



Co-funded by
the European Union

**OPORTUNIDADES DE APRENDIZAJE EN RELACIÓN
A LA COMPETENCIA DIGITAL Y LA EMPLEABILIDAD
PARA JÓVENES ADULTOS CON NECESIDADES
EDUCATIVAS ESPECIALES.**

**Curso para Adultos sobre
capacitación digital y de
empleabilidad**

2021-1-IT02-KA220-ADU-000029478

link



Co-funded by
the European Union

Este curso fue editado y publicado en el marco del Proyecto de Asociación Estratégica acerca de Oportunidades de Aprendizaje acerca de la Competencia Digital y la Empleabilidad para Jóvenes con Necesidades Educativas Especiales (LINK) 2021-1-IT02-KA220-ADU-000029478

Editoras: Martina Granata, Sara Natalini
Autores y contribuidores: Martina Granata, Sara Natalini, Elena Lukashевич, Helena Mamede, Rogério Duarte, Mayte Galán López de Lerma, Rut Barranco Barroso, Pedro Jorge Gil Cruz, Óscar Pantoja Perea, Teresa Jurado Rodríguez, Juan Carlos Lorenzo Álvarez, Laura Contreras Camacho, Ivo Bordjiev, Maria Dincheva-Aleksieva, Miryana Malamin-Siriyski, Dalia Valskiene, Rosita Lasienė, Diana Blazeviciene

Instituciones participantes
Erasmus Learning Academy, Italy
Agrupamento de Escolas de Anadia, Portugal
CEPA Teresa Enriquez, Spain
Maria's World Foundation, Bulgaria
Education Center of Rokiskis Municipality, Lithuania

Última actualización: **xx.xx.202x**

Aviso Legal

Fundado por la Unión Europea. Los puntos de vista y las opiniones expresadas por los autores no reflejan necesariamente las de la Unión Europea o la Agencia Europea de Educación y Cultura. Ni la Unión Europea ni la Agencia Europea de Educación y Cultura se hacen responsables de ellas.

Este recurso ha sido creado como un recurso de acceso libre y gratuito para el beneficio de estudiantes y educadores.

Los enlaces externos se proporcionan de forma conveniente y con fines meramente informativos. Estos no constituyen un respaldo o aprobación por las instituciones participantes de ninguno de los productos, servicios u opiniones de las corporaciones, organizaciones o individuos. El equipo del proyecto no tiene responsabilidad en cuanto a la exactitud, legalidad o contenido de páginas externas o los consiguientes enlaces.

Las imágenes, iconos, ilustraciones de este manual han sido utilizadas solamente con fines ilustrativos e informativos. Estas pueden pertenecer a bancos de imágenes libres de derechos de autor y trabajos con licencias Creative Commons. La pertenencia reside en sus respectivos creadores y creadoras. Negamos cualquier responsabilidad por el mal uso o malversación de imágenes contenidas en esta publicación.



INTRODUCCIÓN Y GUÍA PARA EL USUARIO

El Curso de Educación para Adultos LINK es un curso modular con un formato innovador y combinado hecho en base a las necesidades de jóvenes con necesidades educativas especiales.

Basado en el análisis sobre las necesidades gestionadas por las asociaciones por medio de investigaciones y entrevistas, el curso LINK está diseñado para abordar necesidades concretas del grupo de alumnado al que va destinado incluyendo oportunidades de aprendizaje adaptadas y de alta calidad tras la Educación Secundaria Obligatoria; adquirir las destrezas digitales que se requieren para entrar en el mercado laboral; incrementar la capacidad para comunicarse y cooperar digitalmente; incrementar la propia autoestima y habilidades sociales; conocer más acerca del mercado laboral y motivarse para encontrar un trabajo.

El curso LINK tiene una **aproximación innovadora y combinada**, con 140 horas de enseñanza dirigida por el profesorado y 80 horas de enseñanza respaldada por el profesorado, esto es sin la presencia activa del mismo sino como meros observadores del proceso práctico de la adquisición de la destreza digital trabajada en cada momento. La **pedagogía digital** y el uso de la **gamificación** se aplicará a lo largo de todo el curso ofreciendo nuevas y más adaptadas formas de aprendizaje.

El curso LINK está organizado en **5 Módulos**, adaptados para abordar el desarrollo y los requisitos de cada destreza del alumnado de la siguiente forma:

- Primeros Pasos Digitales
- Programas y Aplicaciones útiles
- Comunicación en la Era Digital
- Entrada al Mercado Laboral
- Habilidades Sociales para el Mercado laboral

Cada Módulo está formado por dos o tres **Unidades Competenciales** que pueden ser implementadas como cursos independientes de corta duración. Cada Unidad Competencial está diseñada para abordar **objetivos y resultados de aprendizaje específicos** relacionados con la destreza digital y la empleabilidad. Más en concreto, cada Unidad Competencial contiene:

More specifically, each Skill Unit includes:

- Un pequeño contexto
- Objetivos de aprendizaje y resultados de aprendizaje
- Conocimientos previos necesarios para poder abordar la unidad competencial
- Contenido indicativo
- Resumen de las actividades dirigidas por el profesorado y las actividades respaldadas por el profesorado.
- Método de evaluación



Para comprender la conexión entre los resultados de aprendizaje y las actividades, cada resultado de aprendizaje tiene un código de la siguiente forma, por ejemplo 3.1.3 (Módulo 3, Unidad Competencial 1, Resultado de Aprendizaje 3) . En el resumen de las actividades dirigidas por el profesorado y las actividades respaldadas por el profesorado, el nombre de cada actividad tiene un código numérico que se corresponde con al menos un resultado de aprendizaje específico.

El profesorado que quiera saber más sobre una actividad específica, cada descripción en el resumen de cada actividad contiene un enlace a una **tabla específica de la actividad**. Esta es una página completa con la descripción de la actividad que incluye: tipo de actividad, temas y contenido, resultados de aprendizaje, grupo de alumnado al que va dirigida, materiales, recursos, proceso de implementación paso a paso, una guía de asesoramiento (análisis posterior, preguntas guía, consejos y conexión con otras actividades del curso).

La estructura modular (con los nombres de cada Módulo y Unidad Competencial y las horas repartidas está disponible en la tabla de la siguiente página. La estructura de LINK permite flexibilidad y adaptación, permitiendo al profesorado adaptar un método en el poder elegir y mezclar de acuerdo con las necesidades de su grupo

La implementación de curso está apoyada por el **Manual LINK para profesorado de adultos** donde puedes encontrar más detalles sobre el acercamiento al diseño de aprendizaje, una guía detallada de su uso (Capítulo 3.2 y 3.3) y consejos para la personalización y adaptación de la estructura de LINK su acercamiento al diseño de las actividades.

Estructura del currículum

Código del Módulo/ Unidad de Competencia	Título del Módulo/Unidad competencial	Instrucción dirigida por el profesor	Instrucción respaldada por el profesor	Número total de horas
MÓDULO 1	PRIMEROS PASOS DIGITALES			
UC 1.1	Fundamentos informáticos	10	2	12
UC 1.2	Funciones básicas con archivos	10	2	12
UC 1.3	Adentrándonos en internet	10	2	12
TOTAL DE HORAS DEL MÓDULO		30	6	36
MÓDULO 2	PROGRAMAS Y APLICACIONES ÚTILES			
UC 2.1	Introducción al procesador de textos	10	8	18
UC 2.2	Diseño gráfico	10	8	18
UC 2.3	Uso de aplicaciones móviles	10	8	18
TOTAL DE HORAS DEL MÓDULO		30	24	54
MÓDULO 3	COMUNICACIÓN EN LA ERA DIGITAL			
UC 3.1	Comunicarse por correo electrónico	12	8	20
UC 3.2	La diversidad de la comunicación digital	12	8	20
TOTAL DE HORAS DEL MÓDULO		24	16	40
MÓDULO 4	ENTRADA AL MERCADO LABORAL			
UC 4.1	Buscar un trabajo	14	8	22
UC 4.2	Crear un buen currículum vitae	10	6	16
TOTAL DE HORAS DEL MÓDULO		24	14	38
MÓDULO 5	HABILIDADES SOCIALES PARA EL MERCADO LABORAL			
UC 5.1	Habilidad para presentaciones personales	16	10	26
UC 5.2	Prepararse para la entrevista de trabajo	16	10	26
TOTAL DE HORAS DEL MÓDULO		32	20	52
TOTAL DE HORAS DEL CURRÍCULO		140	80	220



Modulo 1- Primeros pasos digitales.

Contexto del Módulo

Debido al actual proceso de digitalización que está teniendo lugar en nuestra sociedad, una de las destrezas y competencias a desarrollar a la hora de entrar en el mercado laboral es tener conocimientos relacionados con el amplio mundo de la tecnología. Además de las destrezas digitales específicas, que pueden tener un impacto está el ser consciente de los diferentes sistemas y plataformas digitales, la competencia de saber manejarse con un aparato electrónico, la habilidad para utilizar redes inalámbricas para navegar por internet de forma efectiva y segura.

Código Modulo/ Unidad de Competencia	Título Módulo/Unidad de Competencia	Instrucción dirigida por el profesorado	Instrucción respaldada por el profesorado	Número horas
MODULO 1	PRIMEROS PASOS DIGITALES			
UC 1.1	Fundamentos informáticos	10	2	12
UC 1.2	Funciones básicas con archivos	10	2	12
UC 1.3	Adentrándonos en internet	10	2	12
TOTAL HORAS MÓDULO		30	6	36



Módulo 1. Primeros pasos digitales

Contexto del Módulo:

Debido al actual proceso de digitalización que está teniendo lugar en nuestra sociedad, una de las destrezas y competencias a desarrollar a la hora de entrar en el mercado laboral es tener conocimientos relacionados con el amplio mundo de la tecnología. Además de las destrezas digitales específicas, que pueden tener un impacto está el ser consciente de los diferentes sistemas y plataformas digitales, la competencia de saber manejarse con un aparato electrónico, la habilidad para utilizar redes inalámbricas para navegar por internet de forma efectiva y segura.

Código Modulo/ Unidad de Competencia	Título Módulo/Unidad de Competencia	Instrucción dirigida por el profesorado	Instrucción respaldada por el profesorado	Número horas
MODULO 1	PRIMEROS PASOS DIGITALES			
UC 1.1	Fundamentos informáticos	10	2	12
UC 1.2	Funciones básicas con archivos	10	2	12
UC 1.3	Adentrándonos en internet	10	2	12
TOTAL HORAS MÓDULO		30	6	36



Co-funded by
the European Union

Unidad de Competencia 1.1- Fundamentos informáticos

Contexto de la unidad de competencia

Hoy en día hay una gran variedad de aparatos electrónicos y cada uno de ellos contiene múltiples características específicas. Los primeros pasos que hay que dar cuando estamos delante de uno de ellos es ser consciente de su tipología y comprender qué hacer para que este funcione. Además, es esencial reconocer el uso y conexión entre los diferentes componentes del aparato para saber cómo conectarlos entres ellos y utilizarlos apropiadamente.

Objetivos de aprendizaje

Aprender a manejar un aparato electrónico.

Resultados de aprendizaje

El alumno es capaz de manejar un aparato electrónico (encender, apagar, utilizar el ratón y el teclado) (1.1.1)

El alumno es capaz de reconocer diferentes aparatos electrónicos (ordenador portátil, tablet, smartphome, ratón, teclado, cargador, proyector) y su uso específico (1.1.2)

Conocimientos previos

Comprensión y producción oral y comprensión y producción escrita en la lengua materna.

Contenido indicativo: Temas y conceptos clave

- Diferentes aparatos electrónicos (ordenador portátil, tablet, smartphome...)
- Principales componentes electrónicos (teclado, ratón, webcam...)
- Operaciones básicas con aparatos electrónicos.



Actividades dirigidas por el profesorado

Verde, Amarillo, Rojo? (1.1.1): El/la docente enseña cómo realizar una operación básica como encender el ordenador, el alumnado lo repite, valoran su conocimiento (verde/amarillo/rojo), ayudan a sus compañeros y pasan a la siguiente operación.

Encuentra tu grupo (1.1.2): Juego con cartas en el cual el alumnado tiene que encontrar su grupo reconociendo los componentes del mismo aparato electrónico.

Actividades respaldadas por el profesorado

Juego de memoria tecnológico (1.1.2): Utilizando una aplicación de aprendizaje, el alumnado tiene que girar flashcards relacionadas con aparatos digitales y partes del ordenador intentando encontrar la pareja para cada una de ellas.

Métodos de evaluación

Como evaluación para este módulo, el alumnado deberá realizar ejercicios prácticos y debates para demostrar y mejorar su aptitud digital. Esto incluye manejar aparatos electrónicos, reconocer su uso, organizar documentos y archivos, conectarse a redes Wi-fi y navegar por internet de forma segura.



Módulo 1. Primeros pasos digitales

Contexto del Módulo:

Debido al actual proceso de digitalización que está teniendo lugar en nuestra sociedad, una de las destrezas y competencias a desarrollar a la hora de entrar en el mercado laboral es tener conocimientos relacionados con el amplio mundo de la tecnología. Además de las destrezas digitales específicas, que pueden tener un impacto está el ser consciente de los diferentes sistemas y plataformas digitales, la competencia de saber manejarse con un aparato electrónico, la habilidad para utilizar redes inalámbricas para navegar por internet de forma efectiva y segura.

Código Modulo/ Unidad de Competencia	Título Módulo/Unidad de Competencia	Instrucción dirigida por el profesorado	Instrucción respaldada por el profesorado	Número horas
MODULO 1	PRIMEROS PASOS DIGITALES			
UC 1.1	Fundamentos informáticos	10	2	12
UC 1.2	Funciones básicas con archivos	10	2	12
UC 1.3	Adentrándonos en internet	10	2	12
TOTAL HORAS MÓDULO		30	6	36



Co-funded by
the European Union

Unidad de Competencia 1.2- Funciones básicas con archivos

Contexto de la unidad de competencia

Vivimos en una época en la que los documentos materiales relacionados con la tecnología ya no tienen presencia pues han sido sustituidos por la digitalización de los mismos. Por tanto, encontramos múltiples recursos y formatos digitales que facilitan el trabajo tales como documentos en Word, PDF o archivos jpeg, por nombrar algunos.

Objetivos de aprendizaje

Aprender a utilizar diferentes formatos de archivos y documentos y sus funciones básicas.

Resultados de aprendizaje

El alumnado es capaz de crear archivos y documentos en PDF o Word (1.2.1)

El alumnado es capaz de abrir, renombrar, guardar, borrar e imprimir documentos en Word y PDF (1.2.2)

Conocimientos previos

Comprensión y producción oral y comprensión y producción escrita en la lengua materna.

Contenido indicativo: Temas y conceptos clave

- Tipos de archivos (imagen, video, PDF, texto)
- Operaciones con archivos (abrir, renombrar, guardar, borrar, compartir, imprimir o escanear)



Actividades dirigidas por el profesorado

Gira la rueda (1.2.1): Reconocer diferencias entre distintos formatos de archivo, rueda aleatoria relacionada con operaciones básicas con estos mismos formatos digitales.

Comprueba el documento (1.2.2): Preséntate a ti mismo con un apodo. Escribe una oración sobre ti en Word, imprímela y ¡el juego de adivinar comienza!

Actividades respaldadas por el profesorado

Investigación de iconos (1.2.2): Práctica divertida de funciones de archivos: una iconos y funciones en un juego sencillo incluyendo guardar, renombrar, Word y PDF.

Métodos de evaluación

El alumnado será evaluado a través de una serie de preguntas y actividades relacionadas con los diferentes formatos de archivos que han trabajado, en concreto PDF y Word.



Módulo 1. Primeros pasos digitales

Contexto del Módulo:

Debido al actual proceso de digitalización que está teniendo lugar en nuestra sociedad, una de las destrezas y competencias a desarrollar a la hora de entrar en el mercado laboral es tener conocimientos relacionados con el amplio mundo de la tecnología. Además de las destrezas digitales específicas, que pueden tener un impacto está el ser consciente de los diferentes sistemas y plataformas digitales, la competencia de saber manejarse con un aparato electrónico, la habilidad para utilizar redes inalámbricas para navegar por internet de forma efectiva y segura.

Código Modulo/ Unidad de Competencia	Título Módulo/Unidad de Competencia	Instrucción dirigida por el profesorado	Instrucción respaldada por el profesorado	Número horas
MODULO 1	PRIMEROS PASOS DIGITALES			
UC 1.1	Fundamentos informáticos	10	2	12
UC 1.2	Funciones básicas con archivos	10	2	12
UC 1.3	Adentrándonos en internet	10	2	12
TOTAL HORAS MÓDULO		30	6	36



Unidad de Competencia 1.3- Adentrándonos en internet

Contexto de la unidad de competencia

Internet es un medio de comunicación tan poderoso que el no estar conectado o conectada a la red implica estar excluido de la aldea global. No podemos obviar que Internet es un gran recurso, es como una caja enorme en la podemos encontrar casi todo lo que busquemos, sin embargo, o no podemos olvidar que también tiene sus inconvenientes. De hecho, es imprescindible adoptar algunas medidas para proteger nuestra información y datos personales en ella.

Objetivos de aprendizaje

Aprender a navegar de forma efectiva y segura en la red

Resultados de aprendizaje

El alumnado es capaz de conectar un aparato electrónico a una red wi-fi (1.3.1)

El alumnado es capaz de reconocer y utilizar un buscador de internet (1.3.2)

El alumnado es capaz de navegar en páginas web, registrarse e iniciar sesión con contraseñas seguras (1.3.3)

Conocimientos previos

Comprensión y producción oral y comprensión y producción escrita en la lengua materna. Operaciones básicas con aparatos electrónicos y conocimientos básicos sobre diferentes formatos de archivos (PDF, Word, imágenes, etc)

Contenido indicativo: Temas y conceptos clave

- Red Wi-fi
- Buscadores de páginas web
- Seguridad en internet. Configuración de la privacidad.
- Búsqueda de páginas web



Actividades dirigidas por el profesorado

Encuentra la contraseña (1.3.1): Busca pistas alrededor de la clase, sigue las pistas de “caliente” y “frío”, busca trozos de la contraseña y conéctate a la red wi-fi

¡Búscalos! (1.3.2): Prepárate para explorar la red y buscar sobre temas como la comida o los hobbies. Descárgate la misma imagen que el profesor o profesora y reta a tus compañeros a hacer lo mismo.

El juego de la contraseña (1.3.3): Prepárate para evaluar la seguridad de las contraseñas. Pulgares arriba o abajo en función de la contraseña. Escribe una buena y una mala contraseña y reta a tus compañeros a que la adivinen. Guarda la contraseña buena para usarla en un futuro en alguna página web.

Entrevista online (1.3.3): Navega por la red, busca información sobre un tema concreto y prepárate para contestar a preguntas sobre dicho en una entrevista.

Actividades respaldadas por el profesorado

Búsqueda del tesoro (1.3.3): Página web de búsqueda del tesoro. Sigue el enlace hasta la página web de la organización y busca información específica. Copia y pega lo que encuentres en la tabla del documento Word que te ha sido proporcionado.

Métodos de evaluación

El alumnado realizará una actividad práctica con el objetivo de evaluar su destreza y comprensión en relación a una navegación segura por la red protegiendo sus datos e información personal. La actividad consistiría en conectar un aparato electrónico a la red wifi, siguiendo los pasos uno a uno y enfatizando la importancia de un acceso seguro a la red. Utilizaría un buscador seguro para buscar información específica y explorar en una página web concreta, creando una cuenta con una contraseña segura conectándose finalmente a esta misma.



ANEXO - ACTIVIDADES



Co-funded by
the European Union



¿VERDE, AMARILLO, ROJO?

Proceso paso a paso

Tipo de actividad: Instrucción

Temas y contenidos: Operaciones básicas con aparatos electrónicos

Resultado de aprendizaje:

El alumnado es capaz de manejar un aparato electrónico (encender, apagar, utilizar el ratón y el teclado)

Grupo objetivo: actividad individual

Material

Material físico: Cartas con colores rojo, amarillo y verde

- 1.El profesorado explica las operaciones básicas (por ejemplo: encender el ordenador)
- 2.El profesorado demuestra cómo lleva a cabo la acción.
- 3.Se le pide al alumnado que repliquen la operación.
- 4.Tras replicar la operación, el alumnado levanta una carta dependiendo del nivel de éxito conseguido (verde si se ha conseguido, amarillo si hay dudas, rojo si no se ha conseguido)
- 5.Se concede tiempo al alumnado para que se ayuden entre ellos con la operación en caso de fallo
- 6.El profesorado pasa a la siguiente operación básica
- 7.Repetir pasos del 2 al 5 para cada operación básica
- 8.Pasar a las preguntas de análisis

Informe posterior

- ¿Qué tipo de dificultades has encontrado en esta actividad?
- ¿Cuál ha sido la operación más fácil y difícil para ti?

Consejos

Acércate y monitoriza al alumnado y ayúdalos durante la fase de repetición si fuera necesario. Presta especial atención al botón de letras mayúsculas y los botones para los números. Ejemplos de operaciones necesarias para el ejercicios: encender el ordenador, intentar clicar con el botón izquierdo del ratón, abrir el menú de inicio de un ordenador portátil, apagar el ordenador

Conexión con otras actividades



ENCUENTRA TU GRUPO

Tipo de actividad: Instrucción

Temas y contenidos: Principales componentes de los dispositivos

Resultado de aprendizaje: El alumnado es capaz de reconocer los diferentes aparatos electrónicos (ordenador, tablet, smartphone, teclado, ratón, cargador, proyector) y su uso

Grupo objetivo: actividad individual

Material

Material físico: Tarjetas con imágenes

Proceso paso a paso

- 1.El alumnado recibe una carta con el dibujo de un componente de un aparato electrónico (ordenador, tablet, smartphone, teclado, ratón)
- 2.Se pide al alumnado que se mueva alrededor de la clase y encuentre otro compañero que tenga una carta cuyo componente pertenezca al mismo dispositivo.
- 3.El primer grupo que tenga todas las partes de forma correcta gana el juego.
- 4.El profesorado puede dar pistas para facilitar la tarea.
- 5.Se pasa a la fase de análisis posterior.

Informe posterior

- ¿Cuál es el nombre de los diferentes componentes de un dispositivo?
- ¿Qué has aprendido acerca de los diferentes componentes de un dispositivo con esta actividad?
- ¿Has aprendido alguna información nueva o conexión entre los componentes?

Consejos

Puedes explicar las diferencias entre los dos tipos de ratón y mostrarles el uso de ambos (con cable y sin cable). Puedes elegir utilizar todas las cartas o usarlas de forma parcial de acuerdo con el nivel de dificultad que crees que más se adecúa al nivel de la clase. Puedes añadir o cambiar los componentes de acuerdo con lo que necesites.

Conexión con otras actividades

Esta actividad puede ser una posible actividad de seguimiento de la actividad “Juego tecnológico de memoria” del Módulo 1 (unidad de competencia 1.1).



JUEGO TECNOLÓGICO DE MEMORIA

Tipo de actividad: Evaluación

Temas y contenidos: Aparatos electrónicos y sus componentes

Resultado de aprendizaje: El alumnado es capaz de manejar un aparato electrónico (encender, apagar, utilizar el ratón y el teclado)

Grupo objetivo: actividad individual

Material

Material físico: ordenador

Recursos adicionales

Proceso paso a paso

- 1.El profesorado comparte el enlace a la aplicación con dibujos de aparatos electrónicos y partes de un ordenador
- 2.El alumnado juega al juego, memoriza el nombre de cada aparato y parte del ordenador
- 3.Tras completar el juego, el profesorado pide al alumnado que escriba en una hoja tantas partes y aparatos como pueda recordar.
- 4.El alumnado compara su listado y el profesorado lo comparte el feedback
- 5.El profesorado repite el juego y pide al alumnado que intenten mejorar su resultado anterior
- 6.El profesorado concluye la actividad repasando los aparatos electrónicos y las partes clave y más importantes aprendidas en el juego.

Informe posterior

- ¿Recuerdas el nombre de cada aparato?
- ¿Encontraste fácil o difícil recordar los nombres?

Conexión con otras actividades

Esta actividad puede ser una posible actividad de seguimiento de la actividad “Encuentra tu grupo” del Módulo 1 (unidad de competencia 1.1).



GIRA LA RUEDA

Proceso paso a paso

Tipo de actividad: Instrucción

Temas y contenidos: Tipos de archivos

Resultado de aprendizaje: El alumnado utiliza diferentes formatos de archivo (PDF, Word)

Grupo objetivo: Actividad individual

Material

[Material físico: Ordenador](#)
[Enlace a actividades](#)

- 1.El profesorado muestra los iconos de PDF y Word y explica las diferencias
- 2.El alumnado abre una carpeta en su ordenador con tres documentos de Word y otros tres de PDF y el profesorado pregunta si todos y todas pueden reconocer cuáles son de Word y cuáles son de PDF.
- 3.El profesorado proyecta una rueda giratoria en la página Wordwall con varias actividades a realizar. El educador gira la rueda y todo el mundo intenta hacer lo que está escrito (por ejemplo: abrir el documento de Word llamado xxx y cerrarlo; cambiarle el nombre al documento llamado xxx y llamarlo yyy; borrar el documento de Word llamado xxx)
- 4.Ir a a las preguntas del informe posterior.

Informe posterior

- ¿Qué has aprendido sobre las diferencias entre PDF y los documentos Word durante las actividades?
- ¿Fuiste capaz de reconocer y diferenciar entre los documentos de Word y PDF en tu carpeta fácilmente?

Consejos

La rueda aleatoria que aparece en la sección de Material es solo un ejemplo que puedes utilizar para inspirarte y adaptarlo a las necesidades de tu grupo. Cambia las operaciones y el tema de la rueda de acuerdo con la dinámica que necesites realizar.

Conexión con otras actividades

Esta actividad puede ser una posible actividad de seguimiento de las actividades “Investigación de iconos”, “Entrevista online” del Módulo 1 (unidad de competencia 1.3)



COMPRUEBA EL DOCUMENTO

Tipo de actividad: Instrucción

Temas y contenidos: Tipos de archivos

Resultado de aprendizaje: El alumnado es capaz de abrir, renombrar, guardar, borrar e imprimir documentos en Word y PDF.

Grupo objetivo: Actividad individual

Material

Material físico: Ordenador portátil

Proceso paso a paso

- 1.El alumnado crea un documento de Word y escribe una oración sobre sí mismos
- 2.El profesorado les pide que guarden el documento utilizando un nombre inventado.
- 3.El profesorado ayuda al alumnado a imprimir el documento.
- 4.El profesorado lee todos los documentos y los compañeros adivinan de quién es cada uno.
- 5.El alumnado le cambia el nombre al documento escribiendo su nombre real.
- 6.Se le pide al alumnado que transforme el documento de Word en un documento PDF
- 7.Se pasa a la fase de análisis posterior.

Informe posterior

¿Qué aprendiste sobre crear, guardar e imprimir un documento durante la actividad?

¿Cómo contribuyó el proceso de transformación del documento de Word en PDF a tu conocimiento acerca de los diferentes formatos de archivos y sus usos?

Conexión con otras actividades

Esta actividad puede ser una posible actividad de seguimiento de las actividades “Gira la rueda”, “Entrevista online” del Módulo 1 (unidad de competencia 1.2 y 1.3)



INVESTIGACIÓN DE ICONOS

Tipo de actividad: Evaluación

Temas y contenidos: Funciones de los archivos e iconos

Resultado de aprendizaje: El alumnado es capaz de abrir, renombrar, guardar, borrar e imprimir documentos en Word y PDF.

Grupo objetivo: actividad individual

Material

Material físico: ordenador,

Enlace a las actividades: [learning apps](#)

Proceso paso a paso

1. El profesorado comparte el enlace a la aplicación con un juego de unir funciones de los archivos y los iconos que incluye un elemento que está mal.
2. El alumnado juega al juego e intenta recordar las funciones de los archivos de forma correcta.
3. El profesorado le pide al alumnado que abran el documento de Word e intenten llevar a cabo cada una de las funciones (guardar, nombrar, borrar) de forma correcta.
4. El profesorado da su opinión y ofrece ayuda.

Preguntas guía

¿Qué podría ser complicado cuando tengas que guardar, nombrar o borrar archivos? ¿Crees que hay alguna otra cosa que puedas utilizar para manejar mejor los archivos?

Conexión con otras actividades

Esta podría ser una actividad de seguimiento de la actividad que lleva por nombre “Gira la rueda” del Módulo 1 (unidad de competencia 1.2).



ENCUENTRA LA CONTRASEÑA

Tipo de actividad: Introducción, calentamiento

Temas y contenidos: Red, configuración de contraseña Wi-fi

Resultado de aprendizaje: El alumnado es capaz de conectar un aparato electrónico a una red wi-fi.

Grupo objetivo: Actividad en grupo

Material

Material físico: Trozos de papel con la contraseña separada.

Proceso paso a paso

1. El profesorado esconde los trozos de una contraseña en la clase.
2. El profesorado va dando pistas e indicaciones acerca de dónde se encuentran por medio de las palabras “frío” y “caliente”.
3. Una vez encontradas el alumnado pone todas las piezas formando un puzzle.
4. El profesorado muestra el icono de la red Wi-fi y les pregunta que lo busquen en el ordenador
5. El alumnado se conecta a la red utilizando la contraseña encontrada.
6. Se pasa a la fase de análisis posterior.

Informe posterior

¿Qué aprendiste sobre las contraseñas y su importancia a la hora de conectarte a la red durante la actividad?

¿Cómo ha contribuido la actividad de conectarse a la red utilizando la contraseña a aumentar tus destrezas tecnológicas?

Consejos

Escribe números por detrás o por delante de la hoja para hacer entender al alumnado cómo ordenar las diferentes partes.



¡BÚSCALO!

Tipo de actividad: Instrucción, práctica

Temas y contenidos: Buscadores de páginas web

Resultado de aprendizaje: El alumnado es capaz de reconocer y utilizar un buscador de internet.

Grupo objetivo: Actividad en grupos

Material

Material físico: Ordenador portátil

Proceso paso a paso

1. El profesorado muestra el icono de buscador y lo localiza en la barra de búsqueda.
2. El profesorado pregunta al alumnado por un tema y les pide que busquen algo.
3. El profesorado le pide a un alumno o alumna que teclee la palabra que quiera buscar en la barra de búsqueda y que todos y todas se descarguen la misma imagen.
4. El alumno o alumna pasa el turno a otra persona para una nueva búsqueda dentro del mismo tema.
5. Pasar a la parte de análisis posterior.

Informe posterior

- ¿Cuál fue la parte más difícil de la búsqueda?
- ¿Qué has aprendido acerca de el uso de buscadores durante la actividad?
- ¿Encontraste fácil o difícil localizar la barra de búsqueda y teclear la palabra en la barra de búsqueda?



EL JUEGO DE LA CONTRASEÑA

Tipo de actividad: Instrucción

Temas y contenidos: Una buena contraseña

Resultado de aprendizaje: El alumnado es capaz de navegar en páginas web, registrarse e iniciar sesión con contraseñas seguras.

Grupo objetivo: Actividad individual o en grupo

Material

Material físico: Ordenador portátil

Proceso paso a paso

- 1.El profesorado muestra ejemplos de malas y buenas contraseñas (por ejemplo: nombre, fecha de nacimiento, símbolos sencillos y complejos, número de DNI, etc) y pide al alumnado que levante o baje el pulgar para indicar si las contraseñas son buenas o malas.
- 2.Cada alumno y alumna escribe una buena y mala contraseña de acuerdo con lo que ha aprendido.
- 3.El alumnado por turnos enseña sus contraseñas y el resto de compañeros pulgares arriba o abajo muestran su opinión al respecto.
- 4.El alumnado guarda su contraseña buena para registrarse en una página web (que se utilizará en actividades de módulos posteriores).
5. Pasar a la parte de análisis posterior.

Informe posterior

- ¿Qué has aprendido acerca de las características de las buenas y malas contraseñas durante la actividad?
- ¿Por qué es importante tener una contraseña segura cuando te registras en páginas web?

Conexión con otras actividades

Posibles actividades de seguimiento para poder utilizar la contraseña creada en esta actividad: “Mi perfil profesional online” en Módulo 4 (submódulo 4.1) y en la actividad “Mi nuevo grupo de Facebook” en el Módulo 2 (submódulo 2.3).



ENTREVISTA ONLINE

Proceso paso a paso

1. El profesorado proyecta una imagen y pide al alumnado hacer una búsqueda en la web sobre ese tema.
2. El profesorado pide al alumnado encontrar una página de Wikipedia con información sobre el tema.
3. El profesorado pretende ser un entrevistador y pedirle información al alumnado sobre la página de Wikipedia.
4. El alumnado responde a las preguntas en un documento de Word, copiando y pegando información de la página de Wikipedia.
5. Pasar al análisis posterior

Informe posterior

¿Qué has aprendido acerca de llevar a cabo una búsqueda en la web y encontrar información sobre un tema específico durante la actividad?

¿Fue el procedimiento de copiar y pegar difícil para ti?

Consejos

A la hora de copiar y pegar asegúrate de que todos y todas utilizan la misma página.

Conexión con otras actividades

Posible conexión con las actividades “Mis famosos favoritos” del Módulo 2 (unidad de competencia 2.1) y posibles actividades de seguimiento “Gira la rueda” y “La búsqueda del tesoro” del Módulo 1.

Tipo de actividad: Instrucción

Temas y contenidos: Búsqueda de páginas web

Resultado de aprendizaje: El alumnado es capaz de navegar en páginas web, registrarse e iniciar sesión con contraseñas seguras

Grupo objetivo: Actividad individual

Material

Material físico: Ordenador portátil



¡BÚSQUEDA DEL TESORO

Tipo de actividad: Actividad de seguimiento

Temas y contenidos: Búsqueda web

Resultado de aprendizaje: El alumnado es capaz de navegar en páginas web, registrarse e iniciar sesión con contraseñas seguras

Grupo objetivo: actividad individual o en grupo

Material

Material físico: ordenador
Enlace a la página web del centro.
Documento Word con tabla.

Proceso paso a paso

1. El profesorado proporciona al alumnado el link a la página web del centro educativo.
2. El profesorado pide al alumnado que busquen alguna información específica dentro de la página web y proporciona un documento Word con una tabla de información que ellos necesitan encontrar dentro de la página web mencionada donde ellos y ellas pueden copiar y pegar la información.
3. Deja al alumnado trabajar de forma independiente o en grupos para completar la tarea de búsqueda.
4. Una vez hayan encontrado la información, pídeles que escriban un resumen de lo que han encontrado y que lo compartan con el grupo.
5. Pasar al análisis posterior.

Preguntas guía

¿Qué dificultades encontraste durante la tarea de búsqueda y cómo las superaste?

Conexión con otras actividades

Posible actividad de seguimiento “Entrevista online” dentro del Módulo 1, submódulo 1.3.



Módulo 2 -Programas útiles y aplicaciones

Contexto del Módulo

Hoy en día, para poder acceder al mercado laboral, es esencial poseer ciertas destrezas digitales relacionadas con la creación y edición de documentos en los distintos dispositivos que existen. Además, saber manejar los smartphones y sus aplicaciones no son solo necesarios para realizar tareas en el trabajo, también son fundamentales para saber desenvolverse en el día a día en diferentes contextos. .

Código Modulo/ Unidad de Competencia	Título Módulo/Unidad de Competencia	Instrucción dirigida por el profesorado	Instrucción respaldada por el profesorado	Número horas
MODULO 2	PROGRAMAS ÚTILES Y APLICACIONES			
UC 2.1	Introducción al procesador de textos MS Word	10	8	18
UC 2.2	Diseño gráfico	10	8	18
UC 2.3	Aplicaciones de teléfono móvil	10	8	18
TOTAL HORAS MÓDULO		30	24	54



Módulo 2 -Programas útiles y aplicaciones

Contexto del Módulo

Hoy en día, para poder acceder al mercado laboral, es esencial poseer ciertas destrezas digitales relacionadas con la creación y edición de documentos en los distintos dispositivos que existen. Además, saber manejar los smartphones y sus aplicaciones no son solo necesarios para realizar tareas en el trabajo, también son fundamentales para saber desenvolverse en el día a día en diferentes contextos. .

Código Modulo/ Unidad de Competencia	Título Módulo/Unidad de Competencia	Instrucción dirigida por el profesorado	Instrucción respaldada por el profesorado	Número horas
MODULO 2	PROGRAMAS ÚTILES Y APLICACIONES			
UC 2.1	Introducción al procesador de textos MS Word	10	8	18
UC 2.2	Diseño gráfico	10	8	18
UC 2.3	Aplicaciones de teléfono móvil	10	8	18
TOTAL HORAS MÓDULO		30	24	54



Unidad competencial 2.1-Introducción al procesador de textos

Contexto de la unidad competencial

Saber cómo manejar un programa de procesador de textos es básico y esencial para solicitar un trabajo en el mercado laboral. Estos conocimientos permiten a los jóvenes crear nuevos documentos, editarlos y modificarlos de acuerdo con sus necesidades en su puesto de trabajo. Además, les da la oportunidad de utilizar este conocimiento en su vida diaria con otros muchos fines .

Objetivos de Aprendizaje

Con este módulo aprenderán a realizar funciones básicas con el procesador de textos

Resultados de Aprendizaje

El alumnado es capaz de subrayar, utilizar diferentes fuentes, tamaños, colores y negrita en un documento de Word. (2.1.1)

El alumnado es capaz de borrar, copiar y pegar en un documento de Word (2.1.2)

El alumnado es capaz de utilizar diferentes márgenes, orientación y alineaciones..(2.1.3)

El alumnado es capaz de insertar una imagen y una tabla en un documento de Word . (2.1.4)

Conocimientos previos

Encender el ordenador, utilizar el ratón y el teclado, abrir un documento de Word y guardarlo con un nombre. Buscar información y fotos en internet y pegar la información en un documento

Contenido indicativo: Temas y conceptos clave

- Fuentes, tamaños, colores y negrita
- Subrayar, borrar, copiar, pegar e insertar
- Márgenes, orientación y alineación



Actividades dirigidas por el profesorado

¿Conoces a mi familia? (2.1.1): Informa a tus compañeros acerca de ti y tres miembros de tu familia escribiendo la información en un documento de Word y utilizando diferentes fuentes, tamaños, colores, letra negrita y subrayando la información requerida.

Esto es lo que me gusta (2.1.2, 2.1.3): Informa a tus compañeros acerca de dos de tus hobbies y busca información sobre ellos en internet para crear dos documentos aplicando formatos, alineación, márgenes y orientación específicos.

Mis famosos favoritos (2.1.4): Informa y muestra imágenes de dos de tus famosos favoritos insertando varias fotos de ellos en una tabla.

Actividades respaldadas por el profesorado

Este soy yo (2.1.1, 2.1.2, 2.1.3, 2.1.4): Informa y muestra información sobre ti, tu pueblo o ciudad y un viaje que te gustaría hacer en el futuro. Para ello, crearás un documento de Word con tres párrafos aplicando diferentes fuentes, tamaños, colores y letra negrita así como diferentes márgenes. y adjunta en cada uno de ellos imágenes relacionadas con la información proporcionada.

Métodos de evaluación

Como evaluación final, el alumnado realizará en un documento de Word y siguiendo una guía o modelo, un Curriculum Vitae utilizando. Finalmente transformará el documento en PDF y lo guardará.



Modulo 2 -Programas útiles y aplicaciones

Contexto del Módulo

Hoy en día, para poder acceder al mercado laboral, es esencial poseer ciertas destrezas digitales relacionadas con la creación y edición de documentos en los distintos dispositivos que existen. Además, saber manejar los smartphones y sus aplicaciones no son solo necesarios para realizar tareas en el trabajo, también son fundamentales para saber desenvolverse en el día a día en diferentes contextos. .

Código Modulo/ Unidad de Competencia	Título Módulo/Unidad de Competencia	Instrucción dirigida por el profesorado	Instrucción respaldada por el profesorado	Número horas
MODULO 2	PROGRAMAS ÚTILES Y APLICACIONES			
UC 2.1	Introducción al procesador de textos MS Word	10	8	18
UC 2.2	Diseño gráfico	10	8	18
UC 2.3	Aplicaciones de teléfono móvil	10	8	18
TOTAL HORAS MÓDULO		30	24	54



Unidad competencial 2.2–Diseño gráfico

Contexto de la unidad competencial

Vivimos en un mundo visual donde el diseño gráfico está prácticamente en cualquier lugar al que miremos. El diseño gráfico tiene un gran impacto en el mundo de los negocios, en el publicitario, en el del entretenimiento, en el cultural y político y por supuesto en todos los medios de comunicación. De acuerdo con esto, los jóvenes necesitan saber utilizar diferentes programas de diseño gráfico para tener un mayor acceso al mercado laboral. Teniendo en cuenta que hay múltiples programas que trabajan el diseño gráfico, Powerpoint y Canva son los más populares ya que con programas bastante completos, útiles y fáciles de utilizar.

Objetivos de Aprendizaje

Con este módulo aprenderán a realizar tareas de diseño gráfico básico y sencillo

Resultados de Aprendizaje

El alumno es capaz de escribir un pequeño texto en Powerpoint o Canva (2.2.1)

El alumno es capaz de insertar una imagen de internet en un documento de Canva o Powerpoint. (2.2.2)

El alumno es capaz de insertar una forma o figura en un documento de Canva o Powerpoint.(2.2.3)

El alumno es capaz de crear un GIF básico. (2.2.4)

Conocimientos previos

Encender el PC, utilizar el ratón y el teclado, buscar información y fotos en internet, copiar y pegar la información en el documento.

Contenido indicativo: Temas y conceptos clave

- Powerpoint y Canva
- Insertar una figura y una imagen
- Crear un GIF



Actividades dirigidas por el profesorado

¿Cuánto sabes de Powerpoint y Canva? (2.2.1, 2.2.2, 2.2.3, 2.2.4):

Descubre tu conocimiento acerca de Powerpoint y Canva realizando dos cuestionarios en la plataforma Socrative.

¡Inventate un nombre para esta foto! (2.2.1, 2.2.2):

Crea una composición con imágenes de internet en un documento de Canva o Powerpoint e inventate un título para cada una de las fotos. Escríbelo debajo.

Mi propia creación (2.2.3):

Crea una composición original y personal insertando en un documento de Canva o Powerpoint diferentes formas, figuras y colores.

Mi primer GIF (2.2.4):

Crea en Canva y Powerpoint un tipo de GIF animado insertando una imagen de internet y cambiale el color al fondo del documento

Actividades respaldadas por el profesorado

Una ciudad para visitar (2.2.1, 2.2.2, 2.2.3, 2.2.4):

Crea un documento de Canva o Powerpoint insertando imágenes y texto de una famosa ciudad. Finalmente cambia el color del fondo del documento y guárdalo como GIF.

Métodos de evaluación

Como evaluación de la unidad competencial, el alumnado tendrá que crear una pequeña biografía de ellos mismos en un documento de Canva o Powerpoint. Para ello utilizarán diferentes formas, figuras, fotos y GIFs. Finalmente lo presentarán al resto de la clase.



Modulo 2 -Programas útiles y aplicaciones

Contexto del Módulo

Hoy en día, para poder acceder al mercado laboral, es esencial poseer ciertas destrezas digitales relacionadas con la creación y edición de documentos en los distintos dispositivos que existen. Además, saber manejar los smartphones y sus aplicaciones no son solo necesarios para realizar tareas en el trabajo, también son fundamentales para saber desenvolverse en el día a día en diferentes contextos. .

Código Modulo/ Unidad de Competencia	Título Módulo/Unidad de Competencia	Instrucción dirigida por el profesorado	Instrucción respaldada por el profesorado	Número horas
MODULO 2	PROGRAMAS ÚTILES Y APLICACIONES			
UC 2.1	Introducción al procesador de textos MS Word	10	8	18
UC 2.2	Diseño gráfico	10	8	18
UC 2.3	Aplicaciones de teléfono móvil	10	8	18
TOTAL HORAS MÓDULO		30	24	54



Co-funded by
the European Union

Unidad competencial 2.3-Aplicaciones de teléfono móvil

Contexto de la unidad competencial

Hoy en día, los teléfonos móviles son de uso necesario e incluso a veces de uso obligatorio en nuestra vida cotidiana. Los necesitamos para realizar múltiples tareas en contextos sociales y de relaciones interpersonales, académicos, económicos e incluso para realizar tareas relacionadas con el trabajo. Por ello, esta unidad competencial se centra en las diferentes aplicaciones de teléfono móvil que serán útiles a nuestro alumnado de acuerdo con los distintos contextos mencionados anteriormente.

Objetivos de Aprendizaje

En esta unidad competencia el alumnado aprenderá a descargarse y utilizar diferentes aplicaciones de teléfono móvil.

Resultados de Aprendizaje

El alumnado es capaz de navegar en la red, acceder a diferentes páginas web y plataformas y buscar información (2.3.1)

El alumnado es capaz de descargarse y crear un nuevo perfil en una aplicación de teléfono móvil tales como Facebook, Instagram o el correo electrónico. (2.3.2)

El alumnado es capaz de escribir un comentario en el post de un compañero en una red social (2.3.3)

El alumnado es capaz de crear y escribir un post en su perfil (2.3.4)

El alumnado es capaz de establecer un perfil seguro en los diferentes contextos digitales (2.3.5)

Conocimientos previos

Utilizar el buscador de aplicaciones y de páginas web en el smartphone y el teclado.

Contenido indicativo: Temas y conceptos clave

- Aplicaciones de teléfono móvil
- Creación de cuenta y perfil en la aplicación
- Redes sociales y posts
- Riesgos y seguridad en la red



Actividades dirigidas por el profesorado

¡Mi móvil es un mando! (2.3.1)

Descubre lo que sabes sobre Word, Canva y Powerpoint haciendo realizando un cuestionario en Kahoot.

Y el ganador es... (2.3.1) Descubre las redes sociales más utilizadas por ti y tus compañeros y compañeras haciendo una encuesta en Mentimeter.

Mi nuevo grupo de Facebook (2.3.2, 2.3.3,2.3.4, 2.3.5): Crea un nuevo perfil privado con tus nuevos amigos y amigas de clase, con fotos nuevas, publicaciones nuevas y un nuevo grupo.

¡Mira lo que he hecho! (2.3.2, 2.3.3, 2.3.4,2.3.5) Publica un nuevo perfil en Instagram todos tus trabajos hechos en Word, Canva y Powerpoint haciendo varias publicaciones y enseñándole al mucho lo que eres capaz de hacer.

Actividades respaldadas por el profesorado

Encuentra la página de Facebook

(2.3.1): Encuentra diferentes páginas en Facebook con información acerca de la película, músico o artista favorito de cada uno de los miembros de tu grupo.

¿Investigamos aplicaciones?

(2.3.1,2.3.2): Descubre varias categorías de aplicaciones (comunicación, educación y mas) Empieza tu aventura en busca de aplicaciones con una lista de aplicaciones que son esenciales. :

Métodos de evaluación

Como evaluación de la unidad competencial, el alumnado se descargará la aplicación LINKEDIN, se creará un perfil y añadirán el documento de su CV y añadirán información extra sobre ellos mismos.



ANEXO - ACTIVIDADES



Co-funded by
the European Union



¿CONOCES A MI FAMILIA?

Proceso paso a paso

Tipo de actividad: Actividad de seguimiento

Temas y contenidos: Word y sus formatos

Resultado de aprendizaje:

El alumnado es capaz de subrayar, utilizar diferentes fuentes, tamaños y colores de fuente en un documento Word.

Grupo objetivo: actividad individual

Material

Material físico: ordenador portátil o bien ordenador de sobremesa con ratón, teclado y monitor..

- 1.El alumnado abre el programa procesador de textos
- 2.El alumnado escribe el título de la actividad en mayúsculas seleccionando fuente, tamaño y negrita.
- 3.El alumnado cambia la fuente, tamaño y color del texto para escribir un primer párrafo en el que se indique su nombre, apellidos, edad y hobbies.
- 4.El alumnado repite este proceso tres veces para escribir sobre tres miembros de su familia
- 5.El alumnado selecciona con el ratón para mostrar en negrita los nombres y apellidos del texto.
- 6.El alumnado seleccionar con el ratón y subraya cada hobby del texto

Informe posterior

Escribe aquí preguntas de análisis para ayudar a tus alumnos a procesar la actividad que acaban de hacer

¿Soy capaz de seleccionar con el ratón parte del texto?

¿Elaboro textos en mayúsculas y minúsculas?

¿Puedo cambiar la fuente de un texto?

¿¿Soy capaz de elaborar textos en diferentes colores y tamaños?

Consejos

Comprobar que los equipos informáticos a utilizar funcionan y tienen instalado el procesador de textos.

Asegurarse de que los alumnos son capaces de encontrar en la interfaz del programa los botones y herramientas necesarios para realizar la actividad.

Conexión con otras actividades

Posible actividad de seguimiento de la actividad “Quién es quién? del Módulo 1 (unidad competencial 1.2)



ESTO ES LO QUE ME GUSTA

Proceso paso a paso

Escribe aquí una lista de pasos para implementar la actividad.:

1. Eligir dos hobbies (deporte, música, cine, videojuegos,...)
2. Abrir un documento word e ir a la pestaña de diseño de página
3. Un vez en la ventana de diseño buscar la opción de orientación horizontal y la de márgenes estrechos.
4. Abrir otro documento word y selecciona orientación vertical y margen normal
5. Buscar información en Internet sobre los dos hobbies seleccionados en el paso uno.
6. Copiar en el documento horizontal la información sobre uno de los hobbies y en el vertical sobre el otro hobby seleccionado.
7. Organizar la información de cada documento en tres párrafos.
8. Alinear en cada documento uno de los párrafos a la derecha, otro a la izquierda y el último centrado.
9. Presentar el trabajo realizado al gran grupo.

Informe posterior

¿Dónde tengo que ir para abrir los documentos de word? ¿Qué navegador podemos usar para buscar información sobre nuestros hobbies? ¿Qué pestaña tenemos que abrir para cambiar la orientación del documentos y los márgenes?

Consejos

Prepara el proyector para que una vez que los alumnos terminen la actividad puedan proyectar el resultado de la actividad y mostrársela al resto de compañeros

Conexión con otras actividades

Posible actividad de seguimiento de la actividad “Búsqueda del tesoro” del Módulo 1 (unidad competencial 1.3)

Tipo de actividad: Actividad de seguimiento

Temas y contenidos: Word y sus formatos

Resultado de aprendizaje:

El alumnado es capaz de borrar, copiar y pegar en un documento de Word.

El alumnado es capaz de utilizar diferentes márgenes, orientación y alineación

Grupo objetivo: actividad individual.

Material

Material físico: ordenador, teclado, ratón y proyector



MIS FAMOSOS FAVORITOS

Tipo de actividad: Actividad de seguimiento

Temas y contenidos: Word y sus formatos

Resultado de aprendizaje:

El alumnado es capaz de insertar una tabla en el documento e insertar una imagen dentro de la misma.

Grupo objetivo: actividad individual.

Material

Material físico: ordenador portátil o bien ordenador de sobremesa con ratón, teclado y monitor. Proyector

Proceso paso a paso

- 1.El alumno elige dos personajes de su gusto.
- 2.Abrir un documento word e ir a la pestaña Insertar, e insertar una tabla de cuatro filas y dos columnas.
- 3.En la primera fila se escriben los nombres de las dos personalidades. La alineación será centrada, fuente negrita. Color a elegir por el alumno.
- 4.Buscar en Internet y descargar tres imágenes de cada una de las personalidades.
- 5.Insertar en cada una de las celdas y clasificadas por columnas las imágenes descargadas de las dos personalidades, ordenándolas de arriba hacia abajo en función del gusto del alumno.
- 6.Alinear al centro las imágenes en la celda.
- 7.Presentar el trabajo realizado al gran grupo.

Informe posterior

- ¿Soy capaz de insertar tablas y seleccionar su tamaño?
- ¿Conozco la forma de descargar una imagen de Internet?
- ¿Puedo insertar una imagen en un documento de word?
- ¿Soy capaz de alinear texto e imágenes al elaborar tablas?

Consejos

Comprobar que los equipos informáticos a utilizar funcionan y tienen instalado el procesador de textos.

Preparar el proyector para que una vez que los alumnos terminen la actividad puedan presentarla al resto de compañeros.

Conexión con otras actividades



¡ESTE SOY YO!

Tipo de actividad: Evaluación

Temas y contenidos: Word y sus formatos

Resultado de aprendizaje:

El alumnado es capaz de subrayar, utilizar diferentes fuentes, tamaños, colores, en un documento de Word

El alumnado es capaz de borrar, copiar y pegar en un documento de Word.

El alumnado es capaz de utilizar diferentes márgenes, orientación y alineación

El alumnado es capaz de insertar una tabla en el documento e insertar una imagen dentro de la misma.

Grupo objetivo: actividad individual

Material

Material físico: ordenador, ratón

Proceso paso a paso

Escribe aquí una lista de pasos para implementar la actividad.: e.g.

- 1.Crea un documento Word.
- 2..Ir a diseño de página y configura los márgenes del documento con una alineación de 3 cm para cada lado (arriba, abajo, derecha e izquierda)
- 3.En dicho documento escribe tres párrafos.
- 4.Completa el primer párrafo con información personal (Edad, familia, amigos, hobbies)
- 5.En el segundo párrafo escribe información sobre tú pueblo o ciudad.de residencia.
- 6.En ese mismo párrafo inserta una tabla con diferentes celdas e inserta en ellas dos fotos de los lugares más turisticos de tú localidad.
- 7.En el tercer párrafo escribe información sobre un destino turístico al que te gustaría ir, inserta una tabla e inserta dos imágenes de ese lugar.
- 8.Al inicio del primer párrafo escribe tú nombre en negrita y en el
- 9.Al inicio de segundo y del tercer párrafo escribe el nombre de las localidades correspondientes en cursiva y subrayado.

Preguntas guía

¿Dónde tengo que ir para abrir los documentos de word? ¿Qué pestaña debo abrir para cambiar los márgenes en un documento? ¿ Qué navegador puedo usar para buscar información? ¿Qué pestaña tenemos que abrir para crear una tabla? ¿Cómo puedo copiar una imagen de internet? ¿Cómo puedo pegar una imagen dentro de una tabla? ¿Qué pestaña debo abrir para poner la letra en negrita? ¿y para subrayar y poner en cursiva?



¿CUÁNTO SABES SOBRE CANVA Y/O POWERPOINT?

Tipo de actividad: Introducción

Temas y contenidos:

Diseño gráfico: Canva & PowerPoint

Resultado de aprendizaje:

Conocer más acerca de Canva y Powerpoint

Grupo objetivo: actividad por parejas

Material

Material físico: Ordenador

Link a la actividad: [Canva Quiz](#) / [PPT Quiz](#)

Imprimible: [Cuestionario Canva en Pdf](#)

Cuestionario PPT en Pdf

Recursos

adicionales

PowerPoint (Video)

Proceso paso a paso

- 1.El profesorado asignará un ordenador para cada dos alumnos/as.
- 2.El alumnado accederá a internet utilizando cualquier navegador.
- 3.El alumnado visualizará en Google un video corto sobre el funcionamiento de PowerPoint o Canva.
- 4.El alumnado hará un breve cuestionario con preguntas de verdadero o falso y opción multiple a través de Socrative para evaluar su conocimiento previo de PowerPoint y/o Canva..
- 5.El alumnado comprobará la respuesta correcta y el feedback inmediato después de cada pregunta.
- 6.El profesorado explicará brevemente las funciones que se pueden realizar con estas dos herramientas tras finalizar el cuestionario.
- 7.Se pasa a la fase de análisis posterior

Informe posterior

¿Qué navegador has utilizado para acceder a Internet?

¿Qué aplicación te ha resultado más útil? ¿Cuál te ha gustado menos? ¿Por qué?

Consejos

Comprobar el funcionamiento y la conectividad de los ordenadores.



INVÉNTATE UN NOMBRE PARA ESTA FOTO

Tipo de actividad: Actividad de seguimiento

Temas y contenidos:

Diseño gráfico.

Canva/ Powerpoint

Resultados de aprendizaje:

El alumnado es capaz de escribir un pequeño texto en un documento de Canva y Powerpoint.

El alumnado es capaz de insertar una imagen en un documento de Canva y Powerpoint

Grupo objetivo: actividad individual.

Material

Material físico: Ordenador, teclado y ratón

Proceso paso a paso

Escribe aquí una lista de pasos para implementar la actividad.: e.g.

- 1.El profesorado asignará un ordenador a cada alumno/a.
- 2.El alumnado accederá a internet utilizando cualquier navegador.
- 3.El alumnado buscará cuatro imágenes en Google sobre el tema que desee.
- 4.El alumnado guardará las imágenes en una carpeta destinada a tal fin.
- 5.El alumnado abrirá un nuevo documento en Powerpoint/Canva donde insertará dichas imágenes a las que deberá poner un título original.
- 6.El alumnado presentará su trabajo al resto del grupo.
- 7.Se pasa a la fase de análisis posterior.

Informe posterior

Escribe aquí preguntas de análisis para ayudar a tus alumnos a procesar la actividad que acaban de hacer.

¿Qué navegador has utilizado para acceder a Internet?

¿De qué páginas de Internet te has descargado las fotos?

¿Cuál es el nombre de la aplicación que has utilizado para realizar esta actividad?

Consejos

Comprobar el funcionamiento y la conectividad de los ordenadores.



MI PROPIA CREACIÓN

Proceso paso a paso

Tipo de actividad: Seguimiento.

Temas y contenidos:

Diseño gráfico.

Canva

Resultado de aprendizaje:

El alumnado es capaz de insertar una forma (cuadrado, triángulo, etc) en diferentes lugares de un documento de Canva o Powerpoint y hacer su propia creación combinando diferentes formas.

Grupo objetivo: actividad individual.

Material

Material físico: Ordenador, ratón, teclado

- 1.El profesorado asignará un ordenador a cada alumno/a.
- 2.El alumnado accederá a Canva utilizando cualquier navegador.
- 3.El alumnado elegirá una plantilla de cualquier diseño (infografía, animación, historia Instagram, tarjeta etc.).
- 4.El alumnado editará la plantilla añadiendo los elementos, (texto, imágenes, pegatinas) que considere.
- 5.El alumnado descargará el diseño en el formato que quiera y lo guardará en el ordenador.
- 6.(Opcional)El alumnado podrá compartir su creación por diversos medios.
- 7.Se pasa a la fase de análisis posterior

Informe posterior

¿Qué navegador has utilizado para acceder a Internet?

¿Cuál es el nombre de la aplicación que has utilizado para realizar esta actividad?

¿Qué tipo de plantilla has elegido para tu creación?

¿Qué elementos has añadido en tu diseño?

¿En qué formato has guardado tu creación?

Consejos

Comprobar el funcionamiento y la conectividad de los ordenadores.

Recuerda tus credenciales de acceso a Canva.



MI PRIMER GIF

Proceso paso a paso

- 1.El profesorado asignará un ordenador a cada alumno/a.
- 2.El alumnado accederá a Canva utilizando cualquier navegador.
- 3.El alumnado elegirá un diseño de un tamaño pequeño (tarjeta, etiqueta, logo)
- 4.El alumnado incluirá en el diseño un fondo, una foto, y un texto.
- 5.El alumnado elegirá una pegatinas de la pestaña Elementos y la incluirá en el diseño.
- 6.El alumnado descargará el diseño en formato gif y lo guardará en el ordenador.
- 7.(Opcional)El alumnado podrá compartir su creación por diversos medios.
- 8.Se pasa a la fase de análisis posterior

Informe posterior

- ¿Qué navegador has utilizado para acceder a Internet?
- ¿Cuál es el nombre de la aplicación que has utilizado para realizar esta actividad?
- ¿Cómo se denomina la creación creada?

Consejos

Comprobar el funcionamiento y la conectividad de los ordenadores.
Recuerda tus credenciales de acceso a Canva.

Tipo de actividad: Seguimiento.

Temas y contenidos:

Diseño gráfico.
Canva.

Resultado de aprendizaje:

El alumnado es capaz de crear un GIF muy básico combinando forma y color de fondo.

Grupo objetivo: actividad individual.

Material

Material físico: Ordenador, teclado y ratón.
Proyector



UNA CIUDAD PARA VISITAR

Proceso paso a paso

Tipo de actividad: Seguimiento.

Temas y contenidos:

Diseño gráfico.
Canva.

Resultado de aprendizaje: El alumnado es capaz de escribir un pequeño texto en un documento de Canva y Powerpoint.

El alumnado es capaz de insertar una imagen en un documento de Canva y Powerpoint

El alumnado es capaz de crear un GIF muy básico combinando forma y color de fondo.

Grupo objetivo: actividad individual.

Material

Material físico: Ordenador, teclado y ratón.
Proyector

- 1.El profesorado asignará una ciudad a cada alumno/a (París, Roma, Nueva York, Madrid, Londres, etc)
- 2.El alumnado accederá a Canva o a Powerpoint a través de cualquier navegador.
- 3.El alumnado abre un documento en blanco y buscan información e imágenes sobre cuatro monumentos famosos.
- 4.El alumnado copia y pega estas cuatro imágenes y la información debajo de cada foto en el documento de Canva o de Powerpoint
- 5.El alumnado crea una segunda ficha en la que insertarán una típica imagen de la ciudad y cambiarán el fondo del documento para crear un GIF sencillo.
- 6.El alumnado se descargará el diseño en formato GIF y guardará una copia en el dispositivo.
- 7.El alumnado será capaz de compartir su creación delante de la clase por medio del proyector para informar al resto de sus compañeros y compañeras acerca de la ciudad que se les asignó.

Preguntas guía

¿Dónde debería ir para abrir un nuevo documento de Canva o de Powerpoint? ¿Dónde deberías buscar información e imágenes sobre la ciudad que se te ha sido asignada? ¿Cómo puedes copiar y pegar las imágenes y la información desde internet al documento de Canva o Powerpoint? ¿Cómo puedes añadir una segunda ficha en el documento? ¿Dónde deberías buscar una imagen típica de cualquier ciudad? ¿Cómo puedes cambiar el color del fondo del documento para crear un GIF sencillo?

Consejos

Comprobar el funcionamiento y la conectividad de los ordenadores.
Recuerda tus credenciales de acceso a Canva.



¡MI MÓVIL ES UN MANDO!

Proceso paso a paso

1. El profesorado creará un Kahoot de 6 preguntas de elección múltiple repasando las actividades tratadas en los bloques anteriores. Para ello deberá acceder a la página <https://kahoot.com>
2. El profesorado puede acceder al registro mediante su cuenta de Google.
3. Es recomendable que las preguntas realizadas se encuentren repartidas entre las diferentes actividades de los bloques anteriores.
4. Una vez creado el kahoot, el profesorado seleccionará el botón “Empezar” y luego seleccionará el “Modo clásico”. Aparecerá un código QR que se presentará al alumnado mediante una pantalla de proyección o mediante la pantalla del monitor.
5. Se indicará al alumnado que debe abrir el buscador de “Google” y seleccionar el icono de “Google Lens” que se encuentra en la parte derecha del cajetín de búsqueda.
6. El alumnado escaneará el código QR mostrado y accederá a poner su nombre.
7. Si el alumnado presentara algún tipo de dificultad para acceder mediante código QR, también se le puede suministrar el PIN numérico del Kahoot creado y que lo ingrese en la página <https://kahoot.it/>
8. El profesorado tendrá en su pantalla a todo el alumnado que haya ingresado al juego, y pulsará el botón de “empezar”.
9. En ese momento el alumnado deberá ir respondiendo a las preguntas que vayan apareciendo en su dispositivo móvil.
10. Finalmente se revisarán los fallos cometidos y se aclararán los errores producidos por el alumnado.

Informe posterior

Esquibe aquí preguntas de análisis para ayudar a tus alumnos a procesar la actividad que acaban de hacer.

Consejos

- Asegurarse de que el alumnado tiene teléfono móvil con conexión a internet.
- Conceder el suficiente tiempo para que el alumnado pueda responder a cada pregunta del Kahoot.

Tipo de actividad: Evaluación

Temas y contenidos: Smartphone, Word, Canva and Powerpoint

Resultado de aprendizaje:

El alumno repasará mediante un juego los contenidos de los dos primeros submódulos acerca de Word, Canva y Powerpoint

Grupo objetivo: actividad en parejas

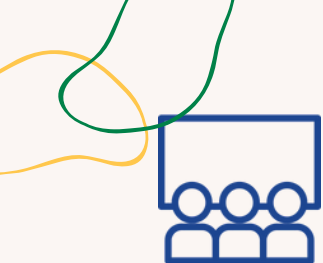
Material

Material físico: teléfono móvil con conexión a internet.

[Link a la actividad: Kahoot](#)

Recursos adicionales

[Link al Kahoot de la actividad](#)



Y EL GANADOR ES...

Tipo de actividad: Introducción

Temas y contenidos: Aplicaciones de móvil

Resultado de aprendizaje:

El alumnado conocerá cuáles son las aplicaciones más populares y utilizadas por sus compañeros de grupo y debatirá sobre las ventajas y desventajas de cada una.

Grupo objetivo: actividad individual, debate grupal

Material

Material físico: smartphone con conexión a internet, proyector y pantalla.

Proceso paso a paso

- 1.El profesorado crea un cuestionario sobre aplicaciones favoritas en Mentimeter.
- 2.El profesorado le pide al alumnado que accedan a la página de Mentimeter.com
- 3.El profesorado le proporciona el código al alumnado para poder acceder al cuestionario o el código QR.
- 4.El alumnado contesta en el móvil a las preguntas del cuestionario.
- 5.El profesorado muestra las respuestas en la pantalla digital.
- 6.Tras los resultados el alumnado discutirá sobre las ventajas y desventajas de cada aplicación
- 7.Se pasa a la fase de análisis posterior.

Informe posterior

¿Fue fácil acceder al cuestionario? ¿Cómo te sentiste haciendo el cuestionario? Tienes un gusto similar a tus compañeros/as en cuanto a aplicaciones? ¿Te sorprendieron las respuestas de tus compañeros/as?

Consejos

Comprueba que tienes buena conexión wifi antes de hacer el cuestionario. Comprueba las pantallas de sus móviles mientras están haciendo el cuestionario. Ayúdales en caso de perder la conexión.



MI GRUPO DE FACEBOOK

Proceso paso a paso

Tipo de actividad: Seguimiento

Temas y contenidos: Facebook

Resultado de aprendizaje:

El alumnado es capaz de descargarse una aplicación en su teléfono móvil, crear un perfil privado en una aplicación relacionada con las redes sociales e unirse a un grupo concreto dentro de la aplicación.

Grupo objetivo: actividad individual

Material:

Material físico: ordenadores o teléfonos móviles con conexión a internet

1. El alumnado busca en el navegador la página de Facebook
2. El alumnado crea una cuenta nueva cumplimentando con los datos requeridos. Mientras el profesorado crea una cuenta de grupo
3. El alumnado se mete en "configuración del perfil" y "configuración de seguimiento" y selecciona la opción de privacidad deseada.
4. El alumnado añade una foto a su cuenta nueva.
5. El alumnado accede al grupo Facebook creado por el profesorado y suben sus fotos de perfil y el resto añadirá comentario comentarios a las fotos.
6. El alumnado repite el proceso de crearse una cuenta individual.
7. El alumnado configurará la privacidad de su cuenta siguiendo los pasos anteriores.
8. Configuración del perfil individual: añadir foto
9. Finalmente, el alumnado enviará varias solicitudes de amistad.
10. Se pasa a la fase de análisis posterior.

Informe posterior

Comprobar que todo el alumnado ha creado su perfil de Facebook y ha realizado la petición de amistad al resto de compañeros.

Comprobar que las fotos han sido subidas por todos los alumnados desde la galería de su teléfono móvil.

Consejos

Asegurarse de que se explican y se cumplen las medidas de privacidad del alumnado.

Intentar que las fotos del alumnado que aparezcan en el facebook del grupo, sean respetuosas con los mismos.



ENCUENTRA LA PÁGINA DE FACEBOOK

Tipo de actividad: seguimiento

Temas y contenidos: páginas en Facebook

Resultado de aprendizaje: El alumnado es capaz de navegar en la red, acceder a diferentes páginas web y plataformas y buscar información.

Grupo objetivo: actividad individual, grupal

Material

Material físico: smartphone con conexión wifi

Proceso paso a paso

- 1.El profesorado dividirá la clase en varios grupos.
- 2.El profesorado asignará un tema distinto a cada grupo (película favorita, artista musical favorito, etc)
- 3.Cada miembro del grupo buscará una página de Facebook sobre su película o artista favorito, en función del tema asignado.
- 4.Una vez encontrada la página, cada alumno/a leerá la última publicación y compartirá la información con el resto del grupo.
- 5.Finalmente cada alumno/a compartirá la información en el nuevo grupo de Facebook de la clase.

Informe posterior

Cómo se busca información en Facebook? Cómo compartes y subes información a un grupo común?
¿Encontraste información interesante? ¿Qué has aprendido al respecto?



¡MIRA LO QUE HE HECHO!

Proceso paso a paso

Tipo de actividad: Instrucción

Temas y contenidos: Subir fotos y videos a Instagram

Resultado de aprendizaje: El alumnado es capaz de descargarse y crear un nuevo perfil en una aplicación de teléfono móvil tales como Facebook, Instagram o el correo electrónico.

El alumnado es capaz de escribir un comentario en el post de un compañero en una red social

El alumnado es capaz de crear y escribir un post en su perfil

El alumnado es capaz de establecer un perfil seguro en los diferentes contextos digitales

Grupo objetivo: actividad individual,

Material

Material físico: smartphone con conexión wifi, proyector.

- 1.El profesorado creará un nuevo perfil Instagram y la configurará con un perfil privado.
- 2.El alumnado hará lo mismo y creará un perfil nuevo y privado siguiendo el ejemplo.
- 3.El alumnado se hará un selfie y lo subirá como foto del perfil de su nueva cuenta de Instagram.
- 4.El alumnado y el profesorado escribirá el nombre de su cuenta en la pizarra y se buscarán en Instagram para agregarse como amigos/as.
- 5.El alumnado hará una foto de todos los trabajos hechos a través de la implementación de las unidades competenciales del Módulo 2 relacionadas con el uso del procesador de textos y con el diseño gráfico en Canva y Powerpoint.
- 6.El alumnado hará una entrada sobre cada trabajo realizado subiendo la foto y una explicación del mismo. Para la actividad de creación de un GIF utilizará el formato video.
- 7.Pasamos a la fase de análisis posterior.

Informe posterior

¿Cómo te has sentido durante la actividad? ¿habías usado Instagram antes? ¿Cómo configuraste la cuenta para que tu perfil fuera privado? Si es tu primera vez en Instagram, vas a buscar a otros amigos en Instagram? ¿Qué red social prefieres; Facebook o Instagram? ¿Por qué?

Consejos

Comprueba que tienes una buena conexión wifi antes de empezar la actividad. Proporciona un ejemplo de cada uno de los pasos si fuera necesario. Comprueba las pantallas de los móviles mientras el alumnado esté realizando la actividad. Comprueba que sus cuentas son privadas cuando les agregues como amigos/as.

Conexión con otras actividades

Actividad para realizar una vez realizadas las actividades “Este soy yo”, “Mis famosos favoritos”, “Esto es lo que me gusta” de la unidad competencial 2.1 e “Invéntate un nombre para esta foto”, “Mi propia creación”, “Mi primer GIF” y “Una ciudad para visitar” de la unidad competencial 2.2.



¿INVESTIGAMOS APLICACIONES?

Tipo de actividad: Seguimiento

Temas y contenidos: Aplicaciones de teléfono móvil. Creación de perfil privado.

Resultados de aprendizaje: el alumnado es capaz de navegar en la red, acceder a diferentes páginas web y plataformas y buscar información.

El alumnado es capaz de crear y escribir un post en su perfil.

El alumnado es capaz de descargarse y crear un nuevo perfil en una aplicación de teléfono móvil tales como Facebook, Instagram.

El alumnado es capaz de establecer un perfil seguro en los diferentes contextos digitales.

Grupo objetivo: actividad individual,

Material

Material físico: smartphone

Proceso paso a paso

- 1.El profesorado presenta varias aplicaciones relacionadas con varias categorías (comunicación, entretenimiento, educación, etc)
- 2.El profesorado presenta una lista de aplicaciones recomendadas para descargarse (por ejemplo; redes sociales, noticias, juegos, etc)
- 3.El profesorado le pregunta al alumnado por sus intereses.
- 4.El profesorado le ofrece guías visuales de cómo descargarse la aplicación paso a paso y cómo configurarlas en el teléfono móvil.
- 5.El profesorado anima al alumnado a completar “la búsqueda del tesoro” encontrando e instalando cada aplicación.

Preguntas guía

¿A qué categoría pertenecen estas aplicaciones? ¿Qué aplicación te gustaría descargarte? ¿Por qué?
¿Recuerdas cómo se hace?

Consejos

Preséntale aplicaciones relaciones con aprendizaje de idiomas, cocina, bienestar, etc y animales a trabajar teniendo en cuenta sus intereses reales.



Modulo 3- Comunicación en la era digital

Contexto del Módulo

En el mundo actual, la tecnología ha transformado la forma en que nos comunicamos entre nosotros. Ya sea a través de las redes sociales, el correo electrónico o las videoconferencias, tenemos más opciones que nunca para conectarnos con personas de todo el mundo. Sin embargo, estas nuevas formas de comunicación también vienen con su propio conjunto de desafíos, como la mala interpretación del tono y los mensajes no deseados. En este módulo, exploraremos las diversas herramientas y estrategias de comunicación digital para transmitir de manera efectiva nuestras ideas, pensamientos y emociones en el espacio digital. Al final de este módulo, los alumnos tendrán una mejor comprensión de cómo navegar por las complejidades de la comunicación digital y utilizarla en su beneficio.

Código Modulo/ Unidad de Competencia	Título Módulo/Unidad de Competencia	Instrucción dirigida por el profesorado	Instrucción respaldada por el profesorado	Número horas
MODULO 3	COMUNICACIÓN EN LA ERA DIGITAL			
UC 3.1	Comunicación por correo electrónico	12	8	20
UC 3.2	La diversidad de la comunicación digital	12	8	20
TOTAL HORAS MÓDULO		24	16	40



Módulo 3. Comunicación en la era digital

Contexto del Módulo:

En el mundo actual, la tecnología ha transformado la forma en que nos comunicamos entre nosotros. Ya sea a través de las redes sociales, el correo electrónico o las videoconferencias, tenemos más opciones que nunca para conectarnos con personas de todo el mundo. Sin embargo, estas nuevas formas de comunicación también vienen con su propio conjunto de desafíos, como la mala interpretación del tono y los mensajes no deseados. En este módulo, exploraremos las diversas herramientas y estrategias de comunicación digital para transmitir de manera efectiva nuestras ideas, pensamientos y emociones en el espacio digital. Al final de este módulo, los alumnos tendrán una mejor comprensión de cómo navegar por las complejidades de la comunicación digital y utilizarla en su beneficio.

Código Modulo/ Unidad de Competencia	Título Módulo/Unidad de Competencia	Instrucción dirigida por el profesorado	Instrucción respaldada por el profesorado	Número horas
MODULO 3	COMUNICACIÓN EN LA ERA DIGITAL			
UC 3.1	Comunicación por correo electrónico	12	8	20
UC 3.2	La diversidad de la comunicación digital	12	8	20
TOTAL HORAS MÓDULO		24	16	40



Unidad de Competencia 3.1- Comunicación por correo electrónico

Contexto de la unidad de competencia

En el mundo actual, el correo electrónico se ha convertido en una forma esencial de comunicación. Explorar el poder y los desafíos de la comunicación por correo electrónico es el enfoque de esta unidad de competencia. La unidad de competencia descubrirá cómo el correo electrónico puede abrir las puertas a oportunidades personales, educativas y profesionales, al tiempo que aborda los desafíos específicos que puedan surgir. Los alumnos adquirirán las habilidades para navegar por la comunicación por correo electrónico de manera efectiva, conectarse con otros y aprovechar su potencial para el éxito en el mundo interconectado de hoy.

Objetivos de aprendizaje

Esta unidad de competencia proporcionará los conocimientos y habilidades necesarios para comunicarse por correo electrónico

Resultados de aprendizaje

El alumno puede configurar una cuenta de correo electrónico (3.1.1)

El alumno es capaz de escribir correos electrónicos claros, expresando sus pensamientos e ideas (3.1.2)

El alumno puede administrar sus correos electrónicos, incluida la respuesta, el reenvío y el archivo adjunto (3.1.3)

Conocimientos previos

Conocimientos básicos de informática (uso del teclado y el ratón, navegación por interfaces; Conocimiento de Internet, uso de navegadores web; Conceptos básicos de comunicación, como el propósito de la comunicación escrita; Habilidades básicas de lectura y escritura).

Contenido indicativo: Temas y conceptos clave

- Introducción a la comunicación por correo electrónico
- Configuración de una cuenta de correo electrónico
- Redacción y envío de correo electrónico, adjuntar archivos
- Gestión de conversaciones por correo electrónico (responder, reenviar, eliminar correos electrónicos)



Actividades dirigidas por el profesorado

El camino de la carta (3.1.1): Descubre el correo tradicional antes de explorar el mundo de la comunicación por correo electrónico: escribe cartas, conviértete en cartero, clasifica el correo y experimenta la alegría de recibir y leer mensajes

La búsqueda de la cuenta de correo electrónico (3.1.1): Configura una cuenta de correo electrónico, supera los desafíos de la búsqueda y comienza con la comunicación digital

Correo electrónico exprés (3.1.2): Utiliza la creatividad para involucrar a los alumnos en la redacción de correos electrónicos claros, compartirlos con otros y mejorar la claridad de sus habilidades de comunicación

Actividades respaldadas por el profesorado

Amigo por correspondencia electrónica (3.1.2, 3.1.3): Practica las habilidades de comunicación por correo electrónico convirtiéndote en amigo por correspondencia con un compañero de clase o amigo a través del correo electrónico, comparte historias y establece conexiones en un mundo digital.

Este es mi correo electrónico (3.1.2, 3.1.3): Los alumnos se conectan con sus compañeros asignados, enviando por correo electrónico una autopresentación a través de un archivo de Word adjunto.

Explorador de correo electrónico (3.1.3): Participa en tareas interactivas en la plataforma Liveworksheets para mostrar sus habilidades en la creación y envío de correos electrónicos y la administración de una cuenta de correo electrónico.

Métodos de evaluación

Como evaluación final, los alumnos experimentarán una simulación basada en escenarios donde tendrán que responder a un correo electrónico del profesor dando respuesta a un problema específico. Por lo tanto, al responder, tienen que proyectarse en una situación de la vida real, mostrar la etiqueta adecuada, la expresión clara de ideas y la gestión básica del correo electrónico (responder y adjuntar archivos). Después de la respuesta inicial, los alumnos recibirán preguntas o solicitudes de seguimiento a las que tendrán que responder, lo que demuestra una buena gestión de la conversación por correo electrónico.



Módulo 3. Comunicación en la era digital

Contexto del Módulo:

En el mundo actual, la tecnología ha transformado la forma en que nos comunicamos entre nosotros. Ya sea a través de las redes sociales, el correo electrónico o las videoconferencias, tenemos más opciones que nunca para conectarnos con personas de todo el mundo. Sin embargo, estas nuevas formas de comunicación también vienen con su propio conjunto de desafíos, como la mala interpretación del tono y los mensajes no deseados. En este módulo, exploraremos las diversas herramientas y estrategias de comunicación digital para transmitir de manera efectiva nuestras ideas, pensamientos y emociones en el espacio digital. Al final de este módulo, los alumnos tendrán una mejor comprensión de cómo navegar por las complejidades de la comunicación digital y utilizarla en su beneficio.

Código Módulo/ Unidad de Competencia	Título Módulo/Unidad de Competencia	Instrucción dirigida por el profesorado	Instrucción respaldada por el profesorado	Número horas
MODULO 3	COMUNICACIÓN EN LA ERA DIGITAL			
UC 3.1	Comunicación por correo electrónico	12	8	20
UC 3.2	La diversidad de la comunicación digital	12	8	20
TOTAL HORAS MÓDULO		24	16	40



Co-funded by
the European Union

Unidad de Competencia 3.2- La diversidad de la comunicación digital

Contexto de la unidad de competencia

En la era digital, la comunicación efectiva va más allá de los correos electrónicos. Esta Unidad de competencia profundiza en el diverso mundo de la comunicación digital, equipando a los alumnos con las habilidades para navegar por diversas plataformas de comunicación en línea que son esenciales en el mundo actual. Durante esta Unidad de competencia, exploraremos sus funcionalidades, aprenderemos a interactuar adecuadamente y tomaremos conciencia de la diversidad y riqueza de la comunicación digital.

Objetivos de aprendizaje

Esta Unidad de competencia abordará las habilidades técnicas y sociales necesarias para operar plataformas de comunicación digital.

Resultados de aprendizaje

El alumno es capaz de operar con diferentes plataformas de comunicación en línea como Skype, Google Meet, Zoom, Whatsapp, Viber (3.2.1)

El alumno puede interactuar y reaccionar adecuadamente en las plataformas de comunicación en línea (3.2.2)

Conocimientos previos

Conocimientos básicos de informática (uso del teclado y el ratón, navegación por interfaces; Conocimiento de Internet, utilizando navegadores web; Habilidades básicas de lectura y escritura; Conocimientos básicos sobre el uso del correo electrónico; Familiaridad con el envío y recepción de mensajes de texto o mensajes instantáneos; Comprender los principios básicos de la comunicación, como la escucha efectiva, la expresión de pensamientos e ideas y el uso de un lenguaje apropiado en la comunicación escrita y verbal.

Contenido indicativo: Temas y conceptos clave

- Plataformas populares de comunicación en línea (Skype, Google Meet, Zoom, WhatsApp, Viber, etc.)
- Funcionalidades, características, propósitos de cada plataforma explorada
- Etiqueta en línea y mejores prácticas para una comunicación respetuosa y efectiva
- Comprender el tono y los matices de la comunicación digital



Actividades dirigidas por el profesorado

Juego de rol de comunicación digital (3.2.2): Un juego de rol para simular conversaciones en línea, practicar la escucha activa y las habilidades de comunicación digital.

Carrusel de exploración de plataformas (3.2.1,3.2.2): descubre plataformas de comunicación en línea populares como Skype, Google Meet, Zoom, WhatsApp y Viber. Participa en tareas interactivas y gana insignias a medida que exploras las funciones de cada plataforma.

Actividades respaldadas por el profesorado

Cuestionario sobre las características de la plataforma (3.2.1): Un juego de preguntas con Baamboozle para responder preguntas sobre las características, usos y propósitos de diferentes plataformas de comunicación en línea.

Rueda de comunicación aleatoria (3.2.2): Gira la rueda, responde preguntas sobre la comunicación digital y comparte tu pensamiento con tus compañeros.

Métodos de evaluación

Como evaluación final, después de la implementación de la Unidad de Competencia, los participantes experimentarán una simulación práctica del uso de Whatsapp / Viber, Skype, Zoom, etc. Los alumnos tendrán la oportunidad de proyectarse y ponerse a prueba en una situación casi real. En cambio, la adquisición de las diferentes habilidades se evaluará con un enfoque no formal y gamificado a lo largo del camino.



ANEXO - ACTIVIDADES



Co-funded by
the European Union



EL CAMINO DE LA LETRA

Proceso paso a paso

Tipo de actividad: Introducción

Temas y contenidos: envío de cartas, introducción a la comunicación por correo electrónico

Resultado de aprendizaje: El alumno puede configurar una cuenta de correo electrónico

Grupo objetivo: Actividad grupal

Material

Material físico: hojas de papel, bolígrafos, sobres, sellos, buzón hecho a mano por el profesor (utilizando una caja de zapatos) y hojas de papel con las direcciones de los destinatarios. Imprimible: [tarjetas con una descripción del rol](#)

1. Presentamos el concepto de correo tradicional y su papel en la conexión de las personas antes de la era digital.

1. Asignamos roles a los participantes, como escritores, carteros, trabajadores postales y destinatarios. El educador se asegura de que cada participante comprenda su papel y responsabilidades.

2. Proporcionamos hojas de papel, bolígrafos y sobres para los escritores. Anima a los participantes a escribirse cartas cortas o mensajes entre sí, expresando sus pensamientos o compartiendo experiencias.

3. Colocamos un buzón simple usando una caja de zapatos o materiales similares y explicamos el propósito del buzón y demostramos cómo colocar las cartas en su interior.

4. Asignamos a los carteros la tarea de recoger las cartas del buzón. Ayudamos a los participantes a clasificar las cartas en función de la información de la dirección.

5. Instruimos a los carteros para que entreguen las cartas clasificadas a los destinatarios designados.

6. Guiamos a los destinatarios para que abran y lean las cartas que reciben y animamos a los participantes a compartir sus emociones mientras leen sus cartas.

7. Introducimos el concepto de comunicación por correo electrónico y sus ventajas en la era digital moderna y mostramos un ejemplo sencillo de un intercambio de correo electrónico en una pantalla o a través de materiales impresos. Todo el mundo habla de los beneficios de la comunicación por correo electrónico, como la entrega instantánea, la accesibilidad y la capacidad de conectarse con personas de todo el mundo.

Informe posterior

¿Cómo te has sentido durante la actividad? ¿Has disfrutado interpretando tu papel? ¿En qué se diferencia el envío de cartas de otras formas de comunicación con las que estás familiarizado? ¿Se te ocurre alguna situación en la que enviar una carta pueda ser mejor que usar el correo electrónico? ¿Por qué? ¿En qué crees que la comunicación por correo electrónico es similar o diferente del envío de cartas?

Consejos

Proporcionar ayudas visuales, p. ej. etiquetas con diferentes direcciones (países, ciudades) para que los trabajadores postales clasifiquen el correo, pero también con los nombres y direcciones de los destinatarios para ayudar a los participantes a encontrar los destinatarios correctos. Proporcionar varias salas separadas o espacios diferentes: para escribir cartas, para el buzón de correos, para que los trabajadores postales distribuyan las cartas, para los destinatarios.

LA BÚSQUEDA DE LA CUENTA DE CORREO



Tipo de actividad: Instrucción

Temas y contenidos: configuración de correo electrónico.

Resultado de aprendizaje: El alumno puede configurar una cuenta de correo electrónico

Grupo objetivo: Actividad grupal

Material

Material físico: ordenador portátil

Guía para crear una cuenta de correo

Proceso paso a paso

1. El profesorado proporciona al alumnado un set de instrucciones sobre cómo crear una cuenta de correo electrónico con un conocido proveedor de correos como es Gmail. El profesorado incluye pasos claros y simplificados acompañados siempre de apoyo visual.
2. El profesorado divide al alumnado en pequeños grupos o parejas.
3. Cada grupo recibe una lista de tareas relacionada con la creación de una cuenta de correo tales como crear una cuenta con un nombre de usuario y contraseña, verificar la cuenta a través de un enlace enviado a la propia cuenta; configurar las preguntas sobre seguridad y el factor doble de autenticación; personalizar la configuración de la cuenta (firma, preferencias, etc)
4. Una vez las tareas hayan sido completadas el alumnado presenta su cuenta de correo al resto de la clase.
5. El profesorado habla sobre la importancia de tener una cuenta de correo y su utilización para varias tareas.
6. Se pasa a la fase de análisis posterior.

Informe posterior

¿Encontraste alguna dificultad durante el proceso? Si fue el caso, ¿cómo lo superaste? ¿Cuáles son algunos de los pasos importantes a seguir a la hora de crear una cuenta de correo electrónico? ¿Cómo cree que tener una cuenta de correo puede ser útil en tu vida diaria?

Consejos

Proporciona una demostración en vivo con apoyo visual y ayuda y pistas para cada paso si fuera necesario.

Establece un límite de tiempo para llevar a cabo las tareas en función de la complejidad y las habilidades del alumnado.

Motiva al alumnado a colaborar, hacer preguntas, y proporcionar ayuda al resto durante el proceso.



CORREO ELECTRONICO EXPRES

Proceso paso a paso

Tipo de actividad: Introducción

Temas y contenidos: creación de correos, habilidades de comunicación

Resultado de aprendizaje: El alumno es capaz de escribir correos electrónicos claros, expresando sus pensamientos e ideas

Grupo objetivo: Actividad individual

Material

Material físico: bolígrafos, ordenador

Material para imprimir

- 1.El profesorado proporciona a cada participante un bolígrafo y un juego de cartas con imágenes.
- 2.El profesorado crea una baraja de cartas con diferentes temas escritos al lado de la imagen.
- 3.El profesorado reparte al azar una carta a cada alumno o alumna.
- 4.El profesorado establece un tiempo límite (por ejemplo 15 minutos) al alumnado para que escriban un breve correo electrónico expresando sus opiniones e ideas sobre el tema que les han dado en cada caso.
- 5.El profesorado invita al alumnado a compartir sus correos y les pide que los lean en alto o a su compañero/a.The educator provides each participant with a pen and a stack of small cards or pieces of paper.
- 6.El profesorado anima a la clase a que den su opinión sobre lo escrito y leído por sus compañeros y compañeras.
- 7.Se pasa a la fase de análisis posterior.

Informe posterior

¿Cómo te sentiste mientras escribías tu email?

¿Encontraste fácil o difícil expresar tus ideas de una forma clara?

¿Disfrutaste compartiendo tu email con el grupo? ¿Qué te gusto de lo que escuchaste del resto de emails?

¿Cómo de importante crees que es una comunicación clara en situaciones de la vida real?

Consejos

Asegúrate de que los temas son sencillos y que el alumnado puede hablar sobre ellos cuando escriban el correo.



AMIGOS POR EMAIL

Proceso paso a paso

Tipo de actividad: Seguimiento

Temas y contenidos: escribir un email, comunicación online

Resultado de aprendizaje: El alumno es capaz de escribir correos electrónicos claros, expresando sus pensamientos e ideas

El alumno puede administrar sus correos electrónicos, incluida la respuesta, el reenvío y el archivo adjunto

Grupo objetivo: Actividad individual

Material

Material físico: ordenador

Material para imprimir: [plantilla](#)

1. El profesorado asigna a cada alumno/a un compañero/a o amigo/a para que sea su amigo por vía electrónica y se asegura de que ambas personas tengan acceso a una cuenta personal de correo electrónico.
2. El profesorado proporciona una plantilla o una guía para escribir un primer email a su amigo/a. El profesorado introduce guías en el orden del correo como presentarse a sí mismos, compartir intereses, hacer preguntas e iniciar una conversación.
3. El profesorado pone una fecha límite al alumnado para que intercambien al menos dos correos electrónicos con sus amigos. Durante ese periodo de tiempo deberían tener una conversación, contestar a las preguntas y compartir información acerca de sus vidas, hobbies o cualquier otro tema de interés.
4. El profesorado incide en el toque personal y el registro informal de los correos.
5. Una vez transcurrida la semana, el profesorado anima al alumnado a compartir sus experiencias con el resto de la clase.

Preguntas guía

¿Qué cosas interesantes o experiencias podrías compartir con tu amigo/a por vía electrónica para que te conozca mejor?

¿Cómo puedes mostrar curiosidad e interés hacia tu amigo/a en una conversación? ¿Qué preguntas podrías hacerle?

¿Qué intereses o hobbies comunes tienes para hablar sobre ello con tu amigo/a por mail?

¿Cómo podrías expresarte de una forma clara y efectiva en tu email?

¿Qué tono y lenguaje sería apropiado para mantener una conversación positiva con tu amigo/a?



ESTE ES MI CORREO

Tipo de actividad: Seguimiento

Temas y contenidos: escribir un email, comunicación online, adjuntos

Resultado de aprendizaje: El alumno es capaz de escribir correos electrónicos claros, expresando sus pensamientos e ideas

El alumno puede administrar sus correos electrónicos, incluida la respuesta, el reenvío y el archivo adjunto

Grupo objetivo: Actividad individual o en grupo

Material

Material físico: ordenador

Proceso paso a paso

1. Esta actividad puede ser parte de la actividad “Amigos por email” ya que a cada alumno/a se asigna un compañero/a al que tienen que enviar un email.
2. Se pide al alumnado que escriban algo sobre ellos mismos en un documento de Word.
3. Una vez tienen el documento de Word preparado, lo adjuntarán en un email que enviarán a su amigo/a.
4. El alumnado espera a recibir respuesta por parte de su amigo/a y así contestar al mensaje.

Preguntas guía

¿Cómo el escribir y enviar un correo a tu compañero/a ha mejorado tu visión sobre el/ella?

¿Qué es lo más interesante o sorprendente que has aprendido acerca de tu compañero/a de su correo?

Conexión con otras actividades

Posible actividad de seguimiento de la actividad “Este soy yo” del Módulo 2 (unidad de competencia 2.1)



EXPLORADOR DE CORREO ELECTRÓNICO

Proceso paso a paso

Tipo de actividad: Evaluación

Temas y contenidos: creación y envío de correos electrónicos

Resultado de aprendizaje: El alumno puede administrar sus correos electrónicos, incluidas las respuestas, el reenvío y los archivos adjuntos.

Grupo objetivo: Actividad individual

Material

Material físico: ordenador portátil
Actividad en Liveworksheet

1. El educador crea una serie de tareas en Liveworksheets relacionadas con la creación de correos electrónicos, el envío de correos electrónicos, la lectura de mensajes, el reconocimiento de símbolos, etc.
2. Las tareas pueden incluir escenarios simulados y ejercicios prácticos para reforzar el aprendizaje.
3. El educador envía el enlace para realizar las tareas en Liveworksheets a los alumnos
4. Los alumnos acceden a la plataforma Liveworksheet y completan las tareas asignadas una por una.
5. El educador supervisa el progreso de los estudiantes en la plataforma Liveworksheets y aborda las dificultades con prontitud, cuando corresponda.
6. Después de completar las tareas, los estudiantes envían su respuesta al educador.

Preguntas guía

¿Cuáles son los objetivos de estas tareas? ¿Te quedan claras las instrucciones? ¿Tienes alguna duda o duda sobre las tareas?



JUEGO DE ROLES EN LA COMUNICACIÓN DIGITAL

Tipo de actividad: Introducción

Temas y contenidos: Uso de plataformas de comunicación en línea, comunicación en línea

Resultado de aprendizaje: El alumno puede interactuar y reaccionar adecuadamente en las plataformas de comunicación en línea

Grupo objetivo: Actividad grupal

Material

Material fotocopiable: situaciones hipotéticas

Proceso paso a paso

1. El educador divide a los alumnos en parejas o pequeños grupos y asigna a cada grupo una plataforma de comunicación en línea específica.
2. El educador les proporciona un escenario o tema de discusión (p. ej., planificar una fiesta, organizar un viaje).
3. El educador indica a cada grupo que participe en una actividad de juego de roles en la que simulan una conversación en línea utilizando la plataforma asignada.
4. El educador anima a los alumnos a practicar técnicas de comunicación adecuadas, como la escucha activa, el uso de un lenguaje cortés y la expresión clara de ideas.
5. El educador supervisa los juegos de roles y ofrece orientación o indicaciones según sea necesario para ayudar a los alumnos a demostrar habilidades de comunicación efectivas.
6. Después de los juegos de roles, el educador facilita una discusión grupal para reflexionar sobre las interacciones e identificar los comportamientos de comunicación positivos observados. El educador proporciona retroalimentación y refuerza la importancia de una comunicación respetuosa y efectiva en el ámbito digital.
7. Se pasa a la fase de análisis posterior.

Informe posterior

¿Cuáles fueron los retos a los que se enfrentaron durante la actividad? ¿Qué estrategias podemos implementar para superarlos en futuras interacciones online?

CARRUSEL DE EXPLORACIÓN DE PLATAFORMAS

Proceso paso a paso



Tipo de actividad: Visual e instructiva

Temas y contenidos: Diferentes Plataformas populares de comunicación en línea

Resultado de aprendizaje: El alumno es capaz de utilizar plataformas de comunicación en línea como Skype, Google Meet, Zoom, Whatsapp, Viber. Reaccionar adecuadamente en las plataformas de comunicación en línea

Grupo objetivo: Actividad grupal

Material

Material físico: Imprimible: [plantilla e insignias](#)

- 1.El educador configura diferentes estaciones que representan plataformas populares de comunicación en línea (por ejemplo, Skype, Google Meet, Zoom, WhatsApp, Viber).
- 2.El educador crea letreros y decoraciones visualmente atractivos para cada estación para que sean atractivas y reconocibles.
- 3.El educador divide a los alumnos en grupos pequeños y asigna a cada grupo una estación.
- 4.El educador proporciona instrucciones impresas paso a paso, ayudas visuales y guías simplificadas sobre cómo navegar y usar cada plataforma. Se añaden algunas tareas para realizar en la exploración de cada plataforma, como iniciar una videollamada, enviar mensajes y compartir archivos - está disponible una plantilla personalizable para las plataformas mencionadas, que incluye tareas e insignias para la finalización de cada tarea.
- 5.El educador anima a los alumnos a explorar las características de cada plataforma, guiados por un supervisor. El educador realiza un seguimiento y celebra cada una de las tareas realizadas mediante la entrega de una insignia.
- 6.El educador concluye la actividad con una reflexión grupal, lo que permite a los alumnos compartir sus experiencias y conocimientos adquiridos mediante el uso de diferentes plataformas.
7. Se pasa a las preguntas informativas.

Informe posterior

¿Cómo ha sido tu experiencia explorando diferentes plataformas de comunicación online durante la actividad? ¿Cómo te han ayudado a navegar y utilizar cada plataforma las instrucciones paso a paso, las ayudas visuales y las guías simplificadas proporcionadas por el educador?

Consejos

Elige una serie de plataformas para explorar que sean factibles para tu grupo: no más de 3 son sugeribles, echa un vistazo a las que son más relevantes en tu organización, en la vida de tus alumnos, etc. Asegúrate de que haya al menos un supervisor en cada grupo. Dependiendo del nivel del grupo, puede dedicar más tiempo a esta actividad y rotar los grupos entre las estaciones para asegurarse de que todos tengan experiencia práctica con cada plataforma elegida. Utiliza o personaliza las instrucciones visuales de cada estación.

Conexión con otras actividades

Esta actividad puede ir seguida de "Cuestionario de características de la plataforma" (MÓDULO 3 - SU3.1)

CUESTIONARIO DE CARACTERÍSTICAS DE LA PLATAFORMA



Tipo de actividad: Evaluación

Temas y contenidos: Características de las plataformas de comunicación en línea

Resultado de aprendizaje: El alumno es capaz de operar con diferentes plataformas de comunicación en línea como Skype, Google Meet, Zoom, Whatsapp, Viber.

Grupo objetivo: Actividad grupal

Material

[Enlace a las actividades.](#) Baambozle

Proceso paso a paso

1. El educador prepara un juego de preguntas basado en las características, usos y propósitos de cada plataforma de comunicación en línea explorada en el carrusel utilizando la plataforma preferida o personaliza el Baamboozle proporcionado.
2. El educador divide a los alumnos en pequeños equipos
3. El educador comparte la pantalla y presenta el juego de preguntas utilizando una plataforma de videoconferencia con capacidades para compartir pantalla.
4. El educador explica las reglas del juego, como la forma en que se otorgarán los puntos y el formato de las preguntas (opción múltiple, verdadero/falso o abierta).
5. El educador presenta una serie de preguntas relacionadas con las características, usos y propósitos de las diferentes plataformas.
6. El educador fomenta la participación activa al permitir que los alumnos discutan y colaboren dentro de sus equipos o individualmente.
7. El educador muestra las respuestas correctas y explica el razonamiento detrás de ellas, reforzando la comprensión de las características únicas de cada plataforma.
8. Celebra al equipo o individuo ganador al final del juego y reconoce su conocimiento y comprensión de las plataformas.

Preguntas guía

¿Te ha gustado trabajar en equipos pequeños durante el juego de preguntas? ¿Qué has aprendido de las respuestas correctas y de las explicaciones proporcionadas por el educador? ¿Ha mejorado tu conocimiento de las características y usos únicos de cada plataforma?

Consejos

Proporciona pistas visuales en el cuestionario, como capturas de pantalla o iconos, para ayudar a los alumnos a identificar la plataforma correcta asociada a cada pregunta.

Conexión con otras actividades

Posible seguimiento de "Carrusel de exploración de plataformas" del Módulo 3 (Unidad competencial 3.2)



RUEDA DE COMUNICACIÓN ALEATORIA

Proceso paso a paso

Tipo de actividad: Evaluación

Temas y contenidos: La comunicación en la era digital

Resultado de aprendizaje: El alumno puede interactuar y reaccionar adecuadamente en las plataformas de comunicación en línea

Grupo objetivo: Actividad grupal

Material

[Enlace a las actividades. Wordwall](#)

- 1.El educador establece una actividad de Wordwall con una rueda de comunicación aleatoria que contiene una variedad de preguntas relacionadas con la comunicación en la era digital.
- 2.Organiza una sesión en línea utilizando una plataforma de videoconferencia en la que puedan participar todos los alumnos.
- 3.El educador comparte la pantalla y navega a la actividad de Wordwall, asegurándose de que todos los participantes puedan ver la rueda y las preguntas.
- 4.El educador explica las reglas del juego: cada alumno se turnará para hacer girar la rueda, y cuando la rueda se detenga, deberá responder a la pregunta que aparezca.
- 5.El educador anima al alumno al que le toca responder de forma reflexiva y a proporcionar ejemplos o experiencias personales relacionadas con la pregunta.
- 6.El educador permite que otros participantes escuchen y participen activamente asintiendo, mostrando señales visuales o utilizando la función de chat para proporcionar comentarios positivos o aportes adicionales. Después de que el alumno haya respondido, invita a otros alumnos a compartir sus pensamientos, opiniones o perspectivas alternativas sobre el tema.
- 7.El educador repite el proceso, permitiendo que cada estudiante se turne para girar la rueda y responder diferentes preguntas.

Preguntas guía

¿Qué pregunta de la actividad de Wordwall te ha parecido interesante o te ha hecho reflexionar? ¿Por qué?
¿Puedes compartir un ejemplo o experiencia personal relacionada con alguna de las preguntas que has respondido durante la sesión? ¿De qué manera el intercambio de experiencias y ejemplos personales ha mejorado tu comprensión de la comunicación en la era digital?



Módulo 4 - Incorporación al mercado laboral

Contexto del Módulo

En el desarrollo del acervo social de la Unión Europea, los principios 3 y 17 del pilar europeo de derechos sociales consagran los derechos de las personas con equidad, igualdad de oportunidades y acceso al mercado laboral que sean justos y adaptados a sus necesidades, garantizando la realización personal y social, un nivel justo de ingresos y una vida digna. En este contexto, el módulo tiene como objetivo desarrollar el emprendimiento y el autoempleo de las personas con discapacidad, capacitarlas con competencias esenciales para una demanda activa y autónoma de ofertas de empleo.

Código Modulo/ Unidad de Competencia	Título Módulo/Unidad de Competencia	Instrucción dirigida por el profesorado	Instrucción respaldada por el profesorado	Número horas
MODULO 4	INCORPORACIÓN AL MERCADO LABORAL			
UC 4.1	Búsqueda de empleo	14	8	22
UC 4.2	Crear un buen CV	10	6	16
TOTAL HORAS MÓDULO		24	14	38



Módulo 4 – Incorporación al mercado laboral

Contexto del Módulo:

En el desarrollo del acervo social de la Unión Europea, los principios 3 y 17 del pilar europeo de derechos sociales consagran los derechos de las personas con equidad, igualdad de oportunidades y acceso al mercado laboral que sean justos y adaptados a sus necesidades, garantizando la realización personal y social, un nivel justo de ingresos y una vida digna. En este contexto, el módulo tiene como objetivo desarrollar el emprendimiento y el autoempleo de las personas con discapacidad, capacitarlas con competencias esenciales para una demanda activa y autónoma de ofertas de empleo.

Código Modulo/ Unidad de Competencia	Título Módulo/Unidad de Competencia	Instrucción dirigida por el profesorado	Instrucción respaldada por el profesorado	Número horas
MODULO 4	INCORPORACIÓN AL MERCADO LABORAL			
UC 4.1	Búsqueda de empleo	14	8	22
UC 4.2	Crear un buen CV	10	6	16
TOTAL HORAS MÓDULO		24	14	38



Unidad Competencial 4.1.- Búsqueda de empleo

Contexto de la unidad de competencia

Con frecuencia, las personas con discapacidad no se consideran miembros potenciales de la fuerza de trabajo. La percepción, el miedo, el mito y el prejuicio siguen limitando la comprensión y la aceptación de la discapacidad en los lugares de trabajo de todo el mundo. Abundan los mitos, como que las personas con discapacidad no pueden trabajar y que alojar a una persona con discapacidad en el lugar de trabajo es costoso. Ayudarles a encontrar un empleo y a adquirir competencias para buscar el correcto es fundamental.

Objetivos de aprendizaje

Esta unidad de competencias proporcionará conocimientos técnicos y habilidades para facilitar la búsqueda y solicitud de empleo

Resultados de aprendizaje

El alumno es capaz de identificar a los posibles empleadores en su zona de residencia (4.1.1)

El alumno es capaz de utilizar sitios web para anuncios de empleo (4.1.2)

El alumno es capaz de solicitar un puesto de trabajo utilizando plataformas digitales (4.1.3)

Conocimientos previos

Usar el buscador web o de aplicaciones en el teléfono inteligente y el teclado

Contenido indicativo: Temas y conceptos clave

- Investigaciones personales
- Reconocimiento de las propias competencias profesionales
- Mejores prácticas para la búsqueda de empleo. Recursos locales y digitales para la búsqueda de empleo



Actividades dirigidas por el profesorado

Ruta de trabajo (4.1.1): Action Bound ofrece formación laboral en la zona de residencia de los candidatos a través de actividades interactivas, mejorando su empleabilidad y su conocimiento de los empleadores

Lluvia de empleos (4.1.3): Los jugadores escriben sus habilidades y aspiraciones en papel, las seleccionan y las clasifican para un perfil de LinkedIn

Mi perfil profesional en línea (4.1.3): Crea tu perfil de LinkedIn elaborando un titular que llame la atención, una foto de perfil profesional y un resumen convincente. Muestra tu experiencia, habilidades y logros para aumentar tu confiabilidad profesional.

Buscar en Google para encontrar (4.1.2): Usar Baamboozle para un juego de competencia para encontrar sitios web importantes de búsqueda de empleo

Actividades respaldadas por el profesorado

Desarrollar sus habilidades de empleabilidad (4.1.3): Actividad dinámica para autoevaluar las habilidades de empleabilidad, establecer objetivos de mejora significativos, colaborar con compañeros y elaborar estrategias para alinear las habilidades con las oportunidades laborales reales.

Métodos de evaluación

Como evaluación final, tras la puesta en marcha de esta Unidad de Competencia, los participantes experimentarán una simulación práctica de una búsqueda de empleo en la que tendrán que aplicar lo que reconocieron durante toda la sesión formativa. En cambio, la adquisición de las diferentes habilidades se evaluará con un enfoque no formal y gamificado a lo largo del camino.



Módulo 4 – Incorporación al mercado laboral

Contexto del Módulo:

En el desarrollo del acervo social de la Unión Europea, los principios 3 y 17 del pilar europeo de derechos sociales consagran los derechos de las personas con equidad, igualdad de oportunidades y acceso al mercado laboral que sean justos y adaptados a sus necesidades, garantizando la realización personal y social, un nivel justo de ingresos y una vida digna. En este contexto, el módulo tiene como objetivo desarrollar el emprendimiento y el autoempleo de las personas con discapacidad, capacitarlas con competencias esenciales para una demanda activa y autónoma de ofertas de empleo.

Código Modulo/ Unidad de Competencia	Título Módulo/Unidad de Competencia	Instrucción dirigida por el profesorado	Instrucción respaldada por el profesorado	Número horas
MODULO 4	INCORPORACIÓN AL MERCADO LABORAL			
UC 4.1	Búsqueda de empleo	14	8	22
UC 4.2	Crear un buen CV	10	6	16
TOTAL HORAS MÓDULO		24	14	38



Unidad Competencial 4.2.- Crear un buen CV

Contexto de la unidad de competencia

Crear un currículum puede ser una tarea difícil. A muchas personas les resulta difícil hablar de sí mismas o articular sus fortalezas. Una persona con discapacidad puede encontrar la redacción de un currículum aún más difícil y por ello es tan importante ayudarles a destacar sus puntos fuertes, su experiencia y sus logros.

Objetivos de aprendizaje

Esta unidad de competencia capacitará a los alumnos para desarrollar un CV

Resultados de aprendizaje

El alumno es capaz de identificar las ofertas de empleo de acuerdo con su perfil (4.2.1)

El alumno es capaz de elaborar su currículum vitae y mantenerlo actualizado (4.2.2)

Conocimientos previos

Usar el buscador (ordenador o teléfono inteligente) y el teclado.
Conocimientos básicos de Canva y diseño gráfico

Contenido indicativo: Temas y conceptos clave

- Investigación personal
- Perfiles profesionales
- Reconocimiento de sus competencias profesionales
- Mejores prácticas para la búsqueda de empleo



Actividades dirigidas por el profesorado

¿Quién es quién? (4.2.1): Juego de mesa tradicional: los jugadores roban cartas con perfiles profesionales, se turnan para adivinar la carta de los otros jugadores indicando características profesionales

¿Quién soy? (4.2.2): Crea una lista de competencias profesionales, use Wordwall para hacer una ruleta y cartones de bingo con las competencias. Gana el primer jugador en alinearse

Actividades respaldadas por el profesorado

Mi CV personal (4.2.2): Diseña un CV que destaque eficazmente tus habilidades, pero que también encarne tu estilo y personalidad distintivos.

Métodos de evaluación

Como evaluación final, tras la puesta en marcha de esta Unidad de Competencia, los participantes experimentarán una simulación práctica de búsqueda de empleo en la que tendrán que aplicar lo reconocido durante toda la sesión formativa. En cambio, la adquisición de las diferentes habilidades se evaluará con un enfoque no formal y gamificado a lo largo del camino.



ANEXO - ACTIVIDADES



Co-funded by
the European Union



RUTA DE TRABAJO

Proceso paso a paso

1. Define los objetivos de la formación y la audiencia
2. Crea una ruta interactiva con desafíos
3. Pide a tus alumnos que descarguen la aplicación ActionBound
4. Ve al punto de partida con los alumnos
5. Comparte la ruta con los participantes a través de un código QR (escanear con la aplicación ActionBound)
6. Aclara las posibilidades y recursos de cada lugar de la ruta
7. Pasa a la fase de análisis posterior

Informe posterior

¿Cuáles son los posibles empleadores en mi área de residencia? ¿Cuáles son y dónde están las instituciones que pueden apoyarte?

Consejos

El educador guía a los alumnos, paso a paso, en el recorrido, aclarando las posibilidades y recursos de cada lugar. Hay que estar disponible para cualquier pregunta.

Tipo de actividad: Introducción

Temas y contenidos:

ActionBound, recursos locales para la búsqueda de empleo

Resultados de aprendizaje: el alumno es capaz de identificar a los posibles empleadores de su zona de residencia.

Grupo objetivo: actividad individual

Material

Teléfono móvil con acceso a Internet. Ficha de actividades de la aplicación ActionBound



LLUVIA DE EMPLEOS

Proceso paso a paso

Tipo de actividad: seguimiento

Temas y contenidos:

Competencias profesionales e investigación / aspiraciones personales

Resultados de aprendizaje: El alumnado es capaz de solicitar un puesto de trabajo utilizando plataformas digitales

Grupo objetivo: actividad grupal

Material: Hoja de trabajo individual. [Hoja imprimible](#)

1. El educador proporciona a los alumnos pequeños papeles y bolígrafos, para que escriban elementos relacionados con sus habilidades y aspiraciones profesionales. Una vez que se acabe el tiempo, pide a los alumnos que recojan sus trabajos y los coloquen en un centro común;
2. Una vez recopilados todos los trabajos, el siguiente paso es seleccionar y categorizar los elementos propuestos. Se asigna un equipo o una persona para realizar esta tarea. Se comienza por revisar todos los elementos propuestos por los alumnos y se clasifican en grupos en función de su similitud;
3. Los elementos se utilizan para crear un perfil que se colocará en LinkedIn. Utiliza los grupos creados en el paso dos para estructurar el perfil. Comienza con una sección de resumen que destaque las principales habilidades y aspiraciones del jugador, seguida de secciones que detallen su experiencia y educación. Utiliza los elementos de cada grupo para proporcionar ejemplos específicos que demuestren la competencia del alumno en esa área;
4. El último paso es publicar el perfil en LinkedIn. Pida a los alumnos que revisen su perfil para asegurarse de que los represente con precisión a ellos y a sus aspiraciones. Anímalos a compartir su perfil con su red y pídeles retroalimentación. Por último, recuerde a los alumnos que mantengan su perfil actualizado a medida que adquieran nuevas experiencias y habilidades en su trayectoria profesional.
5. Se pasa a la fase de análisis posterior.

Informe posterior

¿Cómo te ha hecho sentir el proceso de escribir tus habilidades y aspiraciones? ¿Has descubierto nuevas habilidades o aspiraciones que no habías considerado antes? ¿Ha sido difícil poner toda la información en la plataforma online?

Consejos

Ayudar a los alumnos en sus preguntas y hojas de trabajo, y orientar a cada alumno hacia la especificidad de los aspectos de su perfil.



MI PERFIL PROFESIONAL ONLINE

Proceso paso a paso

Tipo de actividad: seguimiento

Temas y contenidos: Perfil de LinkedIn, competencias profesionales

Resultados de aprendizaje: El alumno es capaz de solicitar un puesto de trabajo utilizando plataformas digitales

Grupo objetivo: actividad individual

Material:

1. Optimiza tu título y foto de perfil en LinkedIn: Título: Elabora un titular claro y conciso que destaque tu experiencia y tus puntos profesionales únicos. Debe llamar la atención y atraer a los visitantes a aprender más sobre ti. Foto de perfil: elige una foto profesional que refleje tu personalidad y se alinee con tu área profesional.
2. Elabora un resumen convincente: Escribe un resumen convincente que muestre tus habilidades, experiencia y objetivos profesionales. Mantenlo conciso y atractivo, utilizando listas con viñetas o párrafos cortos para resaltar tus logros y propuesta de valor.
3. Muestra tu experiencia: añade tu experiencia laboral, comenzando con tu función actual o más reciente y trabajando hacia atrás.
4. Destaca tus habilidades y logros: Crea una sección dedicada a las habilidades y enumera las habilidades clave relevantes para tu profesión. También puedes mostrar tu competencia obteniendo el respaldo de colegas o antiguos empleadores. Incluye cualquier certificación, premio u honor que hayas recibido para mejorar aún más la credibilidad de tu perfil y demostrar tu experiencia.
5. Pasa a la fase de análisis posterior

Informe posterior

¿Cuáles son mis objetivos profesionales? ¿Cuáles son mis principales habilidades y logros?

Consejos

Ayuda a cada alumno en el inventario y aclaración de sus propias habilidades y logros. Asegúrate de que los alumnos ya han descargado un perfil de LinkedIn

Conexión con otras actividades

Esta actividad puede ser una continuación de "Lluvia de empleos" del Módulo 4, unidad competencial 4.1.



BUSCAR EN GOOGLE PARA ENCONTRAR

Proceso paso a paso

Tipo de actividad: instrucción

Temas y contenidos:

Recursos digitales para la búsqueda de empleo

Resultados de aprendizaje: El alumno es capaz de utilizar sitios web para anuncios de empleo

Grupo objetivo: Actividad individual/grupal

Material:
www.baamboozle.com

1. Ve al sitio web de Baamboozle en www.baamboozle.com y regístrate para obtener una cuenta, o inicia sesión si ya tienes una cuenta.
2. Haz clic en el botón "Crear" en la parte superior de la página para comenzar a crear un nuevo juego.
3. Elige una plantilla de juego que te gustaría usar o comienza desde cero.
4. Dale a tu juego un título, una descripción y una imagen de portada.
5. Añade categorías y preguntas a tu juego. Por ejemplo, puedes crear una categoría llamada "Sitios web de búsqueda de empleo" y agregar preguntas como "¿Cuál es el mejor sitio web para encontrar ofertas de trabajo?" o "¿Qué sitio web te permite buscar trabajos en función de tu ubicación?".
6. Para cada pregunta, crea una lista de opciones de respuesta. Una de las opciones de respuesta debe ser la respuesta correcta, mientras que las otras deben ser respuestas incorrectas o engañosas.
7. Personaliza la apariencia de tu juego eligiendo un color de fondo, una fuente y efectos de sonido.
8. Obtén una vista previa de tu juego y haz los ajustes necesarios.
9. Comparte tu juego con otras personas compartiendo el enlace o insertándolo en un sitio web o blog.
10. Pasa a la fase de análisis posterior.

Informe posterior

¿Cuáles son los principales sitios web de búsqueda de empleo?

Consejos

¡Mantente alerta! Ayuda a los alumnos dando información sobre el uso del juego y aclarando todas las preguntas que surjan durante el juego. Considera la posibilidad de hacer el juego en parejas.



DESARROLLA TUS HABILIDADES DE EMPLEABILIDAD

Tipo de actividad: seguimiento

Temas y contenidos: Habilidades profesionales e investigación personal/aspiraciones. Mejores prácticas para la búsqueda de empleo. Recursos locales y digitales para la búsqueda de empleo.

Resultados de aprendizaje: El alumno es capaz de solicitar un puesto de trabajo utilizando plataformas digitales

Grupo objetivo: Actividad individual

Material:
Plantilla individual

Proceso paso a paso

1. Proporciona a los participantes una lista de verificación de habilidades de empleabilidad.
2. Pídeles que evalúen por sí mismos su competencia actual en cada habilidad.
3. Anima a los participantes a establecer metas para mejorar sus habilidades.
4. Divide a los participantes en grupos pequeños o en parejas.
5. Asigna a cada grupo una habilidad específica de empleabilidad de la lista de verificación.
6. Pide a los grupos que analicen y hagan una lluvia de ideas sobre formas de mejorar esa habilidad.
7. Cada grupo presenta sus hallazgos a todo el grupo.
8. Proporciona a los participantes ofertas de trabajo reales de diversas industrias.
9. Pídeles que analicen los requisitos del puesto e identifiquen qué habilidades de empleabilidad son las más importantes para cada puesto de trabajo.
10. Debate cómo los participantes pueden aprovechar sus habilidades para cumplir con los requisitos del trabajo.

Informe posterior

¿Cómo te ha hecho sentir el proceso de escribir tus habilidades y aspiraciones? ¿Has descubierto nuevas habilidades o aspiraciones que no habías considerado antes? ¿Ha sido difícil poner toda la información en la plataforma online?

Consejos

Ayuda a los alumnos en sus preguntas y hojas de trabajo, y orienta a cada alumno hacia la especificidad de los aspectos de su perfil.

Conexión con otras actividades

Esta actividad puede ser una continuación de "El árbol del trabajo soñado" del MÓDULO 5 (unidad competencial 5.1).



¿QUIÉN ES QUIÉN?

Proceso paso a paso

Tipo de actividad: Introducción

Tema y contenidos: Definición del perfil profesional

Resultados de aprendizaje: El alumno es capaz de identificar ofertas de empleo según su perfil

Grupo objetivo: actividad grupal

Material

Imprimible: [Tablero del juego](#)
[Tarjetas](#)

1. Diseña o imprime un tablero de juego, que puede ser un camino simple o un diseño más complejo con diferentes secciones. Crea tarjetas con diferentes perfiles profesionales, incluyendo puestos de trabajo, responsabilidades, habilidades y rasgos de personalidad. Asegúrate de tener suficientes cartas para que cada jugador tenga varias para elegir
2. El educador coloca el tablero de juego y coloca las piezas del juego al comienzo del tablero. Baraja las tarjetas de perfil profesional y reparte un número determinado a cada alumno, dependiendo del nivel de dificultad deseado y del tiempo de juego. Las cartas restantes se pueden colocar boca abajo en un montón para robar
3. El primer alumno selecciona una carta de su mano y la mantiene oculta a los demás alumnos. A continuación, el alumno describe el perfil profesional en la ficha, empezando por la información general y dando gradualmente pistas más específicas. Los otros alumnos escuchan atentamente y tratan de adivinar la carta. Si un alumno adivina correctamente la tarjeta, gana un punto y el alumno que describió la tarjeta la descarta. Si nadie puede adivinar la carta, el alumno que la describió puede quedársela en la mano y el juego continúa hasta el siguiente alumno. Los alumnos se turnan para describir las cartas hasta que se hayan jugado todas las cartas o se haya completado un número predeterminado de rondas.
4. El alumno con más puntos al final del juego es declarado ganador. Si hay un empate, los alumnos pueden seguir jugando hasta que haya un claro ganador.
5. Pasa a las preguntas informativas.

Informe posterior

¿Cuáles son los perfiles profesionales más adecuados, incluidos los puestos de trabajo, las responsabilidades, las habilidades y los rasgos de personalidad para los alumnos? ¿Cuáles han sido más difíciles/desafiantes de describir/adivinar? ¿Cuáles son los más cercanos?

Consejos

Este juego puede ser particularmente desafiante para algunos estudiantes con dificultades verbales



¿QUIÉN SOY YO?

Proceso paso a paso

Tipo de actividad: Instrucción

Tema y contenidos: Habilidades profesionales de investigación, personales

Resultados de aprendizaje: El alumno es capaz de elaborar su currículum y mantenerlo actualizado

Grupo objetivo: actividad grupal

Material

Imprimibles: Página de bingo y cartas de competencias
Wordwall

1. Crea una lista de características o habilidades profesionales para usar en el juego de bingo. El educador, junto con los alumnos, puede hacer esta lista basándose en las habilidades y atributos generales y específicos que se consideren importantes para las aspiraciones de los alumnos. Asegúrese de que la lista sea lo suficientemente larga como para crear varios cartones de bingo;
2. A continuación, el educador deberá crear una ruleta en Wordwall. Para hacerlo, vaya al sitio web de Wordwall e inicie sesión en su cuenta. Haga clic en el botón "Crear" y seleccione "Ruleta" de la lista de opciones. Personaliza la rueda con colores y etiquetas, luego agrega cada una de las características o habilidades profesionales de tu lista a la rueda;
3. Genera cartones de bingo haciendo clic en el botón "Crear" y seleccionando "Bingo" de la lista de opciones. Personaliza las tarjetas con tu propio título y fondo y selecciona el número de tarjetas que quieres generar. Wordwall creará automáticamente cartones de bingo con una selección aleatoria de características o habilidades profesionales de tu lista;
4. ¡Juega el juego! Distribuye las tarjetas a los estudiantes y pídeles que marquen las características o habilidades según vayan apareciendo en la ruleta. El primer jugador en hacer una línea de características o habilidades marcadas gana el juego. Puedes seguir jugando con diferentes combinaciones de características o habilidades hasta que todos tengan la oportunidad de ganar.
5. Se pasa a la fase de análisis posterior.

Informe posterior

¿Cuáles son mis habilidades profesionales? ¿Qué habilidades debo destacar?

Consejos

El educador guía a los estudiantes, paso a paso, aclarando y seleccionando las habilidades para enumerar en el CV.

Conexión con otras actividades

Posible actividad para presentar "Mi CV personal" del Módulo 4 (unidad competencial 4.2)



MI CV PERSONAL

Proceso paso a paso

1. Pídele al alumno que recopile sus ideas sobre las habilidades y la formación académica
2. Accede a Canva y elige una plantilla
3. Ayuda al alumno en el proceso de personalización
4. Descarga el CV en PDF

Preguntas guía

¿Cuáles son tus habilidades profesionales? ¿Y tu formación académica? Elige una plantilla que te gustaría usar. ¿Cuál es tu favorita? ¿Por qué? ¿Recuerdas cómo personalizar la plantilla en Canva? ¿Recuerdas cómo descargarlo en PDF?

Consejos

Sugiere elegir una plantilla simple

Conexión con otras actividades

Esta actividad puede ser una continuación de "¿Quién soy?" del Módulo 4 (UC 4.2), "¿Qué sabes sobre Power Point y Canva?" (MÓDULO 2 - UC 2.2)

Tipo de actividad: Seguimiento

Tema y contenidos: Perfiles profesionales, investigación personal, competencias profesionales. Mejores prácticas para la búsqueda de empleo

Resultados de aprendizaje: El alumno es capaz de elaborar su currículum y mantenerlo actualizado

Grupo objetivo: actividad individual

Material: [Canva](#)



Módulo 5 - Habilidades Sociales para el Mercado Laboral

Contexto del Módulo

Hoy en día, para estar preparado para acceder al mercado laboral, manejar las llamadas “destrezas fundamentales” ya no es suficiente. Lo que tiene una gran importancia es estar provisto de habilidades sociales que de acuerdo con el Marco de Referencia Europeo (diciembre 2006) están dentro de las habilidades clave que un individuo necesita para el desarrollo y satisfacción personal, una ciudadanía activa, inclusión social y empleo, también conocidas como “habilidades sociales o interpersonales”. Esto podría ser un punto a favor de nuestro perfil de alumnado.

Código Modulo/ Unidad de Competencia	Título Módulo/Unidad de Competencia	Instrucción dirigida por el profesorado	Instrucción respaldada por el profesorado	Número horas
MODULO 5	HABILIDADES SOCIALES PARA EL MERCADO LABORAL			
UC 5.1	Habilidades para presentarse ante los demas	16	10	26
UC 5.2	Preparar la entrevista de trabajo	16	10	26
TOTAL HORAS MÓDULO		32	20	52



Co-funded by
the European Union

Módulo 5 – Habilidades Sociales para el Mercado Laboral

Contexto del Módulo:

Hoy en día, para estar preparado para acceder al mercado laboral, manejar las llamadas “destrezas fundamentales” ya no es suficiente. Lo que tiene una gran importancia es estar provisto de habilidades sociales que de acuerdo con el Marco de Referencia Europeo (diciembre 2006) están dentro de las habilidades clave que un individuo necesita para el desarrollo y satisfacción personal, una ciudadanía activa, inclusión social y empleo, también conocidas como “habilidades sociales o interpersonales”. Esto podría ser un punto a favor de nuestro perfil de alumnado.

Código Modulo/ Unidad de Competencia	Título Módulo/Unidad de Competencia	Instrucción dirigida por el profesorado	Instrucción respaldada por el profesorado	Número horas
MODULO 5	HABILIDADES SOCIALES PARA EL MERCADO LABORAL			
UC 5.1	Habilidades para presentarse ante los demás	16	10	26
UC 5.2	Preparar la entrevista de trabajo	16	10	26
TOTAL HORAS MÓDULO		32	20	52



Co-funded by
the European Union

Unidad Competencial 5.1.- Habilidades para presentarse ante los demás

Contexto de la unidad de competencia

Viviendo en una sociedad en la que siempre tenemos prisa y apenas tiempo para parar por un momento y centrarnos en nosotros mismos, esta Unidad de Competencia ha sido diseñada con el objetivo de que los jóvenes experimenten un viaje de autodescubrimiento. Dándoles la posibilidad de que vean a sí mismos en un futuro laboral teniendo en cuenta sus deseos, necesidades y reflexionando acerca de sus miedos ellos podrían ser más conscientes de sí mismos y del valor de sus ideas.

Objetivos de aprendizaje

El módulo promoverá la investigación personal y la conciencia de sí mismos

El módulo proporcionará consejos sobre cómo expresar una opinión de forma efectiva.

Resultados de aprendizaje

El alumno o alumna es consciente de sus necesidades, ideas y deseos (5.1.1)

El alumno o alumna es capaz de presentarse a sí mismo (5.1.2)

El alumno o alumna es capaz de expresar sus opiniones (5.1.3)

El alumno o alumna es consciente de los patrones de la comunicación no verbal (5.1.4)

Conocimientos previos

Comprensión y producción oral y comprensión y producción escrita en la lengua materna, conocer los fundamentos informáticos y destrezas digitales básicas- conocimiento de Ms Word.

Contenido indicativo: Temas y conceptos clave

- Investigación personal (auto-conciencia)
- Presentación de uno mismo
- Patrones comunicativos: asertividad, tono, mirada, gestos y postura.
- Comunicación verbal y no verbal.
- Hablar en público



Actividades dirigidas por el profesorado

El árbol del trabajo ideal (5.1.1): ¡Descubre tu trabajo ideal y supera tus miedos con esta actividad! Escríbelo en un post-it y construye un árbol con tus puntos fuertes y tus miedos.

Cuento de dados (5.1.2, 5.1.3): Una actividad en la que narrar una historia que mejora la expresión oral. Tira el dado que contiene diferentes palabras como “Quién”, “Qué”, “Cuándo” y más, y juntos crearemos una historia única que desatará la creatividad y la imaginación.

El juego del árbitro (5.1.4): Identificar posturas. Los participantes ven videos y muestran tarjetas con los colores rojo, verde y amarillo para expresar si son apropiadas o no y hablan acerca de emociones como el enfado o la agresividad.

Tono y Habla (5.1.3, 5.1.4): Representación en grupos para reconocer el tono apropiado, leer diálogos aplicando gestos y miradas. El resto evalúa las diferentes actuaciones.

Actividades respaldadas por el profesorado

Investigación personal (5.1.2): ¡Descúbrete a ti mismo a través de collages! Utiliza imágenes para expresar tu personalidad y preferencias. Una forma divertida y creativa de aprender sobre tí mismo.

Un viaje lleno de emociones (5.1.1, 5.1.3): Un viaje lleno de emociones para hacer un seguimiento y reconocer sus emociones como base para comprenderse a sí mismo a un nivel más profundo.

Métodos de evaluación

Como evaluación para este módulo, tras investigar sobre sí mismos, el alumnado creará algo que hoy en día se solicita en muchas empresas cuando se busca trabajo, un video presentación de sí mismos en el que subrayarán sus puntos fuertes, origen y preferencias.



Co-funded by
the European Union

Módulo 5 – Habilidades Sociales para el Mercado Laboral

Contexto del Módulo:

Hoy en día, para estar preparado para acceder al mercado laboral, manejar las llamadas “destrezas fundamentales” ya no es suficiente. Lo que tiene una gran importancia es estar provisto de habilidades sociales que de acuerdo con el Marco de Referencia Europeo (diciembre 2006) están dentro de las habilidades clave que un individuo necesita para el desarrollo y satisfacción personal, una ciudadanía activa, inclusión social y empleo, también conocidas como “habilidades sociales o interpersonales”. Esto podría ser un punto a favor de nuestro perfil de alumnado.

Código Modulo/ Unidad de Competencia	Título Módulo/Unidad de Competencia	Instrucción dirigida por el profesorado	Instrucción respaldada por el profesorado	Número horas
MODULO 5	HABILIDADES SOCIALES PARA EL MERCADO LABORAL			
UC 5.1	Habilidades para presentarse ante los demás	16	10	26
UC 5.2	Preparar la entrevista de trabajo	16	10	26
TOTAL HORAS MÓDULO		32	20	52



Unidad Competencial 5.2.-Preparar la entrevista de trabajo

Contexto de la unidad de competencia

El primer paso para adentrarse en el mercado laboral es superar la entrevista de trabajo. Puede ser online o cara a cara, pero siempre requiere una serie de habilidades por parte del candidato o candidata. Esta Unidad de Competencia explorará el mundo de la comunicación tanto verbal como no verbal para enseñar cómo comunicarse de una manera efectiva en una entrevista presencial y trabajará la habilidad para manejar los tiempos.

Objetivos de aprendizaje

El módulo presentará “el lenguaje” de una entrevista presencial.

El módulo explorará qué esperar y cómo comportarse durante una entrevista de trabajo y también en el lugar de trabajo.

Resultados de aprendizaje

El alumnado es capaz de buscar información sobre la empresa (5.2.1)

El alumnado sabe qué se debe y no se debe hacer durante la entrevista de trabajo y en el lugar de trabajo (5.2.2)

El alumnado es capaz de planear el trayecto al lugar de la entrevista de trabajo a la hora indicada (5.2.3)

Conocimientos previos

Comprensión y producción oral y comprensión y producción escrita en la lengua materna, conocer los fundamentos informáticos y destrezas digitales básicas- navegar en la red y utilizar el smartphone.

Contenido indicativo: Temas y conceptos clave

- Conoce tu empresa
- Buenas prácticas para una entrevista de trabajo (qué se debe y no se debe hacer, conocimiento de la empresa, objetivos de la empresa, valores...)
- Actitud y comportamiento (manejo del tiempo, colaboración, resolución de problemas, creatividad)



Actividades dirigidas por el profesorado

Investigación sobre la empresa (5.2.1): Descubre e investiga los objetivos de la compañía, localización, contactos y perfiles y súbelos a Padlet o a Jamboard.

El reto Bamboozle (5.2.1): Una clase dividida en dos grupos compiten acerca de sus conocimientos en relación a una compañía con un cuestionario en Bamboozle. Se elegirá el grupo ganador al final de la actividad.

Rompecabezas (5.2.2): El alumnado resuelve un rompecabezas sin ver la imagen. El mediador hace preguntas para mostrar la importancia de ver el dibujo en grande.

Cómo llegar al punto de encuentro (5.2.3): Destrezas comunicativas y de escucha. El alumnado trabaja en parejas, uno tiene un mapa y el otro no. La persona que tiene el mapa debe describirle un camino a seguir mientras que la otra persona que escucha lo dibuja en un papel.

El código de vestimenta ideal (5.2.2): Se le entrega al alumnado un papel y recortes de revistas, con ello deben crear un conjunto de ropa con el que se sientan seguros y seguras de sí mismos.

Actividades respaldadas por el profesorado

Rueda de empresas (5.2.1): El alumnado le da la vuelta a la rueda para que a cada persona se le asigne una compañía que investigar. Una vez asignada recogen información y crean un Jamboard con información acerca de la compañía.

Carousel de imágenes (5.2.2): ¡Transforma una negativa entrevista de trabajo y comportamientos nocivos en el trabajo en positivos! El alumnado completará una tabla con imágenes sobre qué no hacer y crea en una columna positiva lo que sí hay que hacer para tener un ambiente positivo en el trabajo.

Aplasta a los tops (5.2.3): Un juego para teclear con un temporizador y mejorar la gestión del tiempo y la destreza tecleando.

Planea tu viaje (5.2.2, 5.2.3) Prepárate para una entrevista de trabajo navegando por la ruta indicada. Utiliza el Google Maps para planear el tiempo y el traslado del viaje y llega al destino libre de estrés.

Prepárate con tu atuendo de trabajo (5.2.2): Simula que vas de compras y que eliges un atuendo para tu entrevista de trabajo con un presupuesto de 50€. Busca prendas que se puedan combinar y comparte las ideas en un Padlet. Una forma divertida de aprender a manejar tu presupuesto.



Métodos de evaluación

Como evaluación final, tras la implementación de la unidad de competencia, los participantes experimentarán una simulación de una entrevista de trabajo en la que tendrán que aplicar todo lo aprendido durante las sesiones de este módulo. Aquí el alumnado tendrá la oportunidad de proyectar y evaluarse a sí mismos en una situación casi real. La adquisición de las diferentes destrezas será evaluada con un enfoque no formal y gamificado durante todo el proceso.

Métodos de evaluación

Como evaluación final, tras la puesta en marcha de esta Unidad de Competencia, los participantes experimentarán una simulación práctica de una búsqueda de empleo en la que tendrán que aplicar lo que reconocieron durante toda la sesión formativa. En cambio, la adquisición de las diferentes habilidades se evaluará con un enfoque no formal y gamificado a lo largo del camino.



ANEXO - ACTIVIDADES



Co-funded by
the European Union



EL ÁRBOL DEL TRABAJO IDEAL

Tipo de actividad: Introducción

Temas y contenidos: Autoconocimiento; confianza en uno/a mismo/a

Resultado de aprendizaje: El alumnado es consciente de sus necesidades, ideas y deseos

Grupo objetivo: Actividad individual o en grupos

Material

Material físico: Bolígrafos, post-its, pegamento, rotafolio

Proceso paso a paso

1. El profesorado dibuja un árbol en un rotafolio
2. El profesorado da al alumnado 3 post it a cada uno con un color específico
3. El profesorado les pide que escriban en un post it su trabajo ideal y lo peguen en las hojas de árbol previamente dibujado.
4. El profesorado les pide que piensen de qué forma contribuirían al trabajo elegido por ellos (por qué deberían ser elegidos para ese puesto) y lo adjuntan al tronco.
5. El profesorado les pide que piensen en sus miedos relacionados con el trabajo y lo peguen en las raíces del árbol dibujado.
6. Se pasa a la fase de análisis posterior.

Informe posterior

¿Qué aprendiste sobre tus propias aspiraciones y objetivos mientras participabas en la actividad?

¿Cómo visualizaste tu trabajo ideal y cómo tu contribución y miedos impactaron en la forma de conocerte a tí mismo y tus aspiraciones laborales?

Consejos

Si se sienten cómodos pueden leer lo que han escrito en voz alta.

Conexión con otras actividades

Posible actividad que utilizar relacionada con esta "Tormenta de trabajos" en el Módulo 4 (Unidad de competencia 4.1)



UN CUENTO CON DADOS

Tipo de actividad: Introducción

Temas y contenidos: Creatividad, hablar en público.

Resultado de aprendizaje: El alumnado es capaz de presentarse a sí mismo. El alumnado es capaz de expresar sus opiniones.

Grupo objetivo: Actividad en grupo

Material

Material físico: Dado con palabras o imágenes

Proceso paso a paso

1. El alumnado es dividido en pequeños grupos
2. Se reparte a cada grupo un set con el dado y diferentes palabras
3. El alumnado por turnos tira el dado e incorpora la palabra a la historia
4. Cada alumno/a contribuye a la historia, añadiendo algo nuevo a lo que la persona anterior ha dicho.
5. El profesorado puede ayudar en la tarea proporcionando una especie de guía e incentivando la creatividad.
6. Una vez se haya terminado la historia, cada grupo presenta su historia al resto de la clase.
7. La clase puede votar cuál cree que es la mejor historia de todas y dar su opinión al respecto.
8. Pasar a la fase posterior de análisis.

Informe posterior

¿Cuál fue tu parte favorita de crear una historia como grupo utilizando el dado?

¿Cómo trabajasteis juntos como equipo y cómo las ideas de los demás contribuyeron durante el proceso de narración de la historia?



EL JUEGO DEL ÁRBITRO

Proceso paso a paso

Tipo de actividad: Instrucción

Temas y contenidos: Reconocer emociones, actitudes

Resultado de aprendizaje:

El alumno o alumna es consciente de los patrones de la comunicación no verbal

Grupo objetivo: Actividad en grupo

Material

Material físico: Papeles con códigos de colores (verde, amarillo y rojo)

Enlaces a los videos:

[Video 1](#), [Video 2](#), [Video 3](#) y [Video 4](#)

1. El profesorado presenta los papeles y sus códigos de colores.
2. El profesorado presenta los videos de diferentes actitudes durante varios discursos orales
3. El alumnado muestra el papel con el color apropiado para expresa lo que piensan acerca de las actitudes observadas (verde significa apropiado, rojo no apropiado y amarillo significa no lo sé)
4. Todos dan su opinión acerca de los videos y el profesorado pide al alumnado que identifiquen las diferentes emociones que puedan reconocer.
5. Pasar a la fase de análisis posterior.

Informe posterior

¿Qué aprendiste acerca de identificar y reconocer diferentes actitudes y emociones durante los discursos a través de los papeles con códigos de colores?

Consejos

Papel verde significa apropiado, rojo no apropiado y amarillo significa no lo sé.



TONO Y HABLA

Tipo de actividad: Actividad de seguimiento

Temas y contenidos: Comunicación verbal y no verbal

Resultado de aprendizaje:

El alumno/a es capaz de expresar su opinión; El alumno o alumna es consciente de los patrones de la comunicación no verbal

Grupo objetivo: Actividad en grupo

Material

Material físico: diálogo

Proceso paso a paso

- 1.El profesorado divide al alumnado en grupos y da a cada miembro un contexto situacional y un diálogo para ser representado.
- 2.El alumnado da su opinión y decide acerca del tono a utilizar más apropiado en función del contexto.
- 3.El alumnado lee el diálogo en alto, haciendo uso de miradas, gestos y comunicación no verbal.
- 4.Los otros grupos escuchan y dan su visión acerca de la interpretación del diálogo.
- 5.Se pasa a la fase de análisis posterior.

Informe posterior

¿De qué manera te ha ayudado la visión de los otros grupos a entender y mejorar la interpretación de tu conversación?

¿Ha habido algún aprendizaje que no esperaras tener?



INVESTIGACIÓN PERSONAL

Tipo de actividad: Introducción

Temas y contenidos: Autoconciencia y confianza en sí mismos

Resultado de aprendizaje:

El alumno/a es capaz de expresar su opinión;

Grupo objetivo: Actividad individual

Material

Material físico: revistas, rotuladores, lápices, tijeras, pegamento.

Proceso paso a paso

1. Se proporciona al alumnado una selección de revistas para que las hojeen
2. Cada alumno/a elige imágenes de las revistas que les llamen la atención y las recortan.
3. Utilizando las imágenes, el alumnado crea collages que representan a ellos mismos de una manera informal.

Preguntas guía

- ¿Puedes encontrar algo interesante en esas revistas?
- ¿Qué representan esas imágenes para ti? ¿Y los colores?
- ¿Ha sido fácil o difícil encontrar algo que te atrape en las revistas?
- ¿Qué has descubierto sobre ti mismo a través de las imágenes?

Consejos

Asegúrate de que tienes suficiente material (tijeras, pegamento, revistas, etc); durante el informe posterior intenta escribir palabras clave referidas a su personalidad.

Conexión con otras actividades

Posible actividad a realizar “Lluvia de trabajos” en el Módulo 4 (unidad de competencia 4.1)



UN VIAJE LLENO DE EMOCIONES

Tipo de actividad: Actividad de seguimiento

Temas y contenidos: Investigación personal (autoconciencia)

Resultado de aprendizaje:

El alumno/a es capaz de expresar su opinión; El alumnado es consciente de sus necesidades, ideas y deseos.

Grupo objetivo: Actividad individual

Material

Material físico: periódico

Proceso paso a paso

- 1.El profesorado muestra la plantilla del periódico al alumnado.
- 2.El profesorado les explica que tienen que pensar acerca de cómo se sintieron durante el día.
- 3.El profesorado les explica cómo utilizar esta herramienta para observar sus sentimientos: cada vez que perciban un cambio en sus emociones ellos y ellas pueden escribirlo.

Preguntas guía

¿Cómo te sientes hoy?

¿Cómo representarías tus sentimientos ahora mismo?

¿Cuál es el emoticono que mejor te representa ahora mismo?

Consejos

Permite diferentes formas de tomar notas: emoticonos, dibujos, texto. Utiliza emoticonos para presentar los diferentes tipos de emociones.



INVESTIGACIÓN DE LA EMPRESA

Proceso paso a paso

Tipo de actividad: Instrucción

Temas y contenidos: Búsqueda de páginas web, colaboración

Resultado de aprendizaje: El alumnado es capaz de buscar información sobre la empresa

Grupo objetivo: Actividad en grupo

Material

Material físico: Ordenador

- 1.El profesorado le muestra al alumnado cómo buscar información acerca de una empresa y les explica cómo ponerlas en un Jamboard o Padlet.
- 2.El profesorado comparte un Padlet o Google Jamboard con el nombre de tres compañías.
- 3.Se anima al alumnado a repetir las mismas operaciones una vez que se les asigna una de las tres compañías.
- 4.El alumnado investiga y se documenta acerca de la empresa asignada recogiendo tanta información como le sea posible acerca de sus objetivos, imagen, localización, servicios, productos y perfiles sociales y se sube a un Padlet o Jamboard.
5. Se pasa a la fase de análisis posterior.

Informe posterior

- ¿Qué estrategias o técnicas encontraste efectivas a la hora de buscar información sobre la empresa que te asignó?
- ¿Encontraste algunas dificultades durante el proceso de búsqueda?
- ¿De qué manera utilizar Padlet/Jamboard mejoró tu conocimiento sobre las diferentes compañías?

Conexión con otras actividades

Posible actividad de seguimiento: “Rueda de empresas” en el Módulo 5 (unidad de competencia 5.2)



EL RETO BAAMBOOZLE

Proceso paso a paso

1. El profesorado prepara un cuestionario en Baamboozle sobre empresas que ya conocen o en las que trabajaron en la actividad “Investigación de la empresa”
2. Se divide la clase en dos o más grupos.
3. Los grupos compiten entre ellos eligiendo un número y respondiendo a la pregunta.
4. El grupo ganador será elegido al final de la actividad.
5. Se pasa a la fase de análisis posterior.

Informe posterior

- ¿Cuál ha sido tu experiencia participando en el cuestionario en Bamboozle?
- ¿Cómo contribuyó el trabajar en equipos a tu experiencia durante el reto del cuestionario?

Conexión con otras actividades

Esta actividad puede ser una actividad de seguimiento a la actividad “Investigación de la empresa” del módulo 5 (unidad de competencia 5.2)

Tipo de actividad: Evaluación

Temas y contenidos: Conocimiento de la empresa; colaboración

Resultado de aprendizaje: El alumnado es capaz de buscar información sobre la empresa

Grupo objetivo: Actividad en grupo

Material

[Enlace a Padlet](#)



ROMPECABEZAS

Proceso paso a paso

1. El profesorado divide al alumnado en equipos y provee a cada equipo con un puzzle sin darles la imagen original.
2. El profesorado les permite que empiecen a resolver el puzzle.
3. El profesorado para el proceso en un momento dado para hacerles preguntas y enfatizar la importancia de ver el dibujo original
4. El profesorado les muestra la imagen original a los equipos y les deja ver las diferencias.
5. Se pasa a la fase de análisis posterior

Informe posterior

¿Cómo la experiencia de resolver un puzzle sin la imagen original como referencia ha impactado en la forma que habéis tenido de hacerlo?

¿Encontraste alguna dificultad durante el proceso?

¿Qué has aprendido durante la actividad acerca de la importancia de ver la figura en grande y cómo se relaciona a la hora de resolver problemas?

¿Cómo se podría aplicar la lección aprendida en otros aspectos de tu vida o en el aprendizaje?

Conexión con otras actividades

Esta actividad podría ser una posible actividad de seguimiento de la actividad “Investigación de la empresa” del Módulo 5 (unidad de competencia 5.2)

Tipo de actividad: Introducción

Temas y contenidos: Gestión, imaginación, resolución de problemas

Resultado de aprendizaje: El alumnado sabe qué se debe y no se debe hacer durante la entrevista de trabajo y en el lugar de trabajo

Grupo objetivo: Actividad en grupo



CÓMO LLEGAR AL PUNTO DE ENCUENTRO

Proceso paso a paso

Tipo de actividad: Instrucción

Temas y contenidos: Comunicación, destreza oral pasiva, planear un viaje

Resultado de aprendizaje: El alumnado es capaz de planear el trayecto al lugar de la entrevista de trabajo a la hora indicada

Grupo objetivo: Actividad en grupo

Material

mapas con un camino/vía, mapas en blanco

Material para imprimir: [Mapa](#)

- 1.El profesorado separa el grupo en parejas y les hace sentarse de espaldas.
- 2.El profesorado le da a un miembro de la pareja un mapa con el camino ya marcado y a la otra persona un mapa en blanco.
- 3.El profesorado le explica al alumnado que tiene el mapa con la vía marcada cómo describir verbalmente el camino a su compañero/a.
- 4.El compañero/a con el mapa en blanco debe dibujar un camino basado en las direcciones e instrucciones que le va dando su compañero/a sin hacer ninguna pregunta.
- 5.Una vez acabado, el profesorado hace que cada pareja cambie los roles.
- 6.Se pasa a la fase de análisis posterior

Informe posterior

¿Qué dificultades encontraste dando o recibiendo direcciones verbales durante la actividad?

¿Cómo manejaste esas dificultades y adaptaste tus estrategias de comunicación para que tu compañero/a comprendiera el camino a seguir que le estabas marcando?

Consejos

Haz que el camino a seguir sea fácil, elimina posibles e innecesarias distracciones del mapa.

Conexión con otras actividades

Esta actividad podría presentar la actividad “Plan your trip” en el Módulo 5 (unidad de competencia 5.2)



EL CÓDIGO DE VESTIMENTA IDEAL

Proceso paso a paso

Tipo de actividad: Instrucción

Temas y contenidos: Autoconciencia y confianza en sí mismos

Resultado de aprendizaje: El alumnado sabe qué se debe y no se debe hacer durante la entrevista de trabajo

Grupo objetivo: Actividad individual

Material

Revistas, rotuladores, lápices, tijeras, pegamento y folleto a imprimir "[siluetas de papel](#)"

1. El profesorado reparte siluetas de papel a cada alumno/a.
2. El profesorado reparte revistas, tijeras, pegamento y otros materiales necesarios.
3. Se explica al alumnado que deben crear su atuendo ideal para acudir a una entrevista de trabajo usando el material que se les ha entregado.
4. Una vez hecho, el alumnado puede presentar al resto de la clase su indumentaria y explicar por qué han elegido esas prendas.
5. Se pasa a la fase de análisis posterior.

Informe posterior

- ¿Por qué te sientes cómodo/a con las prendas elegidas?
- ¿Crees que es importante ir bien vestido/a para que una empresa te contrate?
- ¿Hay alguna prenda que nunca llevarías a una entrevista de trabajo? ¿Por qué?

Consejos

Proporcionales tiempo suficiente para que obtengan inspiración de las revistas y trabajen a su propio ritmo

Conexión con otras actividades

Esta actividad podría hacerse después de la actividad que lleva por nombre "Prepárate con tu atuendo de viaje" del Módulo 5 (unidad de competencia 5.2)



RUEDA DE EMPRESAS

Tipo de actividad: Actividad de seguimiento

Temas y contenidos: Conocimiento de las empresas, investigación

Resultado de aprendizaje: El alumnado es capaz de buscar información sobre la empresa

Grupo objetivo: Actividad individual

Material

Material físico: ordenador

Enlace a las actividades: rueda aleatoria creada con Wordwall.net

Proceso paso a paso

- 1.El profesorado asigna a cada estudiante una compañía/empresa utilizando una rueda aleatoria digital.
- 2.Se pide al alumnado que investigue y recojan información sobre la compañía que les ha sido asignada.
- 3.El alumnado organiza la información recogida en un Jamboard con una sección separada para cada categoría de información.

Preguntas guía

¿Cuál es el nombre de la empresa que se te ha asignado? ¿Qué información hay que buscar? ¿Recuerdas cómo lo hicimos en clase?

Conexión con otras actividades

Esta actividad podría hacerse después de la actividad que lleva por nombre “Investigación de la empresa” del Módulo 5 (unidad de competencia 5.2)



CARRUSEL DE IMÁGENES

Proceso paso a paso

Tipo de actividad: Evaluación

Temas y contenidos: Buenas prácticas antes de la entrevista de trabajo

Resultado de aprendizaje: El alumnado sabe qué se debe y no se debe hacer durante la entrevista de trabajo

Grupo objetivo: Actividad en grupo

Material

Material físico: ordenador
[Tabla de word para imprimir.](#)

- 1.El profesorado explica que tienen que trabajar en parejas o en pequeños grupos para sugerir alternativas positivas a acciones negativas. El alumnado recibirá un documento en Word que contiene una tabla en la cual, en una columna, aparecen imágenes de acciones que no pueden tener lugar en una entrevista de trabajo, mientras que la otra columna aparece vacía.
- 2.El profesorado deja al alumnado un tiempo para hacer una lluvia de ideas y discutir sobre sus ideas.
- 3.El profesorado le explica al alumnado que tienen que escribir o dibujar en la columna vacía de la tabla las posibles mejoras o acciones correctas a las acciones negativas o incorrectas que aparecen en la columna de al lado.
- 4.El profesorado anima al alumnado a compartir sus ideas con sus compañeros y compañeras y discutir por qué las acciones positivas serían más efectivas.

Preguntas guía

¿Cómo puedes colaborar con tu compañero/a o grupo para crear alternativas positivas a las acciones negativas propuestas?

¿Por qué crees que las acciones positivas propuestas serían más efectivas comparadas con las negativas?

Conexión con otras actividades

Esta actividad podría hacerse después de la actividad que lleva por nombre “¿Quién es quién?” del Módulo 4 (unidad de competencia 4.2)



APLASTA A LOS TOPOS

Proceso paso a paso

Tipo de actividad: Introducción

Temas y contenidos: Gestión del tiempo, destreza tecleando

Resultado de aprendizaje: El alumnado es capaz de planear el trayecto al lugar de la entrevista de trabajo a la hora indicada.

Grupo objetivo: Actividad individual

Material

Material físico: ordenador

Enlace a actividades: [Whack the moles](#)

[Trailer del juego](#)

- 1.El profesorado presenta el juego online "Whack-a-Mole" a la clase
- 2.El profesorado explica el objetivo del juego y cómo este puede ayudar a mejorar la gestión del tiempo de cada uno/a así cómo mejorar la destreza de teclear en el ordenador.
- 3.El profesorado proporciona el enlace al juego y permite al alumnado practicar jugando.

Preguntas guía

¿Cómo ha contribuido el jugar a este juego a mejorar tu gestión del tiempo así como tu destreza de teclear en el ordenador?

¿Te has fijado en alguna estrategia específica que te haya ayudado a hacerlo mejor en el juego?

Consejos

Ten cuidado con la posible frustración y estrés que pueden aparecer debido a la falta de tiempo.



PLANEA TU VIAJE

Proceso paso a paso

Tipo de actividad: Actividad de seguimiento

Temas y contenidos: Uso del Google Maps, gestión del tiempo

Resultado de aprendizaje: El alumnado sabe qué se debe y no se debe hacer durante la entrevista de trabajo; El alumnado es capaz de planear el trayecto al lugar de la entrevista de trabajo a la hora indicada

Grupo objetivo: Actividad individual

Material

Material físico: ordenador, smartphone

- 1.El profesorado le da al alumnado el lugar y la hora para una entrevista de trabajo.
- 2.El profesorado les enseña cómo ir a Google Maps e introducir el nombre del edificio donde tendrá lugar la entrevista.
- 3.El profesorado les pide que marque en el mapa el punto de partida para que vean la distancia así como el tiempo en función de los diferentes medios de transporte a utilizar.
- 4.El profesorado les enseña a decidir cómo llegar allí en función de sus necesidades.
- 5.El profesorado les pide que planeen cuándo empezar a vestirse para la entrevista de trabajo y cuándo salir del punto de partida.
- 6.El profesorado da tiempo al alumnado para que compartan sus planes de viaje y estrategias con el resto de la clase.

Preguntas guía

- ¿Cómo te ha ayudado Google Maps a organizar tu ruta hacia el lugar de la entrevista de trabajo?
- ¿Encontraste información útil a la hora de explorar las diferentes opciones de transporte?
- ¿Qué aprendiste acerca de la gestión del tiempo y la preparación a la hora de planear cuando vestirte y salir a la entrevista?
- ¿Cómo podrías aplicar lo aprendido a otras situaciones del día a día?

Conexión con otras actividades

Esta actividad podría hacerse después de la actividad que lleva por nombre “Cómo llegar al punto de encuentro” del Módulo 5 (unidad de competencia 5.2)



PREPÁRATE CON TU ATUENDO DE TRABAJO

Tipo de actividad: Actividad de seguimiento

Temas y contenidos: Conciencia de uno mismo, autogestión

Resultado de aprendizaje: El alumnado sabe qué se debe y no se debe hacer durante la entrevista de trabajo.

Grupo objetivo: actividad individual.

Material

Material físico: ordenador

Enlace a las actividades: [Dresoo](#) // creador de atuendos online

Proceso paso a paso

1. El profesorado le explica al alumnado que cuentan con un presupuesto de 50 euros
2. De acuerdo con la silueta que ellos imaginaron, ahora simularán el proceso de encontrar y comprar las prendas.
3. El profesorado les pide que vayan a la página web [dresoo.com](#) y busquen ropa
4. El profesorado les pide que llenen el carro de acuerdo con la cantidad de dinero que tienen.

Preguntas guía

¿Cuál es el nombre de la página web a la que necesitas ir? ¿Recuerdas cómo buscar prendas de ropa?
¿Cómo puedes poner las prendas en el carrito de compra? ¿Cuánto dinero te queda ahora?

Conexión con otras actividades

Esta actividad podría hacerse después de la actividad que lleva por nombre “El código ideal de vestimenta” del Módulo 5 (unidad de competencia 5.2)



Co-funded by
the European Union

**EL CURSO LINK ESTÁ DISPONIBLE Y SE
PUEDE DESCARGAR EN
[HTTPS://EULINKPROJECT.WEEBLY.COM/](https://eulinkproject.weebly.com/)**

Gracias por elegir LINK. Esperamos que sigas cosechando éxito en tu camino hacia el empoderamiento y la empleabilidad digital.

link