

Solucionario / SSCE074PO

Formación de formadores

Soluciones

Actividades

Test de Repaso



SOLUCIONES ACTIVIDADES

TEMA 1

SOLUCIÓN ACTIVIDAD 1

TIPO DE APRENDIZAJE	DEFINICIÓN	EJEMPLO
Aprendizaje receptivo	El estudiante comprende los conceptos de forma pasiva, sin mediar descubrimiento o pertinencia.	Clase magistral
Aprendizaje por descubrimiento o empírico	Permite que el estudiante descubra, experimente y/o decida.	Clase en el laboratorio realizando experimentos
Aprendizaje de memoria o repetitivo	Memorización sin necesariamente comprender lo que memoriza, es momentáneo, se limita a un tiempo o a una circunstancia.	Aprender las tablas de multiplicar o la tabla periódica de los elementos químicos
Aprendizaje significativo	De conexión y coherencia entre conocimiento previo y conocimiento nuevo, de esta forma, se genera permanencia y pertinencia de conceptos, habilidades y competencias.	Comunicarse en un idioma extranjero aprendido en el aula

SOLUCIÓN ACTIVIDAD 2

Estrategia	Ejemplo práctico
Crear un ambiente propicio para el aprendizaje	Antes de comenzar la clase, el/la docente organiza el aula de manera ordenada y tranquila. Elimina distracciones y crea un ambiente acogedor con música suave de fondo y aromatizantes naturales.
Establecer rutinas y horarios regulares	Al inicio de cada clase, el/la docente realiza una actividad de inicio predecible, como una pregunta reflexiva o un breve repaso de la lección anterior, para establecer un ritmo predecible en la clase.
Utilizar técnicas de atención plena	Antes de actividades intensivas, el/la docente guía a los/las estudiantes a través de un ejercicio de respiración consciente para calmar sus mentes y estar presentes en el momento presente.
Variar las actividades y los métodos de enseñanza	Durante una unidad de aprendizaje, el/la docente incorpora una variedad de actividades como debates, investigaciones en grupos pequeños, presentaciones individuales y juegos de roles para mantener el interés del alumnado.
Establecer metas claras y alcanzables	Antes de comenzar una tarea, el/la docente explica claramente los objetivos específicos que los estudiantes deben lograr al completarla, como contenido, estructura y gramática en una actividad de escritura.
Fomentar la participación activa	Durante una discusión en grupo, el/la docente formula preguntas abiertas y valora las aportaciones de los estudiantes para mantener su atención y compromiso con el contenido.
Proporcionar descansos regulares	Después de una actividad prolongada, el/la docente programa un breve descanso de cinco minutos para que los estudiantes se levanten, se estiren y se relajen antes de volver a la tarea, previniendo la fatiga mental.
Proporcionar retroalimentación constructiva	Después de que los/las estudiantes completen una tarea, el/la docente proporciona retroalimentación específica y constructiva sobre su desempeño, destacando los aspectos positivos y sugiriendo áreas de mejora con ejemplos concretos.

SOLUCIÓN ACTIVIDAD 3

Un ejemplo podría ser el siguiente:

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA PARA HISTORIA DEL ARTE	
Definir los objetivos de aprendizaje	Comprender los principales movimientos artísticos del Renacimiento. Identificar las características distintivas de las obras de arte renacentistas. Analizar el contexto histórico y cultural que influyó en el arte del Renacimiento.
Seleccionar los contenidos	Renacimiento: contexto histórico y cultural. Principales artistas y obras del Renacimiento. Características estilísticas del arte renacentista. Innovaciones técnicas y conceptuales en el arte del Renacimiento.
Elegir la metodología	Clase magistral para la introducción histórica. Análisis de obras de arte a través de imágenes proyectadas. Debate y discusión sobre las características del Renacimiento. Trabajo en grupo para investigar y presentar sobre un artista renacentista específico.
Diseñar actividades	Visualización y análisis de obras de arte renacentistas. Debate sobre la influencia del contexto histórico en el arte. Investigación y presentación de biografías de artistas renacentistas. Creación de un mural colaborativo inspirado en el Renacimiento.

Seleccionar los recursos	<p>Proyector para la visualización de imágenes.</p> <p>Textos históricos y libros de arte.</p> <p>Recursos en línea como videos y páginas web sobre el Renacimiento.</p> <p>Materiales artísticos para la actividad práctica.</p>
Definir los criterios de evaluación	<p>Participación en debates y discusiones en clase.</p> <p>Calidad de las investigaciones y presentaciones sobre artistas renacentistas.</p> <p>Creatividad y precisión en el mural colaborativo.</p> <p>Comprensión de los conceptos clave del Renacimiento en una evaluación escrita.</p>
Atención a la diversidad	<p>Adaptación de las actividades prácticas para estudiantes con distintos estilos de aprendizaje.</p> <p>Uso de materiales multimedia para apoyar a estudiantes visuales y auditivos.</p> <p>Proporcionar opciones de investigación y presentación flexibles para satisfacer las necesidades individuales de los estudiantes.</p>

TEMA 2

SOLUCIÓN ACTIVIDAD 1

Concepto	Tipo de contenido formativo
Actitudes	Actitudinal
Definiciones	Conceptual
Leyes	Conceptual
Métodos	Procedimental
Normas	Actitudinal
Principios	Conceptual
Procedimientos	Procedimental
Técnicas	Procedimental

Concepto	Tipo de contenido formativo
Teorías	Conceptual
Valores	Actitudinal

SOLUCIÓN ACTIVIDAD 2

Teniendo en cuenta que no hay solo una respuesta válida a esta actividad, nos ceñiremos al ejemplo sugerido en el enunciado. El tema 1 del Módulo Formativo 1451_3 tiene por título “Establecimiento de programas de entrenamiento en estrategias cognitivas básicas y alfabetización tecnológica” y el siguiente contenido:

- Introducción.
- Promoción de la autonomía personal y social.
- Autonomía, dependencia y autodeterminación.
- Aprendizaje significativo a la historia individual, la vida diaria y las áreas favorables de intervención.
- Coordinación con el equipo interdisciplinar. Funciones y competencias de sus miembros.
- Organización de actividades de estimulación, mantenimiento y rehabilitación de las capacidades cognitivas.
- Programas de entrenamiento en estrategias cognitivas básicas.
- Técnicas de estimulación y mantenimiento cognitivo.
- Diseño de actividades de mantenimiento y mejora de la capacidad cognitiva.
- Organización de actividades de alfabetización tecnológica.
- Programas de entrenamiento en alfabetización tecnológica.
- Técnicas de alfabetización tecnológica.

- Diseño de actividades de alfabetización tecnológica.
- Realización de actividades de seguimiento y evaluación del proceso de entrenamiento en estrategias cognitivas básicas y alfabetización tecnológica.
- Indicadores del nivel de autonomía de la persona con discapacidad.
- Técnicas e instrumentos de evaluación continua de las estrategias cognitivas básicas (atención, memoria, orientación, lenguaje) y alfabetización tecnológica.
- Elaboración de informes y valoración con el equipo interdisciplinar.

Una propuesta de temporalización diaria para el Tema 1 del Módulo Formativo 1451_3 podría ser la siguiente:

9:00 - 10:30	Introducción y promoción de la autonomía personal y social	Comprender los conceptos de autonomía, dependencia y autodeterminación. Discutir la importancia de la promoción de la autonomía personal y social en personas con discapacidad.
10:45 - 12:15	Aprendizaje significativo y coordinación con el equipo interdisciplinar	Reflexionar sobre el aprendizaje significativo a la historia individual, la vida diaria y las áreas favorables de intervención. Comprender las funciones y competencias de los miembros del equipo interdisciplinar.
13:15 - 14:45	Organización de actividades y programas de entrenamiento en estrategias cognitivas básicas	Aprender a organizar actividades de estimulación, mantenimiento y rehabilitación de las capacidades cognitivas. Comprender los programas de entrenamiento en estrategias cognitivas básicas y las técnicas de estimulación y mantenimiento cognitivo.

15:00 - 16:30	Alfabetización tecnológica y evaluación del proceso de entrenamiento	Aprender a organizar actividades de alfabetización tecnológica y comprender los programas de entrenamiento en alfabetización tecnológica. Discutir las técnicas de alfabetización tecnológica y cómo diseñar actividades de alfabetización tecnológica. Comprender cómo realizar actividades de seguimiento y evaluación del proceso de entrenamiento en estrategias cognitivas básicas y alfabetización tecnológica.
---------------	--	---

ACTIVIDAD 3

Recursos Didácticos Tangibles	Recursos Didácticos Intangibles
Libros	Videos
Manuales	Presentaciones multimedia
Equipos	Simulaciones
Material manipulativo	Juegos educativos
Herramientas de laboratorio	Aplicaciones educativas
Materiales de arte y manualidades	Plataformas de aprendizaje en línea
Instrumentos musicales	Software educativo
Maquetas	Podcasts

TEMA 3

SOLUCIÓN ACTIVIDAD 1

Ardora es una herramienta digital diseñada específicamente para docentes, permitiéndoles crear contenido web personalizado de manera sencilla y sin necesidad de tener conocimientos técnicos de diseño o programación web. Con Ardora, los docentes pueden crear una amplia variedad de actividades, que van desde crucigramas y sopas de letras hasta paneles gráficos y esquemas. Además, Ardora ofrece más de 10 tipos de páginas multimedia, incluyendo galerías, panorámicas o zooms de imágenes, y reproductores de audio y video. Pero eso no es todo, Ardora también proporciona herramientas para el trabajo colaborativo entre los estudiantes, como páginas para servidor, anotaciones y álbum colectivo, líneas de tiempo, póster, chat, sistema de comentarios y gestor de archivos.

Por otro lado, JClic es un entorno que permite la creación, realización y evaluación de actividades educativas multimedia. Esta herramienta, desarrollada en la plataforma Java, es de software libre y está basada en estándares abiertos, lo que permite su funcionamiento en diversos sistemas operativos como Linux, Mac OS X, Windows y Solaris. Una de las características más destacadas de JClic es que permite el uso de las actividades desarrolladas en línea, es decir, desde Internet. Además, JClic ofrece nuevas características para las actividades, como tiempo máximo, número máximo de intentos, orden de resolución, y actividades de memoria con dos bloques de contenido, entre otras.

SOLUCIÓN ACTIVIDAD 2

Deberás tener en cuenta los siguientes aspectos:

Accesibilidad tecnológica: asegúrate de que el contenido del curso sea accesible en diferentes dispositivos (computadoras, tabletas, teléfonos). Proporciona instrucciones claras sobre cómo acceder a la plataforma y navegar por el contenido.

Solución: todos los materiales del curso estarán disponibles en formato web y serán responsivos para diferentes dispositivos.

Orientación inicial: crea una sección introductoria con tutoriales sobre la plataforma. Ofrece apoyo inicial para que los estudiantes se sientan cómodos desde el principio.

Solución: publica un video tutorial sobre cómo navegar por la plataforma.

Motivación y enganche: diseña actividades interactivas como cuestionarios, debates y foros. Utiliza un diseño atractivo y relevante para mantener a los estudiantes comprometidos.

Solución: crea un foro de presentación para que los estudiantes se conozcan.

Flexibilidad horaria: proporciona acceso al contenido en horarios convenientes. Considera grabar sesiones en vivo para que los estudiantes puedan verlas más tarde.

Solución: las clases en vivo se grabarán y estarán disponibles para su visualización posterior.

Comunicación efectiva: establece canales claros para preguntas y retroalimentación. Fomenta la colaboración entre estudiantes a través de foros o grupos de estudio.

Solución: establece un canal de preguntas en la plataforma, fomenta la colaboración en grupos pequeños para proyectos.

Apoyo socioemocional: crea un ambiente de confianza. Brinda apoyo emocional en caso de ansiedad o estrés.

Solución: el formador estará disponible para consultas individuales, promueve la empatía y el respeto entre los estudiantes.

Variedad de formatos: ofrece contenidos en diferentes formatos: vídeos, lecturas, ejercicios. Adapta el material según los estilos de aprendizaje de los estudiantes.

Solución: ofrece lecturas, vídeos y ejercicios prácticos, adapta los ejemplos según las preferencias de aprendizaje.

Evaluación justa y transparente: explica claramente los criterios de evaluación. Proporciona instrucciones detalladas para tareas y exámenes.

Solución: publica una rúbrica detallada para cada tarea, proporciona retroalimentación constructiva.

SOLUCIÓN ACTIVIDAD 3

A continuación, se presenta un ejemplo de curso creado a partir del modelo ADDIE.

El curso es “**Conceptos básicos de marketing digital para principiantes**”

Para ello hemos seguido las fases del Modelo: Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación y Evaluación.

Análisis:

- Identificar al público objetivo: personas interesadas en aprender sobre marketing digital.
- Determinar los objetivos de aprendizaje: comprender los fundamentos del marketing en línea.
- Evaluar las necesidades tecnológicas: acceso a una computadora y conexión a Internet.

Diseño:

- Crear un plan de lecciones:
 - Introducción al marketing digital.
 - SEO y SEM.
 - Redes sociales y publicidad en línea.
 - Email marketing y análisis de datos.
 - Diseñar materiales multimedia: Videos, presentaciones, infografías.

Desarrollo:

- Crear contenido:
 - Grabar videos explicativos.
 - Diseñar presentaciones con herramientas como Genially.
 - Crear infografías con Canva.

Implementación:

- Publicar el curso en una plataforma de aprendizaje en línea.
- Facilitar acceso a los estudiantes.
- Fomentar la participación a través de foros y debates.

Evaluación:

- Realizar pruebas de conocimiento al final de cada módulo.
- Obtener retroalimentación de los estudiantes.
- Evaluar el éxito del curso en función de los objetivos establecidos.

Ejemplo de Contenido:

Módulo 1: Introducción al Marketing Digital:

¿Qué es el marketing digital?

Ventajas y desafíos.

Tendencias actuales.

Módulo 2: SEO y SEM:

Optimización de motores de búsqueda.

Publicidad en motores de búsqueda.

Módulo 3: Redes Sociales y Publicidad en Línea:

Estrategias de redes sociales.

Anuncios en Facebook e Instagram.

Módulo 4: Email Marketing y Análisis de Datos:

Creación de campañas de email.

Uso de herramientas de análisis como Google Analytics.

SOLUCIÓN ACTIVIDAD 4

Presentación: “Descubriendo el Sistema Solar”

Diapositivas:

Introducción: Título: **“Bienvenidos al Espacio”**.

Imagen de la Vía Láctea de fondo.

Botón interactivo: “Comenzar”.

Planetas Interiores:

Título: **“Mercurio, Venus, Tierra y Marte”**.

Descripción breve de cada planeta.

Imágenes de los planetas.

Botones interactivos para explorar más detalles.

Planetas Exteriores:

Título: **“Júpiter, Saturno, Urano y Neptuno”**.

Descripción y curiosidades.

Animaciones de los anillos de Saturno.

Botones para ver videos sobre tormentas en Júpiter.

Cuerpos Celestes:

Título: **“Asteroides, Cometas y Estrellas”**.

Información sobre asteroides y cometas.

Imágenes de estrellas y constelaciones.

Botones para explorar constelaciones famosas.

Despedida:

Título: **“El Espacio es Fascinante”**.

Imagen de la Tierra desde el espacio.

Botón interactivo: “Volver al Inicio”.

¡Explora el Espacio!



SOLUCIONES TEST DE REPASO

1. a) Corteza prefrontal
2. a) Regular las funciones cognitivas y perceptivas
3. b) Determinación de la herencia de rasgos cognitivos
4. b) Epigenética
5. b) Teoría del aprendizaje significativo
6. d) Relevancia y significado
7. c) Desarrollo de habilidades cognitivas
8. c) El impulso interno y natural que experimenta una persona para participar en una actividad
9. d) Proporcionar descansos regulares durante las clases
10. c) Responsabilidad personal en el proceso de aprendizaje
11. a) Rasgos cognitivos, afectivos y fisiológicos que indican cómo los alumnos interactúan con su entorno de aprendizaje
12. c) Motivación que proviene de la propia ejecución de una tarea y la satisfacción resultante
13. c) Proporcionar retroalimentación constructiva

14. c) Potenciar la consolidación de la información en la memoria a largo plazo
15. b) Feedback implícito
16. c) Practicar técnicas de respiración y relajación
17. c) Definición de objetivos de aprendizaje
18. b) Porque activa diferentes áreas del cerebro y facilita la comprensión
19. c) Flexibilidad de horarios
20. b) Facilitar el aprendizaje
21. b) Estudio de casos
22. b) Motivar a los/las estudiantes para aprender
23. a) Flexibilidad
24. c) Orientar en el proceso de enseñanza-aprendizaje
25. d) Describen resultados específicos y medibles
26. a) Teóricos
27. b) Proporcionar conocimientos
28. c) Involucrar activamente a los participantes en su proceso de aprendizaje
29. b) Resolución de problemas y proyectos

- 30. c) Redactar las instrucciones de manera clara, precisa y detallada
- 31. d) Promoción de la colaboración, la comunicación y el intercambio de ideas
- 32. c) Facilitar la comprensión de conceptos y habilidades
- 33. b) Proporciona retroalimentación oportuna y constructiva
- 34. c) Los recursos didácticos se utilizan para facilitar la enseñanza y el aprendizaje, mientras que los pedagógicos se centran en las estrategias de enseñanza
- 35. c) Proporciona una retroalimentación continua que permite al formador o formadora hacer ajustes en tiempo real para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje
- 36. d) Identificar tendencias y áreas de mejora en el proceso formativo
- 37. c) Validez
- 38. c) Observación directa
- 39. d) Pruebas prácticas
- 40. b) Validez de criterio
- 41. d) Plataformas públicas
- 42. c) Recursos en papel
- 43. d) Cuestionarios y evaluaciones interactivas

- 44. d) Incorporar actividades prácticas y ejercicios interactivos
- 45. b) Definir el objetivo educativo y el público al que va dirigido
- 46. b) Gráfico de tarta
- 47. a) Su interfaz intuitiva
- 48. c) La compatibilidad con los estándares SCORM, xAPI y AICC
- 49. a) Comunicación inicial y despedida
- 50. c) Brindar oportunidades para que los estudiantes lideren proyectos
- 51. c) Mensajería interna
- 52. d) Interacción y comunicación
- 53. d) Cuestionarios y pruebas online
- 54. a) Análisis de contenido
- 55. a) Retroalimentación automática