



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



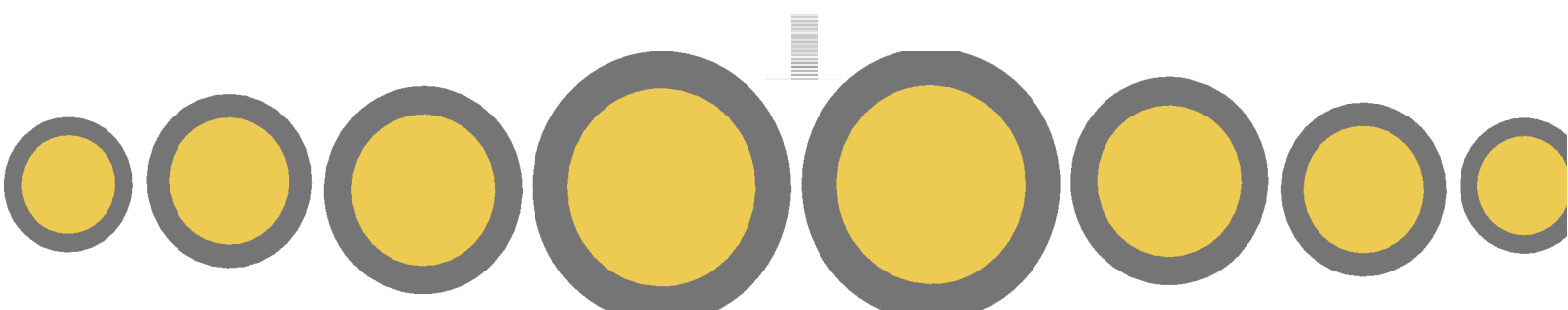
A Family Learning Model to  
Promote Financial Literacy

## CONTENIDO

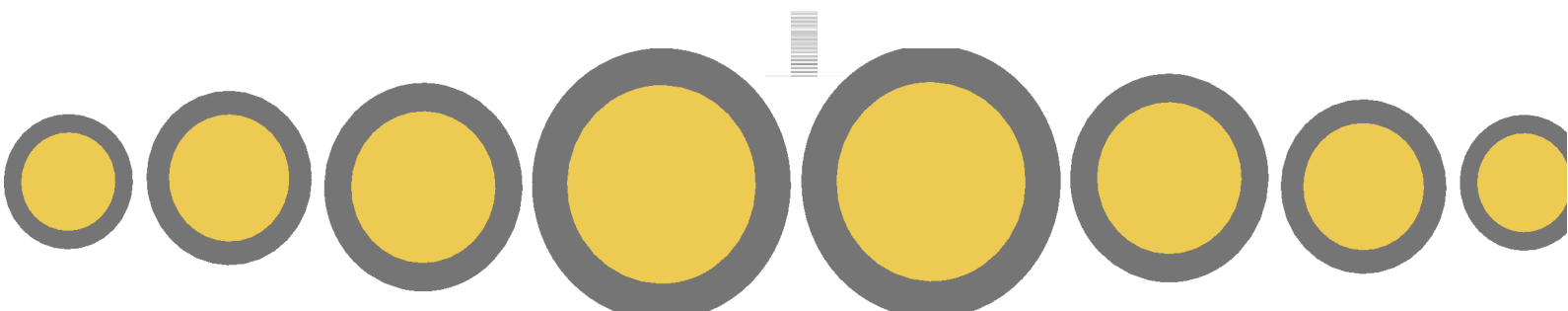
Introducción al programa de formación en-servicio	2
Introducción	2
Grupo Objetivo de PIGGY BANK	2
Dos partes del programa de formación en-servicio	2
Antecedentes del programa de formación en-servicio: Importancia de la educación financiera	3
Introducción al manual del alumno para el programa presencial	4
Estructura del programa de formación	4
Resultados de aprendizaje	4
Estrategia pedagógica	5
Haz que el aprendizaje sea más atractivo y inolvidable	5
Proporcionar a los alumnos una disciplina positiva	6
Nuevos recursos educativos basados en desafíos para el aprendizaje	7
Cómics	8
Salas de escape	8
WebQuests	8
Plan de estudios	9
Día 1 – Taller introductorio – 4h	9
Día 2 - Demostración de las mejores prácticas en la construcción de una Sala de Escape educativa en línea, WebQuest y Cómics – 7h	11
Día 3 - Demostración de las mejores prácticas en la construcción de una Sala de Escape educativa en línea, WebQuest y Cómics– 7h	12
Día 4 – Desarrollar tus propios recursos basados en desafíos - 7h	14



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



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 programa de formación en-servicio

### Introducción

La educación financiera es una competencia clave en el mundo del siglo XXI. Es una habilidad esencial para la inclusión como cualquier otra forma de alfabetización. Las personas que no tienen las habilidades financieras adecuadas se encuentran en desventaja y sus posibilidades de éxito son menores y limitadas. El modelo de aprendizaje familiar desarrollado por el proyecto PIGGY BANK involucra a las familias y las apoya para desarrollar habilidades financieras. Estas nuevas habilidades les permiten tomar decisiones informadas y correctas en el campo de la gestión de las finanzas personales y familiares. Las nuevas habilidades y conocimientos financieros son una prevención eficaz contra la caída en la trampa de la deuda y otros problemas y riesgos financieros. El proyecto PIGGY BANK logra el éxito debido a que aprovecha el enfoque pedagógico innovador y herramientas educativas atractivas como son los cómics, salas de escape y WebQuests.

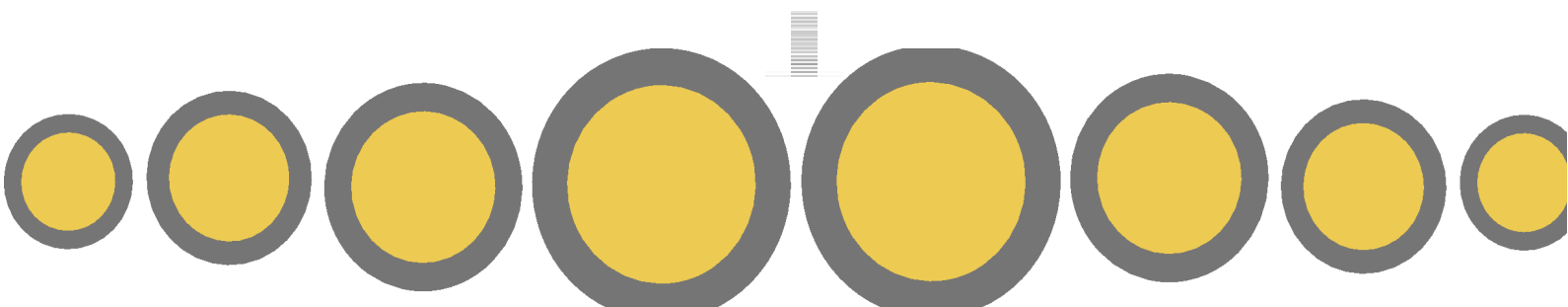
El programa de formación en servicio PIGGY BANK tiene como objetivo garantizar que los formadores de adultos utilicen los recursos educativos PIGGY BANK basados en desafíos educativos y tengan las habilidades necesarias para aprovechar el potencial de los recursos innovadores y la plataforma en línea que ha desarrollado PIGGY BANK para que las familias mejoren su educación financiera.

### Grupo objetivo de PIGGY BANK

El grupo objetivo principal del proyecto son familias con jóvenes nativos que tienen tecnologías digitales y 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.

### Dos partes del programa de formación en servicio

El programa de formación en servicio enfatiza de manera significativa el uso de nuevos recursos educativos basados en desafíos: cómics, salas de escape y WebQuests. El enfoque del programa de formación en servicio será garantizar que los formadores de adultos que participan, adquieran las habilidades necesarias para desarrollar sus propios recursos utilizando software de código abierto ampliamente disponible; también desarrollar una comprensión de cómo funciona el aprendizaje basado en desafíos.



El equipo del proyecto dividió el programa en dos partes, concretamente en la parte uno (formación presencial “face-to-face”) y la parte dos ( aprendizaje autónomo en línea).

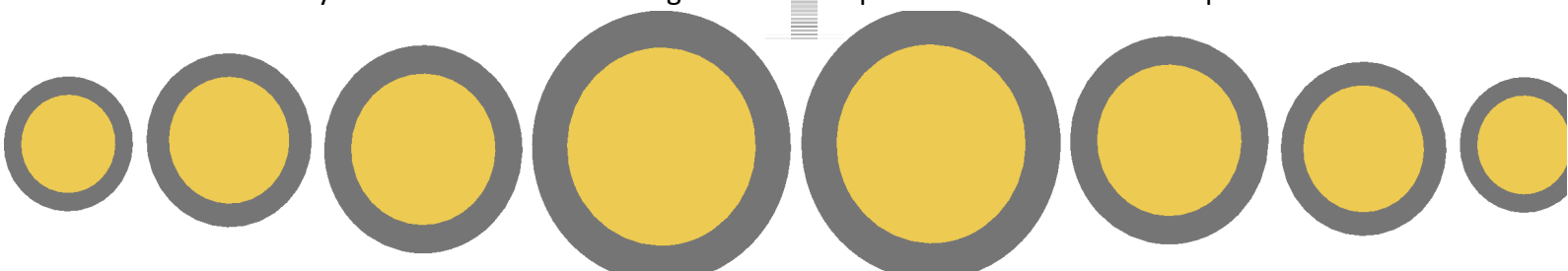
- **Parte 1 – Formación presencial (“Face-to-face”) en el aula:** consta de 25 horas de aprendizaje presencial y garantiza que los formadores de adultos adquieran las habilidades necesarias para desarrollar sus propias herramientas educativas basadas en desafíos como cómics, salas de escape y WebQuests.
- **Parte 2 - Aprendizaje autónomo en línea:** La parte 2 consta de 35 horas de aprendizaje en línea y principalmente garantiza que los formadores de adultos estén completamente equipados para aprovechar el potencial de todos los recursos educativos de PIGGY BANK– 12 cómics, 12 salas de escape, 12 WebQuests.

### Antecedentes del programa de Formación en servicio: 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.

## Introducción al manual del alumno para el programa de formación presencial

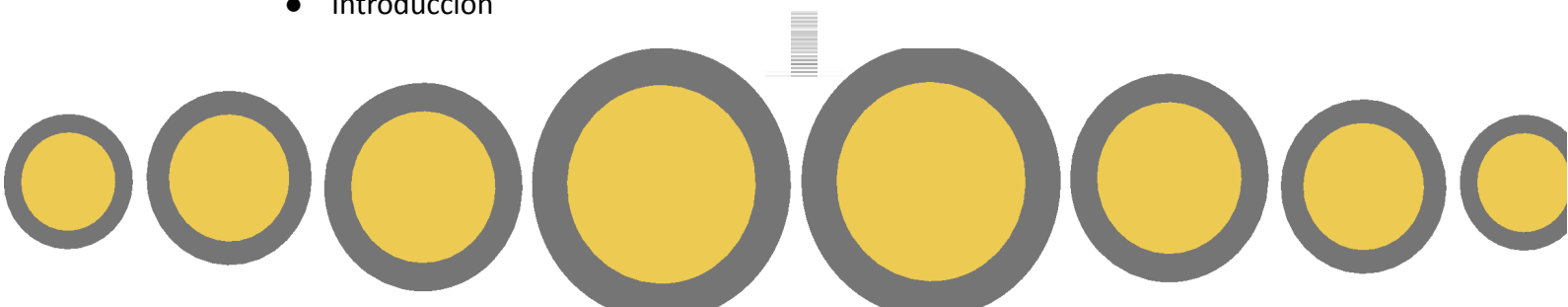
El manual del alumno da apoyo al programa de formación (25 horas de talleres presenciales) que se centrarán en permitir que los alumnos adultos desarrollen sus propios recursos basados en desafíos que contengan todo el contenido de aprendizaje necesario. El manual del alumno está diseñado para que los formadores de adultos apoyen su compromiso con los nuevos recursos de aprendizaje familiar. El manual del alumno y el programa de formación garantizan que los formadores de adultos adquieran las habilidades necesarias para desarrollar sus propios cómics, recursos en línea basados en desafíos de salas de escape y WebQuest.

### Estructura de el 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 cada rango de edad. El manual del alumno está diseñado como un documento de apoyo para impartir el programa de formación para alumnos adultos.

El manual del alumno consta de los siguientes elementos:

- Introducción



- Importancia de la educación financiera
- Uso de 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

Las 25 horas de programa presencial se presentarán en los siguientes módulos de la siguiente manera:

<b>Día 1</b>	4 horas	Un taller introductorio que presenta la educación financiera y los principios básicos de las buenas prácticas de aprendizaje familiar
<b>Día 2</b>	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
<b>Día 3</b>	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
<b>Día 4</b>	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.

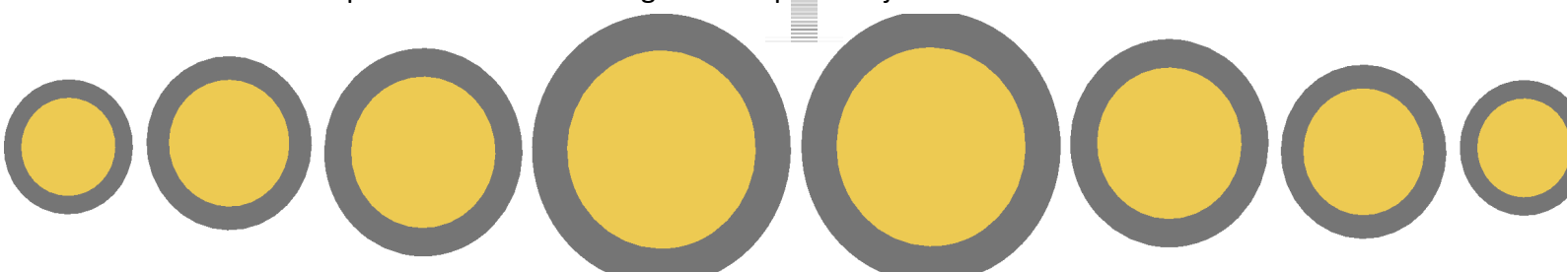
### Resultados de aprendizaje

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 BANKs.
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.

### Estrategia Pedagógica

El programa de Formación en servicio utiliza 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+.

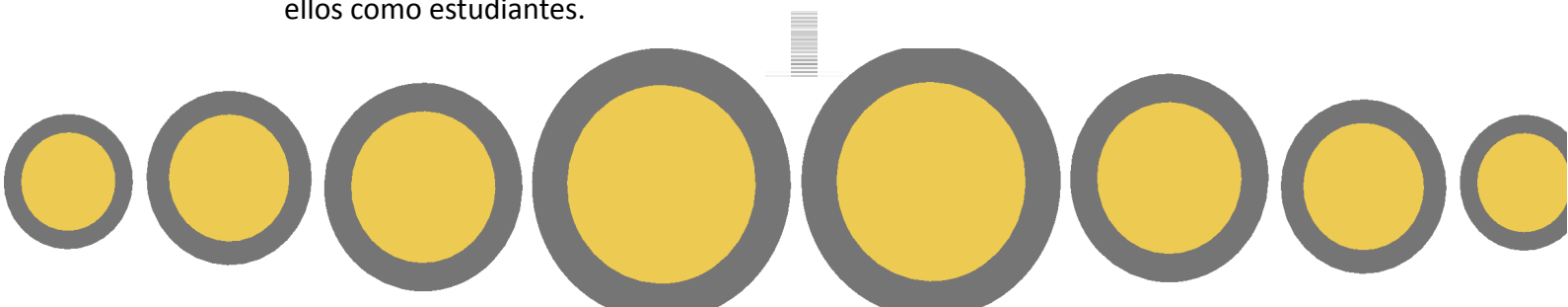
Cuando los socios presentaron el enfoque para utilizar una combinación de cómics para niños, salas de escape educativas en línea y retos en WebQuest para niños y adultos jóvenes, y talleres de iniciación para padres y tutores a formadores de adultos en sus áreas locales, el feedback fue extraordinario.

### Haga 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**

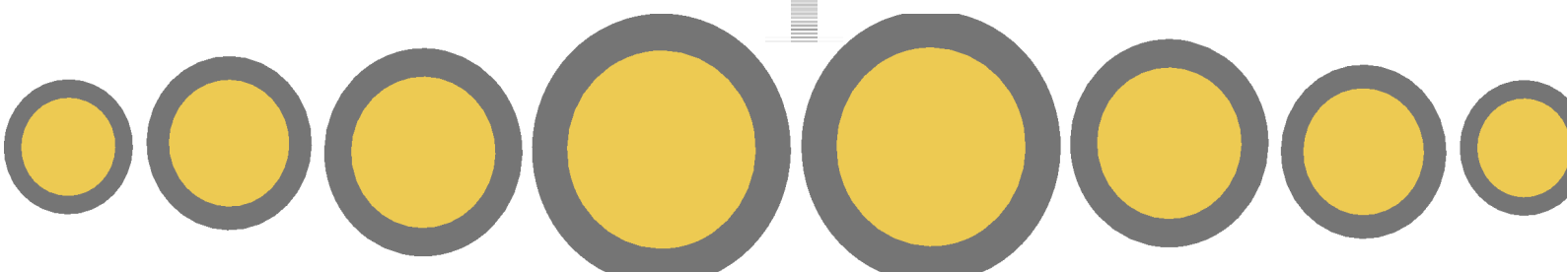
Sé un recurso para los alumnos a la vez que les das espacio para encontrar sus propias respuestas. Guíalos a través de todos los pasos para que puedan abordar un problema similar o responder a una pregunta similar sin ayuda. Cuando los alumnos pidan ayuda por primera vez, intenta determinar las formas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

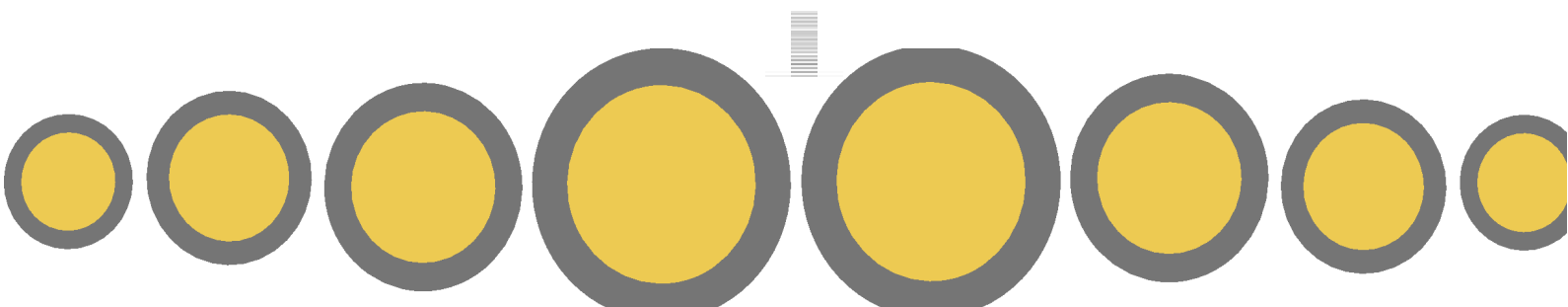
Una rutina bien planificada con actividades y objetivos proporciona resultados más positivos.

- **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.



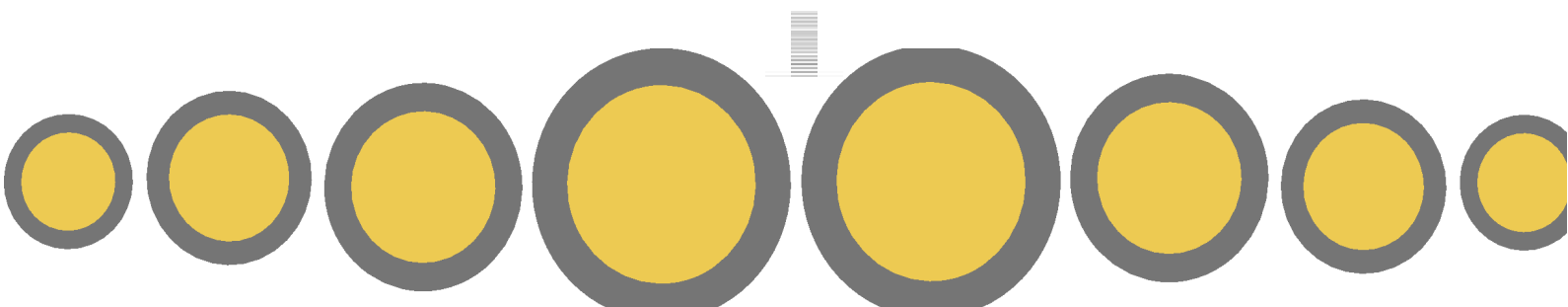
## Nuevo Recurso Educativo Basado en Desafíos para el Aprendizaje

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 grupos, 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. **Salas 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.

### Cómics

Como ya se ha dicho, los cómics de PIGGY BANK son para los miembros jóvenes de la familia, entre los 6 y 12 años. Estos recursos educativos les ayudan a familiarizarse con temas financieros básicos relacionados con situaciones de la vida real. El conjunto de cómics consta de 12 tiras cómicas temáticas, en las que superhéroes financieros se ocupan de cuestiones relacionadas con la educación financiera. Los cómics están adaptados a la edad de los niños. Si bien los cómics propuestos se desarrollan como parte de un programa holístico de aprendizaje familiar, también serán extremadamente importantes para las escuelas que buscan introducir la educación financiera en su gama de servicios. Los cómics están disponibles en versión PDF y como libros animados para uso en línea. Todos los cómics están disponibles en todos los idiomas de los socios del proyecto y cualquier proveedor de educación puede acceder a ellos a través del sitio web del proyecto y el portal de aprendizaje. Las tiras cómicas brindan la oportunidad de presentar las ideas y conceptos clave que son fundamentales para el desarrollo de la educación financiera, y espera que el impacto de estos recursos y el mensaje que transmiten sea significativo.



## Sala de escape

Las salas de escape son para jóvenes de entre 13 y 18 años. Las salas de escape representan recursos de aprendizaje innovadores que abordan temas clave de la educación financiera. Los escenarios desarrollados para cada habitación contienen situaciones y problemas de la vida real.

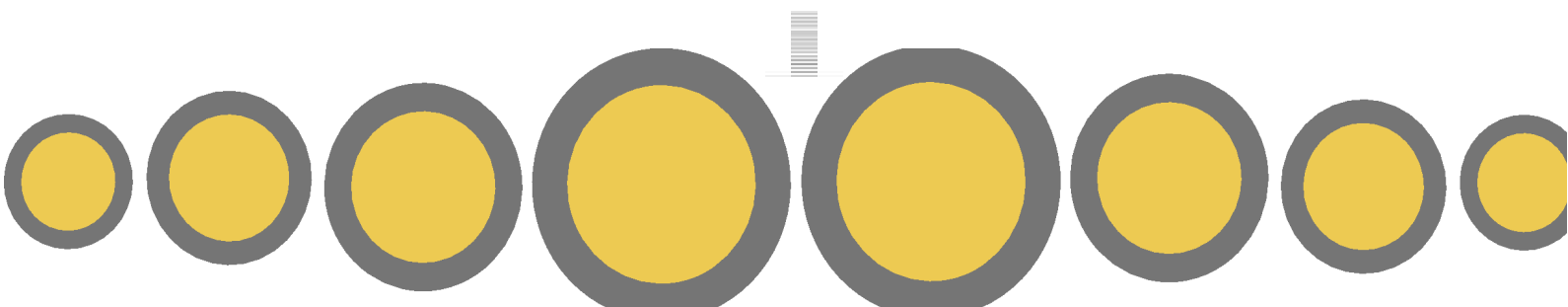
El diseño de los recursos de educación financiera: el diseño desde cero permite a los socios introducir diferentes niveles para garantizar que los alumnos puedan participar independientemente de su historia educativa anterior. Todas las salas de escape están enmarcadas por una historia sobre extraterrestres. La historia motiva a los estudiantes a completar todas las salas de escape.

## WebQuests

Las WebQuests son una experiencia de aprendizaje estructurada que utiliza enlaces a recursos de internet y motiva a los alumnos a investigar una pregunta abierta para el desarrollo de la experiencia personal y la participación en un proceso que transforma la información recién adquirida en una mejor comprensión. Las mejores WebQuests inspiran a los alumnos a ver mejores relaciones temáticas, a contribuir al mundo real del aprendizaje y a reflexionar sobre sus propios procesos metacognitivos. Las WebQuests son con frecuencia descritas como estructuras de aprendizaje “estructuradas” para apoyar el desempeño del alumno más allá de sus capacidades actuales.

Los desafíos de PIGGY BANK WebQuest están diseñados para ayudar a los miembros de la familia entre las edades de 19 y 25 años a desarrollar su conocimiento y comprensión de la educación financiera. Una WebQuest típica tiene varias partes, concretamente: una introducción, tareas, fuentes, evaluación y conclusión. Las WebQuests presentan escenarios del mundo real relacionados con la educación financiera y establecen tareas para que los alumnos las completen. Es importante saber que estos son ejercicios basados en desafíos, y los desafíos pueden tener un tema para abordar temas específicos o temas que tienen una resonancia local específica.

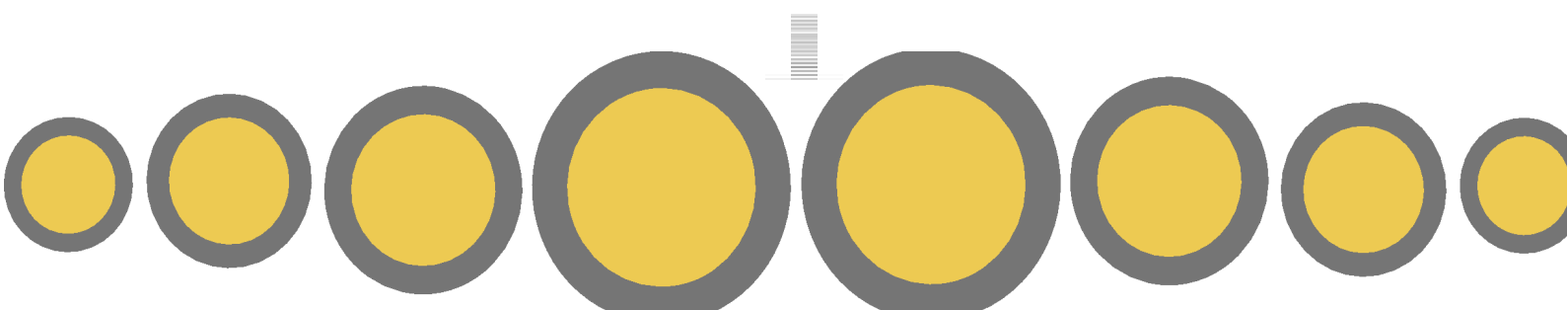
Aunque el aprendizaje de WebQuest está comenzando a atraer la atención de los formadores en entornos educativos formales, todavía se les considera estar en la vanguardia de la innovación pedagógica. La oferta de desafíos en WebQuest para desarrollar la educación financiera en un entorno de aprendizaje familiar representa una innovación significativa en todos los países socios y quizás en toda Europa.



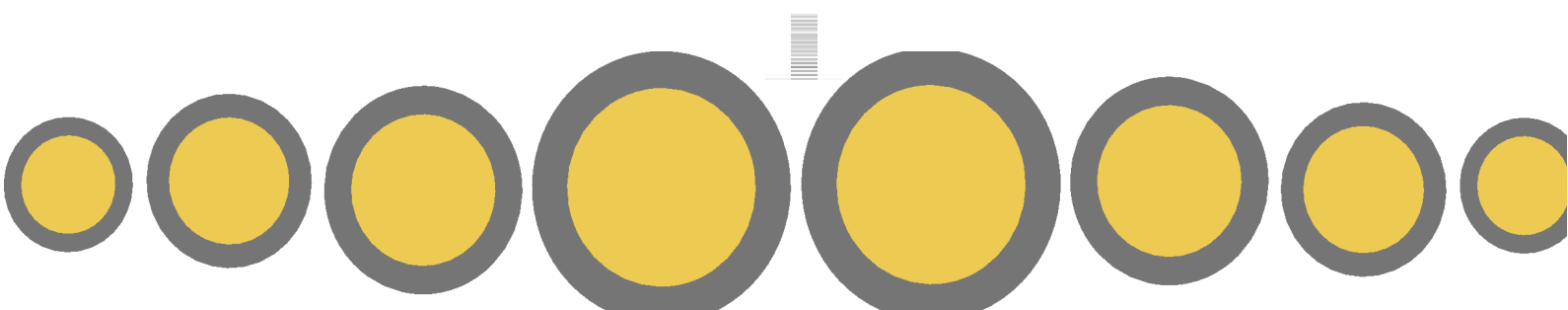
## Plan de Estudios

### Día 1 – Taller introductorio – 4h

Contenido	Min	Material	Información Adicional
<p><u>Apertura del Taller</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Como esta es la primera sesión, el formador se presentará, hará una breve introducción del taller y responderá preguntas que los participantes suelen tener al comienzo de la formación.</li> </ul>	<u>30</u>	Sala con sillas dispuestas en semicírculo.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Los participantes comprenderán la estructura del taller y de sus resultados de aprendizaje.</li> </ul>
<p><u>Romper el hielo – Círculo de presentaciones rápidas</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Dado que esta es la primera sesión presencial del programa de formación en-servicio, el formador pide a todos los participantes que se presenten en la actividad para romper el hielo.</li> <li>Se pide que los participantes se dividan en dos grupos y formen dos círculos, uno dentro del otro círculo.</li> <li>A los que están en el círculo interior se les pide que se vuelvan hacia su compañero en el círculo exterior. Esta es una adaptación del “romper el hielo - presentaciones rápidas” en el que los participantes tienen 30 segundos para presentarse a sus parejas.</li> <li>El formador controla el tiempo y después de 1 minuto pide a los participantes del círculo interior que den un paso a la izquierda y vuelvan a presentarse a su nuevo compañero.</li> <li>La actividad se repite hasta que los participantes se hayan presentado a todos.</li> </ul>	<u>30</u>	Sala de formación con espacio suficiente para esta actividad.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Los participantes participarán en esta actividad para romper el hielo y se conocerán unos a otros.</li> </ul>

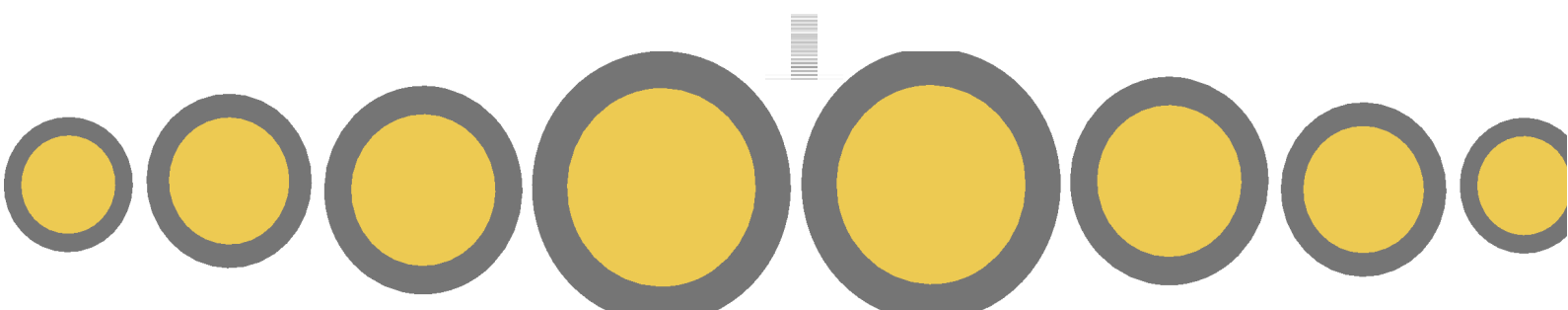


<p><u>Presentación del grupo objetivo y las metas del proyecto PIGGY BANK</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Introducción a los objetivos del proyecto PIGGY BANK.</li> <li>● Presentación de la estrategia pedagógica.</li> <li>● Definición de los grupos destinatarios: miembros de la familia de todas las edades que desean desarrollar sus conocimientos financieros.</li> <li>● Presentación del concepto de recursos de aprendizaje basados en desafíos.</li> </ul>	<p><u>75</u></p>	<p>Sala de formación con espacio para sesiones de trabajo.</p> <p>Bolígrafos y material para tomar notas para los equipos.</p> <p>Pizarras, rotafolio y rotuladores.</p> <p>Proyector, pantalla de proyección y ordenador.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Los participantes se familiarizarán con los objetivos del proyecto PIGGY BANK, las ideas del proyecto y los grupos destinatarios.</li> <li>● Comprenderán el concepto y las ventajas de los recursos educativos basados en desafíos.</li> </ul>
<p><u>Compendio de PIGGY BANK</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Como parte de esta actividad, se presenta a los participantes el Compendio de PIGGY BANK.</li> <li>● Presentación de los nuevos recursos basados en desafíos.</li> <li>● Preparación para el día siguiente: pida a los participantes que exploren el portal en línea con los recursos.</li> </ul>	<p><u>85</u></p>	<p>Sala de formación con espacio para sesiones de trabajo.</p> <p>Bolígrafos y material para tomar notas para los equipos.</p> <p>Proyector, pantalla de proyección y ordenador.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Se presenta a los participantes nuevos recursos basados en desafíos.</li> <li>● Se presenta a los participantes el portal con los recursos en línea.</li> </ul>
<p><u>Conclusión del taller</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● El formador proporcionará un resumen del día del taller.</li> <li>● Los participantes debaten y dan su opinión sobre las lecciones aprendidas.</li> </ul>	<p><u>20</u></p>	<p>Aula de formación</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Los participantes repetirán y afianzarán los conocimientos y habilidades adquiridas.</li> </ul>



Día 2 - Demostración de las mejores prácticas en la construcción de una Sala de Escape educativa en línea, WebQuests y Cómic – 7h

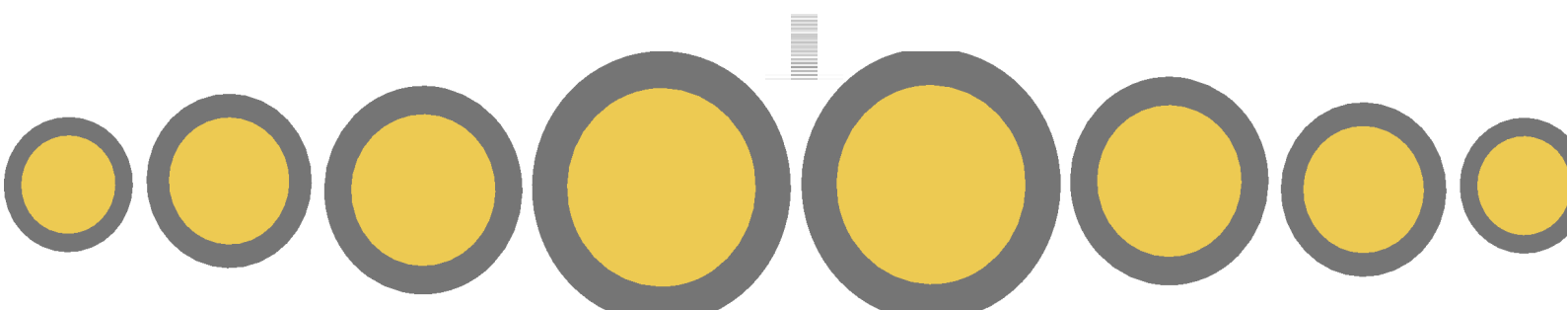
Contenido	Min	Material	Información Adicional
<u>Apertura del Taller</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>Presentación de la agenda de la jornada de formación</li> <li>Identificación de las expectativas de los participantes de este día del taller.</li> <li>Breve introducción a los recursos basados en desafíos: Cómic, Salas de Escape y WebQuests.</li> </ul>	30	Sala con sillas dispuestas en semicírculo.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Los participantes conocerán los temas de este día del taller para involucrarlos en estos temas.</li> </ul>
<u>Presentación de los Cómic y detalles de los grupos objetivos</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>El formador presentará la información relacionada con los cómic y el grupo objetivo de este recurso educativo.</li> <li>Presentación de la guía del cómic.</li> </ul>	120	Sala de formación con espacio para sesiones de trabajo.  Bolígrafos y material para tomar notas para los equipos.  Proyector, pantalla de proyección y ordenador.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Se presentan y explican los cómic a los participantes.</li> <li>Los participantes comprenderán las características específicas del grupo objetivo de niños pequeños.</li> </ul>
<u>Demostrar las mejores prácticas para desarrollar Cómic</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>Usando una pizarra o rotafolio, el formador presentará una guía para desarrollar un cómic.</li> </ul>	120	Sala de formación con espacio para sesiones de trabajo.  Bolígrafos y material para tomar notas para los equipos.  Pizarras, rotafolio y rotuladores.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Los participantes aprenderán los pasos sobre cómo crear cómic según las pautas.</li> </ul>



		Proyector, pantalla de proyección y ordenador.	
<u>Presentación de los WebQuests, Salas de Escape y detalles de los grupos objetivo</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>El formador presentará los conocimientos relacionados con las salas de escape, las WebQuests y los grupos objetivo de estos recursos educativos.</li> <li>El formador presentará el formato más común de las WebQuests y explicará los cinco elementos del formato.</li> <li>El formador presentará el formato más común de salas de escape.</li> </ul>	120	Sala de formación con espacio para sesiones de trabajo.  Bolígrafos y material para tomar notas para los equipos.  Proyector, pantalla de proyección y ordenador.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Se presentan y explican a los participantes las WebQuests y las salas de escape.</li> <li>Los participantes comprenderán los detalles de ambos grupos objetivo (el grupo objetivo de las salas de escape y el grupo objetivo de las WebQuests).</li> </ul>
<u>Conclusión del taller</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>El formador proporcionará un resumen del día sobre el taller.</li> <li>Los participantes debatirán y darán su opinión sobre las lecciones aprendidas.</li> </ul>	30	Sala de formación.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Los participantes repetirán y afianzarán los conocimientos y habilidades adquiridas.</li> </ul>

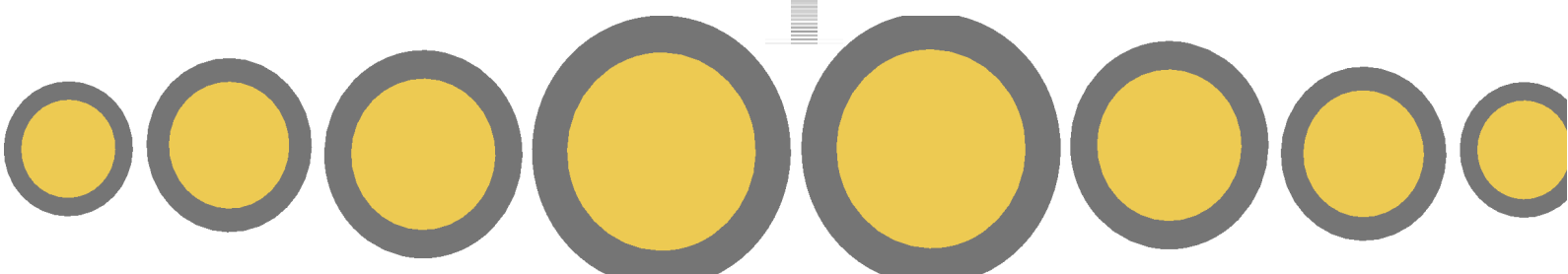
Día 3 - Demostración de las mejores prácticas en la construcción de una sala de escape educativa en línea, WebQuest y Cómics – 7h

Contenido	Min	Material	Información adicional
-----------	-----	----------	-----------------------





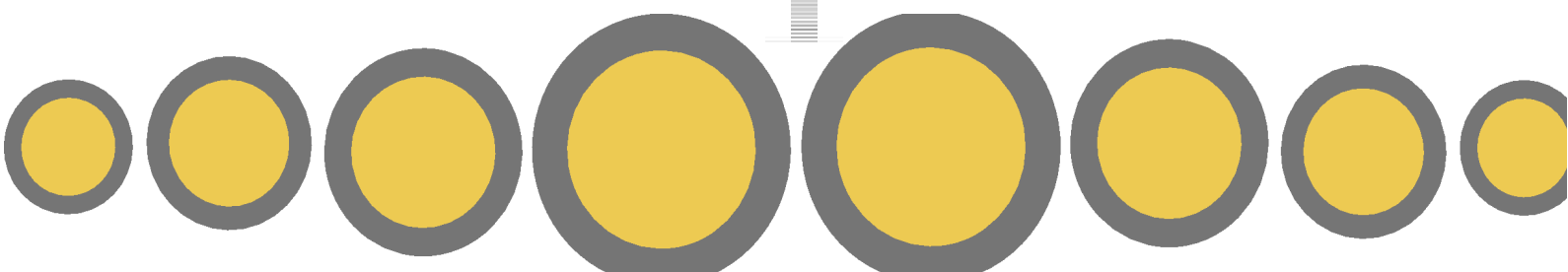
<p><u>Apertura del Taller</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Presentación de la agenda de la jornada de formación</li> <li>● Identificación de las expectativas de los participantes de este día del taller.</li> <li>● Breve resumen de los conocimientos y habilidades adquiridos en los días anteriores de formación.</li> </ul>	<p><u>30</u></p>	<p>Sala con sillas dispuestas en semicírculo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Los participantes conocerán los temas de este día del taller y se les involucrará en estos temas.</li> </ul>
<p><u>Demostración de las mejores prácticas para el desarrollo de salas de escape</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● El formador presentará una guía para desarrollar la sala de escape.</li> </ul>	<p><u>120</u></p>	<p>Sala de formación con espacio para sesiones de trabajo.</p> <p>Bolígrafos y material para tomar notas para los equipos.</p> <p>Proyector, pantalla de proyección y ordenador.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Los participantes aprenderán los pasos sobre cómo crear salas de escape según las guías.</li> </ul>
<p><u>Demostración de las mejores prácticas para el desarrollo de WebQuest</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● El formador presentará una guía para desarrollar una WebQuest.</li> </ul>	<p><u>120</u></p>	<p>Sala de formación con espacio para sesiones de trabajo.</p> <p>Bolígrafos y material para tomar notas para los equipos.</p> <p>Pizarras, rotafolio y rotuladores.</p> <p>Proyector, pantalla de proyección y ordenador.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Los participantes aprenderán los pasos sobre cómo crear WebQuests según la guía.</li> </ul>
<p><u>Comentarios y revisión de Cómic, Salas de Escape y WebQuests</u></p>	<p><u>120</u></p>	<p>Sala de formación con espacio para sesiones de trabajo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Los participantes debatirán los recursos basados en desafíos y</li> </ul>



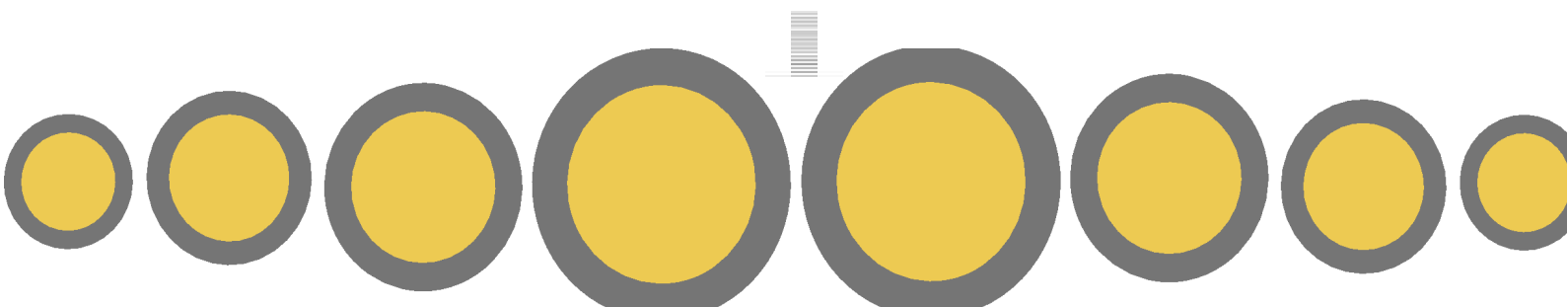
<ul style="list-style-type: none"> <li>El formador pedirá a los participantes que den su opinión sobre la presentación de las salas de escape y las WebQuests.</li> <li>El formador proporcionará explicaciones adicionales para desarrollar salas de escape y WebQuests.</li> </ul>		<p>Bolígrafos y material para tomar notas para los equipos.</p> <p>Proyector, pantalla de proyección y ordenador.</p>	<p>harán preguntas sobre ellos.</p>
<p><u>Conclusión del taller</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>El formador proporcionará un resumen del día sobre el taller.</li> <li>Los participantes debatirán y darán su opinión sobre las lecciones aprendidas.</li> </ul>	<p><u>30</u></p>	<p>Sala de formación.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Los participantes repetirán y afianzarán los conocimientos y habilidades adquiridas.</li> </ul>

#### Día 4 – Desarrollando sus propios recursos basados en desafíos - 7h

Contenido y Método	Min	Materiales	Objetivo de la Actividad
<p><u>Apertura del Taller</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Presentación de la agenda de la jornada de formación</li> <li>Identificación de las expectativas de los participantes de este día del taller.</li> <li>Breve resumen de los conocimientos y habilidades adquiridos en los días anteriores de formación.</li> </ul>	<p><u>30</u></p>	<p>Sala con sillas dispuestas en semicírculo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Los participantes conocerán los temas de este día del taller y se les involucrará en estos temas.</li> </ul>
<p><u>Taller – Desarrollando Cómic</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Se presentó a los participantes los cómics del proyecto PIGGY BANK y los pasos prácticos y recomendaciones sobre cómo crear cómics.</li> </ul>	<p><u>120</u></p>	<p>Sala de formación con espacio para sesiones de trabajo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Los participantes desarrollarán el borrador de sus propios Cómic.</li> </ul>



<ul style="list-style-type: none"> <li>• Todos los participantes intentarán crear sus propios cómics sobre las habilidades y conocimientos adquiridos.</li> <li>• El formador ayudará activamente a los participantes y los apoyará en el desarrollo de sus cómics.</li> </ul>		<p>Bolígrafos y material para tomar notas para los equipos.</p> <p>Proyector, pantalla de proyección y ordenador.</p>	
<p><u>Taller – Desarrollo de salas de escape</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se presentó a los participantes las salas de escape del proyecto PIGGY BANK y los pasos prácticos y recomendaciones sobre cómo crear salas de escape.</li> <li>• todos los participantes intentarán crear su propia sala de escape a partir de las habilidades y conocimientos adquiridos.</li> <li>• El formador ayudará activamente a los participantes y los apoyará en el desarrollo de sus cómics.</li> </ul>	<p><u>120</u></p>	<p>Sala de formación con espacio para sesiones de trabajo.</p> <p>Bolígrafos y material para tomar notas para los equipos.</p> <p>Pizarras, rotafolio y rotuladores.</p> <p>Proyector, pantalla de proyección y ordenador.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los participantes desarrollarán el borrador de sus propias salas de escape.</li> </ul>
<p><u>Workshop – Developing WebQuests</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se presentó a los participantes las WebQuests del proyecto PIGGY BANK y los pasos prácticos y recomendaciones sobre cómo crear WebQuests.</li> <li>• Todos los participantes intentarán crear su propia WebQuest sobre las habilidades y conocimientos adquiridos.</li> </ul>	<p><u>120</u></p>	<p>Sala de formación con espacio para sesiones de trabajo.</p> <p>Bolígrafos y material para tomar notas para los equipos.</p> <p>Proyector, pantalla de proyección y ordenador.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los participantes desarrollarán el borrador de sus propias WebQuests.</li> </ul>
<p><u>Conclusión del taller</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• El formador proporcionará un resumen general del taller.</li> </ul>	<p><u>30</u></p>	<p>Sala de formación.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los participantes repetirán y afianzarán los conocimientos y</li> </ul>



<ul style="list-style-type: none"><li>• ____ Los participantes debatirán y darán su opinión sobre el taller.</li></ul>			<p>habilidades adquiridas.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Los participantes evaluarán varios aspectos del taller.</li></ul>
--	--	--	--

