



Co-funded by
the European Union



F A V E T
FACILITATION FOR VET
TRAINERS AND TEACHERS



F A V E T

FACILITATION FOR VET
TRAINERS AND TEACHERS

2021-1-ES01-KA220-VET-000034622

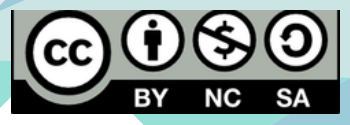
Guía del Facilitador FaVET

Online Engineering Models

Versión en Español



ps://www



ÍNDICE

Objetivos del proyecto	2
El público destinatario	3
Las 6 competencias: E-pathway	3
Recursos y materiales	9
Actividades de aprendizaje	11
Evaluación	13
Impacto previsto	13

Objetivos del proyecto

La transición a la enseñanza online conlleva tanto oportunidades como retos. Como facilitador online, desempeñas un papel fundamental en la creación de un entorno de aprendizaje virtual que fomente la interacción, la colaboración y el desarrollo de habilidades.

Esta guía ofrece estrategias prácticas, consejos y recursos para mejorar tus habilidades de enseñanza online y maximizar el compromiso de los estudiantes.

"FaVET: Facilitación para formadores y profesores de EFP" es un proyecto de EFP que pretende ayudar a los profesores/formadores que tienen que adaptar sus métodos de enseñanza al uso de la tecnología y las herramientas digitales a desarrollar las 6 competencias incluidas en el marco de habilidades para el formador-facilitador en la era digital, basándose en los siguientes objetivos del proyecto:

- Llenar el vacío existente en cuanto a las nuevas competencias requeridas de los formadores/profesores.
- Ayudarles a adaptarse a un nuevo entorno de EFP y a nuevas relaciones con los alumnos.
- Apoyar a los alumnos en su proceso de aprendizaje con equipos cualificados y la impartición de una formación de alta calidad.
- Desarrollar REA con nuevos métodos y herramientas para impartir educación y formación de calidad e integradora a través de medios virtuales y online.

Público destinatario

Nuestro público objetivo son los profesores y formadores de EFP de diversos sistemas y sectores educativos que desean mejorar sus 6 competencias para transmitir su conocimiento de las mismas a sus alumnos.

Queremos proporcionar a los profesores/formadores una metodología que les permita crear un entorno de aprendizaje favorable para los alumnos a distancia; aprenderán a mejorar la impartición de contenidos online, a organizar el trabajo en grupo a distancia y el ritmo y tipo de interacciones con los alumnos, a desarrollar el trabajo colaborativo a distancia, a mantener los vínculos sociales aunque los alumnos estudien a distancia, a hacer que los alumnos tomen iniciativas respecto al proceso de aprendizaje, a desarrollar un enfoque de construcción del conocimiento.

Las 6 competencias: E-pathway

Las bases de nuestro trabajo consistirán en desarrollar un módulo por cada competencia transversal como elementos de innovación. Cada módulo tendrá 10 micromódulos en los que se podrán encontrar actividades de aprendizaje para cubrir los conocimientos/destrezas y competencias identificados previamente.

Hemos desarrollado un itinerario electrónico que contiene todas las competencias y sus micromódulos.

<p>Creatividad en la enseñanza online: la clave del compromiso de los estudiantes</p> <p>Haz que tus clases online sean más creativas y que el aprendizaje digital sea más fácil y atractivo. Utiliza distintas herramientas que marquen la diferencia para todos tus alumnos.</p>	<p>Facilitación</p> <p>Adquirir las habilidades necesarias para diseñar, organizar, involucrar y gestionar sesiones de aprendizaje digital, abordando las posibles barreras y los comportamientos desafiantes para una facilitación online eficaz.</p>	<p>Inteligencia colectiva</p> <p>La inteligencia colectiva sólo puede lograrse dentro de un grupo de individuos. Dentro de esta competencia, obtendrá los conocimientos necesarios para gestionar eficazmente grupos online y aplicar diversas técnicas para aumentar la inteligencia colectiva de los equipos.</p>
<p>Comunicación de alta calidad</p> <p>En este módulo, adquirirá las habilidades necesarias para fomentar una comunicación eficaz en las relaciones alumno-profesor, así como entre los propios alumnos. El objetivo es crear un entorno que no sólo fomente la interacción, sino que también mejore la experiencia de aprendizaje online y de trabajo colaborativo.</p>	<p>Liderazgo compartido</p> <p>Aprende a fomentar un entorno colaborativo en las clases online, en el que la autoridad se distribuya entre todos los alumnos, dota a tus alumnos de autonomía, responsabilidad e involúcralos en la toma de decisiones. Anímales a participar activamente, a tomar la iniciativa, a contribuir al aprendizaje y a mostrar dotes de liderazgo.</p>	<p>Interactividad a distancia</p> <p>Obten información sobre los requisitos técnicos para la enseñanza a distancia o la supervisión necesaria, qué hay que tener en cuenta a la hora de planificar la enseñanza a distancia o la tutoría. Además, aprenderás qué diferentes herramientas puedes utilizar en tu trabajo.</p>

Herramientas educativas basadas en juegos: Escape Game y Serious Game

Para completar y variar la oferta formativa diseñada anteriormente compuesta por 6 módulos, tenemos previsto desarrollar materiales educativos basados en juegos.

Nuestro objetivo es ampliar la gama de contenidos propuestos para crear materiales adicionales que se centren más en situaciones prácticas y permitan a los beneficiarios poner en práctica lo que han aprendido con el itinerario electrónico.

De este modo, desarrollarán competencias transversales relacionadas con la facilitación. Optamos por un enfoque basado en el juego, ya que pensamos que la gamificación puede representar un incentivo interesante y motivar a los formadores/profesores a actualizarse en el tema.

Los alumnos son activos y participan en la actividad, suelen divertirse y está científicamente reconocido que la capacidad de memorización de los individuos es mucho más importante cuando la actividad genera algún tipo de emoción, en este caso, gracias al entretenimiento y al aprendizaje en equipo.

Hemos diseñado un juego de escape y un juego serio que complementarán los 6 módulos.

El escape activity y el serious game serán herramientas de sensibilización sobre el tema y abordarán conceptos y situaciones básicas.

La herramienta digital está accesible en el sitio web del proyecto e integrada en la plataforma.

El Serious Game

Es una plataforma digital desarrollada como parte de FaVET para poner a prueba los conocimientos de los profesores formados a través del programa ofreciendo una experiencia gamificada. Ayudarás e intentarás ser el ayudante de Amy, la superprofesora, respondiendo a preguntas en diferentes niveles del juego. Una vez completado el Serious Game, se otorgará un certificado al participante.



The Escape Game

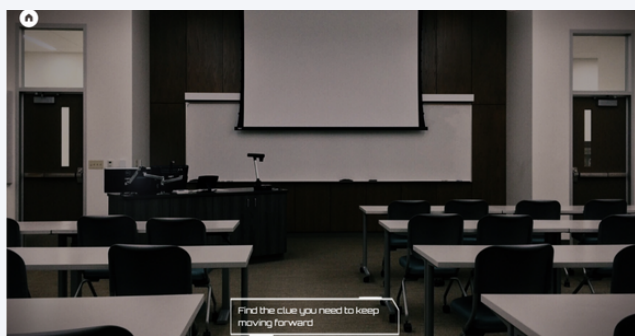


El juego de escape de la FaVET es una de las dos herramientas desarrolladas dentro del enfoque educativo basado en juegos del proyecto (gamificación, aprender jugando).

El objetivo de este juego es mejorar la capacitación en el ámbito de la planificación y ejecución de procesos de aprendizaje online de los profesores de FP, así como de todas las personas interesadas en este campo.

El objetivo general del juego es DIVERTIRSE jugando y, al mismo tiempo, aprender información nueva y útil sobre la facilitación del aprendizaje online.

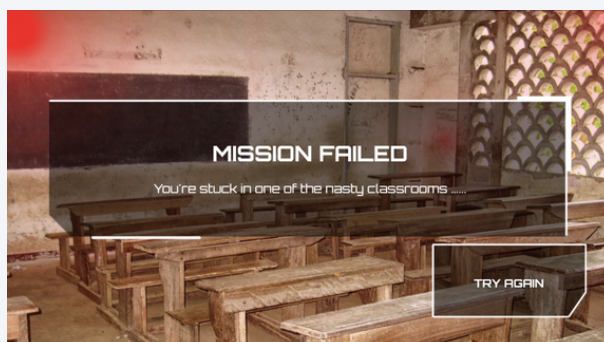
El argumento: Te encuentras con el Sr. Facil Itator, que es el director de la escuela FaVET. Los dos últimos años han sido difíciles debido a la combinación de un bloqueo pandémico y la crisis económica, y la escuela se vio obligada a pasar a la enseñanza online, algo de lo que los profesores tenían poco o ningún conocimiento.



El Sr. Itator está buscando un subdirector, que será responsable de la facilitación en su escuela. Ha concertado una cita contigo y... ahí empieza tu obra.

La tarea: Sigue el mapa del juego, que te guiará por diferentes partes del recinto escolar, encuentra los puntos calientes, resuelve los acertijos, da respuesta a las preguntas, pero ante todo... ¡SAL DEL EDIFICIO!

Requisitos técnicos: El juego de Escape está disponible online y ha sido desarrollado utilizando la tecnología de la Plataforma Genially,



que ofrece herramientas y marcos multimedia, incluidos juegos de Escape, para enseñar y aprender a través de materiales didácticos interactivos. La aplicación de la solución de la plataforma Genially permite utilizar el juego tanto en ordenadores personales como en dispositivos móviles (smartphones o tabletas), en todos los navegadores web. Sin embargo, para disfrutar de todos los aspectos gráficos del juego, se recomienda utilizar un ordenador o una tableta.

Directrices para el uso en clase: El juego de escape FaVET es principalmente una herramienta para jugar online, tanto como parte del proceso de aprendizaje presencial como semipresencial.

Las razones para elegir esta opción fueron múltiples, siendo una de las principales el acceso general y fácil 24 horas al día, 7 días a la semana, a sus recursos. Además, el desarrollo del juego sobre la base del marco abierto Genially fue intencionado, ya que permite a los formadores y facilitadores ajustarlo y desarrollarlo según sus necesidades.

Acceso al juego:



Recursos y materiales

Cada módulo pertenece a una competencia y cada competencia tiene unos 10 micromódulos en los que cada micromódulo contiene una actividad de aprendizaje.

En la siguiente tabla puedes encontrar algunos ejemplos de actividades de aprendizaje y sus planes de clase:

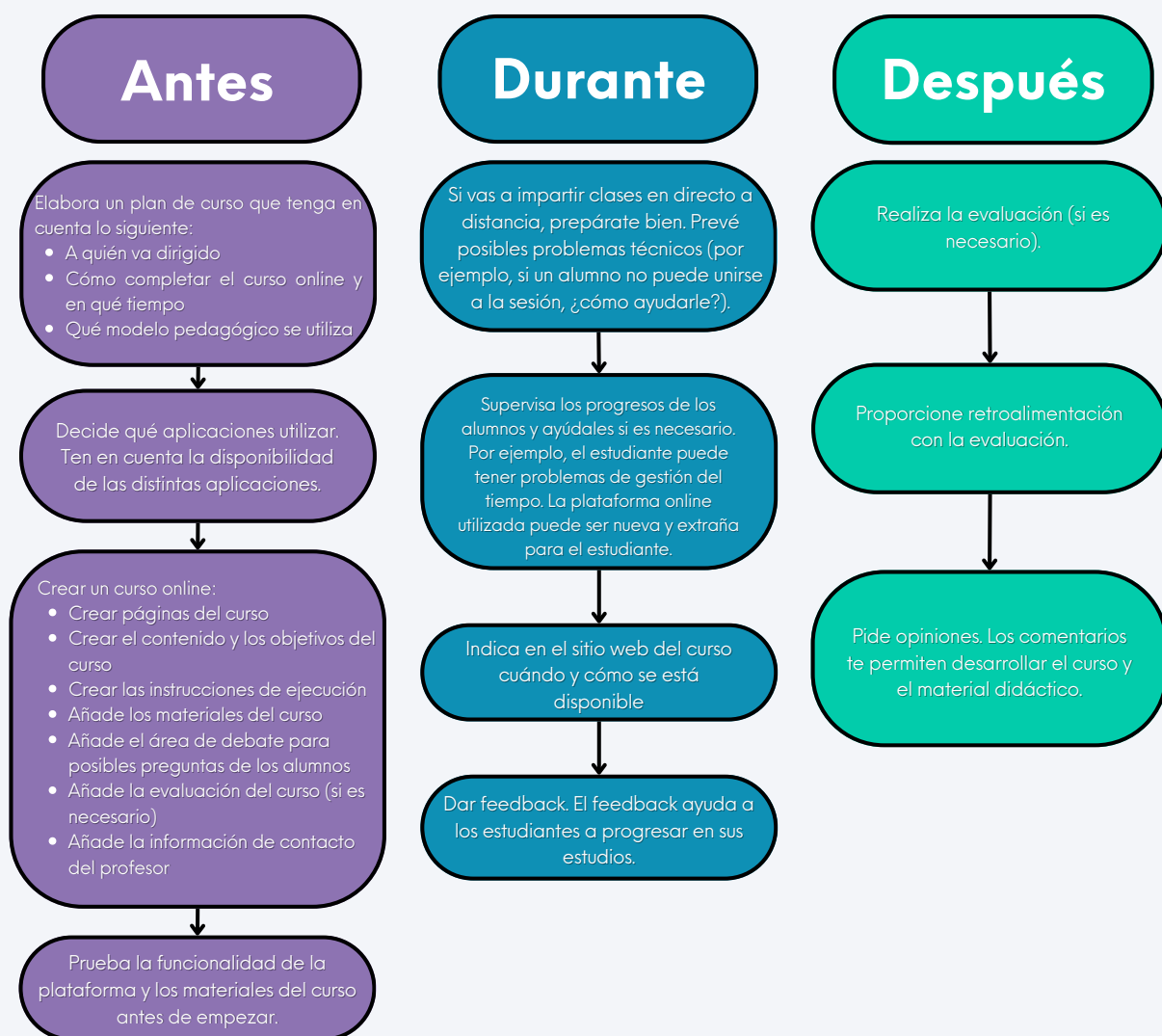
<p>Convierte tu presentación en un juego</p> <p>Aprende a hacer que tu enseñanza online sea más atractiva con Genially.</p>	<p>Modelo ABCD</p> <p>Consigue crear tus propios objetivos de aprendizaje utilizando el modelo ABCD.</p>	<p>Aprende Kanbanflow</p> <p>Kanbanflow es una herramienta online que gestiona tareas en grupo. Muy útil para el desarrollo en equipo.</p>
<p>Significado de la autoconciencia en la comunicación</p> <p>Aprende a enseñar autoconciencia a los alumnos.</p>	<p>Implantar el liderazgo compartido en los equipos</p> <p>Comprende el concepto y las ventajas del liderazgo compartido, así como aprender a superar los retos y aplicarlo en su contexto.</p>	<p>Mentímetro de aprendizaje</p> <p>Aprende a utilizar una herramienta para crear presentaciones y recibir comentarios.</p>

Acceso al plan de estudio:



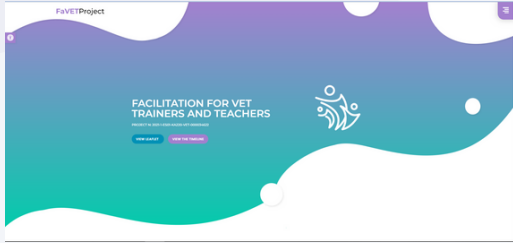
Actividades de aprendizaje

Cómo organizar una clase online

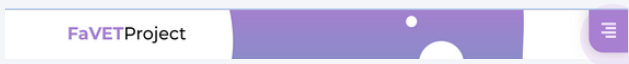


Página web de FaVET

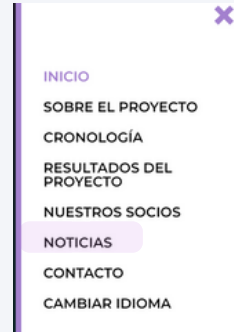
El siguiente código QR lleva a la página web de FaVET. Antes de consultar los materiales de cada competencia deberá registrarse en la plataforma.



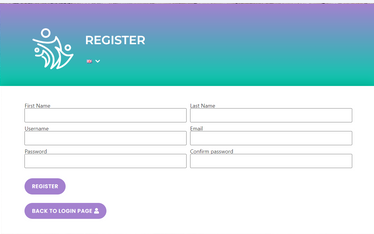
Página web de FaVET favet.eu



Menu



Resultados del proyecto



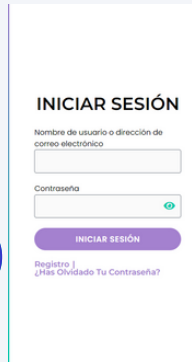
Si no estás registrado

Programa de formación para formadores "EMPEZAR"

Si estás registrado

Introduce tus datos y haz clic en "REGISTRARSE"

Introduce tus datos y haz clic en "INICIAR SESIÓN"



Pruebas no realizadas

¿Has completado la autoevaluación?



Completa la autoevaluación

Pruebas realizadas



Pruebas realizadas

Haz clic en "E-Pathway" para acceder a los módulos



Evaluación

Antes de comenzar con el itinerario electrónico, debes realizar un cuestionario de evaluación para saber en qué competencias necesitas mejorar tus habilidades y conocimientos.

Después de completar este cuestionario de autoevaluación, obtendrás un informe con sugerencias sobre qué micromódulos online del E-pathway FaVET te serán útiles para adquirir nuevos conocimientos, habilidades y competencias para impartir formación online de calidad a tus alumnos en el futuro.

Cada módulo y micromódulo tienen sus propios cuestionarios de evaluación. Una vez que tengas todos los cuestionarios completados se creará un certificado.



Impacto previsto

Los alumnos mejorarán sus métodos de formación mediante el uso de técnicas de facilitación durante las sesiones de formación online, fomentadas por el itinerario electrónico.

También tendrán una mayor capacidad de adaptación y una respuesta más adecuada en términos de aprendizaje híbrido y online.

Todos los participantes tendrán un mejor uso de las herramientas digitales de colaboración para aumentar la interactividad del grupo online por parte de los formadores, que deben adaptarse al papel de mediadores del aprendizaje.

Esto generará una mayor satisfacción laboral para profesores y formadores y un nuevo impulso motivacional en su trabajo. Como resultado, mayor bienestar, motivación y desarrollo de los alumnos.



Co-funded by
the European Union



F A V E T
FACILITATION FOR VET
TRAINERS AND TEACHERS
2021-1-ES01-KA220-VET-000034622

Result 3. Online Engineering Models



CONTACTO



www.favet.eu



favet2022@gmail.com



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

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados solo comprometen a su(s) autor(es) y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser considerados responsables de ellos.