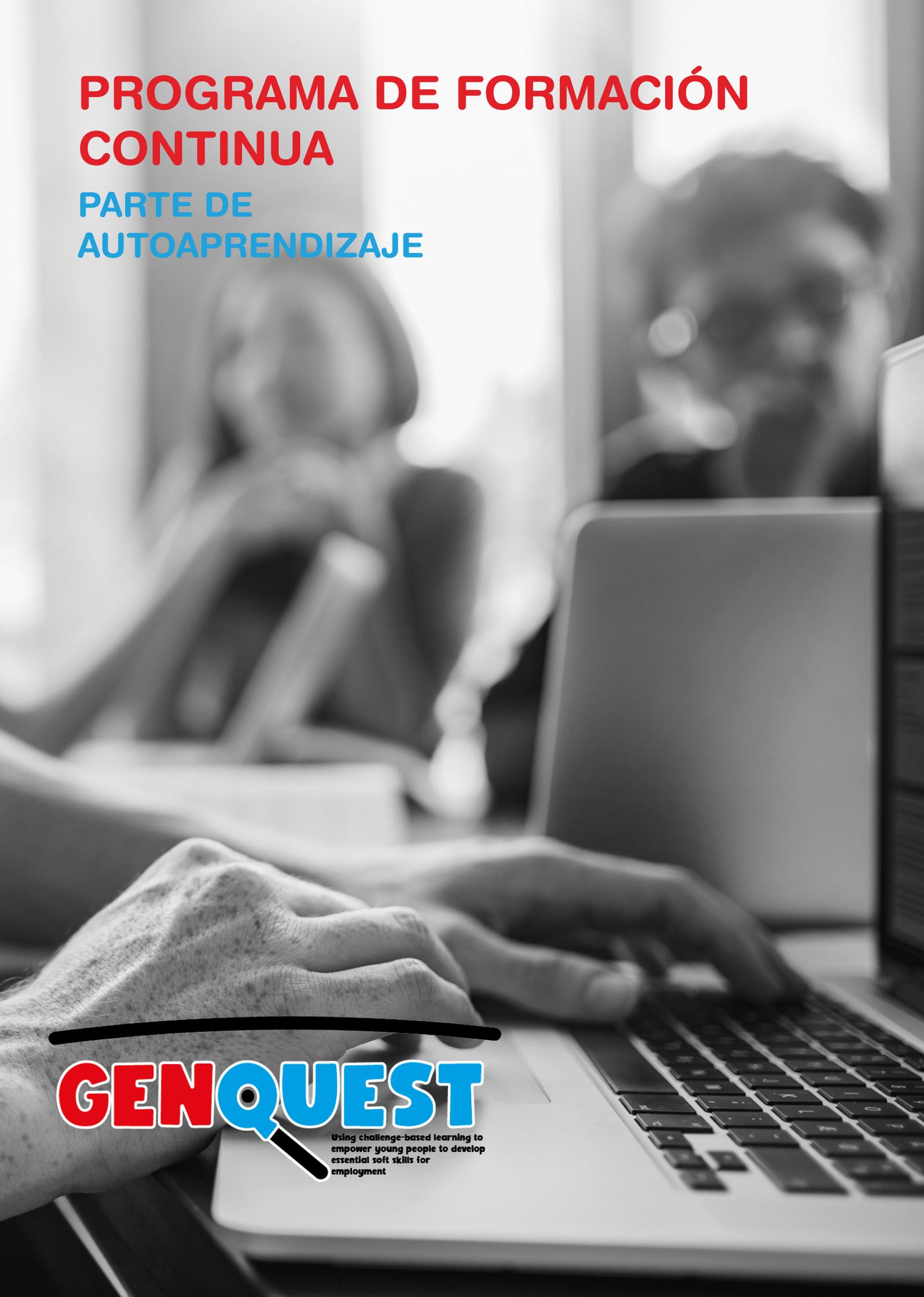


PROGRAMA DE FORMACIÓN CONTINUA

PARTE DE AUTOAPRENDIZAJE



GENQUEST

Using challenge-based learning to empower young people to develop essential soft skills for employment

CONTENIDO

Autoaprendizaje - Introducción	3
Gamificación del aprendizaje - más información sobre el tema	4
Los conceptos fundamentales de la gamificación	5
Los principios clave de la gamificación	6
Aprendizaje basado en retos	7
Las 3 fases clave del aprendizaje basado en retos (CBL)	8
¡Kahoot! - Plataforma de aprendizaje basado en juegos	9
El cuestionario como herramienta educativa	11
¡Prepara un cuestionario en Kahoot!	13
Cuestionarios educativos - Consejos y debate	14
Powtoon - Herramienta de creación de vídeo	15
El vídeo como herramienta educativa	16
Prepara un vídeo en Powtoon	18
Vídeos educativos - Consejos y debate	20
Google Forms - Creador de formularios online	21
La WebQuest como herramienta educativa	22
Preparar una WebQuest en Google Forms	25
WebQuests - Consejos y debate	27
Mono QRCode	28
CANVA	29
ANIMADOR	30

AUTOAPRENDIZAJE - INTRODUCCIÓN

Esta parte de aprendizaje se basa en la parte de aprendizaje presencial que ya ha completado. Como parte del autoaprendizaje, ahora tienes la oportunidad de profundizar aún más en tus habilidades, conocimientos y competencias.

Tras completar esta parte de la formación, serás capaz de:

- cree una WebQuest para sus alumnos sobre cualquier tema.
- crear recursos de aprendizaje modernos y atractivos, como cuestionarios interactivos o vídeos educativos que puedan incorporarse a las WebQuests.
- utilizar otras herramientas y plataformas modernas, como CANVA, QR Code Generator MONKEY, GOOGLE FORMS y ANIMAKER, que le ayudarán a desarrollar recursos de aprendizaje interactivos, atractivos y divertidos para los alumnos.

En esta parte del programa de formación, tendrá la oportunidad de poner en práctica las destrezas y los conocimientos adquiridos en la primera parte del programa de formación, dedicada a la enseñanza en el aula. Las pruebas prácticas te ayudarán a profundizar en tus conocimientos y habilidades y a integrarlos en tu práctica docente. Gracias a ello, te convertirás en un educador moderno capaz de crear recursos educativos atractivos e interesantes, como WebQuests, cuestionarios interactivos o vídeos educativos. ¡Y merece la pena!



GAMIFICACIÓN DEL APRENDIZAJE - MÁS INFORMACIÓN SOBRE EL TEMA



En la primera parte del programa educativo, ya ha adquirido información básica sobre la gamificación del aprendizaje. Ahora vamos a profundizar en este tema.

La gamificación del aprendizaje es un enfoque educativo bien establecido cuyo objetivo es motivar a los alumnos para que adquieran nuevas habilidades y competencias mediante el uso de juegos o elementos de juego en entornos de aprendizaje. El objetivo es maximizar el compromiso y la interacción del alumno haciendo que las tareas de aprendizaje sean agradables y se asemejen a un juego.

La gamificación es la integración de elementos de juego en situaciones de aprendizaje no lúdicas. Según Karl Kapp, autor de varios libros sobre el tema, se trata de “utilizar la mecánica, la estética y el pensamiento lúdico para implicar a las personas, motivar la acción, promover el aprendizaje y resolver problemas” (Karl Kapp, 2012). Una estrategia de gamificación exitosa permitirá al alumno adquirir nuevos conocimientos, habilidades y competencias sin que necesariamente se dé cuenta de que está mejorando esas capacidades.



LOS CONCEPTOS FUNDAMENTALES DE LA GAMIFICACIÓN

La siguiente imagen muestra los tres conceptos fundamentales que subyacen a la gamificación del aprendizaje: valor, autonomía y competencia.



Conceptos fundamentales de la gamificación

- Valor - Los elementos de juego eficaces añaden valor al alumno. Los alumnos se implican más cuando sienten que están mejorando sus habilidades como resultado del juego, especialmente cuando esta habilidad puede aplicarse a situaciones de la vida real.
- Autonomía: los elementos de gamificación eficaces deben permitir que el alumno tenga éxito o fracase debido a sus propias elecciones y decisiones. Los alumnos están más motivados cuando se sienten implicados y responsables de su propio aprendizaje.
- Competencia: los elementos de gamificación eficaces permiten a los alumnos desarrollar o mejorar sus competencias. A medida que los alumnos completan una tarea y pasan al siguiente nivel, perciben su desarrollo y crecimiento.

LOS PRINCIPIOS CLAVE DE LA GAMIFICACIÓN

La siguiente imagen muestra los cuatro principios fundamentales de la gamificación: Libertad para fracasar, Retroalimentación rápida, Progresión y Narración.



Principios de gamificación

- Libertad para fracasar: debe haber un bajo nivel de riesgo asociado a los elementos ludificados, y los alumnos deben tener múltiples intentos de tener éxito. Aprender del fracaso es una importante lección de vida, y debe animarse a los alumnos a experimentar, asumir riesgos y no desanimarse por el miedo al fracaso.
- Retroalimentación rápida: los alumnos deben recibir retroalimentación o recompensas inmediatas como resultado de sus acciones. Los elementos de gamificación deben proporcionar una retroalimentación frecuente y específica a medida que el alumno progresa, ya sea después de completar una tarea individual o al final de cada nivel.
- Progresión: los alumnos deben poder evaluar continuamente sus progresos y mejoras a medida que trabajan con los elementos de juego. Los alumnos estarán más comprometidos y motivados si sienten que avanzan hacia sus objetivos.
- Contar historias: los elementos de gamificación más eficaces incluyen una historia atractiva o una narración sólida. Estructurar los objetivos de aprendizaje dentro de una historia y pedir activamente a los alumnos que participen en ella aumentará su disfrute y compromiso con el proceso de aprendizaje.

APRENDIZAJE BASADO EN RETOS



El aprendizaje basado en retos es un mecanismo para añadir elementos de gamificación a los recursos de aprendizaje. Se centra en la integración de retos en entornos de aprendizaje y proporciona una forma eficaz de atraer a los alumnos y ayudarles a mejorar su capacidad para resolver problemas del mundo real.

El aprendizaje basado en retos como marco de aprendizaje se desarrolló e inició por primera vez en Apple Inc. en 2008 como parte de su proyecto “Apple Classrooms of Tomorrow - Today” (Apple Inc., 2008). En la actualidad, este marco se utiliza en entornos educativos, empresariales y de proyectos de todo el mundo. Si se utiliza correctamente, la estrategia puede capacitar a los alumnos para afrontar diversos retos al tiempo que adquieren conocimientos de contenidos y competencias que les ayudarán en su desarrollo personal y profesional.



LAS 3 FASES CLAVE DEL APRENDIZAJE BASADO EN RETOS (CBL)

El marco del aprendizaje basado en retos se divide en tres fases interconectadas que abarcan todo el proceso: Comprometerse, Investigar y Actuar. Cada fase incluye actividades que preparan al alumno para pasar a la siguiente. Apoyar todo el ciclo es un proceso continuo de documentar, reflexionar y compartir. (Challenge-based Learning.org, 2018).

El CBL 3 fases:

- Comprometerse - Los alumnos utilizan el cuestionamiento esencial para desarrollar un reto personal y procesable: un problema del mundo real que pueda resolverse en su escuela o en su comunidad.
- Investigar- Los alumnos desarrollan experiencias de aprendizaje contextualizadas y llevan a cabo investigaciones rigurosas, basadas en contenidos y conceptos, para sentar las bases de las soluciones que elijan.
- Actuar - Los alumnos ponen en práctica sus soluciones en entornos auténticos, reciben comentarios y aprenden de sus éxitos y fracasos.



Este vídeo explica qué es el CBL (aprendizaje basado en retos).

<https://youtu.be/MyiFPIJivPY>

¡KAHOOT! - PLATAFORMA DE APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS

Ahora es el momento perfecto para aprender a crear recursos educativos modernos, como vídeos, cuestionarios o WebQuests. Veremos las mejores herramientas y plataformas para su creación y probarás su preparación de forma práctica. Empecemos creando quizzes en la plataforma Kahoot.



Kahoot! es una plataforma de aprendizaje digital que utiliza juegos tipo test para ayudar a los estudiantes a aprender haciendo que la información sea atractiva y divertida. Es impresionante que Kahoot!, uno de los nombres más importantes en el aprendizaje basado

en concursos, siga ofreciendo una plataforma de uso gratuito, lo que la hace muy accesible tanto para profesores como para estudiantes. También es una herramienta útil para una clase híbrida que utiliza tanto el aprendizaje digital como el presencial. Los alumnos pueden utilizar Kahoot! en la mayoría de los dispositivos desde cualquier lugar con conexión a Internet.





Vídeo: ¿Qué es Kahoot!?. <https://youtu.be/7XzfWHdDS9Q>
En este vídeo se explica brevemente qué es Kahoot.



Vídeo: Cómo hacer un cuestionario en Kahoot <https://youtu.be/CGmvvTUx4SI>
Este vídeo le mostrará brevemente cómo crear un cuestionario en la plataforma Kahoot.



EL CUESTIONARIO COMO HERRAMIENTA EDUCATIVA

¿Por qué utilizar los cuestionarios en la educación? Cuando muchos de nosotros éramos jóvenes, nos encantaban los cuestionarios de nuestras revistas semanales favoritas. Por ejemplo, los que nos decían si éramos de los que sacaban sobresalientes, notables o notables. Ahora podemos preparar cuestionarios divertidos para nuestros alumnos. Hay muchas herramientas para crear cuestionarios en línea atractivos y entretenidos. El quiz es como un mini misterio que hay que resolver. Los quizzes ayudan a la gente a encontrar respuestas a preguntas como: “¿Cuánto sé sobre eso?” “¿Cuál será mi puntuación?” o “¿Alcanzaré mejores resultados en el quiz que otros estudiantes?”. He aquí algunas razones que podrían hacerte pensar en utilizar los quizzes con tus alumnos más a menudo.

Los cuestionarios son divertidos. Todos sabemos que si aprender es divertido, aprendemos mejor y más fácilmente.

Los cuestionarios aumentan la confianza en uno mismo. Los cuestionarios bien orientados y hechos a medida pueden aumentar la confianza. Cuando los alumnos pueden enfrentarse a las preguntas de un cuestionario y tienen éxito, su confianza aumenta.

Los cuestionarios pueden ayudar a los alumnos a identificar sus progresos. Tanto si el cuestionario es una evaluación antes, a mitad o al final de la lección, puede ayudarle a averiguar lo que los alumnos ya saben o han aprendido. Si permite que el cuestionario se repita en varias etapas de la unidad de aprendizaje, los alumnos podrán ver sus progresos.

Los cuestionarios pueden apoyar el aprendizaje individual. Cuando se aprende en grupo, suele ocurrir que algunos alumnos se muestren pasivos. Sin embargo, si los alumnos hacen el cuestionario, participan activamente en las lecciones. Los elementos de gamificación del cuestionario aumentan la motivación para participar en el proceso de aprendizaje. increase the motivation to participate in the learning process.

Los resultados del cuestionario ayudan a los profesores a saber cómo van las clases y cómo mejorarlas. A veces parece que los alumnos lo entienden todo, pero el cuestionario proporcionará al profesor datos objetivos.



Los cuestionarios son ideales para las clases en grupo. Un cuestionario al final de la lección es una buena forma de resumir los conocimientos adquiridos y descubrir lo que han aprendido los alumnos.

Los cuestionarios son estupendos para evaluar al final de un tema y motivar para aprender. Un cuestionario al final de una lección o unidad de trabajo es una forma divertida de averiguar cuánto han aprendido los alumnos. Si los alumnos están acostumbrados a hacer un cuestionario al final del bloque de aprendizaje, prestan más atención a la enseñanza.

Los cuestionarios sirven para repetir. Los conocimientos que no se repiten se olvidan con el tiempo. Los cuestionarios son una forma rápida y eficaz de recordar los conocimientos durante más tiempo.

Los cuestionarios pueden ayudar a controlar el rendimiento de los alumnos. Llevar un registro de las puntuaciones y las respuestas de los alumnos demuestra que el profesor evalúa regularmente a los alumnos y les proporciona información. Los resultados de los alumnos en los cuestionarios proporcionan información tanto al alumno como al profesor.

Los cuestionarios animan a los alumnos a progresar y estudiar. Al realizar cuestionarios, los alumnos reciben información inmediata sobre sus respuestas. Y puede ayudarles a identificar las áreas que necesitan desarrollar. Los estudiantes obtienen una visión general de su progreso en el estudio y se sienten motivados para mejorar su rendimiento.

Los cuestionarios pueden proporcionar un tema de debate. El profesor y los alumnos pueden debatir sobre el proceso de enseñanza, los métodos didácticos y los resultados del proceso de estudio.

¡PREPARA UN CUESTIONARIO EN KAHOOT!

Kahoot es una herramienta de aprendizaje útil y moderna. Para aprender a sacar partido de la plataforma Kahoot, es necesario adquirir experiencia práctica y experimentar un poco directamente en ella. Su tarea consiste en preparar un breve cuestionario en la plataforma Kahoot y luego probar su uso con otros participantes en este programa de formación.

Elige un tema para el cuestionario, prepara un título y varias preguntas (por ejemplo, de 5 a 8). A continuación, abre la plataforma Kahoot y prepara un cuestionario breve pero perfecto.

Tema del concurso
Título del concurso:
Preguntas de test:

Una vez que tengas listo el cuestionario, es hora de tu concurso. Tú eres un profesor y tus compañeros son alumnos. Enséñales cómo funciona tu cuestionario e intenta hacerlo de la forma más divertida posible, porque aprender puede ser divertido.

CUESTIONARIOS EDUCATIVOS - CONSEJOS Y DEBATE



Contesta y debate en grupo las siguientes preguntas:

- En su opinión, ¿cuáles son las ventajas de utilizar cuestionarios en la educación de los jóvenes?
- ¿Cuáles son las desventajas de utilizar cuestionarios en la educación de los jóvenes?
- ¿Cuál es tu experiencia con el uso de cuestionarios en la enseñanza?
- ¿Qué consejos prácticos sobre la preparación y el uso de cuestionarios recomendaría a otras personas?
- ¿Qué te gusta y qué no te gusta de la plataforma Kahoot?

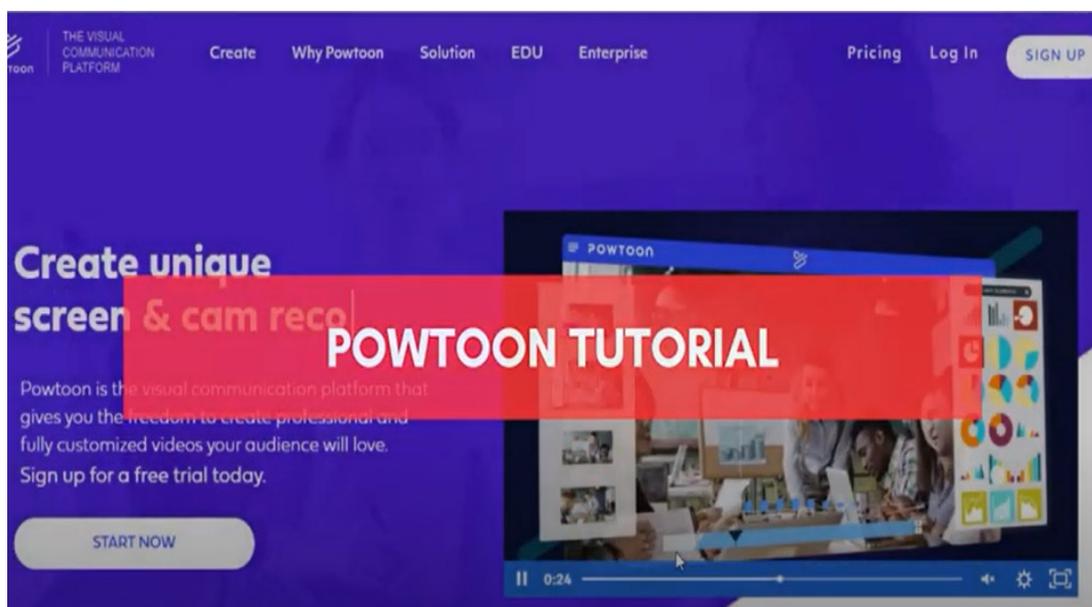


POWTOON - HERRAMIENTA DE CREACIÓN DE VÍDEO

Los vídeos educativos y los videotutoriales son las herramientas de enseñanza más populares hoy en día. La gente deja de asistir a cursos de formación y empieza a ver vídeos en YouTube o a pagar por vídeos y videocursos a través de plataformas como Patreon. Los vídeos educativos son atractivos para los estudiantes y una herramienta educativa muy eficaz. Si no quieres convertirte en un profesor anticuado, deberías aprender a crear y utilizar vídeos educativos. Y ahora tienes una excelente oportunidad para hacerlo. Echemos un vistazo a una de las mejores herramientas de creación de vídeos.



Powtoon es un creador de vídeos en línea, lo que significa que puedes hacer un vídeo sin descargar ningún programa. Funcionará en cualquier lugar y en cualquier ordenador PC o Mac. Powtoon ofrece una cuenta gratuita, solo tienes que iniciar sesión y empezar a crear vídeos profesionales.



Vídeo: Cómo utilizar Powtoon <https://youtu.be/O3K8v1ub4-Q>
Este vídeo le mostrará cómo utilizar Powtoon.

EL VÍDEO COMO HERRAMIENTA EDUCATIVA

Las ventajas de utilizar vídeos en un entorno educativo son numerosas e innegables. Su atractivo y eficacia los convierten en una ventaja tanto para alumnos como para profesores.

Ventajas para los estudiantes:

- Los vídeos crean una experiencia sensorial más atractiva que el uso exclusivo de materiales impresos. Los alumnos ven y oyen los conocimientos y habilidades que están aprendiendo.
- Los vídeos educativos constituyen un recurso didáctico que puede verse desde cualquier lugar con conexión a internet. Los vídeos están disponibles en muchos dispositivos, como ordenadores portátiles, tabletas y teléfonos inteligentes. Esto permite consumir contenidos educativos en el aula y en casa o en cualquier otro lugar.
- Los vídeos aumentan la retención de conocimientos porque pueden detenerse y reproducirse tantas veces como sea necesario. También pueden repetirse mucho tiempo después de haber impartido la lección.
- Son muy útiles para aprender todas las materias, pero especialmente las que son complejas y muy visuales, como los procedimientos paso a paso.
- Aumentan los conocimientos en el ámbito de la alfabetización digital y la comunicación, que son competencias esenciales del siglo XXI.

Ventajas para los profesores:

- Los vídeos educativos aumentan el compromiso de los alumnos, lo que contribuye a mejorar los resultados del aprendizaje. Si los alumnos se interesan por el tema, aprenden más y mejor.
- Los vídeos permiten a los profesores crear un aula invertida o un entorno de aprendizaje “mixto”. Sin embargo, los vídeos también son beneficiosos para los profesores que imparten clase en aulas tradicionales.
- Los vídeos educativos facilitan el aprendizaje a distancia para que los profesores puedan llegar a alumnos de todo el mundo.
- Los vídeos también están a disposición de los alumnos en casa. Esto supone una ventaja considerable para repetir o enseñar a alumnos más lentos que necesitan más tiempo para aprender.
- Los vídeos enriquecen la enseñanza y permiten a los profesores hacerla más atractiva y eficaz.
- Los vídeos permiten a los profesores centrarse más en la aplicación práctica de los conocimientos y la solución de problemas prácticos durante la enseñanza en clase. Los profesores no tienen que dedicar tanto tiempo a la enseñanza frontal y a la presentación de conocimientos, ya que los alumnos pueden aprenderlos de los vídeos en casa.



PREPARA UN VÍDEO EN POWTOON

El vídeo es una herramienta de aprendizaje valiosa y moderna. Para aprender a sacar partido de la plataforma Powtoon, necesita adquirir experiencia práctica. Su tarea consiste en preparar un vídeo corto en la plataforma Powtoon y presentarlo después a otros participantes en este programa de formación.

Elige un tema de vídeo, prepara un título de vídeo, una introducción, una parte principal y un resumen final. A continuación, abre el Powtoon y prepara un breve vídeo educativo. Puedes preparar un vídeo sólo con texto, o puedes grabar el texto con tu voz y añadir pista de voz, tú decides.

Tema del vídeo

La elección del tema del vídeo es crucial. El tema debe corresponder a las necesidades del público objetivo o a los problemas y retos a los que se enfrenta. El tema del vídeo no debe ser extenso. El tema del vídeo debe ser una habilidad práctica específica o un conocimiento que ayude a los miembros del público objetivo en su trabajo o en su vida personal.

Título del vídeo

El título del vídeo debe ser conciso, claro y atractivo para el público objetivo.

Parte introductoria del vídeo

El objetivo de las primeras frases de tu vídeo es captar la atención del espectador e informarle de cuál es el tema del vídeo y por qué debe seguir viéndolo. La introducción del vídeo debe responder a las preguntas básicas internas del espectador:

- *¿Por qué debería dedicar tiempo a ver este vídeo?*
- *¿Por qué me será útil este vídeo?*

Parte principal del vídeo

El contenido de la parte principal depende del tema específico del vídeo. Tienes muchas opciones, por ejemplo, si tu vídeo trata sobre habilidad, puedes:

- Explica cómo funciona la habilidad.
- Muestra cómo utilizar la habilidad paso a paso.
- Explica la habilidad en un ejemplo práctico.
- Explicar la esencia de la destreza y las causas y consecuencias de un comportamiento concreto.
- Presentar hechos cruciales o emocionantes y los conocimientos necesarios sobre la habilidad.
- Explica por qué la habilidad es vital para el trabajo o la vida personal.

Parte final del vídeo - resumen

Al final de cada vídeo debe haber un resumen, ya que la repetición es necesaria para conservar los conocimientos durante más tiempo. Por lo tanto, en esta parte final, debes repetir los puntos más importantes del vídeo. También puedes añadir un argumento sólido de por qué transferir la habilidad o el conocimiento a la vida real. Incluso aquí, dependiendo del tema del vídeo, puedes elegir entre varias opciones, por ejemplo, puedes:

- Repite brevemente los puntos principales del vídeo y añade alguna información o recomendación final.
- Repite cómo funciona la habilidad y añade algunas recomendaciones para aplicarlas a la práctica.
- Repite las ideas principales del vídeo y subraya lo importante que es la habilidad o el conocimiento para la vida cotidiana.

Una vez que tu vídeo esté listo, es hora de enseñárselo a los demás. Y si eres valiente, puedes publicar el vídeo en YouTube o en las redes sociales. Esto te dará feedback. Y no siempre es agradable, ¡pero siempre es útil!

VÍDEOS EDUCATIVOS - CONSEJOS Y DEBATE

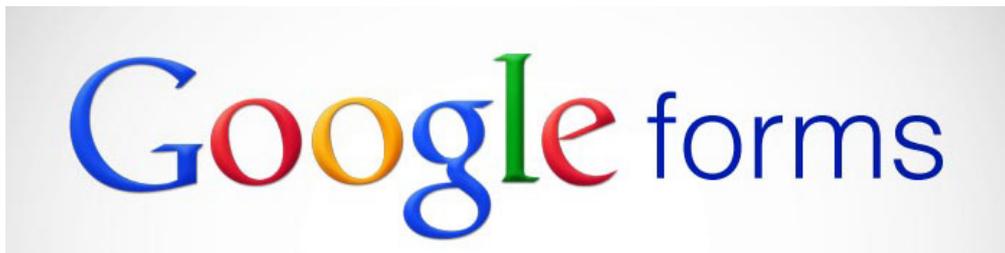
Contesta y debate en grupo las siguientes preguntas:

- En su opinión, ¿cuáles son las ventajas de utilizar vídeos en la educación de los jóvenes?
- ¿Cuáles son las desventajas de utilizar cuestionarios en la educación de los jóvenes?
- ¿Cuál es su experiencia con el uso de vídeos en la enseñanza?
- ¿Qué consejos prácticos sobre la preparación y el uso de vídeos recomendaría a otras personas?
- ¿Qué te gusta y qué no de la plataforma Powtoon?



GOOGLE FORMS - CREADOR DE FORMULARIOS ONLINE

En esta parte de la formación, presentaremos una herramienta pedagógica moderna llamada WebQuest. Las WebQuest utilizan la mayor fuente de información actual, Internet. También aprenderás sobre Google Forms, una herramienta para preparar formularios, encuestas y cuestionarios. Utilizando este software, desarrollarás tu WebQuest.



Google Forms es un software gratuito en línea que te permite crear encuestas, cuestionarios y formularios. Forma parte del paquete de aplicaciones web de Google, que incluye Google Docs, Google Sheets y Google Slides, entre otras.



Vídeo: Cómo utilizar los formularios de Google <https://youtu.be/p4lINhYinuM>
Este vídeo le mostrará brevemente cómo utilizar los formularios de Google.

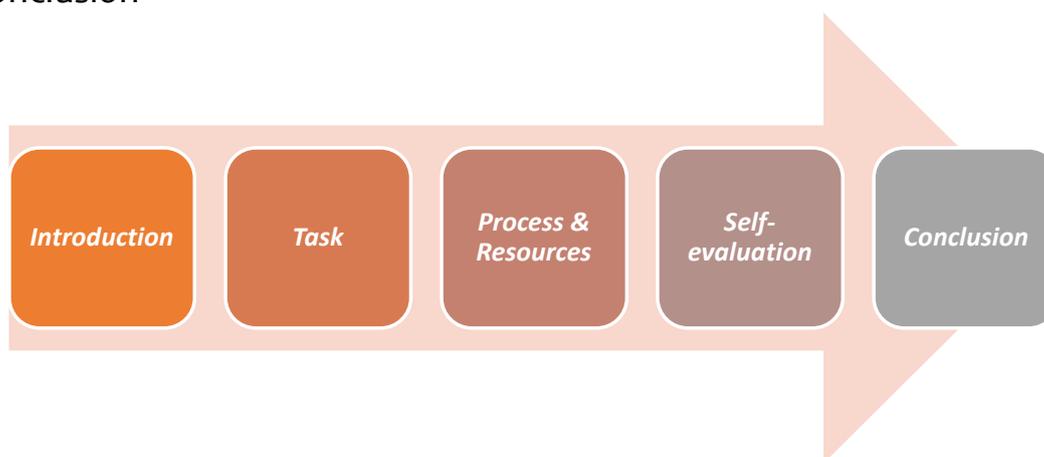
LA WEBQUEST COMO HERRAMIENTA EDUCATIVA

Una WebQuest es un recurso educativo basado en retos que se construye sobre una metodología de investigación en Internet que estimula la indagación crítica y el pensamiento creativo. Es un modelo extremadamente sencillo y rico para dimensionar los usos educativos de la Web. Se basa en procesos de aprendizaje investigativo para la construcción del conocimiento. Capacitar a los profesores para incorporar las metodologías de aprendizaje de la WebQuest contribuirá a promover una educación juvenil innovadora y de alta calidad.

Desde el punto de vista del proyecto QENQUEST, las WebQuests ofrecen recursos de aprendizaje innovadores que son memorables, emocionantes, creativos y agradables, ya que su objetivo es implicar, inspirar y hacer divertido el aprendizaje.

Repasemos ahora las características y la estructura de una WebQuest típica. Cada WebQuest tiene una estructura general que consta de varios pasos o bloques de construcción, como se indica en la siguiente imagen. Hay cinco elementos esenciales en una WebQuest típica:

- Introducción
- Tarea
- Proceso y recursos
- Autoevaluación
- Conclusión



Estructura de la WebQuest

1. Introducción

La introducción debe proporcionar el contexto y “preparar el escenario” para el reto que se avecina. Es el comienzo del viaje de aprendizaje que el alumno está a punto de emprender. El objetivo de la introducción es hacer que la actividad resulte atractiva y divertida para los alumnos. Cuando los retos están relacionados con los intereses, las experiencias pasadas o los planes futuros de los alumnos, son intrínsecamente más interesantes. El objetivo general es atraer y entusiasmar a los alumnos al principio de cada WebQuest para animarles a completar el reto.

2. Tarea

Una buena tarea explica con claridad y precisión lo que los alumnos tienen que hacer. Debe ser motivadora e interesante e incluir actividades que contribuyan al desarrollo de habilidades que los alumnos utilizarán en la vida diaria. El objetivo de la tarea es proporcionar al alumno un reto claro y un esbozo de la meta que debe alcanzar. Cuanto más relevante y emocionante sea la tarea, más atractiva resultará para el alumno.

3. Proceso y recursos

Un proceso es una descripción detallada de los pasos que deben seguir los alumnos para realizar la tarea. Incluye un conjunto de pasos y tareas de investigación que utilizan fuentes predefinidas que se basan predominantemente en la web y suelen tener un formato “clicable”. El proceso debe estar claramente estructurado y seguir un “camino” claramente definido. El objetivo del proceso es guiar al usuario a través del viaje de aprendizaje llevándole paso a paso por las etapas del reto.

Los recursos deben ser enlaces de Internet a vídeos, artículos, páginas web, blogs, etc., que el alumno tendrá que visitar para completar el reto. Los enlaces deben incrustarse directamente en la WebQuest para garantizar la facilidad de uso, la interactividad y la capacidad de reproducción.

4. Autoevaluación

La autoevaluación es una oportunidad para que los alumnos revisen lo que han hecho y reflexionen sobre lo que han conseguido. Si el proceso de la WebQuest incluía la creación de “productos” tangibles (por ejemplo, carteles, vídeos o presentaciones, etc.), ésta es la oportunidad para que los alumnos los presenten al formador o a otros participantes. La autoevaluación debe centrarse en los logros positivos y ser honesta



en cuanto a las áreas susceptibles de mejora. El objetivo de la autoevaluación es reflejar el reto general de la WebQuest y los logros del alumno. Debe considerarse como una oportunidad para analizar y evaluar el rendimiento, así como para reflexionar sobre lo que se ha aprendido o logrado.

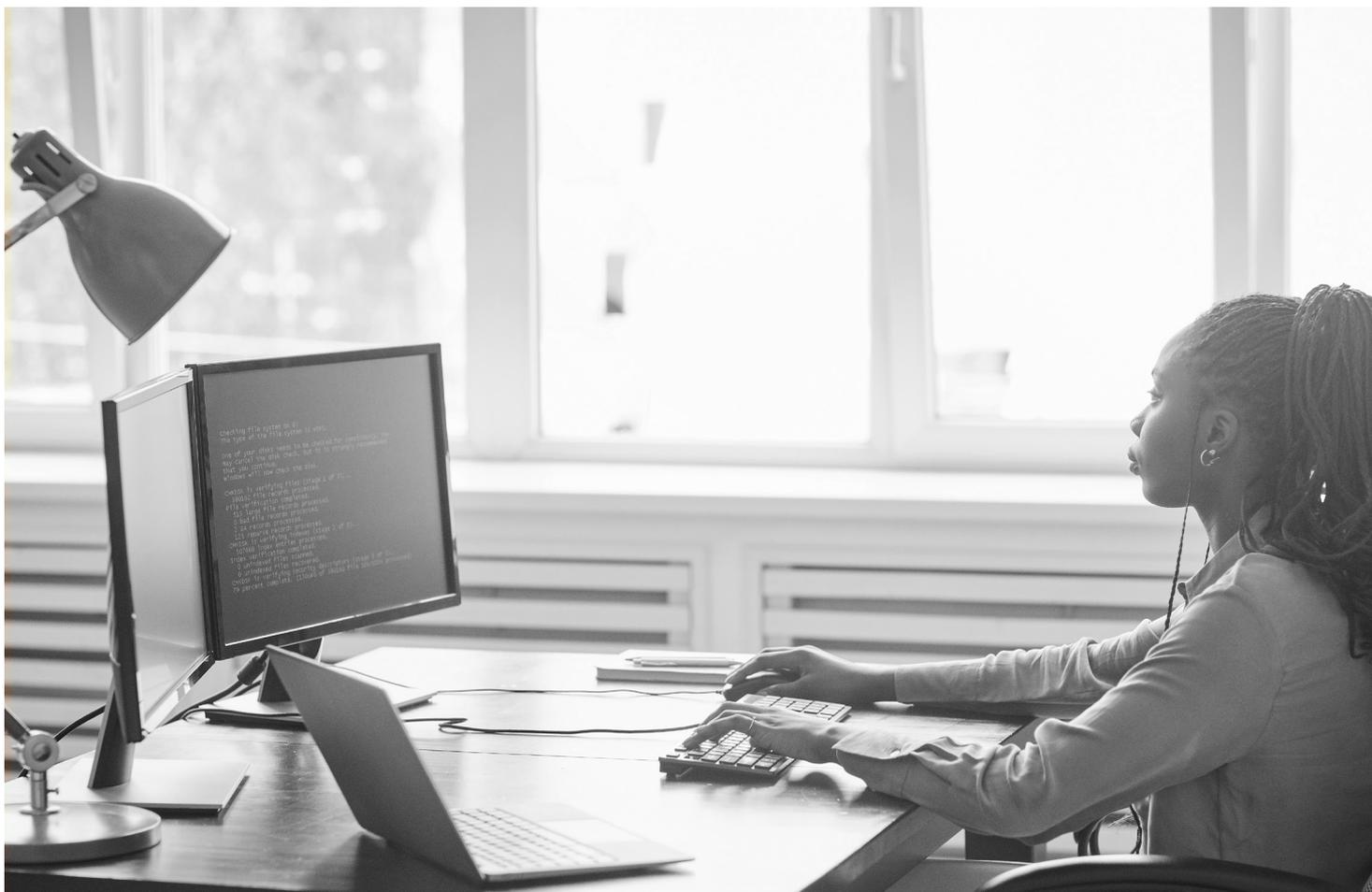
5. Conclusión

Una buena conclusión debe brindar a los alumnos la oportunidad de reflexionar sobre todo el proceso de la WebQuest. Lo mejor sería incitar a los alumnos a pensar en cómo pueden utilizar los conocimientos recién adquiridos en situaciones reales. La conclusión debe llevar la experiencia de aprendizaje más allá del reto y relacionarla con la vida cotidiana de los alumnos. El objetivo es garantizar que los alumnos comprendan lo que el reto les ha enseñado y cómo pueden utilizar esta experiencia de forma constructiva y positiva en sus vidas.

PREPARAR UNA WEBQUEST EN GOOGLE FORMS

La WebQuest es una herramienta de aprendizaje única y moderna. Para aprender a prepararla, necesita adquirir experiencia práctica. Su tarea consiste en preparar una WebQuest sencilla en Google Forms y luego presentarla a otros participantes en este programa de formación.

En primer lugar, para inspirarse, eche un vistazo a algunas WebQuest desarrolladas en el proyecto GENQUEST. El equipo del proyecto ha desarrollado muchas WebQuest que le servirán de ejemplo. A continuación, prepare el contenido de las cinco secciones de la WebQuest. A continuación, diseña la WebQuest en Google Forms. Y, por último, muestra tu trabajo a tus compañeros o alumnos.



Tema de la WebQuest

Título de la WebQuest

Introducción

Tarea

Proceso y recursos

Autoevaluación

Conclusión

Una vez que haya terminado su WebQuest, preséntela a sus colegas o alumnos. Ellos podrán darte valiosos comentarios.

WEBQUESTS - CONSEJOS Y DEBATE

Responde y debate en grupo las siguientes preguntas:

- ¿Has conocido alguna vez las WebQuests en tu periplo educativo?
- En su opinión, ¿cuáles son las ventajas de utilizar las WebQuests en la educación de los jóvenes?
- ¿Cuáles son las desventajas de utilizar las WebQuests en la educación de los jóvenes?
- ¿Cuál es su experiencia con el uso de WebQuests en la enseñanza?
- ¿Qué consejos prácticos sobre la preparación y el uso de las WebQuests recomendarías a otras personas?
- ¿Piensa utilizar las WebQuests en la enseñanza?



MONO QR CODE

Generador gratuito de códigos QR de alta calidad



Si crea un recurso de aprendizaje moderno, como un vídeo, un cuestionario o una WebQuest, también puede crear un acceso moderno a él en forma de código QR. Los jóvenes escanean estos códigos y abren los recursos de aprendizaje directamente en sus teléfonos inteligentes. Crear códigos QR es muy sencillo, y puedes crearlos utilizando la plataforma QRCode Monkey, por ejemplo. Pruébalo y aprende. Es una habilidad valiosa y práctica.

QRCode Monkey es uno de los generadores de códigos QR gratuitos en línea más populares. La alta resolución de los códigos QR y las potentes opciones de diseño lo convierten en uno de los mejores generadores de códigos QR gratuitos de la web que puede utilizarse para todos los fines.

QRCode Monkey tampoco tiene limitaciones. Todos los códigos QR generados funcionarán para siempre, no caducan y no tienen límites de escaneo como los que ves en otros generadores de códigos QR comerciales. Los códigos QR creados son estáticos por lo que la única limitación es que no puedes volver a editar el código QR. Haz que tu código QR tenga un aspecto realmente único con muchas opciones de diseño y color. Puede personalizar la forma de los elementos de las esquinas y el cuerpo del código QR. También puedes establecer tus propios colores para todos los elementos del código QR. Añade un color degradado al cuerpo del código QR y haz que realmente destaque. Los códigos QR atractivos pueden aumentar el número de escaneos.

QRCode Monkey ofrece códigos QR con calidad de impresión y alta resolución. Al crear tu código QR establece el tamaño de píxel en la resolución más alta para crear archivos .png con calidad de impresión. También puedes descargar formatos vectoriales como .svg, .eps, .pdf para obtener la mejor calidad posible. Todos los códigos QR generados son 100% gratuitos y puedes utilizarlos para lo que quieras. Esto incluye todos los fines comerciales.

No lo dudes y vete a YouTube a buscar algún videotutorial sobre esta gran herramienta.

CANVA

Canva: una excelente herramienta de diseño gráfico

Canva

Si crea recursos didácticos modernos para los alumnos, no puede prescindir de una herramienta de creación de gráficos. Las imágenes y los elementos gráficos atractivos forman parte de las herramientas didácticas. Por supuesto, puedes invertir cientos de horas en aprender Photoshop, pero también puedes utilizar una herramienta mucho más sencilla, que además es muy intuitiva y ofrece grandes opciones y plantillas profesionales para casi todo. Familiarízate con la plataforma Canva e inclúyela en tu caja de herramientas.

Canva es una completa herramienta de diseño para cualquiera que no sea un diseñador experimentado. La mayoría de la gente lo ve como una herramienta de diseño de imágenes, pero es mucho más. Puedes diseñar de todo: carteles, folletos, mensajes para redes sociales, infografías y mucho más. Puedes empezar desde cero o con sus plantillas.

Características principales de Canva:

- Capacidad para crear diseños desde cero o utilizar plantillas,
- Posibilidad de añadir texto e imágenes a un diseño,
- Una amplia gama de fuentes e imágenes para elegir,
- Posibilidad de guardar y compartir tus diseños,
- Una interfaz sencilla e intuitiva que facilita el diseño,

Incluso puedes subir tus propias fotos y añadirlas a las plantillas de Canva mediante una interfaz de arrastrar y soltar. Es como tener una versión básica de Photoshop que no requiere grandes conocimientos de edición fotográfica para usarla.

No lo dudes y vete a YouTube a buscar algún videotutorial sobre esta gran herramienta.

ANIMADOR

Animaker: una sencilla herramienta de creación de vídeos



En el texto anterior, presentamos POWTOON como una gran herramienta para crear vídeos. Sin embargo, si tienes un presupuesto limitado, puedes utilizar herramientas más baratas como Animaker, que te presentaremos ahora. Animaker es una herramienta de creación de vídeos animados basada en la nube, sorprendentemente sencilla, con la que podrás crear increíbles vídeos educativos, personales, empresariales y de marketing por tu cuenta.

Si quieres crear bonitas animaciones sin salirte de tu presupuesto, no dudes en echar un vistazo a Animaker. El software es fácil de usar y asequible, por lo que puedes crear un vídeo profesional sin salirte de tu presupuesto ni pasarte todo el tiempo delante de la pantalla del ordenador. Incluso los profesionales utilizan software automatizado para crear vídeos animados hoy en día, y esta plataforma va un paso más allá con la automatización y el almacenamiento basado en la nube. Animaker es un gran servicio que hace que crear vídeos animados sea sencillo y divertido. Con su plataforma basada en la nube, ahora puedes crear animaciones de gran calidad sin tener que preocuparte por instalar software o contratar a un profesional para que haga el trabajo por ti.

Características importantes:

- La aplicación de creación de vídeos es fácil de usar y no requiere ninguna experiencia previa en la creación de vídeos. Aprender a usar la aplicación es muy fácil.
- Basta con arrastrar y soltar personajes y otros recursos para crear vídeos animados.
- Puedes descargar directamente tu vídeo en HD o Full HD o compartirlo en YouTube.
- La aplicación es compatible con los principales navegadores.
- Primera aplicación de creación de vídeos animados que utiliza el movimiento de la cámara y el de los objetos de forma conjunta y fluida.
- La biblioteca cuenta con una enorme colección de personajes, fondos, propiedades, efectos, sonidos y música entre los que elegir.
- Puedes grabar la voz en off o subir una pregrabada.

No lo dudes y vete a YouTube a buscar algún videotutorial sobre esta gran herramienta.



GENQUEST

Using challenge-based learning to empower young people to develop essential soft skills for employment



ACUMEN
TRAINING

AKLUB

///backslash

fip
Future In
Perspective

jugend am werk _



Cofinanciado por el
programa Europa Creativa
de la Unión Europea

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. Número de proyecto: 2021-1-PL01-KA220-YOU-000028506