



# VIRTUALIZAR EL APRENDIZAJE BASADO EN EL TRABAJO

Un Programa Formativo para Profesionales del  
Aprendizaje Basado en el Trabajo



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

Virtualización del aprendizaje basado en el trabajo – retos, herramientas, competencias:  
WBL\_GOES\_VIRTUAL  
Acuerdo Número: 2020-1-AT01-KA226-VET-092549

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



# VIRTUALIZACIÓN DEL APRENDIZAJE BASADO EN EL TRABAJO

## Un Programa Formativo para Profesionales del Aprendizaje Basado en el Trabajo

Proyecto:	Virtualización del aprendizaje basado en el trabajo – retos, herramientas, competencias: WBL_GOES_VIRTUAL
Número de proyecto:	2020-1-AT01-KA226-VET-092549
Más información:	<a href="http://www.wbl-goes-virtual.eu">www.wbl-goes-virtual.eu</a>
Licencia:	 Attribution-ShareAlike 4.0 International ( <a href="https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/">CC BY-SA 4.0</a> )
Liderazgo y diseño:	<b>Verein Auxilium</b> , Geidorfplatz 2, 8010 Graz, Austria
Partenariado:	



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

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

# TABLA DE CONTENIDOS

<b>INTRODUCCIÓN</b> .....	3
<b>Acerca del Proyecto WBL_GOES_VIRTUAL</b> .....	3
<b>Acerca del Programa Formativo</b> .....	3
<b>CURRICULUM</b> .....	4
<b>Resumen del Módulo y Marco Temporal</b> .....	4
<b>Matriz de Resultados de Aprendizaje</b> .....	5
<b>PROGRAMA FORMATIVO</b> .....	8

# INTRODUCCIÓN

## **Acerca del Proyecto WBL\_GOES\_VIRTUAL**

El proyecto WBL\_GOES\_VIRTUAL es una respuesta directa a la convocatoria extraordinaria del pasado 2020 por parte de la Comisión Europea para paliar las consecuencias negativas de la pandemia de COVID-19, ofreciendo estructuras de apoyo, ofertas y materiales educativos para la educación profesional. En los meses de mayor intensidad de la pandemia y a diferencia de otros sectores educativos, los proveedores de educación y formación profesional (EFP) y especialmente los procesos de aprendizaje basado en el trabajo (WBL) no han tenido una suficiente consideración por parte de los responsables de las decisiones nacionales y regionales en su elaboración de reglamentos y en términos de planes de emergencia. Así, numeroso alumnado de EFP y WBL, al igual que sus formadores/as, tuvieron que llevar la situación por su cuenta.

En el plazo de únicamente 12 meses, un partenariado transnacional de cinco organizaciones profesionales de Austria, Alemania, Eslovenia y España han desarrollado un Programa Formativo completo y diverso para las personas profesionales del WBL que les ayudará a digitalizar sus contenidos de aprendizaje y les permitirá a enseñar/formar a su alumnado en un contexto virtual. De manera complementaria, se ha desarrollado una Caja de Herramientas Digital para ofrecerles unas instrucciones fáciles para elaborar herramientas digitales, que puedan utilizar en el proceso del WBL.

## **Acerca del Programa Formativo**

El presente documento contiene el Programa Formativo completo para profesionales de WBL. El programa formativo WBL\_GOES\_VIRTUAL para responsables y profesionales de WBL en las empresas es el principal producto del proyecto y tendrá el impacto más importante y significativo sobre la resiliencia de los sistemas de WBL contra la crisis y los periodos complejos en los que el aprendizaje cara a cara y el aprendizaje basado en el trabajo no sean posibles. Es importante mencionar que con este resultado no pretendemos ningún programa adicional para que los responsables de WBL sean mejores “mentores/as”, “instructores/as”, “orientadores/as” o funciones similares en el proceso del WBL. El programa formativo WBL\_GOES\_VIRTUAL exclusivamente pretende cubrir el hueco abierto entre un programa de formación en EFP basado en el cara a cara y aprender haciendo, y una fase en el que esto no es posible y se necesitan instrumentos modernos y digitales (y disponibles), permitiendo formas remotas de aprendizaje basado en el trabajo. Sin embargo, el profesorado y los/as profesionales aún no están familiarizados/as con estas herramientas y posibilidades digitales.

# CURRICULUM

## Resumen del Módulo y Marco Temporal

El programa formativo de WBL\_GOES\_VIRTUAL está diseñado con una alta accesibilidad y la máxima flexibilidad de los grupos destinatarios. Tiene una duración total de 40 unidades de aprendizaje (=50 minutos de aprendizaje + 20 minutos de descanso). Están divididas en cuatro módulos y dos escenarios de aprendizaje

- 16 horas de aprendizaje cara a cara (F2F)/ dirigido
- 24 horas de aprendizaje autodirigido (AAD)

En total, suma 40 horas que se corresponden con aproximadamente 1,5 créditos ECVET, en los que una hora de aprendizaje corresponde aproximadamente a 0,04 créditos ECVET.

La tabla siguiente muestra un resumen del currículum, incluyendo las distribuciones horarias entre los escenarios de aprendizaje y cuatro módulos.

	Título	F2F	AAD/online
<b>Módulo 1</b>	Aprendizaje Digital: Tecnología Hardware (HTAD)	4 h	5 h
<b>Módulo 2</b>	Aprendizaje Digital: Tecnología Software (STAD)	4 h	5 h
<b>Módulo 3</b>	Didáctica online	4 h	-
<b>Módulo 4</b>	Puesta en práctica	4 h	14 h
		<b>16 h</b>	<b>24 h</b>
		<b>40 horas</b>	
		<b>1,5 créditos ECVET</b>	

## Matriz de Resultados de Aprendizaje

Cada módulo del programa formativo WBL\_GOES\_VIRTUAL establece objetivos de aprendizaje específicos, que se presentan en la siguiente tabla. Siguiendo la metodología ECVET, se expresan como resultados de aprendizaje en tres áreas diferentes, que muestran lo que el alumnado será capaz de hacer al finalizar el módulo.

Módulo	Al finalizar con éxito este recurso, el alumnado será capaz de:		
	Conocimientos	Habilidades	Competencias
<b>M1.1:</b> <b>Aprendizaje digital:</b> <b>Tecnología hardware</b>  <b>M1.2:</b> <b>Prueba online:</b> <b>hardware</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Recordar distintos tipos de Tecnología hardware TAD (de Aprendizaje Digital)</li> <li>• Ser capaz de describir funciones de distinto hardware TAD</li> <li>• Ser capaz de distinguir hardware TAD</li> <li>• Recordar requisitos técnicos para el hardware TAD</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comparar/analizar distinto hardware para la comunicación, gestión, aprendizaje electrónico y colaboración</li> <li>• Seleccionar el hardware TAD más adecuado para un fin específico</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Manejar/manipular dispositivos de hardware TAD</li> <li>• Conectar/desconectar dispositivos de hardware TAD</li> <li>• Colocar y sustituir componentes de distintos dispositivos de hardware TAD cuando sea necesario</li> <li>• Actualizar distinto hardware TAD</li> <li>• Reflexionar sobre sus propias acciones en relación con el uso de cierto hardware TAD</li> </ul>
<b>M2.1:</b> <b>Aprendizaje digital:</b> <b>Tecnología software</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Nombrar distintos tipos de Tecnología Software de TAD (de Aprendizaje Digital)</li> <li>• Describir las características de herramientas de software TAD</li> <li>• Distinguir herramientas STAD</li> <li>• Explicar los pros y contras de su uso</li> <li>• Recordar los requisitos técnicos del STAD</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comparar/analizar distintas herramientas para la comunicación; gestión; aprendizaje electrónico y colaboración</li> <li>• Utilizar la caja de herramientas de WBL goes virtual</li> <li>• Seleccionar el STAD más adecuado</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Configurar el software TAD y desarrollar una comprensión más profunda de su estructura</li> <li>• Aplicar e interpretar la Netiqueta</li> <li>• Reflexionar sobre sus propias acciones</li> </ul>

Módulo	Al finalizar con éxito este recurso, el alumnado será capaz de:		
	Conocimientos	Habilidades	Competencias
<b>M2.2: Prueba online: software</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Distinguir entre las distintas categorías y características del STAD (distribución de capítulos(¿))</li> <li>Conocer distintas herramientas y aplicaciones para la comunicación, gestión, tutoriales y colaboración</li> <li>Nombrar distintos sistemas LM</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Crear y grabar un podcast</li> <li>Personalizar un sistema lm</li> <li>Utilizar herramientas de comunicación</li> <li>Crear un perfil de redes sociales</li> <li>Seleccionar la mejor solución de almacenaje en la nube</li> <li>Utilizar herramientas de edición de imagen y sonido</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Probar y configurar la gestión de comunicado de herramienta de autor y colaborar online y a través de las redes sociales</li> <li>Utilizar tecnología de aprendizaje digital en su entorno de aprendizaje.</li> </ul>
<b>M3: Didáctica online</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Definir la didáctica online</li> <li>Enumerar lo que necesita un tutor/a virtual de wbl</li> <li>Nombrar las distintas funciones de la persona mentora virtual de wbl</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Analizar si el tutor/a virtual de WBL tiene lo necesario</li> <li>Evaluar si se cumplen las tareas del tutor/a virtual de WBL</li> <li>Comparar las metodologías didácticas digitales</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Gestionar algunas metodologías didácticas online</li> <li>Crear/producir contenidos formativos para el wbl</li> </ul>
<b>M4.1: Puesta en práctica</b>  <b>M4.2: desarrollo de contenidos de aprendizaje propios</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Reconocer los contenidos de aprendizaje adecuados para la impartición digital según criterios específicos</li> <li>Recordar la estructura de los resultados de aprendizaje/objetivos de aprendizaje</li> <li>Describir como se utilizan guiones gráficos y tutoriales y cómo se crean</li> <li>Distinguir entre buenos y malos ejemplos de tutoriales y definir elementos para el éxito</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Dividir los objetivos de aprendizaje en pasos más pequeños</li> <li>Crear objetivos de aprendizaje para contenidos de aprendizaje digital, utilizando la plantilla</li> <li>Subir un video a YouTube y/o emitirlo en streaming en YouTube</li> <li>Aplicar herramientas digitales adecuadas para el contenido de aprendizaje propio</li> <li>Aplicar herramientas de evaluación adecuadas para comprobar objetivos de aprendizaje con el alumnado</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Definir y preparar contenidos de aprendizaje que sean adecuados para la impartición digital</li> <li>Traducir los objetivos de aprendizaje en guiones gráficos</li> <li>Decidir qué herramientas digitales son las más adecuadas para contenidos de aprendizaje concretos</li> <li>Planificar, diseñar y aplicar tutoriales digitales o conferencias web propias para objetivos de aprendizaje específicos</li> <li>Crear y aplicar llamadas a la acción significativas</li> </ul>

Módulo	Al finalizar con éxito este recurso, el alumnado será capaz de:		
	Conocimientos	Habilidades	Competencias
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Elaborar por qué las llamadas a la acción son importantes y cómo activan al alumnado</li> <li>• Dibujar funciones y requisitos básicos necesarios para emitir o cargar videos en YouTube (incl. Software y hardware adicional si es preciso)</li> <li>• Identificar las herramientas de evaluación adecuadas para comprobar el logro de los objetivos de aprendizaje del alumnado</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Seleccionar y aplicar herramientas de evaluación para comprobar el logro de objetivos de aprendizaje específicos del alumnado</li> </ul>

# PROGRAMA FORMATIVO

En las siguientes páginas, se presentan los contenidos del programa formativo, explicando cada actividad paso a paso. Estas explicaciones están dirigidas a formadores/as y educadores/as que deseen aplicar el programa formativo con un grupo de profesionales del WBL como alumnos/as.

Todos los materiales formativos mencionados están disponibles en todos los idiomas de los socios (inglés, alemán, esloveno, español) en la página web del proyecto: [www.wbl-goes-virtual.eu](http://www.wbl-goes-virtual.eu)

**El siguiente índice muestra todas las actividades de aprendizaje:**

<b>1. APRENDIZAJE DIGITAL: TECNOLOGÍA HARDWARE.....</b>	<b>10</b>
Introducción a la Tecnología Hardware de Aprendizaje Digital(HTAD) .....	10
HTAD en Tu Vida Diaria .....	11
HTAD: Especificaciones e Instrucciones .....	12
HTAD en la Práctica .....	13
HTAD en la Práctica .....	14
Tu Selección de HTAD.....	15
Conclusiones y Resumen .....	16
<b>APRENDIZAJE AUTODIRIGIDO .....</b>	<b>17</b>
Estimación del Potencial de Actualización .....	17
Análisis DAFO del HTAD.....	18
Tu Selección de HTAD.....	19
Resolución de problemas .....	20
Adquisición de HTAD .....	21
<b>2. APRENDIZAJE DIGITAL: TECNOLOGÍA SOFTWARE.....</b>	<b>22</b>
Introducción al STAD .....	22
Tu sueño STAD.....	23
Categorías y Caja de Herramientas de WBL Goes Virtual .....	24
Haz Tuya la Caja de Herramientas.....	25
Configuración del STAD y Netiqueta .....	26
Tu Plan de Configuración.....	27
Tu Plan de Enseñanza Con STAD .....	28
<b>APRENDIZAJE AUTODIRIGIDO .....</b>	<b>29</b>

Comunicación .....	29
Gestión .....	30
Tutoriales.....	31
Interacción Digital .....	32
Tu Categoría .....	33
<b>3. ONLINE DIDÁCTICA .....</b>	<b>34</b>
Principales Diferencias entre la Didáctica Online y la Formación Cara a Cara (F2F).....	34
¿Qué Necesito para ser un Tutor/a Virtual de WBL? .....	35
Papel del Tutor/a Virtual de WBL.....	36
Distintas Metodologías Didácticas Virtuales .....	37
<b>4. PUESTA EN PRÁCTICA .....</b>	<b>38</b>
Seleccionar el Contenido de Aprendizaje para un WBL Virtual .....	38
Definición de Objetivos de Aprendizaje / Resultados de Aprendizaje .....	39
Mejores/Peores Ejemplos Prácticos.....	40
Creación de un Guion Gráfico y Llamada a la Acción .....	41
Elección de un Método de Impartición Virtual .....	42
Creación y Subida de un Video en YouTube.....	43
Herramientas de Evaluación Virtual.....	44
Instrucciones para la Fase de Aprendizaje Autodirigido .....	45
<b>APRENDIZAJE AUTODIRIGIDO .....</b>	<b>46</b>
Creación de Contenidos Digitales WBL Propios .....	46
Elegir Contenidos de WBL para su Virtualización.....	47
Creación de Objetivos de Aprendizaje .....	48
Creación de un Guion Gráfico y Llamada a la Acción .....	49
Elección del Método de Impartición y Creación de Contenidos WBL.....	50
Elección de Herramienta de Evaluación Virtual y Creación de Evaluación .....	51
Prueba de los Contenidos Digitales de WBL y Recogida de Feedback .....	52

# MÓDULO 1

## APRENDIZAJE DIGITAL: TECNOLOGÍA HARDWARE

1.1.1

### Introducción a la Tecnología Hardware de Aprendizaje Digital(HTAD)



45 MINUTOS



APRENDIZAJE F2F /  
DIRIGIDO

#### TIPO DE ACTIVIDAD



CLASE



DISCUSIÓN

#### RECURSOS



PRESENTACIÓN  
POWERPOINT

Empezar destacando la importancia de por qué el WBL debe prepararse para escenarios virtuales y preguntar al alumnado si y hasta qué punto sienten esta tendencia a la digitalización en su trabajo.

El WBL se puede producir en distintos escenarios: Cara a cara (F2F), híbrido, o de forma totalmente virtual. Según cuánto y lo activamente que el alumnado de WBL deba estar implicado, la demanda del software y hardware utilizado varía.

¿Cuál es la diferencia entre hardware y software? ¿Cómo están relacionados? ¿Qué hardware TAD se necesita para qué tipo de escenario WBL? ¿Quién necesita tener acceso a qué elementos de hardware TAD? ¿Qué necesita un mentor/a de WBL? ¿Qué necesita el alumnado?

La clase magistral tratará los tipos y dispositivos básicos de TAD que se necesitan para las 4 principales categorías de Software TAD (Comunicación Virtual, Gestión del Aprendizaje, Realización de tutoriales, RV/RA), como PC/portátil, Smartphone/tableta, webcams, Auriculares de RV/RA, cámaras de 360° y otros dispositivos de entrada y salida como micrófonos, altavoces, auriculares, etc.

### HTAD en Tu Vida Diaria



**25 MINUTOS**



**APRENDIZAJE F2F /  
DIRIGIDO**

#### TIPO DE ACTIVIDAD



**ACTIVIDAD  
INDIVIDUAL**



**DISCUSIÓN**

#### RECURSOS



**PRESENTACIÓN  
POWERPOINT**

En esta actividad, el alumnado, en primer lugar, reflexionará sobre las siguientes cuestiones individualmente y luego las discutirá en el grupo.

Piensa en el contexto de tu vida diaria y de trabajo:

- ¿Cuáles de estos sistemas de hardware utilizas a diario (en la vida privada y personal)? ¿De qué modo los utilizas? ¿Existe alguna función de estos sistemas que no utilices activamente?
- ¿Cuáles de estos sistemas de hardware son nuevos para ti? ¿Cuáles no has utilizado nunca?
- En un escenario ideal ¿cuáles de estos sistemas te gustaría utilizar en el trabajo, si fuera posible (teniendo en cuenta los resultados de aprendizaje específicos que desees lograr)?

# MÓDULO 1

## APRENDIZAJE DIGITAL: TECNOLOGÍA HARDWARE

1.1.3

### HTAD: Especificaciones e Instrucciones



30 MINUTOS



APRENDIZAJE F2F /  
DIRIGIDO

#### TIPO DE ACTIVIDAD



CLASE MAGISTRAL



DISCUSIÓN

#### RECURSOS



PRESENTACIÓN  
POWERPOINT

Brevemente, esta lección ofrece una visión de los distintos sistemas de hardware de TAD – el “qué, dónde y cómo” del hardware de TAD.

Presenta un resumen de las especificaciones técnicas del citado HTAD en términos de requisitos básicos de infraestructura (internet, otros dispositivos de entrada/salida)

- Requisitos mínimos
- Compatibilidad (hardware de TAD nuevo y antiguo)
- Interconectividad de distinto hardware TAD

Junto con los participantes, discutid sus experiencias con relación a lo siguiente:

- Manejo de dispositivos de hardware TAD
- Cómo conectar y desconectar dispositivos de hardware TAD (p. ej Smartphone y TV)
- Cómo colocar y sustituir componentes de distintos dispositivos de hardware TAD si es preciso
- Cómo actualizar distinto hardware TAD
- Como descubrir si son necesarias las actualizaciones y sustituciones

# MÓDULO 1

## APRENDIZAJE DIGITAL: TECNOLOGÍA HARDWARE

1.1.4

### HTAD en la Práctica



50 MINUTOS



APRENDIZAJE F2F /  
DIRIGIDO

#### TIPO DE ACTIVIDAD



ACTIVIDAD GRUPAL

#### RECURSOS



PRESENTACIÓN  
POWERPOINT

Formar grupos de al menos 3 personas (requisito mínimo de 2 grupos)

Dentro de tu grupo, pensad en una situación típica en tu empresa, en la que tienes que conectar varios dispositivos, o pensad en una situación de aprendizaje donde esto sea necesario. Luego, elige al menos tres dispositivos que pudieras conectar en el lugar para formar un sistema de dispositivos de hardware de TAD (un dispositivo por alumno/a) y decidid un archivo/medio para transferir entre los dispositivos (video, imagen, PDF, etc.).

Pensad en los problemas de compatibilidad e interconectividad que pueden surgir y discutidlos en el grupo.

Preparad instrucciones cortas, en las que se basará otra persona para poder conectar todos los dispositivos de manera eficaz en una instalación.

Ahora repartir las instalaciones entre los grupos (el grupo 1 así recibe al menos tres dispositivos del grupo 2 y el grupo 2 instruye al grupo 1 sobre cómo conectarlos en una instalación y viceversa).

Discutid la experiencia dentro de los grupos y entre ellos.

# MÓDULO 1

## APRENDIZAJE DIGITAL: TECNOLOGÍA HARDWARE

1.1.5

### HTAD en la Práctica



25 MINUTOS



APRENDIZAJE F2F /  
DIRIGIDO

#### TIPO DE ACTIVIDAD



CLASE MAGISTRAL



DISCUSIÓN

#### RECURSOS



PRESENTACIÓN  
POWERPOINT

En esta lección es la hora de centrarse en el uso específico del distinto hardware de TAD, según su función y propósito.

Junto con los participantes, comparad distinto hardware de comunicación virtual, gestión de aprendizaje, realización de tutoriales y colaboración digital, e incluso RV/RA.

Ofrece pistas generales sobre cómo elegir el hardware de TAD para un fin específico y pregunta a los/as participantes lo que creen que es más importante al elegir un hardware específico.

Después de esta lección, el alumnado será capaz de comparar / analizar distintos sistemas de hardware y elegir el hardware de TAD más adecuado para un fin específico.

### Tu Selección de HTAD



**45 MINUTOS**



**APRENDIZAJE F2F /  
DIRIGIDO**

#### TIPO DE ACTIVIDAD



**ACTIVIDAD GRUPAL**



**DISCUSIÓN**

#### RECURSOS



**PRESENTACIÓN  
POWERPOINT**

Formad parejas/grupos. El alumnado deberá elegir un ejemplo de la vida real de sus contenidos en WBL que quieran digitalizar.

Los grupos deberán crear una lista de requisitos de sus requisitos de hardware de TAD y elegir uno para la comunicación virtual, gestión del aprendizaje como formador/a, acceso a las ofertas digitales de WBL desde el punto de vista de su alumnado y colaboración en el tema elegido.

Para ayudar a empezar, presentamos una lista de posibles asuntos a considerar:

- ¿Para qué necesitas el hardware TAD (fin)?
- ¿Quién lo va a usar? ¿Cómo se sienten de confiados los posibles usuarios en su habilidad para usarlo?
- ¿Qué tipos de hardware de TAD ya se están utilizando en tu empresa / escenario / por parte de tus usuarios?
- ¿Qué características debe tener el hardware TAD?

Discutid el hardware TAD elegido entre los grupos ¿Qué opciones parecidas se han elegido y en qué se han basado? ¿Qué diferencias son las más destacables? ¿Cuáles creéis que son los factores más importantes que han contribuido a estas decisiones?

### Conclusiones y Resumen



20 MINUTOS



APRENDIZAJE F2F /  
DIRIGIDO

#### TIPO DE ACTIVIDAD



ACTIVIDAD GRUPAL



DISCUSIÓN

#### RECURSOS



PRESENTACIÓN  
POWERPOINT

Junto con los participantes, revisad los aspectos más importantes del módulo HTAD. Repartid cartas o pegatinas de 3 colores distintos, sobre las que habrá que anotar lo siguiente:

- Color 1 (verde): ¿Qué contenidos extraerán de la lección de hoy? ¿qué ha sido lo más interesante y novedoso?
- Color 2 (amarillo): ¿Qué hardware de TAD es el más adecuado para ellos/as? ¿y qué hardware desean utilizar en el futuro?
- Color 3 (rojo): ¿qué hardware de TAD no es adecuado en absoluto para su contexto de WBL? ¿por qué?

Pide a los participantes que compartan lo que han anotado. Ofréceles la oportunidad de guardar sus notas después de la discusión.

Si queda tiempo, pregúntales cuál piensan que puede ser el futuro del WBL virtual y qué tipo de hardware se utilizará en 2050.

Finalmente, prepáralos brevemente para la fase de AAD.

### Estimación del Potencial de Actualización

**60 MINUTOS****APRENDIZAJE  
AUTODIRIGIDO**

#### TIPO DE ACTIVIDAD

**ACTIVIDAD  
INDIVIDUAL**

#### RECURSOS

**RECURSO ONLINE**  
[www.wbl-goes-virtual.eu](http://www.wbl-goes-virtual.eu)**PDF / FOLLETO**

Piensa en un contenido específico de WBL que querrías digitalizar. ¿Cómo lo aplicarías en un escenario de cara a cara? ¿Cuáles son las partes más importantes del proceso que no se pueden omitir? ¿Qué tipo de alternativas tienes en un entorno online?

Utiliza un Diagrama de Venn para encontrar las oportunidades que puedes poner en acción online (plantilla disponible)

- Anota las posibilidades de hardware que tienes en la parte izquierda (trata de tener en cuenta distintas formas de utilizarlo)
- Anota lo que te gustaría aplicar idealmente en esta unidad/lección de aprendizaje.
- El área que se solapa son las mejores oportunidades que tienes con los recursos disponibles.

Puedes continuar utilizando el Diagrama de Venn sobre los contenidos en el círculo de la derecha, que no es parte del área solapada. ¿Qué tipo de hardware necesitarías para digitalizar estas ideas?

# MÓDULO 1

## APRENDIZAJE DIGITAL: TECNOLOGÍA HARDWARE

1.2.2

### Análisis DAFO del HTAD



60 MINUTOS



APRENDIZAJE  
AUTODIRIGIDO

#### TIPO DE ACTIVIDAD



ACTIVIDAD  
INDIVIDUAL

#### RECURSOS



RECURSO ONLINE  
[www.wbl-goes-virtual.eu](http://www.wbl-goes-virtual.eu)



PDF / FOLLETO

Al planificar, diseñar e implantar los contenidos WBL online / a través del aprendizaje electrónico, deberás afrontar la decisión de qué dispositivo hardware utilizar, en combinación con una multitud de software disponible. Este software podría también, por supuesto, variar en cuanto a requisitos de hardware.

Para ayudarte a elegir, puede ser útil realizar un análisis DAFO.

El análisis DAFO es una herramienta sencilla para evaluar cuatro aspectos de la toma de decisiones: Debilidades, Amenazas, Fortalezas y Oportunidades.

Piensa en un tema WBL que desees digitalizar y utiliza la plantilla para analizar posibles opciones de hardware según tus necesidades específicas.

Busca posibles conexiones entre los cuadrantes de la matriz ¿Existe algún modo de que alguna de las opciones de hardware se pudiera mejorar?

Basa tu decisión en el análisis realizado para encontrar el hardware adecuado para tus necesidades específicas.

# MÓDULO 1

## APRENDIZAJE DIGITAL: TECNOLOGÍA HARDWARE

1.2.3

### Tu Selección de HTAD



60 MINUTOS



APRENDIZAJE  
AUTODIRIGIDO

#### TIPO DE ACTIVIDAD



ACTIVIDAD  
INDIVIDUAL

#### RECURSOS



RECURSO ONLINE  
[www.wbl-goes-virtual.eu](http://www.wbl-goes-virtual.eu)

El uso de la tecnología es inevitable en nuestras vidas diarias en nuestro dinámico mundo. Observa tu rutina diaria y cuenta todos los artilugios tecnológicos que consumes en un solo día – te darás cuenta de lo importante que es la tecnología cuando uses el móvil, veas la TV, conduzcas un coche y utilices un ordenador o cualquier máquina eléctrica.

En esta actividad, elegirás uno de los sistemas de hardware discutidos en las sesiones F2F que utilices en tu vida privada o personal (o ambas). En la última actividad, has anotado el hardware de TAD que puedes desear utilizar.

Tómate un tiempo y trata de encontrar ejemplos de cómo utilizan este hardware de TAD tus compañeros/as profesionales. Intenta buscar tu sector específico de WBL o el hardware que desees utilizar.

¿Qué tipo de preparación y recursos necesitas? ¿Necesitas comprar componentes específicos de hardware de TAD? Crea una lista de lo que tengas a mano y lo que necesitarías para digitalizar tus contenidos WBL y distingue entre los dispositivos que “hay que tener” y los que “estaría bien tener” para ti y tu alumnado.

# MÓDULO 1

## APRENDIZAJE DIGITAL: TECNOLOGÍA HARDWARE

1.2.4

### Resolución de problemas



60 MINUTOS



APRENDIZAJE  
AUTODIRIGIDO

#### TIPO DE ACTIVIDAD



ACTIVIDAD  
INDIVIDUAL

#### RECURSOS



RECURSO ONLINE  
[www.wbl-goes-virtual.eu](http://www.wbl-goes-virtual.eu)



PDF / FOLLETO

En el mundo actual, la tecnología nos rodea y confiamos en ella para desempeñar tareas específicas para nosotros. Sin embargo, los dispositivos que utilizamos pueden funcionar mal en algún momento- sea en la vida personal o la laboral. Incluso la persona más tecnológica se enfrenta a fallos de dispositivos; sin embargo, saber cómo tratar con posibles problemas te ayudará a utilizar el hardware con más confianza y posiblemente evitar perder, con la resolución de problemas, un tiempo que se podría utilizar en la formación WBL.

Trata de recordar ejemplos de un mal funcionamiento de tus dispositivos para el trabajo, en los que se hayan tenido que resolver problemas. ¿Cuál fue el problema y cómo se resolvió?

Busca tres problemas comunes de hardware que pueden ocurrirle a tu alumnado y prepara un diagrama de flujo sobre cómo resolverlos, para una posible futura referencia.

Navega por la red en busca de tutoriales sobre cómo resolver problemas y estructura posibles maneras de resolver el problema. Para crear tu diagrama de flujo, prueba una de las herramientas en el enlace con la caja de herramientas de WBL GOES VIRTUAL o la plantilla que se ofrece.

### Adquisición de HTAD

**60 MINUTOS****APRENDIZAJE  
AUTODIRIGIDO**

#### TIPO DE ACTIVIDAD

**ACTIVIDAD  
INDIVIDUAL**

#### RECURSOS

**RECURSO ONLINE**  
[www.wbl-goes-virtual.eu](http://www.wbl-goes-virtual.eu)

En las actividades anteriores, has investigado el hardware de TAD que tienes a mano y que puedes necesitar para digitalizar tus contenidos de WBL

Señala si se cumplen los siguientes requisitos:

- Has elegido hardware de TAD efectivo con respecto al coste para digitalizar tus contenidos de TAD
- Eres un usuario con confianza en el hardware TAD elegido
- Tú y tu alumnado poseéis todos los dispositivos de hardware de TAD necesarios para crear y acceder a los contenidos digitales del aprendizaje WBL
- Eres consciente de los posibles retos y has preparado estrategias para resolver problemas con tu alumnado.

Si no puedes marcar todos estos requisitos, vuelve a una de las actividades anteriores. Trata de encontrar tutoriales sobre cómo utilizar el hardware seleccionado y tener más confianza al utilizarlos.

Si necesitas convencer a tu jefe/a para invertir en tus esfuerzos de digitalización del WBL, trata de crear un discurso de presentación convincente y explica por qué tú y tu alumnado necesitáis el hardware de TAD deseado para implantar con éxito el aprendizaje virtual basado en el trabajo.

Si tienes más preguntas, ponte en contacto con tus compañeros/as o lléalos a la siguiente sesión F2F de la formación WBL GOES VIRTUAL.

### Introducción al STAD



30 MINUTOS



APRENDIZAJE F2F  
/ DIRIGIDO

#### TIPO DE ACTIVIDAD



CLASE  
MAGISTRAL

#### RECURSOS



PRESENTACIÓN  
POWERPOINT

En esta clase introductoria, aprenderás las nociones básicas sobre el Software de TAD, principalmente:

- Los distintos tipos de STAD
- Características de ciertas herramientas de STAD
- Diferencias entre distintas herramientas STAD
- Diferencias entre STAD y contenidos de e-learning
- Pros y contras del uso / valor añadido
- Requisitos técnicos del STAD

#### Lectura adicional y Fuentes:

Categorías de la Caja de Herramientas WBLGV

- <https://www.g2.com/categories/digital-learning-platforms>
- <https://www.learntec.de/en/learntec/product-categories/e-learning-content/>
- <https://www.elucidat.com/blog/elearning-authoring-tools/>
- <https://elearningindustry.com/digital-education-tools-teachers-students>

### Tu sueño STAD



**20MINUTOS**



**APRENDIZAJE F2F /  
DIRIGIDO**

#### TIPO DE ACTIVIDAD



**ACTIVIDAD GRUPAL**

#### RECURSOS



**PRESENTACIÓN  
POWERPOINT**

Tras haber aprendido los antecedentes teóricos y haber recibido información clave sobre las distintas herramientas, aplicarás esos conocimientos a tu propia situación/necesidades.

Formad parejas y discutid vuestra postura:

- ¿Para qué necesitáis el STAD?
- ¿Qué tipo de STAD estáis utilizando en vuestra empresa?
- ¿Qué características debe tener (de la más importante a la que estaría bien tener)?
- ¿Quién lo utilizará principalmente?
- ¿En qué instalación técnica debe estar integrado?

Cread una lista de requisitos para un STAD que pudieran ser perfectos para vuestra situación/necesidades.

## MODULO 2

# APRENDIZAJE DIGITAL: TECNOLOGÍA SOFTWARE

2.1.3

### Categorías y Caja de Herramientas de WBL Goes Virtual



20 MINUTOS



APRENDIZAJE F2F /  
DIRIGIDO

#### TIPO DE ACTIVIDAD



CLASE MAGISTRAL

#### RECURSOS



PRESENTACIÓN  
POWERPOINT

En una profundización en las distintas categorías de herramientas, este módulo te ofrece visiones de las herramientas para la comunicación; gestión, e-learning y colaboración. Al finalizar, serás capaz de distinguir y comparar / analizar las distintas herramientas.

Para ofrecerte ciertas posibilidades de aplicación práctica, el módulo también explica la Caja de herramientas de WBL goes virtual y su guía para ayudar a seleccionar el STAD más adecuado.

## MODULO 2

# APRENDIZAJE DIGITAL: TECNOLOGÍA SOFTWARE

2.1.4

### Haz Tuya la Caja de Herramientas



30 MINUTOS



APRENDIZAJE F2F /  
DIRIGIDO

#### TIPO DE ACTIVIDAD



ACTIVIDAD  
INDIVIDUAL



DISCUSIÓN

#### RECURSOS



PRESENTACIÓN  
POWERPOINT



RECURSO ONLINE  
[www.wbl-goes-virtual.eu](http://www.wbl-goes-virtual.eu)

Dedica 15 minutos a navegar por la Caja de Herramientas de WBL goes virtual y selecciona las cinco herramientas que te hayan llamado más la atención y hayas considerado más útiles.

Presenta dichas herramientas al grupo y explica (preferiblemente con un ejemplo específico) por qué y cómo las usarías.

## MODULO 2

# APRENDIZAJE DIGITAL: TECNOLOGÍA SOFTWARE

2.1.5

### Configuración del STAD y Netiqueta



20 MINUTOS



APRENDIZAJE F2F /  
DIRIGIDO

#### TIPO DE ACTIVIDAD



CLASE MAGISTRAL

#### RECURSOS



PRESENTACIÓN  
POWERPOINT



RECURSO ONLINE

Tras haber aprendido mucho de las características del STAD y cómo utilizarlo, puede que no hayas encontrado todavía el que más se adapte a ti.

Por ello, este módulo te explica cómo configurar el software de TAD y desarrolla una comprensión más profunda de su estructura. Al ser en gran medida de fuente abierta, o al menos personalizable, este módulo te muestra cómo hacer tuyas las herramientas para que encajen lo mejor posible con tus necesidades.

Además, te ofrece nociones de Netiqueta y te muestra medidas para reflexionar sobre tu acción al utilizar las herramientas.

[Netiquette Staff guidance](#) | [Student guidance](#)

<https://www.youtube.com/watch?v=CFAD-EvLiHw>

## MODULO 2

# APRENDIZAJE DIGITAL: TECNOLOGÍA SOFTWARE

2.1.6

### Tu Plan de Configuración



30 MINUTOS



APRENDIZAJE F2F /  
DIRIGIDO

#### TIPO DE ACTIVIDAD



ACTIVIDAD  
INDIVIDUAL



DISCUSIÓN

#### RECURSOS

Piensa en tu contexto de trabajo en el que se aplicará la herramienta. Toma una herramienta que sea la más adecuada y escribe un plan (5 puntos clave) para personalizar o incluso configurar esta herramienta si es posible.

Considera también la Netiqueta en la aplicación y la posibilidad de compartir tu progreso con otros/as.

Dedica 15 minutos al desarrollo de tu plan y, a continuación, preséntalo al resto del grupo.

### Tu Plan de Enseñanza Con STAD



50 MINUTOS



APRENDIZAJE F2F /  
DIRIGIDO

#### TIPO DE ACTIVIDAD



ACTIVIDAD  
INDIVIDUAL



ACTIVIDAD GRUPAL

#### RECURSOS



RECURSO ONLINE  
[www.wbl-goes-virtual.eu](http://www.wbl-goes-virtual.eu)

Has aprendido mucho acerca de los antecedentes teóricos que ya has aplicado en pequeños ejercicios. Para ser capaz de llevar todo esto a la práctica, ahora crearemos un plan de lecciones utilizando la Tecnología Software de Aprendizaje Digital (STAD).

Piensa en un tema y los contenidos y la información que deseas transmitir (ofrece al alumnado una lista de ejemplos). Prepara tu clase para un formato digital. Prepara:

- Resultados de aprendizaje
- Marco temporal
- Modo de enseñanza (grupo grande, grupos más pequeños, individualmente)
- Actividades planificadas
- ...

Ahora vuelve a la Caja de Herramientas y selecciona las herramientas que se adapten mejor a tu fin. Elabora cómo y cuándo las integrarás y qué valor añadido te pueden ofrecer a ti y a tu alumnado en comparación con el aprendizaje no digital.

Haz que dos estudiantes presenten sus planes de enseñanza y discútidlos en grupo.

### Comunicación



**50 MINUTOS**



**APRENDIZAJE  
AUTODIRIGIDO**

#### TIPO DE ACTIVIDAD



**ACTIVIDAD  
INDIVIDUAL**

#### RECURSOS



**PRESENTACIÓN  
POWERPOINT**



**RECURSO ONLINE**  
[www.wbl-goes-virtual.eu](http://www.wbl-goes-virtual.eu)

Un imprescindible en la enseñanza – y puede que más aún en la enseñanza virtual – es la comunicación. Además del email regular, o chat o videollamada, existen otras muchas opciones para estar en contacto con tu alumnado.

En esta actividad, se te ofrece información acerca del capítulo Comunicación de la Caja de Herramientas. Recibirás información sobre las herramientas y cómo utilizarlas (10 min).

A continuación las utilizarás tú mismo/a, creando primero pequeñas piezas de tecnología de aprendizaje digital utilizando el software (40 min).

Irás progresando de las más familiares/fáciles a las más complicadas.

## MODULO 2

# APRENDIZAJE DIGITAL: TECNOLOGÍA SOFTWARE

2.2.2

### Gestión



50 MINUTOS



APRENDIZAJE  
AUTODIRIGIDO

#### TIPO DE ACTIVIDAD



ACTIVIDAD  
INDIVIDUAL

#### RECURSOS



PRESENTACIÓN  
POWERPOINT



RECURSO ONLINE  
[www.wbl-goes-virtual.eu](http://www.wbl-goes-virtual.eu)

Gestionar tu alumnado, además de crear algo nuevo para que mantengan su compromiso es tu quehacer diario.

Cómo hacerlo en un entorno de enseñanza virtual es el objeto de esta actividad. Esto puede llevar consigo el establecimiento de un Sistema de Gestión del Aprendizaje o incluso crear un Juego de Escape para tu alumnado.

En esta actividad se te ofrece información acerca del capítulo Gestión de la Caja de Herramientas. Recibirás información sobre las herramientas y cómo utilizarlas (10 min).

A continuación las utilizarás tú mismo/a, creando primero pequeñas piezas de tecnología de aprendizaje digital utilizando el software (40 min).

Irás progresando de las más familiares/fáciles a las más complicadas.

## MODULO 2

# APRENDIZAJE DIGITAL: TECNOLOGÍA SOFTWARE

2.2.3

### Tutoriales



50 MINUTOS



APRENDIZAJE  
AUTODIRIGIDO

#### TIPO DE ACTIVIDAD



ACTIVIDAD  
INDIVIDUAL

#### RECURSOS



PRESENTACIÓN  
POWERPOINT



RECURSO ONLINE  
[www.wbl-goes-virtual.eu](http://www.wbl-goes-virtual.eu)

Orientar a tu alumnado para que finalmente puedan trabajar por sí mismos/as es lo que debes hacer. Si, a pesar de todo, aprender-haciendo ya no es una opción, deberás encontrar nuevas maneras de crear experiencias de la vida real para tu alumnado. Esto puede hacerse creando un video o una voz en off para una demostración.

En esta actividad se te ofrece información acerca del capítulo Tutoriales de la Caja de Herramientas. Recibirás información sobre las herramientas y cómo utilizarlas (10 min).

A continuación las utilizarás tú mismo/a, creando primero pequeñas piezas de tecnología de aprendizaje digital utilizando el software (40 min).

Irás progresando de las más familiares/fáciles a las más complicadas.

## MODULO 2

# APRENDIZAJE DIGITAL: TECNOLOGÍA SOFTWARE

2.2.4

### Interacción Digital



50 MINUTOS



APRENDIZAJE  
AUTODIRIGIDO

#### TIPO DE ACTIVIDAD



ACTIVIDAD  
INDIVIDUAL

#### RECURSOS



PRESENTACIÓN  
POWERPOINT



RECURSO ONLINE  
[www.wbl-goes-virtual.eu](http://www.wbl-goes-virtual.eu)

Normalmente te reúnes cara a cara con tu alumnado y, lo que es más importante, haces que tu alumnado interactúe con los materiales que tienen a mano. De este modo obtienen experiencia práctica. Si esto ya no es posible, deberás virtualizar esta experiencia práctica. Esto puede hacerse, aunque no exclusivamente, a través de la creación de una realidad virtual.

En esta actividad se te ofrece información acerca del capítulo Interacción Digital de la Caja de Herramientas. Recibirás información sobre las herramientas y cómo utilizarlas (10 min).

A continuación las utilizarás tú mismo/a, creando primero pequeñas piezas de tecnología de aprendizaje digital utilizando el software (40 min).

Irás progresando de las más familiares/fáciles a las más complicadas.

### Tu Categoría



**50 MINUTOS**



**APRENDIZAJE  
AUTODIRIGIDO**

#### TIPO DE ACTIVIDAD



**ACTIVIDAD  
INDIVIDUAL**

#### RECURSOS



**RECURSO ONLINE**  
[www.wbl-goes-virtual.eu](http://www.wbl-goes-virtual.eu)

Ahora ya has probado las herramientas de todas las categorías y tienes unas nociones básicas de cómo aplicar algunas de ellas. Para tus fines de enseñanza, no obstante, no es importante conocer el mayor número posible de herramientas, sino aplicar las adecuadas en el momento adecuado.

Vuelve a pensar en tu contexto de enseñanza y el plan de lecciones que has creado en la actividad 4.

Ahora vuelve a las herramientas seleccionadas y utilízalas para el fin designado en tu plan (ej. crear un podcast para ofrecer un repaso a tu alumnado). Crea todos los recursos digitales y aplícalos del mejor modo posible en tu contexto de enseñanza.

Vuelve a las actividades anteriores relativas a cada categoría si necesitas más información sobre las herramientas o apoyo.

### Principales Diferencias entre la Didáctica Online y la Formación Cara a Cara (F2F)



60 MINUTOS



APRENDIZAJE F2F / DIRIGIDO

#### TIPO DE ACTIVIDAD



CLASE MAGISTRAL

#### RECURSOS



PRESENTACIÓN POWERPOINT

Estos contenidos teóricos serán la base sobre la que realizarás las siguientes actividades del módulo.

El formador/a presenta:

- Breve introducción a la didáctica
- Diferencias entre didáctica online y formación cara a cara
- Las Estrategias Didácticas Virtuales en WBL

### ¿Qué Necesito para ser un Tutor/a Virtual de WBL?



60 MINUTOS



APRENDIZAJE F2F /  
DIRIGIDO

#### TIPO DE ACTIVIDAD



ACTIVIDAD GRUPAL



DISCUSIÓN

#### RECURSOS



PRESENTACIÓN  
POWERPOINT

Proyecta el PPT: “¿qué necesito para ser un tutor/a virtual de WBL?” (15 min)

Después de presentar las características de un tutor/a virtual de WBL, pon al alumnado en parejas. En cada pareja, cada persona identifica las cinco características que suponen (o pueden suponer) una barrera / obstáculo para desarrollar el WBL virtual dentro de la empresa. En colaboración con el compañero/a, analizan las causas de los problemas y proponen soluciones. A continuación, se invierten los papeles. (30 min)

Posteriormente, cada pareja comparte los problemas y soluciones propuestos con las otras parejas en una discusión en grupo. (15 min).

### Papel del Tutor/a Virtual de WBL



60 MINUTOS



APRENDIZAJE F2F /  
DIRIGIDO

#### TIPO DE ACTIVIDAD



ACTIVIDAD GRUPAL



DISCUSIÓN

#### RECURSOS



PRESENTACIÓN  
POWERPOINT



PDF / FOLLETO

Después de identificar cinco funciones desempeñadas por una persona mentora virtual de WBL basadas en la presentación PPT, el alumnado se coloca en parejas o pequeños grupos (3-4 personas) y el formador/a entrega a cada pareja/grupo tarjetas individuales con todas las tareas que describen las funciones del tutor/a virtual de WBL como en la presentación. (10 min)

Se mezclan las tarjetas y el formador/a pide a cada pareja/grupo que identifique y agrupe las distintas tareas que desempeña la persona mentora virtual de WBL dentro de cada función (10 minutos)

A continuación, cada participante deberá identificar qué función(es) serían las menos adecuadas para él/la y por qué. Al mismo tiempo, cada participante identifica la/s función/es que le resultan más difíciles y por qué (20 min).

Finalmente, cada par/grupo indica qué estrategias serían adecuadas para resolver esta deficiencia. (20 min)

### Distintas Metodologías Didácticas Virtuales



60 MINUTOS



APRENDIZAJE F2F /  
DIRIGIDO

#### TIPO DE ACTIVIDAD



ACTIVIDAD  
INDIVIDUAL



DISCUSIÓN

#### RECURSOS



PRESENTACIÓN  
POWERPOINT



PDF / FOLLETO

En primer lugar, el formador/a reparte los papeles (archivos) al alumnado con la descripción de las distintas metodologías didácticas para desarrollar sesiones virtuales de WBL y repasarlas con el grupo (15 min)

En segundo lugar, el formador/a deja al alumnado 15 minutos para reflexionar sobre las metodologías didácticas y ver cuál implantarían en su empresa y por qué. (15 min)

Por último, el formador/a anima a los participantes a compartir las repuestas y reflexiones con la clase en una discusión grupal. (30 min)

### Seleccionar el Contenido de Aprendizaje para un WBL Virtual



25 MINUTOS



APRENDIZAJE F2F / DIRIGIDO

#### TIPO DE ACTIVIDAD



ACTIVIDAD INDIVIDUAL



DISCUSIÓN

#### RECURSOS



ROTAFOLIO

Deja a los/as participantes 10 minutos de trabajo individual o en parejas para pensar acerca de los contenidos de aprendizaje de WBL en sus prácticas que pudieran ser adecuados para su virtualización. Deberán escribir los temas en post-its, que se recogerán en un rotafolio. También podrán anotar temas que les gustaría virtualizar, pero no están seguros de cómo hacerlo.

Después de los 10 minutos, pide a los participantes que recojan los post-its en el rotafolio.

Dedicad 15 minutos a discutir los temas, pedir más preguntas y animar a los participantes en una discusión grupal acerca de los posibles retos y posibilidades al virtualizar los contenidos. .

### Definición de Objetivos de Aprendizaje / Resultados de Aprendizaje



25 MINUTOS



APRENDIZAJE F2F / DIRIGIDO

#### TIPO DE ACTIVIDAD



CLASE MAGISTRAL



ACTIVIDAD INDIVIDUAL

#### RECURSOS



PRESENTACIÓN POWERPOINT

Muestra a los participantes el PPP y ofréceles una breve introducción teórica sobre los objetivos de aprendizaje y los resultados de aprendizaje (10 minutos).

Con el fin de planificar una sesión virtual de aprendizaje con éxito, el formador/a debe establecer objetivos específicos que deberían alcanzar los/as estudiantes. Después del aprendizaje, el alumnado deberá ser capaz de demostrar un aumento de conocimientos, habilidades y/o competencias, que se definen como “resultados de aprendizaje”.

Deja 10 minutos a los participantes para que elijan uno de los temas citados en la actividad anterior y permíteles esbozar ciertos objetivos/resultados de aprendizaje para una sesión de aprendizaje virtual.

### Mejores/Peores Ejemplos Prácticos



25 MINUTOS



APRENDIZAJE F2F /  
DIRIGIDO

#### TIPO DE ACTIVIDAD



CLASE MAGISTRAL



DISCUSIÓN

#### RECURSOS



PRESENTACIÓN  
POWERPOINT



ROTAFOLIO



RECURSO ONLINE

Con el fin de alcanzar los objetivos de aprendizaje establecidos para una sesión de aprendizaje virtual, el formador/a deberá preparar unos contenidos de aprendizaje adecuados.

Una forma de hacerlo es crear un tutorial para el alumnado. En esta actividad, se presentarán a los/as participantes dos videos tutoriales. Uno será un ejemplo de buena práctica y el otro un ejemplo de mala práctica (ca. 10 minutos)

Cuando hayan finalizado los videos, inicia una discusión en grupo (10 minutos) y recoge las características de un buen tutorial y un mal tutorial en un rotafolio. Los participantes deberán identificar cuál de los videos era el buen ejemplo y cuál era el malo y, a continuación, reflexionad sobre los criterios de éxito en los videos tutoriales de buena calidad.

### Creación de un Guion Gráfico y Llamada a la Acción



45 MINUTOS



APRENDIZAJE F2F / DIRIGIDO

#### TIPO DE ACTIVIDAD



CLASE MAGISTRAL



ACTIVIDAD INDIVIDUAL



DISCUSIÓN

#### RECURSOS



PRESENTACIÓN POWERPOINT



PDF / FOLLETO

Con el fin de crear una sesión de aprendizaje virtual exitosa, el formador/a deberá planificar un hilo conductor a través de la sesión que lleve al alumnado desde el principio hasta el fin.

Ofrece una breve reseña teórica mostrando el PPP a los/as participantes (10 minutos).

A continuación, deja 20 minutos para que empiecen a esbozar su propio guion gráfico mediante la plantilla impresa o la herramienta online recomendada. No se espera que los/as participantes finalicen su guion gráfico en este poco tiempo, pero deberían crear un borrador de estructura que finalice con una llamada a la acción para su alumnado (más detalles en el PPP).

Finalmente, deja 10 minutos para discutir con los/as participantes si han encontrado alguna dificultad al crear su guion gráfico si tienen alguna pregunta o problema que deseen comentar.

### Elección de un Método de Impartición Virtual



40 MINUTOS



APRENDIZAJE F2F / DIRIGIDO

#### TIPO DE ACTIVIDAD



CLASE MAGISTRAL



DISCUSIÓN

#### RECURSOS



PRESENTACIÓN POWERPOINT

Hasta ahora, los/as participantes han elegido un tema para impartir online, han establecido objetivos de aprendizaje y han creado un hilo conductor a través de sus contenidos.

El siguiente paso es decidir cómo se deberá impartir la sesión de aprendizaje ¿será un video/tutorial? ¿un podcast? ¿alguna otra cosa?

Dedicad 10 minutos a una lluvia de ideas con los/as participantes sobre qué herramientas online pueden utilizar (han aprendido mucho en los módulos anteriores y también pueden seleccionar de la Caja de Herramientas de WBL\_GOES\_VIRTUAL).

Ofrece a los/as participantes una charla teórica de 15 minutos para resumir las herramientas de la lluvia de ideas y cómo decidir un método de impartición virtual adecuado, utilizando el PPP.

Los/as participantes, entonces, tendrán 10 minutos para decidir qué método de impartición se adaptaría a sus contenidos de aprendizaje seleccionados.

Por último, pídeles que compartan su método de impartición elegido y por qué (5 minutos)

### Creación y Subida de un Video en YouTube



25 MINUTOS



APRENDIZAJE F2F /  
DIRIGIDO

#### TIPO DE ACTIVIDAD



CLASE MAGISTRAL

#### RECURSOS



PRESENTACIÓN  
POWERPOINT

Una de las opciones para planificar los contenidos online es crear un video.

En estas sesiones teóricas, los participantes reciben un curso acelerado sobre cómo filmar, subir y emitir en streaming un video a través de YouTube (y alternativamente, Twitch o Zoom).

En resumen, los participantes aprenden lo que se necesita para grabar un tutorial, para crear un video utilizando Powerpoint + voz en off y cómo pueden emitir en streaming mediante el software gratuito OBS Studio, y cómo pueden subir y emitir en streaming a través de YouTube.

Toda la información necesaria se ofrece en el PPP y se recomiendan enlaces adicionales.

### Herramientas de Evaluación Virtual



25 MINUTOS



APRENDIZAJE F2F / DIRIGIDO

#### TIPO DE ACTIVIDAD



CLASE MAGISTRAL



ACTIVIDAD GRUPAL

#### RECURSOS



PRESENTACIÓN POWERPOINT



RECURSO ONLINE

Después del aprendizaje, es importante que los/as formadores/as y el alumnado estén de acuerdo en que se han alcanzado los objetivos de aprendizaje.

Existen muchas opciones para evaluar los resultados de aprendizaje. Una de ellas es crear un cuestionario Kahoot.

Dedica 15 minutos a realizar el cuestionario Kahoot con los participantes y evalúa si han aprendido algo en esta sesión.

Finaliza con una lluvia de ideas de 5 minutos y una clase teórica de 5 minutos que muestre cómo crear un cuestionario Kahoot y ofrece recomendaciones de formas alternativas de evaluaciones online.

### Instrucciones para la Fase de Aprendizaje Autodirigido



15 MINUTES



APRENDIZAJE F2F /  
DIRIGIDO

#### TIPO DE ACTIVIDAD



CLASE MAGISTRAL



DISCUSIÓN

#### RECURSOS



PRESENTACIÓN  
POWERPOINT

Después de este 4º módulo, se espera que los/as participantes creen su propia sesión de aprendizaje virtual completa y apliquen en la práctica todo lo que han aprendido.

Repasad todos los contenidos de la formación WBL\_GOES\_VIRTUAL, además de permitir a los/as participantes que voluntariamente respondan a las preguntas “Qué has aprendido en los módulos 1-4 (sólo una persona por pregunta)

Recuerda a los/as participantes dónde pueden encontrar los documentos, plantillas y enlaces necesarios y ofréceles estar en contacto si tienen más preguntas.

Si es oportuno, acordad una fecha para un contacto final y para compartir los resultados.

Permite a los/as participantes plantear cuestiones y aclarar dudas.

Se ofrecen más detalles en el PPP.

### Creación de Contenidos Digitales WBL Propios



840 MINUTOS



APRENDIZAJE  
AUTODIRIGIDO

#### TIPO DE ACTIVIDAD



ACTIVIDAD  
INDIVIDUAL

#### RECURSOS



RECURSO ONLINE  
[www.wbl-goes-virtual.eu](http://www.wbl-goes-virtual.eu)

En la fase de aprendizaje autodirigido, los formadores de WBL deberán llevar a la práctica la teoría aprendida desarrollando una sesión digital que caracterice sus contenidos de WBL.

En resumen, se prevén las siguientes actividades de AAD:

1. **(1h)** elegir contenidos
2. **(1h)** crear resultados de aprendizaje
3. **(2h)** crear un guion gráfico y llamar a la acción
4. **(4h)** elegir método de impartición y crear contenidos de WBL
5. **(2h)** elegir una herramienta de evaluación virtual y crear evaluación
6. **(4h)** probar los contenidos digitales de WBL y recoger feedback

### Elegir Contenidos de WBL para su Virtualización



60 MINUTOS



APRENDIZAJE  
AUTODIRIGIDO

#### TIPO DE ACTIVIDAD



ACTIVIDAD  
INDIVIDUAL

#### RECURSOS



OTROS/ DE LIBRE  
ELECCIÓN

Como formador/a de WBL, existen muchos contenidos a tratar con el alumnado.

Repasa los contenidos de aprendizaje disponibles y clasifícalos en categorías de:

**a) Fácil de digitalizar**

Cualquier cosa que necesite poca adaptación, que se pueda escanear, grabar o subir, cualquier cosa que tengas a mano

**b) Posible de digitalizar**

Cualquier cosa que necesite un poco de adaptación y un poco de creatividad para adaptarse a un escenario de aprendizaje digital

**c) Difícil de digitalizar**

Cualquier cosa que necesite algo de esfuerzo para digitalizarse, puede que hardware específico o software comercial

**d) Imposible de digitalizar**

Cualquier cosa que requiera herramientas específicas y práctica manual del alumnado, por ejemplo maquinaria pesada solo disponible en el lugar de trabajo

Para esta fase de AAD, elige un tema/ algunos contenidos de WBL de las categorías a o b para continuar.

### Creación de Objetivos de Aprendizaje



60 MINUTOS



APRENDIZAJE  
AUTODIRIGIDO

#### TIPO DE ACTIVIDAD



ACTIVIDAD  
INDIVIDUAL

#### RECURSOS



RECURSO ONLINE

Utiliza la Taxonomía de Bloom como inspiración:  
<https://bit.ly/3pyzTDh>

Para información más detallada sobre Resultados de Aprendizaje:  
<https://bit.ly/344PAde>

Has seleccionado un tema/contenido de WBL de tu área. El siguiente paso es definir qué serán capaces tus alumnos/as de hacer cuando hayan terminado el contenido de aprendizaje virtual que estás a punto de diseñar.

Para crear los objetivos de aprendizaje, pregúntate: *¿qué debería el alumnado saber o ser capaz de hacer al finalizar la sesión de aprendizaje?*

Crea los resultados de aprendizaje para conocimientos, habilidades y competencias aplicando la estructura adecuada:

**Tras finalizar la sesión virtual, el alumnado será capaz de + “verbo de acción” + “objeto” + “contexto”.**

Crea tantos resultados de aprendizaje como creas necesarios, pero ten en cuenta que una sesión no deberá durar más de 45 minutos a 1,5 horas.

¿Todos los objetivos de aprendizaje se pueden lograr en el tiempo disponible?

Si no ¿podrías definir hitos de aprendizaje más pequeños?

Puede ser adecuado dividir los contenidos de aprendizaje en más de una sesión virtual.

### Creación de un Guion Gráfico y Llamada a la Acción



120 MINUTOS



APRENDIZAJE  
AUTODIRIGIDO

#### TIPO DE ACTIVIDAD



ACTIVIDAD  
INDIVIDUAL

#### RECURSOS



PDF / FOLLETO



RECURSO ONLINE

Has seleccionado los contenidos de aprendizaje y los resultados de aprendizaje para tu sesión de aprendizaje virtual.

Empieza con una lluvia de idea sobre los contenidos que deseas o necesitas tratar para lograr los resultados de aprendizaje.

Ahora es el momento de ponerlos en un orden coherente. Un hilo conductor debe llevar del inicio de la sesión hasta el final. Lo ideal es que incluyas una llamada a la acción para tu alumnado que los/as implique y los/as active investigando algo, probando algo en la práctica, o pidiéndoles que realicen la evaluación. La llamada a la acción se puede utilizar como un método de evaluación, pero puede ser también un paso independiente.

Utiliza la **plantilla** que se ofrece o crea tu propio guion gráfico. Lo importante es que puedas trabajar con él y comprendas qué hacer a continuación.

Para crear un guion gráfico digital puedes utilizar Mindmap: <https://bit.ly/3eypZLL>

### Elección del Método de Impartición y Creación de Contenidos WBL



240 MINUTOS



APRENDIZAJE  
AUTODIRIGIDO

#### TIPO DE ACTIVIDAD



ACTIVIDAD  
INDIVIDUAL

#### RECURSOS



PDF / FOLLETO

Basándote en tu tema, tus resultados de aprendizaje y el guion gráfico, ahora elige un método de impartición adecuado.

¿Crearás un video? ¿un folleto? ¿un podcast? ¿o un recurso interactivo?

Existen muchas buenas elecciones y no hay respuestas incorrectas. Sin embargo, antes de decidirte, asegúrate de que la preparación de los contenidos virtuales de WBL sea factible utilizando el **folleto** “Checklist de recursos disponibles”

Si estás satisfecho/a con tu elección, empieza a crear tus contenidos virtuales de WBL.

No olvides incluir una llamada a la acción e involucra a tu alumnado activamente en el proceso de aprendizaje.

### Elección de Herramienta de Evaluación Virtual y Creación de Evaluación



120 MINUTES



APRENDIZAJE AUTODIRIGIDO

#### TIPO DE ACTIVIDAD



ACTIVIDAD INDIVIDUAL

#### RECURSOS



OTROS/ DE LIBRE ELECCIÓN

Antes de presentar tus contenidos virtuales de WBL, piensa en un método de evaluación.

Esta evaluación puede estar relacionada con la llamada a la acción o puede ser algo independiente.

Si tu llamada a la acción ha sido que tu alumnado debiera crear algo por sí mismo poniendo en práctica los contenidos aprendidos, puedes simplemente pedirles que compartan su resultado final. Por ejemplo, pueden haber cocinado un pastel como tarea y ahora se les pide subir una foto de su pastel.

En otros casos, crea un cuestionario o una herramienta de evaluación interactiva para comprobar si el alumnado ha interiorizado los contenidos del aprendizaje. Utiliza surveymonkey, Google Forms, Kahoot o herramientas similares – no hay límites para tu creatividad y decide cómo comprobar si el alumnado ha alcanzado los resultados de aprendizaje.

### Prueba de los Contenidos Digitales de WBL y Recogida de Feedback



240 MINUTOS



APRENDIZAJE AUTODIRIGIDO

#### TIPO DE ACTIVIDAD



ACTIVIDAD INDIVIDUAL

#### RECURSOS



OTROS/ DE LIBRE ELECCIÓN

En este último paso, se comparte con el alumnado y se prueban los contenidos virtuales de WBL.

Permíteles que completen la sesión virtual y realicen la evaluación.

Evalúa si el alumnado ha alcanzado los objetivos y pídeles su opinión directamente.

Si es preciso, revisa tus contenidos digitales para que se adapten mejor a sus necesidades y ayúdales a alcanzar los objetivos de aprendizaje que has establecido para ellos/as.



# WBL GOES VIRTUAL



[WWW.WBL-GOES-VIRTUAL.EU](http://WWW.WBL-GOES-VIRTUAL.EU)



CC BY-SA 4.0



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

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