

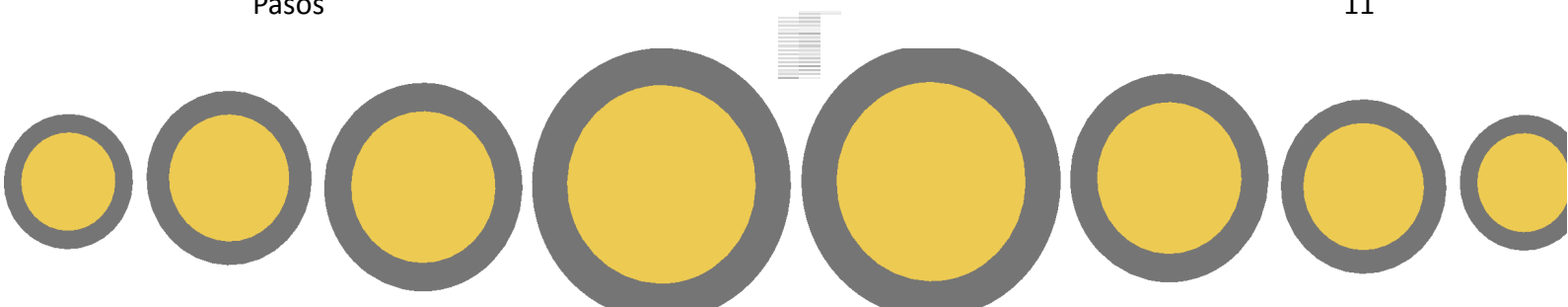
Programa de
Formación Presencial
Manual del Alumno – Parte 1
Aprender en clase



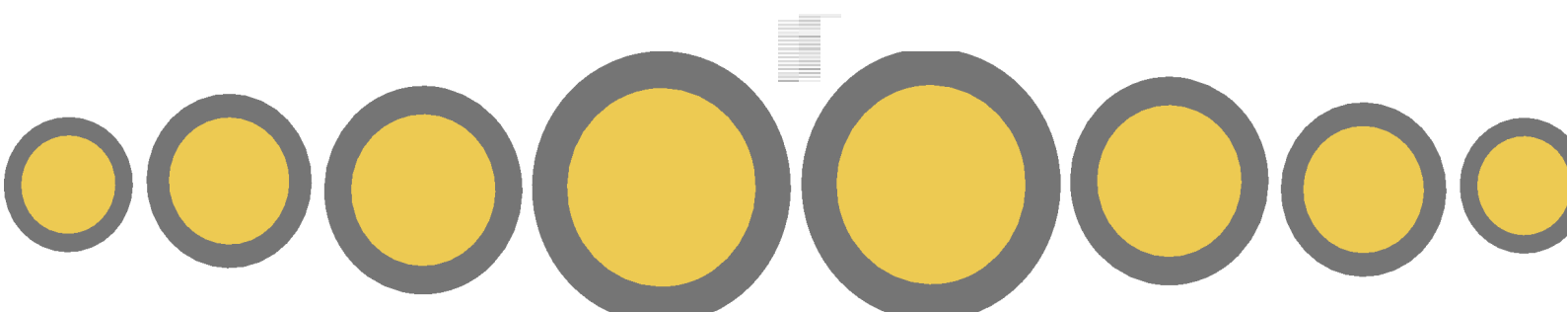
A Family Learning Model to
Promote Financial Literacy

CONTENIDO

Introducción al manual del alumno para el programa de formación presencial	3
Estructura del programa de formación	3
Resultados de aprendizaje	4
Grupo objetivo de PIGGY BANK	4
Actividad de aprendizaje 1 - Importancia de la educación financiera	4
Actividad de aprendizaje 2 – Usando una estrategia pedagógica innovadora	5
Haz que el aprendizaje sea más atractivo e inolvidable	6
Proporcionando a los alumnos una disciplina positiva	6
Actividad de aprendizaje 3 - Presentación del nuevo recurso educativo basado en desafíos para el aprendizaje	8
Actividad de aprendizaje 4 - Desarrollo del nuevo recurso educativo basado en desafíos para el aprendizaje	8
Pautas para el desarrollo: Cómic	8
Introducción	8
Nivel	9
Relevancia	9
Calidad	9
Estándares y Escenario	9
Mensaje claro y habilidades útiles	9
Traducción	10
Digitalización	10
Directrices para el desarrollo: Salas de Escape	10
¿Qué es una sala de escape educativa digital?	10
Introducción a la tarea	10
Preguntas de prueba	10
Nivel	10
Relevancia	10
Calidad	11
Pasos	11

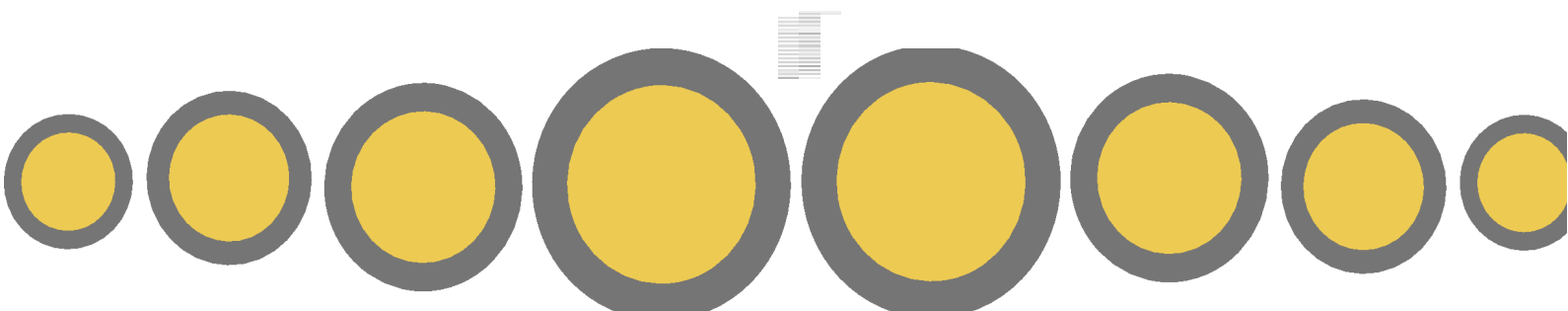


Estándares	11
Respuestas	11
Conclusiones – un buen consejo	11
Directrices para el desarrollo de: WebQuest	11
¿Qué es una WebQuest?	11
Introducción	12
Motivación	12
Conocimientos nuevos y existentes	12
Tareas	12
Nivel de tarea	12
Estándares	12
Recursos	12
Pasos	12
Colaboración	12
Relevancia	13
Calidad	13
Autoevaluación	13
Conclusión	13





El apoyo de la Comisión Europea a la producción de esta publicación no constituye un respaldo de los contenidos, que reflejan únicamente las opiniones de los autores, la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información que contenga en ella.



Introducción al manual del alumno para el programa de formación presencial

Este manual del alumno proporciona apoyo para el programa de formación (25 horas de taller presencial) que se centra en permitir que los adultos desarrollen sus propios recursos basados en desafíos que contienen todo el contenido de aprendizaje necesario. El manual del alumno está diseñado para que los formadores de adultos apoyen su compromiso con los nuevos recursos de aprendizaje familiar desarrollados en el proyecto PIGGY BANK. El manual del alumno y el programa de capacitación garantizarán que los formadores de adultos adquieran habilidades necesarias para desarrollar sus propios cómics, recursos en línea basados en desafíos de salas de escape y sus propios recursos basados en desafíos de WebQuest.

Estructura del programa de formación

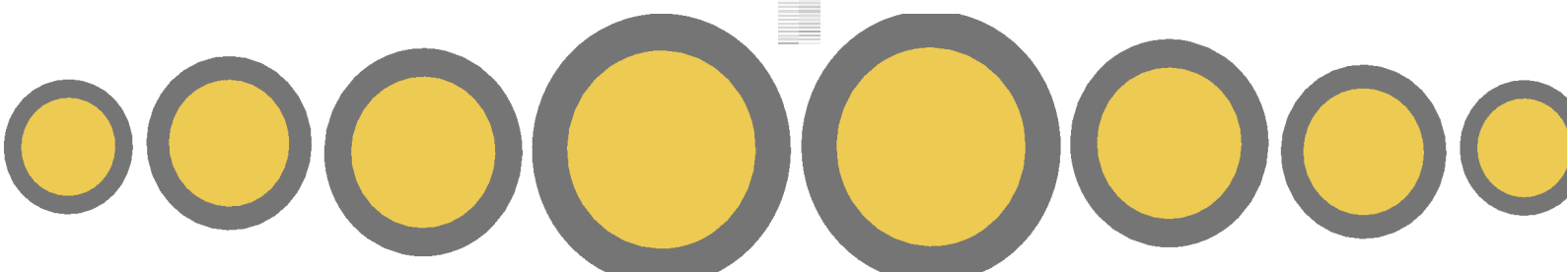
El programa de formación comienza con la introducción de los principios básicos de la educación financiera antes de centrar su atención en el modelo de aprendizaje familiar desarrollado en el proyecto PIGGY BANK y los diferentes recursos apropiados para la edad. El manual del alumno está diseñado como un documento de apoyo para impartir el programa a los alumnos adultos.

El manual del alumno consta de los siguientes elementos:

- Introducción
- Importancia de la educación financiera
- Uso de la estrategia pedagógica innovadora
- Presentación del nuevo recurso educativo para el aprendizaje basado en desafíos
- Desarrollo del nuevo recurso educativo para el aprendizaje basado en desafíos

El plan de estudios presencial de 25 horas se presenta en los siguientes módulos, de la siguiente manera:

Día 1	4 horas	Un taller introductorio que presenta la educación financiera y los principios básicos de las buenas prácticas de aprendizaje familiar
Día 2	7 horas	Un taller que demuestra las mejores prácticas en la construcción de una sala de escape educativa en línea, una WebQuest y un cómic



Día 3	7 horas	Un taller que demuestra las mejores prácticas en la construcción de una sala de escape educativa en línea, una WebQuest y un cómic
Día 4	7 horas	Un taller donde los formadores de adultos deben desarrollar un esquema de los diferentes pasos necesarios para desarrollar sus propios recursos basados en desafíos.

Resultados de aprendizaje

Al finalizar el programa de formación, los participantes deben:

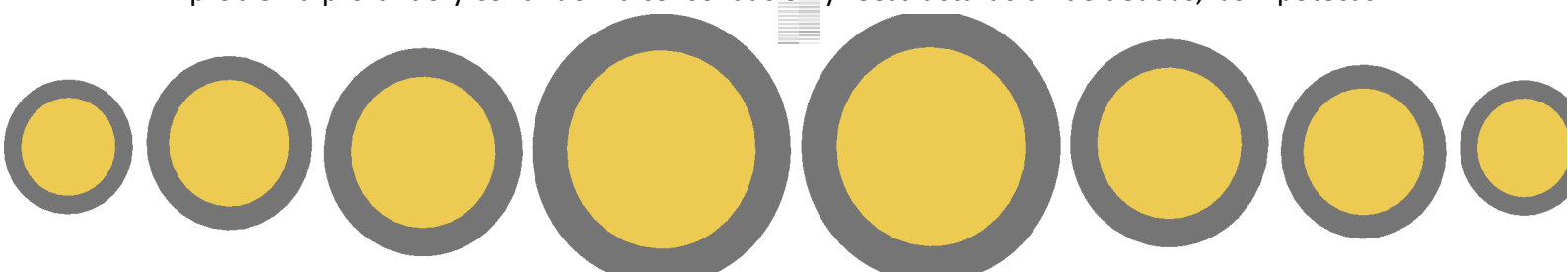
1. Conocer los objetivos del proyecto PIGGY BANK, la importancia de la educación financiera y el compendio de recursos de PIGGY BANK.
2. Comprender la pedagogía que sustenta el desarrollo de las salas de escape, WebQuests y Cómic.
3. Comprender los métodos de enseñanza para los diferentes grupos de edad y ser capaz de adaptar el estilo de enseñanza para cada grupo de alumnos.
4. Ser capaz de desarrollar su propio cómic, sala de escape y WebQuest.

Grupo objetivo de PIGGY BANK

El grupo objetivo principal del proyecto PIGGY BANK son familias con jóvenes nativos digitales que tienen tecnologías móviles integradas en su vida diaria. El diseño de recursos educativos a medida basados en juegos a los que se puede acceder directamente desde teléfonos inteligentes y otros dispositivos móviles aumenta significativamente las posibilidades de tener un impacto duradero en el grupo objetivo en todos los países socios y de desarrollar una mayor comprensión de los conceptos y temas de educación financiera seleccionados.

Actividad de aprendizaje 1 - Importancia de la educación Financiera

La crisis actual causada por la pandemia en Europa y todo el mundo está teniendo un impacto fatal en la economía. Los problemas económicos de los países se reflejan en la vida de las familias y las personas. Hay muchas familias en las que las deudas siguen siendo un problema profundo y continuo. La consolidación y reestructuración de deudas, las hipotecas

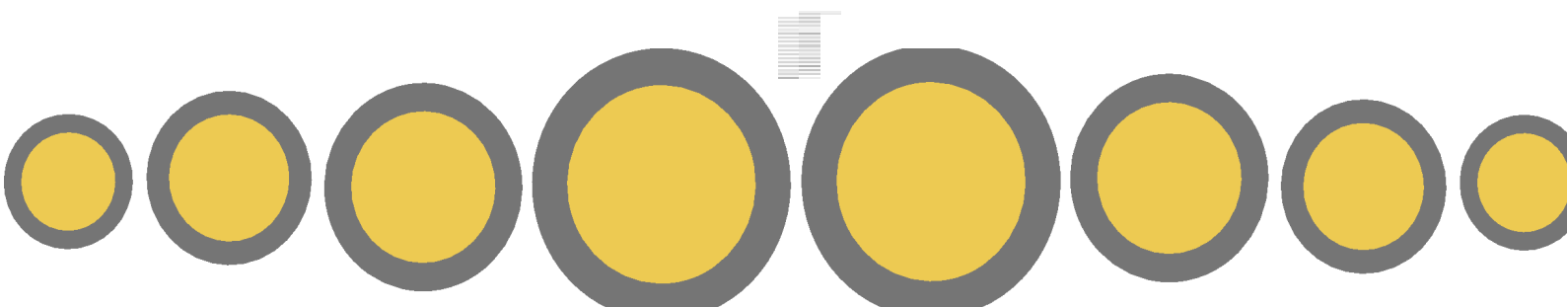


de capital negativo, la insolvencia personal, los fondos buitres son términos que se han vuelto demasiado familiares para muchos adultos en toda Europa y han ido acompañados de recuperaciones de bienes y propiedades y desalojos. Si bien estos son los signos visibles de estrés en el que aún se encuentran muchas familias, también ha habido un aumento en las rupturas familiares, las enfermedades relacionadas con el estrés e incluso los suicidios. Para muchos adultos, la falta de conocimientos financieros está en el centro de estos problemas continuos. En verdad no hay una salida fácil de la situación actual para muchas familias, y habrá que tomar decisiones difíciles para tratar de mitigar el impacto de las dificultades financieras en el futuro.

Si hay alguna lección que hay que aprender de los acontecimientos recientes en Europa, sin duda debe reconocerse que la educación financiera es un conocimiento clave para todos los europeos si queremos lograr una sociedad inclusiva y equitativa que es uno de los objetivos centrales de la UE.

Las familias no pueden emitir bonos ni recibir apoyo del Banco Central Europeo. Cuando las familias se ven atrapadas en circunstancias financieras extremas, hay un número limitado de opciones disponibles para ayudar a superar sus problemas. Mientras que las instituciones financieras de toda Europa se han comprometido a trabajar con familias que están endeudadas para planificar una forma de salida a la angustiante situación actual y mientras ahora hay toda una serie de organizaciones que se han establecido para ofrecer asesoramiento y apoyo a las personas con dificultades financieras, los miembros adultos de la familia que en la mayoría de los casos han iniciado la carga de la deuda actual todavía se niegan a comprometerse con las instituciones financieras y las agencias de apoyo.

Estos problemas no desaparecerán y uno de los principales factores que obstaculizan las posibles soluciones de la deuda familiar es la falta de habilidades clave de educación financiera que actualmente tienen la mayoría de las comunidades poco calificadas donde la carga de la deuda sigue siendo alta. Para muchas personas, las agencias de apoyo que se han establecido vienen con un estigma, estrés y vergüenza. Además, muchos de los adultos afectados no tienen confianza en sí mismos para contactar a su institución financiera y comenzar el proceso de reestructuración o conciliación de su endeudamiento. Para muchos, desarrollar la educación financiera en un entorno tranquilo puede ser el primer paso en el camino hacia la recuperación. Los entornos educativos para adultos y la sociedad son los vehículos perfectos para comenzar el proceso de alfabetización a través de un enfoque de aprendizaje familiar.



Actividad de aprendizaje 2 – Usando una estrategia pedagógica innovadora

El programa de Formación en-servicio utilizará metodologías pedagógicas innovadoras para brindar formación en entornos dinámicos y para construir herramientas de aprendizaje dinámicas que utilizan metodologías de aprendizaje basadas en desafíos.

Los nuevos recursos basados en desafíos son ricos en medios e interactivos, y la formación en-servicio familiariza a los formadores de adultos con los nuevos enfoques necesarios para usar e integrar los nuevos recursos en las actividades diarias de manera efectiva.

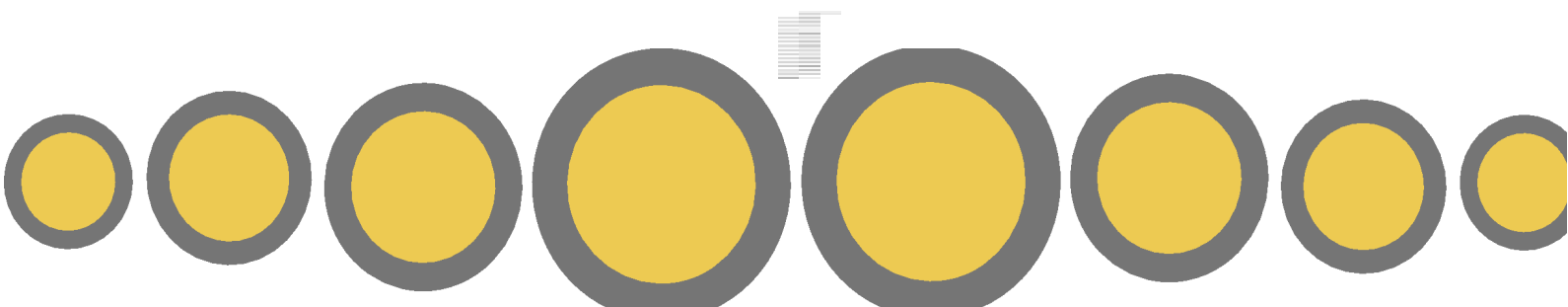
La construcción de confianza y relaciones creíbles entre las familias y los formadores de adultos que trabajan con ellos es el objetivo fundamental que ha conformado el diseño del proceso de implementación de PIGGY BANK.

Las salas de escape educativas en línea y las WebQuests pueden proporcionar un enfoque dinámico de aprendizaje en el que los alumnos exploran problemas y desafíos del mundo real. Con este tipo de aprendizaje activo y atractivo, los alumnos se inspiran para obtener un conocimiento más profundo de las materias que están estudiando. Se propone el uso de estos recursos por su flexibilidad para formular diversas estrategias pedagógicas y su adaptabilidad a los más diversos temas o contenidos. También pueden ayudar a maximizar el uso de las herramientas y entornos digitales que están profundamente incorporados en la vida diaria de nuestras poblaciones nativas digitales y que están ampliamente disponibles en la actualidad. Es un enfoque desarrollado sobre teorías constructivistas con el que muchos socios del proyecto se han familiarizado en su trabajo diario y como resultado de su participación en proyectos ERASMUS+.

Cuando los socios presentaron el enfoque para utilizar una combinación de cómics para niños, salas de escape educativas en línea y retos en WebQuest para niños y adultos jóvenes, y talleres de iniciación para padres y tutores a formadores de adultos en sus áreas locales, el feedback fue extraordinario.

Haz que el aprendizaje sea más atractivo e inolvidable

El programa de formación PIGGY BANK tiene como objetivo hacer que el aprendizaje sea más atractivo e inolvidable mediante el uso de herramientas educativas integradas y basadas en la investigación. Como formador de adultos, tienes la oportunidad única de mejorar las actividades de enseñanza y las lecciones utilizando las herramientas educativas del proyecto PIGGY BANK. Mientras piensas cómo planificar e implementar estas



herramientas de aprendizaje, considera las siguientes perspectivas sobre la enseñanza y el aprendizaje:

- **Acceder a conocimientos previos**

Las personas aprenden de manera más efectiva cuando el nuevo aprendizaje está conectado con habilidades e ideas familiares. Cuanto más conozcas a tus participantes, sus fortalezas e intereses académicos, sus fortalezas e intereses personales, más podrás adaptar las actividades de enseñanza para que se adapten a ellos como estudiantes.

- **Cada alumno es único**

La forma en la que se aprende mejor puede no ser la misma para todos. Prueba diferentes estrategias hasta que encuentres una (o algunas), esto parece funcionar para cada individuo o grupo. Debes tener en cuenta que el grupo objetivo de este proyecto se compone de diferentes edades. Por lo tanto, es importante adaptar el enfoque a cada edad.

- **Ser creativo**

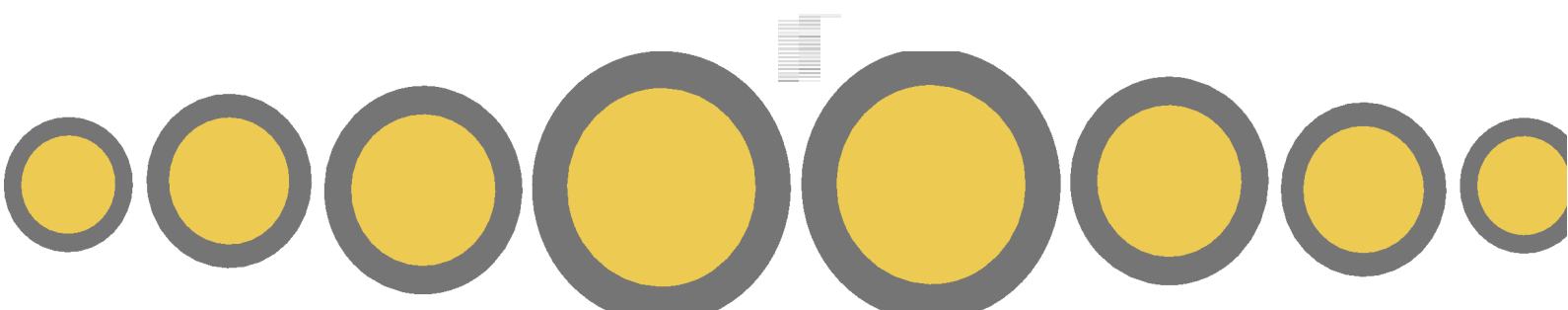
Cuando aprender es divertido, las personas están motivadas a participar activamente y es más probable que recuerden lo que han aprendido.

- **Ayudar a los estudiantes a completar las tareas de forma independiente**

Sé un recurso para los alumnos a la vez que les das espacio para encontrar sus propias respuestas. Guíalos a través de todos los pasos para que puedan abordar un problema similar o responder a una pregunta similar sin ayuda. Cuando los alumnos pidan ayuda por primera vez, intenta determinar las formas en que puedes animarlos a que se ayuden entre sí mismos.

- **Concéntrate en las fortalezas y brinda comentarios positivos**

Es probable que muchos alumnos hayan tenido una experiencia educativa previa negativa. Contrarresta esos sentimientos de incomodidad con elogios y enfócate en nuevas habilidades y un progreso notable.



Proporcionar a los alumnos una disciplina positiva

El proyecto PIGGY BANK tiene intención de brindar un programa de formación de alto nivel a los formadores de adultos, proporcionándoles las herramientas necesarias para trabajar conjuntamente para promover la educación financiera utilizando una variedad de metodologías de aprendizaje basadas en desafíos y proyectos. Los formadores de adultos a menudo tienen la tarea de motivar y apoyar a los estudiantes en nuevos campos como la educación financiera y, también, se espera que proporcionen acceso a los servicios para los grupos más marginados y en zonas remotas. Para muchas personas, su educación ha llegado tan lejos como puede llegar dentro de la enseñanza formal y los entornos formales de aprendizaje. Sin embargo, las oportunidades que brindan los nuevos entornos dinámicos en línea para abordar problemas persistentes como las bajas tasas de educación financiera, especialmente entre las familias de bajos ingresos, siguen sin explotarse. La oferta de nuevas oportunidades de aprendizaje puede acelerarse consolidando los esfuerzos de los formadores a través de programas de formación en-servicio y la introducción de recursos educativos completamente nuevos basados en desafíos que ayudan a abrir nuevos canales de adquisición de conocimientos.

Es importante recordar que la mayoría de los problemas de disciplina ocurren cuando los alumnos no satisfacen sus necesidades de alguna manera. Puedes ayudarles en el aprendizaje y la educación, enseñándoles cómo satisfacer sus necesidades de manera adecuada. Para esto, deberás establecer pautas de comportamiento. A continuación, se muestran algunos pasos que puedes sugerir para ayudar a los alumnos a controlar su comportamiento:

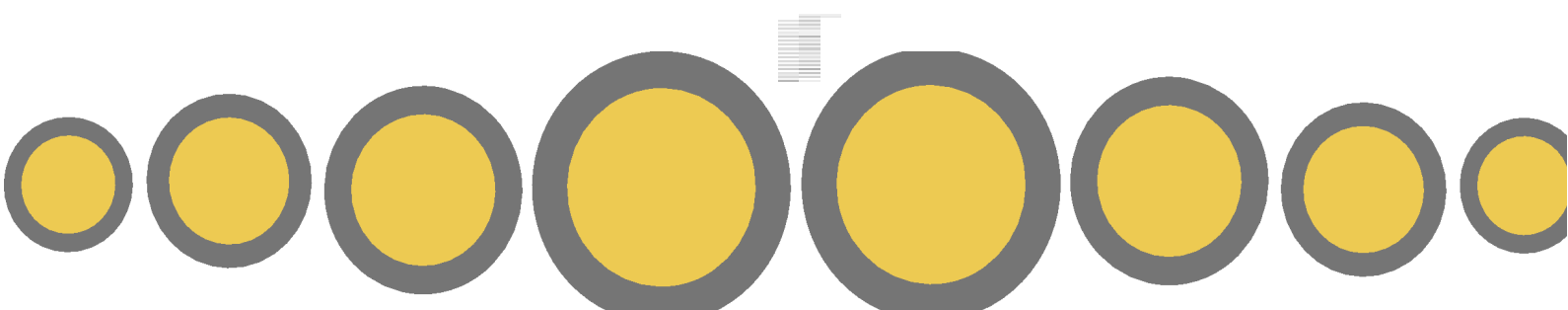
- **Establece expectativas**

Da instrucciones claras sobre lo que deseas lograr y describe el comportamiento que esperas de los alumnos durante la implementación de las actividades de PIGGY BANK. Usa un tono profesional al comunicarte y al dirigir las sesiones de formación.

- **Esperar respeto**

La participación en el proyecto PIGGY BANK es una oportunidad emocionante para que las familias desarrollen sus conocimientos financieros y debe considerarse un privilegio. Cada alumno debe respetarte, a los demás participantes y al equipo que está utilizando.

- **Proporciona una estructura**



Una rutina bien planificada con actividades y objetivos asegura resultados más positivos.

- **Mostrar sentido del humor**

No debe confundirse con el ridículo: usa una risa o una sonrisa para romper la tensión o quita importancia a una posible lucha de “poderes”.

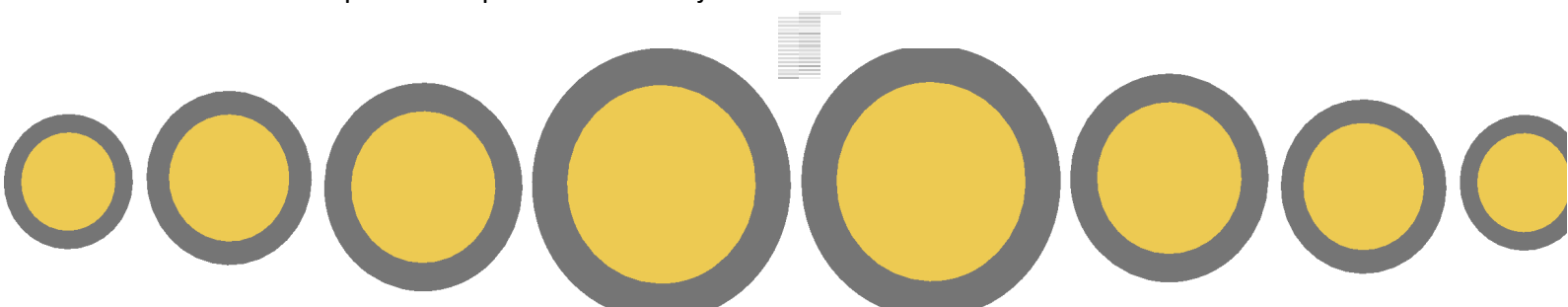
- **Se positivo y entusiasta**

Si quieres que tus estudiantes pongan el listón alto en términos de resultados y logros, asegúrate de brindarles la posibilidad y el entusiasmo para impulsarlos hacia sus ambiciones.

Actividad de aprendizaje 3 - Presentación del Nuevo Recurso Educativo para el Aprendizaje basado en Desafíos

El aprendizaje familiar eficaz requiere que los diferentes subgrupos de la familia sean considerados en el diseño de cualquier material de aprendizaje propuesto. Para el proyecto PIGGY BANK, los socios han creado recursos de educación financiera para 3 diferentes grupo, concretamente:

1. **Cómics:** para niños de entre 6 y 12 años: estos recursos forman parte de un cómic temático mensual que presenta los conceptos de educación financiera. El cómic está escrito cuidadosamente para construir un entendimiento básico de cómo administrar el dinero, cómo hacer un presupuesto de manera efectiva, cómo reconocer los escollos financieros, etc. La colección completa de cómics comprende 12 ediciones, una por mes, cada una de las cuales trata un tema diferente de educación financiera.
2. **Sala de Escape:** para adolescentes entre 13 y 18 años: estos recursos comprenden una serie de 12 recursos educativos en línea basados en conseguir desafíos en salas de escape que presentan escenarios temáticos sobre habilidades prácticas de educación financiera.
3. **WebQuests:** para jóvenes de entre 19 y 25 años: estos recursos comprenden una serie de 12 WebQuest que animan a los alumnos a desarrollar habilidades financieras más profundas para afrontar mejor las situaciones de la vida cotidiana.



El formador proporcionará ejemplos de cada recurso basado en desafíos. Después de completar esta lección, se les presentarán los cómics, las salas de escape y las WebQuests. The trainer will provide you with examples of each challenge-based resource. After completing this lesson, you will be introduced to Comic Books, Escape Rooms and WebQuests and modelos para desarrollar cada uno de estos recursos.

Actividad de aprendizaje 4 - Desarrollo del nuevo recurso educativo basado en desafíos para el aprendizaje

Guía para el desarrollo: Cómic

Introducción

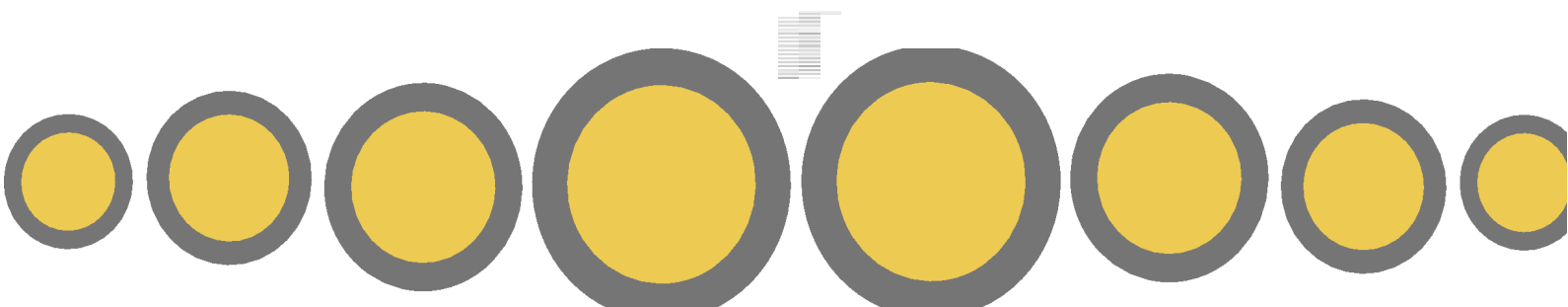
Con su contenido, cada cómic debe ser interesante e instructivo para el grupo destinatario. Al leer los cómics, el lector debe conectarse con los personajes y así aprender a comportarse de manera inteligente y responsable ante situaciones que aparecen en los cómics. Para lograr esto, el texto debe basarse en los intereses y objetivos que son más comunes del grupo objetivo.

Nivel

Aparte del hecho de que los cómics deben ser interesantes e instructivos, también deben ser divertidos y significativos para el grupo objetivo. Los personajes de los cómics deben adaptarse al límite de edad del grupo objetivo, es decir, deben de estar hechos de manera que el grupo objetivo pueda conectar a los personajes con fenómenos y situaciones de la vida real. Es necesario crear cómics que animen al lector a pensar en la mejor forma de afrontar una situación parecida. Dado que los temas tratados son de carácter práctico, es importante adaptar el nivel de los cómics a los lectores de tal manera que sean capaces de comprender el mensaje y adquirir los conocimientos prácticos necesarios que podrán aplicar en la vida diaria.

Relevancia

La exactitud de toda la información se debe verificar con antelación y el tema debe estar relacionado con el objetivo deseado. Es muy importante que la información que usamos se pueda aplicar en la práctica y que al usarla influimos positivamente en la capacidad de toma de decisiones del grupo destinatario en la vida diaria. El texto de los cómics debe estar



compuesto con cuidado para no enviar un mensaje equivocado al grupo objetivo y llevarlo a hacer movimientos equivocados en las situaciones que se encontrarán a lo largo de la vida.

Calidad

Todos los cómics deben proporcionar la suficiente cantidad y calidad de información necesaria para adquirir conocimientos. Toda la información debe adaptarse a la situación económica y social del grupo objetivo para que el cómic pueda aplicarse en la práctica y no confundir al grupo objetivo si el contenido del cómic difiere significativamente de las situaciones cotidianas del país objetivo. Por ejemplo, es importante ajustar las cantidades y tipo de moneda a los de cada país.

Estándares y escenario

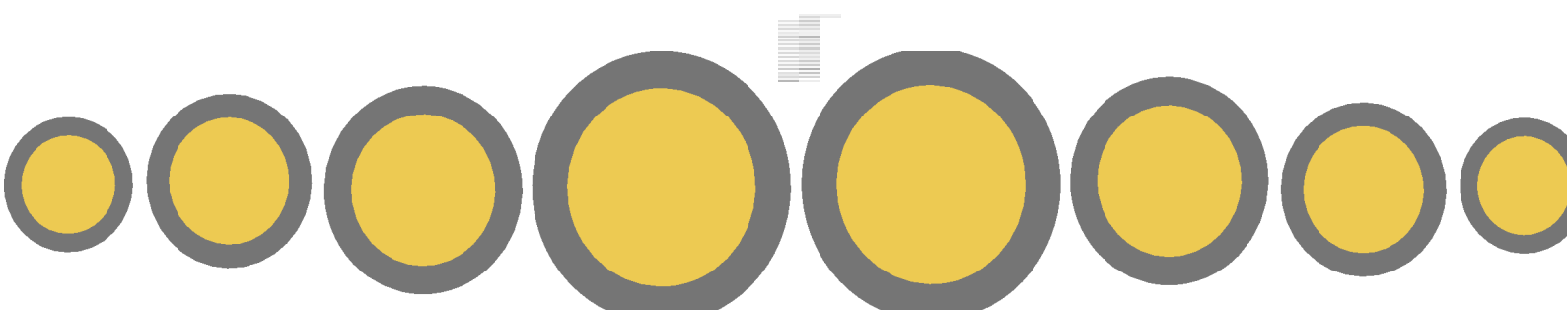
Los cómics deben basarse en los parámetros claros que se enumeran y definen para cada tema y que también representan los objetivos que se buscan alcanzar. En otras palabras, el lector debe adquirir los conocimientos y habilidades definidos como resultado del aprendizaje. Al leer cómics, los lectores adquieren conocimientos y habilidades esenciales que les ayuda en situaciones cotidianas. Cuando se encuentren con una situación similar en la vida real, podrán reaccionar mejor que antes de leer los cómics.

Mensaje claro y habilidades útiles

Los pasos que han dado los personajes dentro del cómic para resolver la situación de manera positiva deben ser claros para el lector. Debe quedar claro porqué cierto desarrollo de la situación dentro del cómic se caracteriza como una situación positiva o negativa. En esta parte, es importante presentar la historia dentro de los cómics de una manera simple y clara para que el mensaje a los miembros del grupo objetivo sea claro e instructivo por qué ocurrió tal situación y se desarrolló de cierta manera y por qué fue positivo o negativo. Es importante que los lectores sepan porqué es prudente evitar algunas situaciones, pero también qué es lo mejor que pueden hacer si se encuentran en una situación particular.

Traducción

Una vez desarrolladas las versiones de los cómics en inglés, es necesario traducirlas a los idiomas de los países socios. Al traducir, es muy importante que se adapte al máximo al grupo objetivo del proyecto, es decir, que todos los términos, personajes, guión y contenido se adapten de tal manera que el grupo objetivo pueda dominarlos fácilmente. El contenido debe ser fácil de entender dentro de las situaciones y términos del país de donde proviene el grupo objetivo, es decir, debe estar localizado al máximo para que el grupo objetivo pueda identificarse con los personajes de los cómics y las situaciones descritas dentro de la historia del cómic.



Digitalización

Una vez diseñado todo el concepto del cómic y elaborado el guión y los personajes, es necesario hacer la parte final, que es la digitalización del cómic. Uno o dos socios del proyecto están a cargo de esta parte final, que convierte el contenido del cómic en una forma digital del cómic.

Directrices para el desarrollo de la: Sala de Escape

¿Qué es una sala de escape educativa digital?

Una sala de escape educativa digital es un desafío en línea divertido con tareas, acertijos, pistas y posiblemente candados secretos y otros elementos atractivos. Las salas de escape enseñan valiosas habilidades para la vida y conocimientos mediante un entretenido proceso de aprendizaje. Las tareas de resolución de problemas y basadas en desafíos representan un estilo de aprendizaje motivador y atractivo.

Introducción a la tarea

La parte introductoria - introducción- debe interesar a los lectores con su contenido y “atraerlos” al tema y motivarlos para el trabajo en las tareas y preguntas de la prueba. Para lograr esto, el texto debe basarse en los intereses y objetivos, haciéndolos atractivos para el grupo.

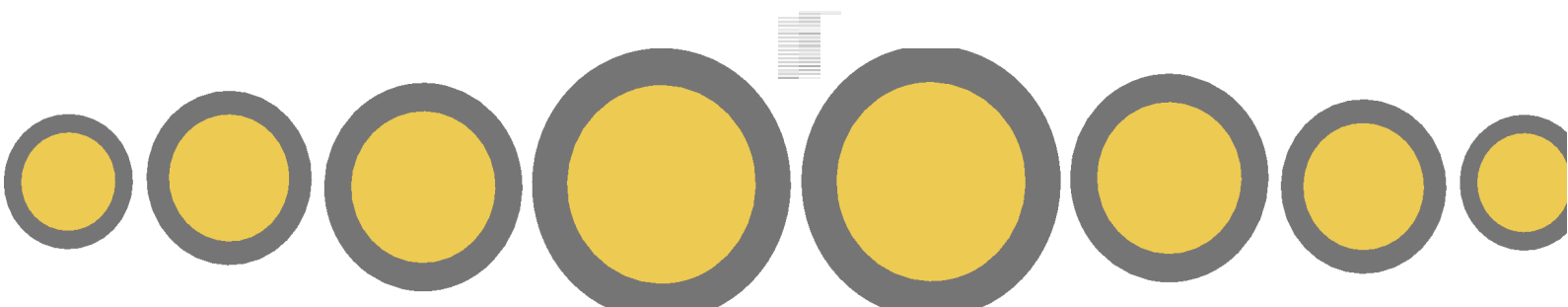
Preguntas de prueba

Nivel de tarea

Las tareas de la sala de escape deben ser factibles e interesantes para el grupo objetivo, animándoles a pensar en cómo resolver la tarea de manera lógica y práctica. Dado que los temas tratados son de carácter práctico, es importante ajustar el nivel de la tarea a los lectores de tal manera que sean capaces de resolver la tarea, y así adquirir los conocimientos prácticos necesarios que podrán aplicar en el día a día.

Relevancia

La precisión de cada tarea y todas las respuestas deben comprobarse de antemano y las tareas deben estar relacionadas con el logro de la meta de aprendizaje. Es muy importante que la información sea clara y que las tareas se puedan resolver y sean razonablemente exigentes.



Calidad

Continuando con el punto anterior, todas las fuentes enumeradas como ayuda para la resolución de la tarea deben proporcionar la cantidad y calidad de información suficiente para resolver la tarea. Toda la información debe adaptarse a la situación económica y social del país de destino para que las habilidades de aprendizaje se puedan aplicar en la práctica. La calidad del diseño gráfico también es fundamental.

Pasos

Para que se resuelva la sala de escape, los lectores deben tener claro los pasos que deben seguir para finalizar las tareas y en qué orden.

Estandares

Las tareas deben basarse en parámetros claros que se correspondan con los resultados del aprendizaje de cada tema. La definición de los resultados del aprendizaje suele ser el primer paso en la creación de alguna herramienta educativa como una sala de escape. Los estudiantes deben adquirir los conocimientos y habilidades de acuerdo con los resultados de aprendizaje definidos.

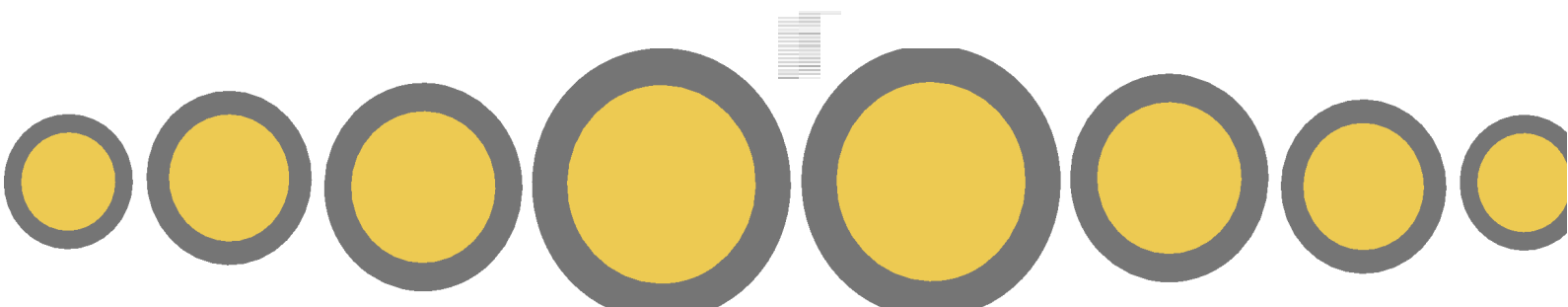
Respuestas

Las resoluciones solicitadas a las tareas deben ser claras y no permitir que el alumno dé respuestas ambiguas. Ciertamente es necesario orientar al alumno hacia resultados sencillos y precisos para evitar respuestas que puedan entenderse de varias formas y que puedan llevar a una respuesta incorrecta descartada por la persona que revisa las respuestas o por la aplicación o plataforma web en la que en la sala de escape se ha desarrollado.

Conclusión: un buen consejo

Como en el caso de la introducción, la parte de conclusión también debe ser interesante y atractiva para los estudiantes. La parte final de la sala de escape es una oportunidad para resumir los conocimientos y las habilidades aprendidas. También es un espacio para generalizar contenidos aprendidos en relación con situaciones de la vida real. Una llamada para usar nuevas habilidades en la práctica también puede estar en la parte final de la sala de escape.

Directrices para el desarrollo de: WebQuest



¿Qué es una WebQuest?

Una WebQuest es una actividad de enseñanza orientada a la investigación en la que los estudiantes obtienen la información con la que trabajan, principalmente de fuentes de internet. La estructura de una WebQuest generalmente consta de estas partes esenciales:

- Introducción
- Tareas
- Recursos
- Autoevaluación
- Conclusión

Introducción

Motivación

La parte introductoria - introducción- debe interesar a los lectores con su contenido y “atraerlos” al tema y motivarlos para el trabajo en las tareas y preguntas de la prueba. Para lograr esto, el texto debe basarse en los intereses y objetivos, haciéndolos atractivos para el grupo.

Conocimientos nuevos y ya existentes

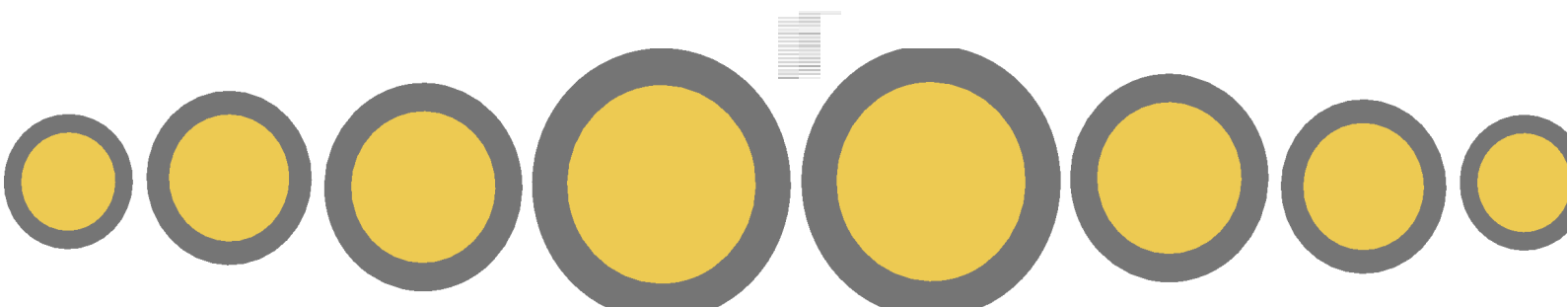
El texto de la sección de introducción debe recordar brevemente a los lectores el conocimiento actual sobre el tema que esperamos que tengan y prepararlos (de manera concisa y clara) para el nuevo conocimiento que adoptarán en la WebQuest.

Ejercicios

Crear las tareas es la parte más difícil y creativa de una WebQuest. La tarea es la descripción formal de lo que los estudiantes producirán en la WebQuest o su resultado final. Las tareas deben ser significativas y divertidas.

Nivel de tarea

Las tareas deben ser factibles, interesantes y divertidas para el grupo destinatario. Es necesario crear tareas que requieran buscar soluciones de múltiples fuentes, una síntesis de la información recolectada de estas fuentes, que den como resultado una solución creativa o un “producto”. Si es posible, es positivo que, como parte de los resultados, el alumno exprese su posición u opinión sobre el tema dentro de su producto final.



Estándares

Las tareas deben basarse en parámetros claros que correspondan con los resultados de aprendizaje de cada tema. La definición de los resultados de aprendizaje suele ser el primer paso en la creación de alguna herramienta educativa como una WebQuest. Los estudiantes deben adquirir los conocimientos y habilidades de acuerdo con los resultados de aprendizaje definidos.

Recursos

Pasos

Los alumnos deben tener claro los pasos que deben seguir para resolver las tareas y en qué orden para alcanzar la meta.

Colaboración

A veces, las tareas de Webquest requieren el dominio de habilidades y la adquisición de conocimientos de trabajo en equipo (amigos, familiares, etc.) durante la preparación de la WebQuest o en la presentación del resultado final. La presentación y/o resultado de la WebQuest es una oportunidad para presentar y resumir los conocimientos y habilidades recién adquiridas.

Relevancia

Cada fuente enumerada (enlace) debe ser significativa y debe contener suficiente información útil para resolver las tareas y llegar al resultado final.

Calidad

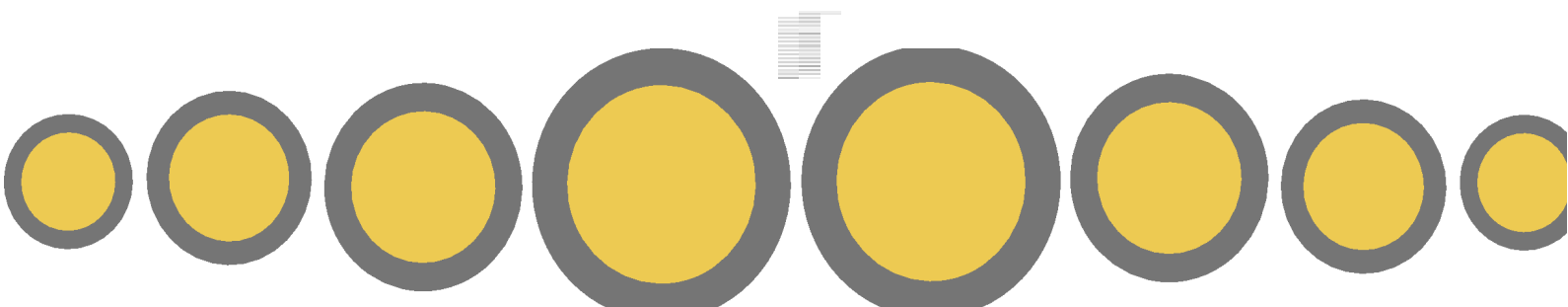
La calidad del contenido es lo más importante ya que es una enseñanza orientada a la investigación. El diseño gráfico no es tan crucial, pero contribuye al atractivo y al éxito de cada WebQuest.

Autoevaluación

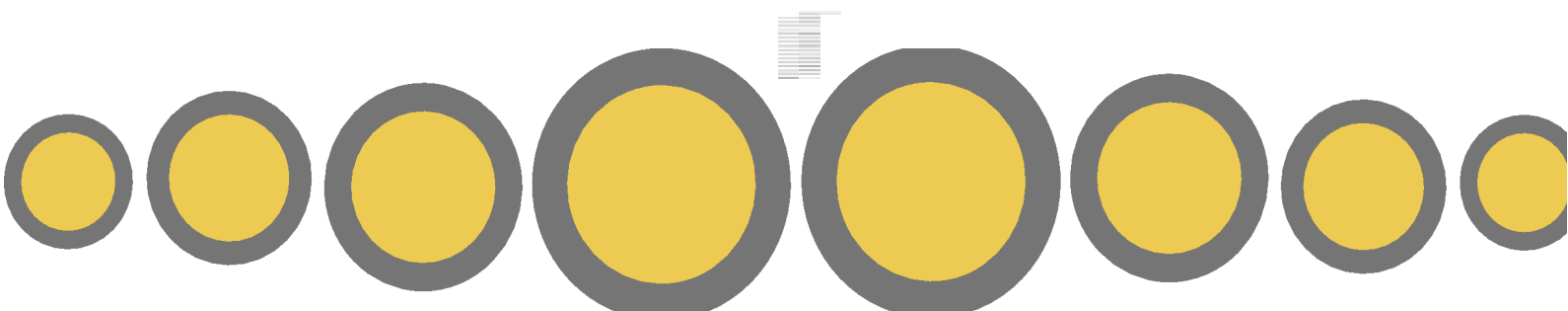
Esta parte de la WebQuest generalmente se escribe en forma de cuestionario donde el estudiante evalúa su conocimiento adquirido respondiendo una serie de preguntas con “Sí” o “No”. (Ejemplo: después de completar esta WebQuest, puedo: promover actitudes responsables como consumidor: Sí/No).

Conclusión

Como es el caso de la introducción, la parte de conclusión también debe ser interesante y atractiva para los estudiantes. La parte final de la WebQuest es una oportunidad para



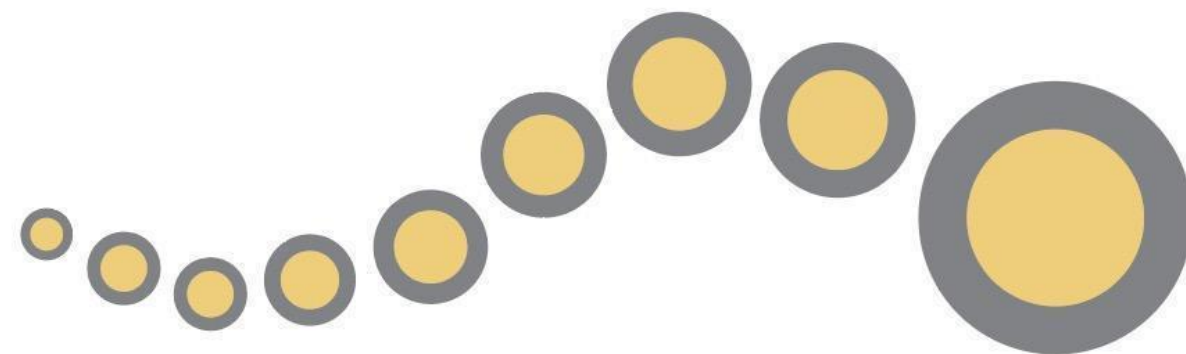
resumir el conocimiento y las habilidades aprendidas. Aquí también puede hacerse una referencia a usar nuevas habilidades en la vida diaria.





Piwoy Bank

A Family Learning Model to
Promote Financial Literacy



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

"The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein."

2019-1-CZ01-KA204-061127