Impresión profesional**

Se refiere a lo que podemos ofrecer en el ámbito profesional. Se basa principalmente en las siguientes características:

- competencia
- credibilidad
- autocontrol
- confianza en sí mismo
- dignidad

- **Vestimenta**

Una vestimenta adecuada nos influye tanto en nuestra vida privada como en la profesional. La ropa debe enmarcarnos: lo importante somos nosotros, los ponentes, no nuestra ropa. En las presentaciones, la regla general es vestir siempre un poco más formal que los participantes. Las mujeres y los hombres deben causar un efecto positivo en los participantes en todos los sentidos, la elegancia, la pulcritud y la limpieza de la ropa son esenciales, pero no subestimes el sentido del olfato - el sutil aroma de tu imagen también tiene un efecto positivo. Las mujeres no deben parecer desafiantes ni los hombres extravagantes, ya que esto reduce la atención al tema de la presentación. El ponente puede quitarse la chaqueta tras pedir permiso formalmente a los participantes. Al principio, recuerda acordar con los participantes la forma de dirigirte a ellos. Reparte tarjetas de visita antes de la presentación, no las guardes en los bolsillos.

- **Color de la ropa**

La armonía de los colores de un vestido con el color de los ojos, el pelo y la piel puede servir de guía. Si tenemos el pelo y la piel claros, elegiremos tonos suaves y colores apagados. Sin embargo, hay tres colores básicos más oscuros que deben ser la base del vestuario, especialmente el negro, el marrón y el azul.

- **Maquillaje**

Si se utiliza maquillaje, éste debe adaptarse a la ocasión. Ajustar el rostro para reflejar cómo nos gustaría que nos vieran los asistentes. El tono del maquillaje no debe perturbar la armonía cromática general. El rostro no es un campo de batalla de colores que compiten entre sí, sino parte del aspecto general que primero llama la atención. Como regla general, elige o bien unos ojos llamativos o bien una boca resaltada, nunca las dos cosas a la vez.

- **Cabello**

Elige un peinado que combine con tu rostro. Además, el pelo debe combinar con la forma general del cuerpo. El color del pelo cambia el aspecto general de la persona. Por ejemplo, podemos realzar las canas coordinando el color de toda nuestra ropa con ellas. La base de un buen peinado es un buen corte de pelo. En general, el pelo debe estar peinado y dar una impresión de pulcritud.

- **Aroma**

También puedes optar por un perfume o una colonia. Ten en cuenta no utilizar demasiado perfume y aplicarlo principalmente en las zonas donde late la sangre (sienes, detrás de las orejas, escote, muñecas).

Todos estos aspectos deben tenerse en cuenta también durante las clases online. Ten en cuenta que tu cabeza o la figura completa es el elemento principal que ven los participantes. Ten en cuenta también el **fondo que hay detrás de ti durante las clases online**. Comprueba la visión del participante y elimina el desorden. Te recomendamos que selecciones un fondo preestablecido dentro de la herramienta que utilices para evitar que los participantes miren hacia tu espacio personal. Elige también un lugar tranquilo durante este tipo de clases.

16 EVALUACIÓN

Evaluar el progreso de los alumnos y reflexionar sobre ello como profesor son elementos esenciales para mejorar la experiencia de aprendizaje.

Evaluación de los participantes

El proceso de evaluación debe ser holístico y adaptarse a las necesidades de los alumnos poco cualificados. Empieza estableciendo objetivos de aprendizaje claros para cada sesión. Después de la formación, utiliza varios métodos de evaluación para medir la comprensión del contenido por parte

de los alumnos. Estos métodos pueden incluir cuestionarios, ejercicios prácticos y debates en grupo. Las sesiones para dar y recibir feedback también son vitales. Anímalos a que compartan sus opiniones sobre la efectividad de la formación, lo que le permitirá comprender qué ha funcionado bien e identificar aquellas áreas susceptibles de mejora.

Aquí encontrarás algunos consejos sobre cómo evaluar a los alumnos:

- **Establece objetivos claros:** Define claramente los objetivos de aprendizaje de la sesión de formación. ¿Qué deben saber o ser capaces de hacer los participantes después de la sesión? Estos objetivos servirán de base para tus criterios de evaluación.
- **Elige métodos de evaluación:** Selecciona métodos de evaluación que se ajusten a tus objetivos de aprendizaje. Para los alumnos poco cualificados, considera la posibilidad de utilizar una combinación de métodos, como cuestionarios breves, ejercicios prácticos, debates en grupo y actividades prácticas. Estos métodos deben medir la comprensión, la puesta en práctica y el compromiso de los participantes.
- **Crea herramientas de evaluación:** Elabora herramientas de evaluación, como preguntas para cuestionarios, indicaciones para ejercicios prácticos y temas de debate. Asegúrate de que sean claras, concisas y estén directamente relacionadas con los objetivos de aprendizaje. Ten en cuenta los diversos estilos de aprendizaje de los alumnos poco cualificados.
- **Sesiones de feedback:** Incorpora sesiones periódicas para dar y recibir feedback a lo largo de la formación. Permite que los participantes compartan sus opiniones sobre el contenido, la impartición y la experiencia en general. Considera la posibilidad de utilizar encuestas o debates abiertos para recabar opiniones cualitativas.
- **Mide el progreso:** En caso de programas de formación largos, considera la posibilidad de realizar evaluaciones periódicas para hacer un seguimiento del progreso de los participantes. Esto puede ayudar a identificar aquellas áreas en las que podría necesitarse apoyo adicional.
- **Analiza y adapta:** Recopila y analiza los resultados de la evaluación. Identifica tendencias, puntos fuertes y áreas de mejora. Utiliza esta información para adaptar tus estrategias pedagógicas y el contenido de las siguientes sesiones.

Autorreflexión para el desarrollo

Un buen formador entiende el valor de la mejora continua. Después de cada sesión, dedica tiempo a la autorreflexión. Piensa en aquellas estrategias didácticas que más han gustado a los alumnos y en las que podrían mejorarse. Evalúa tu estilo de presentación, las técnicas de participación y el ritmo general de la sesión. ¿Participaron activamente los asistentes? ¿Se alcanzaron los objetivos de

aprendizaje? La autorreflexión te ayuda a identificar tus puntos fuertes y las áreas en las que necesitas mejorar.

Incorpora también las opiniones de tus compañeros. Tras observarte, tus colegas pueden ofrecerte ideas que tal vez no hayas tenido en cuenta. Este enfoque colaborativo fomenta un entorno de aprendizaje dinámico también para los formadores.



Este manual de formación de formadores creado por el proyecto
Access2Learn está bajo licencia [CC BY-ND 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nd/4.0/)



www.access2learn.eu



[@access2blendedlearning](https://www.facebook.com/access2blendedlearning)



[@access-2-learn](https://www.linkedin.com/company/access-2-learn)



[@access2learn](https://www.instagram.com/access2learn)



Co-funded by
the European Union

Financiado por la Unión Europea. No obstante, los puntos de vista y opiniones expresados son exclusivamente los del autor o autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea ni los de la Agencia Ejecutiva en el Ámbito Educativo y Cultural Europeo (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser consideradas responsables de las mismas.