

e-Civiles

CURRICULUM

Competencias Digitales y Valores Interculturales en entornos de aprendizaje virtual. El Proyecto e-Civiles



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Autora: Enikó Nagy - TREBAG Ltd.

El apoyo de la Comisión Europea para la producción de esta publicación no constituye una aprobación del contenido, el cual refleja únicamente las opiniones de los autores, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en la misma.

Índice

1. Introducción.....	3
Objetivos.....	3
Metodología.....	3
Materiales educativos del proyecto.....	3
Resultados del proyecto.....	4
2. Descripción del curso de formación.....	4
Objetivo de aprendizaje.....	4
Objetivos específicos.....	4
Grupos receptores.....	5
Formación recomendada.....	5
Metodología de aprendizaje.....	5
3. Programa del curso de formación.....	6
Unidad 1.....	6
Unidad 2.....	6
Unidad 3.....	7
Unidad 4.....	7
Unidad 5.....	8
4. Calendario del curso.....	9

1. Introducción

Seis países conforman el consorcio internacional del proyecto internacional e-Civeles sobre competencias digitales y valores interculturales en entornos de aprendizaje a distancia (e-Learning): España (Universidad de Málaga), Alemania (BIBA), Italia (ULE), Portugal (USE), Eslovenia (INTEGRA) y Hungría (Tregag). El proyecto e-Civeles ha percibido financiación por parte del programa Erasmus + con el objetivo de crear una serie de materiales innovadores y recursos y para emplear las TIC desde una perspectiva lúdica. Como ya se ha visto en capítulos anteriores, el núcleo de los videojuegos lo constituye el desarrollo de los centros históricos de cuatro ciudades, en los que los jugadores tienen que orientarse por sus calles y plazas para localizar los monumentos principales de tales ciudades. Las ciudades que se visitan en estos videojuegos son Évora (Portugal), Antequera (España), Udine (Italia) y Velenje (Eslovenia).

Objetivos

El proyecto e-Civeles se basa en dos aspectos esenciales:

- a) inclusión, favoreciendo la igualdad de oportunidades para dos grupos sociales que son especialmente vulnerables en la actualidad en Europa: los inmigrantes y la población con una edad superior a los 55 años.
- b) la igualdad social, teniendo en cuenta las peculiaridades y diversidad humana que existen en el espacio geográfico —entre ciudadanos de distintas zonas geográficas— y en el tiempo —entre generaciones—.

Por lo tanto, los objetivos específicos de este proyecto son los que ya se indicaban en el capítulo 1:

- Promover la mejora de las competencias digitales, lingüísticas y cognitivas de los grupos receptores.
- Fomentar la inclusión social mediante la toma de conciencia del patrimonio histórico y cultural en el contexto europeo.
- Estimular la actualización docente y didáctica en este ámbito.

Metodología

La metodología pedagógica se basa en la formación en clase mediante tareas basadas en proyectos y ejercicios prácticos. Se ha previsto una duración de 30 horas lectivas. El curso de formación está dirigido a formadores, profesores, y todo aquel relacionado con la gestión de educadores de personas con más de 50 años o de migrantes, en ambos casos relacionados con el ámbito de la educación de adultos y con independencia de si la educación es de índole formal, no formal o informal.

Materiales educativos del proyecto

- Un manual o guía práctica para formadores que se emplea como material de referencia que contiene información teórica y práctica sobre el contexto del curso.
- Ejercicios prácticos, que se incluyen en el manual, pero que pueden utilizarse como ejercicios individuales para su realización por sí solos o combinados con los juegos en línea.

- Plataforma en línea con la base de datos, que sirve como repositorio de recursos de juegos coincidentes con el contexto del curso.
- Juegos o videojuegos en línea que son herramientas educativas y de aprendizaje basadas en juegos.

Resultados del proyecto

En la línea de lo anterior:

- Creación de una plataforma virtual que contiene una base de datos de juegos en línea y de materiales de aprendizaje a distancia que guardan relación con la orientación espacial, la estimulación cognitiva y la formación lingüística. También contendrá materiales asociados, tales como juegos en línea sobre patrimonio cultural, patrimonio histórico e inclusión.
- Guía práctica para formadores que desempeñan sus funciones en grupos sobre interculturalidad, inclusión social, etc., con ejercicios prácticos y recomendaciones, incluido un currículo (programación didáctica) de utilidad para organizar cursos relacionados con los objetivos del proyecto e-Civeles.

2. Descripción del curso de formación

Objetivo de aprendizaje

El objetivo del curso es mejorar el conocimiento y las competencias de los educadores y profesores de adultos y de todo aquel relacionado con la gestión de educadores de adultos. Se pretende mejorar su labor docente mediante el recurso a herramientas y recursos digitales desde una perspectiva de aprendizaje intercultural (promoción de la integración cultural y reconocimiento del patrimonio histórico y cultural europeo) y desde un enfoque basado en varias competencias (digitales, geoespaciales, lingüísticas y estimulación cognitiva).

Objetivos específicos

- Aprender a gestionar información y tecnologías actuales y herramientas de comunicación que favorezcan una perspectiva intercultural y la enseñanza de habilidades de distinta índole (geoespaciales, digitales y lingüísticas);
- Atesorar prácticas en el uso de las herramientas y aplicarlas en el trabajo diario;
- Ser capaz de realizar el trabajo propio de una forma más efectiva y creativa, y que ello le lleve a aumentar su motivación y la de sus alumnos mediante el recurso a metodologías relacionadas con la gamificación;
- Tener la oportunidad de ampliar sus perspectivas personales y profesionales mediante el contacto con aspectos internacionales;
- Ponerse en contacto con otros profesionales activos en el mismo ámbito, con los que compartir intereses profesionales similares mediante el aprendizaje y la difusión de actividades del proyecto;
- Tener conocimiento de ideas y sugerencias para fomentar y hacer posible la formación avanzada y obtener un mayor número de contactos;

- Tener acceso gratuito a materiales de estudio y docencia bien estructurados y de fácil manejo (plataforma virtual, base de datos, videojuego, guía) en el trabajo diario;
- Enriquecerse con aspectos socio-psicológicos del grupo receptor secundario (población inmigrante y estudiantes de más de +55 años);

Grupos receptores

Los grupos receptores del curso de formación propuesto son los siguientes:

- profesorado y formadores/as de educación para personas adultas;
- gestores/as de formación a cargo de los programas impartidos en centros de educación de personas adultas;
- mediadores de la educación de personas adultas.

Formación recomendada

El curso es adecuado tanto para quienes estén especializados en la educación de personas mayores como para los que trabajan con población migrante adulta. Se recomienda disponer de algún conocimiento básico y experiencia con el grupo que corresponda antes de comenzar a realizar el curso. La adquisición y el uso de la plataforma en línea y de los videojuegos precisa de algunas competencias digitales para comenzar con su funcionamiento.

Metodología de aprendizaje

La metodología pedagógica se lleva a cabo mediante la formación en clase con asignación de tareas por proyectos y trabajo de índole práctica. El curso se ha diseñado con una carga lectiva de 30 horas.

El curso de formación está dirigido a formadores/as, profesorado y gestores/as de formación a encargados/as de la educación de personas con más de 50 años o población migrante adulta, ambos grupos pertenecientes al campo de la educación de personas adultas, con independencia de si esta educación es de índole formal, no formal o informal.

El curso de formación se ha diseñado como aprendizaje fundamentado en aprendizaje basado en tareas tutorizadas. Los materiales docentes incluyen una plataforma virtual con una base de datos, una guía con contenidos teóricos y ejercicios prácticos, juegos en línea con una breve guía y el currículo de la formación con una programación didáctica.

La formación consta de cinco unidades didácticas. Cada una de ella contiene una descripción general de sus objetivos, su duración y sus contenidos. Se divide en distintas sesiones e incluye una gran variedad de materiales docentes, con el objetivo de prestar asistencia a los/as formadores/as para que puedan adquirir conocimientos teóricos y fortalecer las habilidades y competencias que se precisan para la educación digital y cultural en un entorno intercultural. Los materiales docentes que se emplean en el curso constan de los siguientes elementos:

- Plataforma en línea con base de datos;
- Manual;
- Currículo (este material)
- Juegos en línea.

El curso de formación lo guiará un/a formador/a o un equipo de formadores/as o mediadores/as. El profesorado tendrá la responsabilidad principal de coordinar el curso y de orientar y prestar asistencia a las personas que lo realicen.

El curso de formación tendrá una duración de cinco días. Cada día, los formadores realizarán una recapitulación del día previo, así como una presentación con las unidades didácticas que correspondan para ese día.

3. Programa del curso de formación

Este curso de formación está estructurado en cinco partes: una unidad introductoria, cuatro unidades correspondientes al desarrollo de competencias y conocimientos en el campo y una última unidad para ejercicios prácticos, retroalimentación y evaluación.

Unidad 1

Título:	Introducción
Objetivos/ Resultados esperados	Al finalizar esta unidad, el estudiante debe: <ul style="list-style-type: none"> • familiarizarse con el proyecto, sus objetivos y resultados • familiarizarse con el curso a través de la lectura del programa de estudios • entender los objetivos principales del proyecto y del curso • identificar su propia motivación e interés, así como las competencias de entrada en el campo • ser capaz de buscar información y juegos de ejemplo en la base de datos
Duración estimada:	5 horas
Contenidos	Introducción al curso Objetivos del proyecto y resultados Proceso del curso y competencias que deben alcanzarse Juegos en temas relacionados y utilización de la base de datos
Material de aprendizaje	Manual: Primera parte Manual: Tercera parte Plataforma en línea: Base de datos
Actividades	Presentación y discusión, uso de la base de datos en línea

Unidad 2

Título:	Competencias lingüísticas e interculturales
Objetivos/ Resultados esperados	Al final de esta unidad, el alumno deberá: <ul style="list-style-type: none"> • comprender el concepto de diálogo intercultural y aprender sus aspectos principales • comprender la importancia de la inclusión social y aplicar su teoría en el campo de las cuestiones migratorias • comprender la importancia de las competencias lingüísticas • ser capaz de mejorar las competencias lingüísticas en el grupo de personas mayores
Duración estimada:	8 horas
Contenidos	Competencias interculturales

	<p>Diálogo intercultural</p> <p>La inclusión social y sus desafíos</p> <p>La inclusión social y sus aspectos</p> <p>Inclusión social y población inmigrante</p> <p>Competencias lingüísticas</p> <p>Motivación y requisitos para el aprendizaje de idiomas</p> <p>Idiomas y edad avanzada</p>
Material de aprendizaje	<p>Manual: Segunda parte</p> <p>Base de datos: juegos sobre inmigración/inclusión</p>
Actividades	<p>Presentación y discusión</p> <p>Trabajo en grupo</p> <p>Juegos y ejercicios sobre el diálogo intercultural</p>

Unidad 3

Título:	Competencias geoespaciales
Objetivos/ Resultados esperados	<p>Al final de esta unidad, el alumno deberá:</p> <ul style="list-style-type: none"> • comprender el significado de las competencias geoespaciales y de geolocalización • ser capaz de definir ubicación • ser capaz de utilizar varias herramientas para ejercicios de orientación como el geocaching • conocer y ser capaz de utilizar herramientas educativas para la geolocalización • conocer juegos en línea sobre el tema
Duración estimada:	8 horas
Contenidos	<p>Enseñanza de competencias geoespaciales en contextos de educación de personas adultas</p> <p>Definiciones, conceptos y relevancia de la localización geoespacial</p> <p>Herramientas educativas para la enseñanza de las competencias geoespaciales</p> <p>Recursos educativos para desarrollar las competencias geoespaciales</p> <p>Recomendaciones finales para profesorado y profesionales de la educación de personas adultas</p> <p>Kahoot</p>
Material de aprendizaje	<p>Manual: Segunda parte</p> <p>Anexo</p>
Actividades	Presentación, discusión, trabajo en pareja, trabajo en grupo

Unidad 4

Título:	Competencias digitales y aprendizaje basado en el juego
Objetivos/ Resultados esperados	<p>Al final de esta unidad, el alumno deberá:</p> <ul style="list-style-type: none"> • adquirir conocimientos sobre cómo enseñar las TIC a la población adulta • ser capaz de identificar y manejar los desafíos en la enseñanza basado en las TIC en el contexto de las personas mayores • ser capaz de entender el concepto básico del aprendizaje basado en el juego • ser capaz de planificar y gestionar el contenido del curso por medio de juegos de orientación • saber cómo se puede aplicar el e-learning en la educación de personas adultas

Duración estimada:	8 horas
Contenidos	Cómo enseñar las TIC a la población adulta E-learning El papel de facilitador/a Aprendizaje basado en juegos
Material de aprendizaje	Manual – Segunda parte Plataforma y base de datos en línea Juegos en línea - e introducción
Actividades	Presentación, discusión, trabajo en pareja, trabajo en grupo

Unidad 5

Título:	Unidad práctica y de cierre
Objetivos/ Resultados esperados	<p>La última unidad del curso de formación es una compilación de lo que se ha aprendido hasta ahora de forma práctica. Además, tiene como objetivo dar a los/as participantes suficiente tiempo para finalizar sus actividades, reflexionar sobre los resultados del aprendizaje recién adquiridos, proporcionar retroalimentación a los/as organizadores/as del curso e interactuar con otros/as participantes del mismo.</p> <p>Al final de esta unidad, el alumno deberá:</p> <ul style="list-style-type: none"> • entender y ser capaz de usar los juegos en línea de e-Civeles • desarrollar sus conocimientos sobre la cultura en diversos lugares y conocer las herramientas y métodos para transferir estos conocimientos al grupo objetivo • ser capaz de utilizar y crear ejercicios de búsqueda del tesoro para transferir competencias culturales y geoespaciales
Duración estimada:	5 horas
Contenidos	Videojuegos Descripciones culturales Ejercicios online y offline Búsqueda del tesoro Informe y cierre por parte del profesorado Cuestionario de evaluación
Actividades	Aprendiendo sobre los juegos y la plataforma online Uso de los juegos en línea Uso de los juegos offline sobre la cultura Aplicación de juegos offline de orientación y búsqueda del tesoro Evaluación Cumplimentar el cuestionario de evaluación

4. Calendario del curso

Los materiales y recursos del proyecto pueden servir para un sistema flexible de temas y tiempos dentro del campo de la educación digital en un contexto intercultural para estudiantes adultos/as. El profesorado/facilitador puede seleccionar y organizar los recursos de manera que se ajusten al grupo objetivo presente y también a objetivos de formación verificados, así como estar atento a posibles restricciones de tiempo y recursos. El curso de capacitación que se describe a continuación es sólo un ejemplo de cómo se puede construir un curso de 5 días. Tiene una duración total de 30 horas y dura 5 días.

Primer día

10:00 10:30	– –	Bienvenida Presentación de participantes	
10:30 12:00	– –	Visión general del programa Presentación del curso: programa de estudios, metodología, resultados del aprendizaje, cuestiones organizativas Establecimiento de reglas para el trabajo colaborativo Introducción al proyecto e-Civeles	Presentación
12:00 13:00	– –	Pausa para el almuerzo	
13:00 13:30	– –	Presentaciones y trabajo en grupos	Actividad grupal
13:30 14:00	– –	Descanso	
14:00 15:00	– –	Introducción a la base de datos y su uso	Presentación

Segundo día

9:00 – 9:10		Dinamización	Ejercicio de dinamización
9:10 – 11:00		Diálogo y competencias interculturales: Presentación y ejercicios	Actividad de presentación grupal
11:00 11:15	– –	Descanso	
11:15 12:30	– –	La inclusión social y sus aspectos	Presentación Discusión
12:30 13:00	– –	Competencias lingüísticas - La importancia del aprendizaje de idiomas - Cómo motivar a las personas - Aprendizaje de idiomas en la edad adulta - Teoría, herramientas y técnicas	Presentación Actividad grupal Discusión

13:00 14:00	– Pausa para el almuerzo	
14:00 14:45	– Aspectos prácticos Uso de juegos (offline) para ejemplos de aprendizaje de idiomas y diálogos interculturales Manual: Tercera parte	Presentación Actividad grupal Discusión
14:45 15:00	– Descanso	
15:00- 16:00	Utilizar juegos (online) seleccionados de la base de datos en relación con el diálogo intercultural, la inclusión social y el uso de la lengua	Presentación Actividad grupal Discusión

Tercer día

9.00 – 9.15	Dinamización	Trabajo en grupo
9.15 – 10.15	Importancia de las competencias geoespaciales. Aprendizaje acerca de la localización	Presentación
10.15 11:15	– Herramientas educativas para la enseñanza de las competencias geoespaciales	Presentación
11:15 12:45	– Recursos educativos: herramientas online basadas en los enlaces del manual y en el uso de la base de datos.	Presentación, Discusión, Trabajo en ordenador por parejas
12:45 13:45	– Descanso	
14.00 14.40	– Kahoot sobre aspectos geológicos y culturales	Trabajo en grupo, trabajo en parejas
14.40 16.00	– Uso práctico de las herramientas, probar el geocaching	Trabajo en grupo

Cuarto día

9.00 – 9.10	Dinamización	Ejercicios de dinamización
9.10 – 10.00	La importancia de las competencias digitales (términos, concepto, métodos)	Presentación, Actividad grupal
10:00 10:45	– Desafíos de las TIC para las personas mayores	Presentación

		Trabajo en grupo
10:45 – 11:00	Descanso	
11.00 – 12.30	E-learning y aprendizaje semipresencial	Actividad grupal
12.30 – 13.30	Pausa para el almuerzo	
13:30 – 14:30	Teoría del aprendizaje basado en el juego	Presentación Discusión
14:30 – 14:45	Descanso	
14:45 – 16:00	Aprendizaje basado en el juego. Ejemplos. Introducción a la plataforma e-civiles y sus juegos	Presentación Práctica

Quinto día

9.00 – 9.10	Dinamización	Warm-up exercise
9.10 – 10.30	Introducción al juego, presentación de la guía de usuario Desafíos al jugar a los videojuegos	Practical exercise/group work
10:30 – 10:45	Descanso	
10.45 – 11.45	(Offline) juegos de cultura y orientación en el interior	Practical exercise/group work
11:45 – 12:45	(Offline) juegos de cultura y orientación: caza del tesoro al aire libre	Practical exercise/group work
12:45 – 13:30	Resumen Evaluación del curso de formación Entrega de certificados Despedida de participantes	