



IO2: Programa de formación en servicio

Manual del alumno

Contenido

Introducción al programa de formación continua de DATE	7
Visión general y directrices de uso	7
Taller 1: Introducción a la educación para la concienciación sobre las drogas y la FECHA	8
Resultados del aprendizaje	8
Materiales necesarios para este programa de formación:	9
Plan de la lección Taller 1.....	10
Actividad Taller 1.....	16
A1.1	16
A1.2	18
A1.3	21
A1.4	23
A1.5	26
Recursos de aprendizaje autodirigido - Taller 1	27
S1.1.....	27
S1.2.....	28
S1.3.....	29
S1.4.....	31
S1.5.....	31
S1.6.....	32
S1.7.....	33

S1.8.....	34
S1.9.....	35
Taller 2: El trabajo con jóvenes en la era digital	36
Resultados del aprendizaje	37
Materiales necesarios para este programa de formación:	38
Plan de la lección Taller 2.....	39
Actividad Taller 2.....	47
A2.1	47
A2.2	49
A2.3	51
A2.4	53
A2.5	55
A2.6	57
A2.7	59
A2.8	61
Recursos para el aprendizaje autodirigido - Taller 2	63
S2.1.....	63
S2.2.....	64
S2.3.....	66
S2.4.....	66
S2.5.....	67
S2.6.....	68
S2.7.....	70

S2.8.....	71
S2.9.....	72
S2.10.....	73
Taller 3: Introducción al compendio de infografías interactivas	75
Resultados del aprendizaje.....	75
Materiales necesarios para este programa de formación.....	76
Plan de la lección Taller 3.....	77
Actividad Taller 3.....	84
A3.1	84
A3.2	86
A3.3	88
A3.4	90
A3.5	92
A3.6	95
Recursos para el aprendizaje autodirigido - Taller 3	98
S3.1.....	99
S3.2.....	100
S3.3.....	101
S3.4.....	102
S3.5.....	103
S3.6.....	104
S3.7.....	105
S3.8.....	106

S3.9.....	107
Taller 4: Introducción al software de código abierto para crear contenidos de aprendizaje en línea para jóvenes	109
Resultados del aprendizaje	109
Materiales necesarios para este programa de formación:.....	110
Taller del Plan de Lección 4.....	111
Actividad Taller 4.....	116
A4.1	116
A4.2	118
A4.3	120
A4.4	123
Recursos de autoaprendizaje - Taller 4.....	126
S4.1.....	126
S4.2.....	127
S4.3.....	128
S4.4.....	129
S4.5.....	130
S4.6.....	131
Taller 5: Creación de nuevos recursos educativos ricos en medios	133
Resultados del aprendizaje.....	133
Materiales necesarios para este programa de formación:.....	134
Plan de la lección Taller 5.....	1
Actividad Taller 5.....	6
A5.1	6

A5.2	8
A5.3	10
A5.4	11
A5.5	13
Recursos de aprendizaje autodirigido: Taller 5	15
S5.1.....	15
S5.2.....	17
S5.3.....	18
S5.4.....	19
S5.5.....	20
S5.6.....	21

Introducción al programa de formación continua de DATE

Visión general y directrices de uso

La formación continua comprende 60 horas de aprendizaje, desglosadas en 30 horas de formación en talleres centrados en el desarrollo de competencias en medios digitales y 30 horas de aprendizaje autodirigido en línea centrado en las áreas temáticas seleccionadas y en el trabajo en entornos en línea.

El programa de formación continua comprende tres áreas distintas, a saber

- 1.** Formación para abordar las 3 áreas temáticas seleccionadas - Definición del problema; Acciones de respuesta apropiadas; Problemas prevalentes en la actualidad.
- 2.** Apoyar a los trabajadores juveniles para que desarrollen sus habilidades en medios digitales para que puedan producir vídeos, audios, cuestionarios, rompecabezas, escapadas digitales, WebQuests, etc. utilizando programas de software como PowToon, VideoScribe, StoryBoardThat, Google Forms, Canva, KAHOOT, LearningApps, etc.
- 3.** Desarrollar la competencia y la confianza de los trabajadores en el ámbito de la juventud de primera línea para trabajar en entornos de aprendizaje en línea en los que la relación entre el tutor y el alumno es completamente diferente a los escenarios de aprendizaje presencial. Este elemento explorará las diferentes funciones de los trabajadores juveniles en estos entornos dinámicos para garantizar que: se sientan cómodos trabajando con los nuevos recursos en estos entornos de aprendizaje no tradicionales; estén totalmente convencidos de los beneficios que el aprendizaje en línea puede aportar, especialmente para el grupo objetivo específico en cuestión; sean plenamente conscientes de los riesgos que existen en los entornos en línea; sean capaces de protegerse contra posibles factores negativos en línea.

A través de este exhaustivo Manual, los monitores juveniles reciben apoyo en la aplicación posterior del Programa de Formación Continua a nivel local o transnacional mediante las siguientes herramientas:

- Planes de lecciones, con información detallada sobre la planificación del tiempo y la propuesta de contenidos para guiar al trabajador juvenil a través de cada módulo.
- Folletos de actividades para los participantes y proporcionar información útil sobre las actividades de aprendizaje.
- Hojas de aprendizaje para actividades autodirigidas y recursos para integrar los materiales de formación.

Las presentaciones en PowerPoint completan este Manual, que puede descargarse del sitio web.

Taller 1: Introducción a la educación para la concienciación sobre las drogas y la FECHA

Resultados del aprendizaje

Taller 1: Introducción a la educación para la concienciación sobre las drogas y la FECHA

- Introducción al proyecto DATE e identificación de las competencias del grupo de alumnos en relación con el tema del proyecto y evaluación de las competencias digitales.
- Explique y discuta el enfoque de DATE para la formación y la educación sobre las drogas y por qué estamos utilizando infografías interactivas para enseñar las áreas básicas de la definición del problema, las acciones de respuesta apropiadas y los problemas prevalentes en la actualidad.

El plan de lecciones de este manual servirá de guía para impartir el programa de formación en servicio para trabajadores juveniles y les ayudará a:

- Maximizar el potencial de los recursos del proyecto DATE dentro de sus prácticas juveniles
- Promover su desarrollo profesional continuo
- Ampliar su enseñanza y sus prácticas a nuevos entornos de aprendizaje en línea

Cada Taller consta de;

- Un plan de clases
- Recursos de aprendizaje autodirigido
- Un folleto para el trabajador juvenil

- Presentación PPT

Materiales necesarios para este programa de formación:

Los materiales que necesitarás para este Taller incluyen:

Materiales necesarios:

- Sala de formación con espacio para sesiones de trabajo
- Bolígrafos
- Papel
- Rotafolio
- Marcadores
- Bolígrafos y rotuladores de colores para las actividades en grupos pequeños
- Acceso a PC o portátil (para el aprendizaje autodirigido)
- Folleto del trabajador juvenil
- Teléfono inteligente

Plan de la lección Taller 1

Título del módulo: Introducción a la educación para la concienciación sobre las drogas y la FECHA			
Descripción de las actividades de aprendizaje	Tiempo (minutos)	Materiales/equipos necesarios	Valoración/Evaluación
<p><u>Apertura del taller:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> El animador del taller introducirá brevemente la sesión y explicará que los trabajadores juveniles pueden utilizar estos recursos para impartir formación de sensibilización sobre las drogas a los jóvenes de sus propios grupos. A continuación, el animador utilizará las diapositivas 1 a 4 para presentar el programa de formación en servicio, esbozando los objetivos y el contenido de los 5 talleres. A continuación, el animador pasará a la diapositiva 5, en la que se expondrán los resultados del aprendizaje del módulo 1. 	<p><u>20</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> Taller 1: Introducción a la educación para la concienciación sobre las drogas y la FECHA Presentación PPT, hojas de actividades y recursos de aprendizaje SDL Proyector Conexión a Internet Ordenador portátil o PC 	<p>Los participantes participarán en todas las actividades del grupo</p>

<p><u>Actividad: Actividad para romper el hielo</u></p> <ul style="list-style-type: none"> El facilitador pasará a la diapositiva 6 y realizará una actividad para romper el hielo. Esto ayudará al grupo de trabajadores juveniles a acomodarse y comenzar a interactuar entre ellos. 	<p><u>25</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> Taller 1: Introducción a la educación para la concienciación sobre las drogas y la FECHA Presentación PPT, hojas de actividades y recursos de aprendizaje SDL Proyector Conexión a Internet Ordenador portátil o PC 	<p>Los participantes participarán en todas las actividades del grupo</p>
<p><u>Introducción al proyecto DATE</u></p> <ul style="list-style-type: none"> El facilitador pasará a las diapositivas 7-12. Estas diapositivas proporcionan información general sobre el proyecto DATE, cómo el proyecto DATE es innovador en el ámbito de la educación sobre las drogas, y por qué los jóvenes necesitan educación sobre las drogas en absoluto. Estas diapositivas proporcionan estadísticas importantes e información objetiva sobre el consumo de drogas en los jóvenes, y por qué su etapa de desarrollo del cerebro indica un mayor riesgo de adicción que los adultos. 	<p><u>30</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> Taller 1: Introducción a la educación para la concienciación sobre las drogas y la FECHA Presentación PPT, hojas de actividades y recursos de aprendizaje SDL Proyector 	<p>Los participantes participarán en todas las actividades del grupo</p>

		<ul style="list-style-type: none"> • Conexión a Internet • Ordenador portátil o PC 	
<p><u>Actividad 1.1: El papel de la educación en la prevención y el tratamiento del abuso de sustancias</u></p> <p>El facilitador pasará a la diapositiva 13 y dividirá a los participantes en grupos de 3-4 alumnos. A continuación, se invita a los alumnos a acceder a un documento en línea a través del siguiente enlace: https://miro.com/app/board/uXjVOFoKKxE=/ </p> <p>En esta actividad, descrita en las hojas de actividades del taller 1, se invita a los alumnos a anotar sus ideas sobre por qué la educación puede abordar y prevenir el consumo de sustancias en los jóvenes, con el fin de comprender el valor de los recursos de DATE para los jóvenes en los entornos de la práctica del trabajo con jóvenes.</p>	<u>30</u>	<ul style="list-style-type: none"> • Taller 1: Introducción a la educación para la concienciación sobre las drogas y la FECHA Presentación PPT, hojas de actividades y recursos de aprendizaje SDL • Proyector • Conexión a Internet • Ordenador portátil o PC 	Los participantes participarán en todas las actividades del grupo
<p><u>Actividad 1.2 ¿Dices que no?</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Después de que los alumnos hayan completado la actividad 1.1, el facilitador pasará a la diapositiva 14, y se invitará a los alumnos a completar otra actividad práctica en pequeños grupos, durante la cual se les proporcionará información sobre cómo abordar la educación 	<u>60</u>	<ul style="list-style-type: none"> • Taller 1: Introducción a la educación para la concienciación sobre las drogas y la FECHA Presentación 	Los participantes participarán en todas las actividades del grupo

<p>para la concienciación sobre las drogas con los adolescentes, y sobre lo que deben tener cuidado al tratar temas delicados como el consumo de drogas y alcohol.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Para ello, verán dos vídeos en los que se muestran dos enfoques diferentes de la concienciación sobre las drogas. El primer vídeo presenta la campaña "Just say no", y se anima a los alumnos a pensar en las razones por las que esta campaña ha fracasado, y por qué no funciona con los jóvenes, y el segundo vídeo presenta un enfoque más abierto y fáctico de la concienciación sobre las drogas para los adolescentes, y se anima a los alumnos a comparar los dos métodos y a debatir qué funcionaría mejor para los jóvenes en su práctica de trabajo con jóvenes. 		<p>PPT, hojas de actividades y recursos de aprendizaje SDL</p> <ul style="list-style-type: none"> • Proyector • Conexión a Internet • Ordenador portátil o PC 	
<p><u>Actividad 1.3 Enfoque dirigido por la salud y la justicia penal</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • El facilitador pasará a la diapositiva 15, y presentará los dos enfoques diferentes de la concienciación sobre las drogas: Un enfoque dirigido por la salud y otro dirigido por la justicia penal, y explicará que DATE fomenta un enfoque dirigido por la salud. • En la diapositiva 16, se invita a los alumnos a hacer una lluvia de ideas sobre lo que significa 	<p><u>60</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Taller 1: Introducción a la educación para la concienciación sobre las drogas y la FECHA Presentación PPT, hojas de actividades y recursos de aprendizaje SDL 	<p>Los participantes participarán en todas las actividades del grupo</p>

<p>un enfoque del consumo de drogas dirigido por la salud y por la justicia penal.</p> <ul style="list-style-type: none"> • En la diapositiva 17, el facilitador presentará la Actividad 1.3, en la que los alumnos deberán estudiar dos estudios de caso de diferentes países que muestran estos dos enfoques opuestos de la educación para la concienciación sobre las drogas, y debatir las consecuencias de cada método en las comunidades y la sociedad en general. Estos dos vídeos de estudios de casos están presentes en las diapositivas 18 y 19. 		<ul style="list-style-type: none"> • Proyector • Conexión a Internet • Ordenador portátil o PC 	
<p><u>Actividad 1.4 ¿Cómo aborda su país el consumo de drogas?</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • El animador pasará a la diapositiva 20, e introducirá otra actividad práctica durante la cual los trabajadores juveniles realizarán estudios sobre las actitudes y las leyes que rodean el consumo de drogas en sus propios países, y cómo esta información puede ayudarles a abordar la educación para la concienciación sobre las drogas con los jóvenes en un entorno de trabajo juvenil. 	<p><u>60</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Taller 1: Introducción a la educación para la concienciación sobre las drogas y la FECHA • Presentación PPT, hojas de actividades y recursos de aprendizaje SDL • Proyector • Conexión a Internet • Ordenador portátil o PC 	<p>Los participantes participarán en todas las actividades del grupo</p>

<p><u>Infografía interactiva</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • El facilitador se referirá a las diapositivas 21-26 para introducir el concepto de Infografía Interactiva, qué recursos se incluyen en la infografía interactiva DATE, y las áreas temáticas que la Infografía Interactiva DATE está abordando (Definición del Problema, Problemas Prevalentes en la Actualidad, y Acción de Respuesta Apropiaada). • A continuación, el animador presentará una infografía interactiva de DATE completada en la diapositiva 27 para que los trabajadores juveniles se hagan una idea del aspecto de una infografía interactiva terminada. • A continuación, el moderador pasará a la diapositiva 28 e invitará a los alumnos a debatir las posibles ventajas de utilizar infografías para abordar temas como la concienciación sobre las drogas en un entorno juvenil. • Después de que los trabajadores juveniles hayan reunido sus ideas, el facilitador pasará a la diapositiva 29 y presentará algunas de las ventajas de utilizar infografías interactivas con los jóvenes. 	<p><u>45</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Taller 1: Introducción a la educación para la concienciación sobre las drogas y la FECHA • Presentación PPT, hojas de actividades y recursos de aprendizaje SDL • Proyector • Conexión a Internet • Ordenador portátil o PC 	<p>Los participantes participarán en todas las actividades del grupo</p>
<p><u>Actividad 1.5 Test</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • El animador terminará la sesión pasando a la diapositiva 30, e introduciendo la actividad final. Esta actividad es un cuestionario para poner a prueba a los alumnos sobre los conocimientos que han aprendido durante el taller, y se puede 	<p><u>30</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Taller 1: Introducción a la educación para la concienciación sobre las drogas y la FECHA 	<p>Los participantes participarán en todas las actividades del grupo</p>

<p>acceder a ella mediante el siguiente enlace: https://kahoot.it/challenge/003128618</p> <ul style="list-style-type: none"> • Después de la actividad final, el facilitador agradecerá a los participantes por escuchar, y si no hay más preguntas, el facilitador terminará el Taller 1, y proporcionará a los alumnos las actividades de aprendizaje autodirigido para el Taller 1 para que las completen en su propio tiempo. 		<p>Presentación PPT, hojas de actividades y recursos de aprendizaje SDL</p> <ul style="list-style-type: none"> • Proyector • Conexión a Internet • Ordenador portátil o PC 	
<p>Duración total del módulo</p>	<p>6 horas</p>		

Actividad Taller 1

A1.1

Título del módulo	Introducción a la educación para la concienciación sobre las drogas y la FECHA		
Título de la actividad	El papel de la educación en la prevención y alerta del consumo de sustancias	Código de actividad	A1.1
Tipo de recurso	Hojas de actividades (AS)	Tipo de aprendizaje	Cara a cara
Duración de la actividad (en minutos)	20 minutos	Resultado o del aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> • Conciencia del papel de la educación en la prevención y alerta del abuso de sustancias en los adolescentes
Objetivo de la actividad	El objetivo de esta actividad es iniciar una sesión de brainstorming entre los trabajadores juveniles y reunir ideas sobre por qué la educación es importante para prevenir y alertar sobre el consumo de sustancias. Esto es extremadamente importante, ya que anima a los trabajadores juveniles a pensar realmente en por qué es tan importante la educación para la concienciación sobre las drogas, y qué pueden aprender los jóvenes que les ayude a tomar decisiones informadas sobre el consumo de drogas y alcohol.		
Materiales necesarios para la actividad	<ul style="list-style-type: none"> • Conexión a Internet • Ordenador portátil o PC 		

Instrucciones paso a paso	Paso 1 El animador invitará a los alumnos a acceder a un tablón de anuncios en línea a través del siguiente enlace: https://miro.com/app/board/uXjVOFoKKxE=/
	Paso 2 El animador pedirá a los participantes que piensen en las razones por las que la educación es importante para prevenir y alertar sobre el abuso de sustancias y que añadan sus comentarios a la pizarra.
	Paso 3 A continuación, el animador repasará cada uno de los comentarios y pedirá a los participantes que discutan los comentarios que han añadido.

A1.2

Título del módulo	Introducción a la educación para la concienciación sobre las drogas y la FECHA		
Título de la actividad	Hablar con los adolescentes sobre las drogas	Código de actividad	A1.2
Tipo de recurso	Hojas de actividades (AS)	Tipo de aprendizaje	Cara a cara
Duración de la actividad	1 hora	Resultado del	<ul style="list-style-type: none"> Conocimiento de los métodos para abordar la concienciación

(en minutos)		aprendizaje	de los adolescentes sobre las drogas
Objetivo de la actividad	El objetivo de esta actividad es proporcionar a los trabajadores juveniles información sobre cómo abordar la concienciación sobre las drogas con los adolescentes que puedan aplicar en su práctica de trabajo con jóvenes.		
Materiales necesarios para la actividad	<ul style="list-style-type: none"> ● Conexión a Internet ● Papel y bolígrafo 		
Instrucciones paso a paso	<p>Paso 1 El animador abrirá el debate sobre la concienciación de los adolescentes sobre las drogas y empezará preguntando a los trabajadores juveniles de qué deben cuidarse cuando enseñan la concienciación sobre las drogas en un entorno juvenil</p> <p>Paso 2 El animador reproducirá el siguiente vídeo sobre la campaña "Just say no" de Nancy Reagan que comenzó en 1986: https://youtu.be/IQXgVM30mIY</p> <p>Paso 3 El animador pedirá a los jóvenes trabajadores que respondan a las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ¿Por qué cree que esta campaña ha fracasado? ● ¿Por qué cree que este enfoque fracasa a la hora de disuadir a los jóvenes del consumo de drogas y alcohol? 		

- ¿Cómo podría este enfoque ser perjudicial para las personas que sufren de adicción y requieren tratamiento?
- ¿Cree que esta campaña alimenta el estigma que rodea al consumo de drogas y alcohol? ¿Cómo?

Paso 4

El animador reproducirá el siguiente vídeo sobre cómo hablar con los adolescentes sobre las drogas: <https://youtu.be/jDkkk6vMPdw>

Paso 3

Después de presentar el vídeo, el animador pedirá a los trabajadores juveniles que reflexionen sobre la información del vídeo y pedirá a los alumnos que formen pequeños grupos de 2 a 3 trabajadores juveniles.

Paso 4

A continuación, el animador pedirá a los jóvenes que escriban las respuestas a las siguientes preguntas en sus pequeños grupos:

- Según Jibran Khokhar, ¿qué enfoque es necesario para reducir el consumo de sustancias en los adolescentes?
- ¿Cuáles son las consecuencias negativas de decir a los adolescentes que no se droguen, en lugar de enseñarles "por qué"?
- ¿Cuáles son los posibles beneficios de hablar del consumo de drogas y sus efectos de forma más abierta en entornos sin prejuicios?
- Imagina que un joven se acerca a ti y siente curiosidad por probar las drogas. Escribe algunas formas de abordar la situación y cómo le informarías en un entorno sin prejuicios.

--	--

A1.3

Título del módulo	Introducción a la educación para la concienciación sobre las drogas y la FECHA		
Título de la actividad	Enfoque de justicia penal frente a enfoque sanitario	Código de actividad	A1.3
Tipo de recurso	Hojas de actividades (AS)	Tipo de aprendizaje	Cara a cara
Duración de la actividad (en minutos)	1 hora	Resultado del aprendizaje	Los alumnos estarán más familiarizados con los dos enfoques principales sobre el consumo de drogas (enfoque dirigido por la salud frente al enfoque dirigido por la justicia penal) y los efectos que estos diferentes enfoques tienen en las comunidades y la sociedad en general

Objetivo de la actividad	<p>El objetivo de esta actividad es proporcionar a los trabajadores juveniles estudios de casos de dos países diferentes (EE.UU. y Portugal) que esbozan dos enfoques opuestos de la concienciación sobre las drogas, y abrir el debate en torno al futuro de la educación para la concienciación sobre las drogas y lo que podríamos hacer de manera diferente para acabar con el sufrimiento relacionado con las drogas y el alcohol.</p>
Materiales necesarios para la actividad	<ul style="list-style-type: none"> ● Conexión a Internet ● Pluma y papel ● Ordenador portátil o PC
Instrucciones paso a paso	<p>Paso 1 El facilitador reproducirá el vídeo de estudio de caso sobre el enfoque de EE.UU. sobre el consumo de drogas: https://youtu.be/LXmtsIYsYjY</p> <p>Paso 2 El animador indicará a los jóvenes trabajadores que respondan a las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ¿Qué es la "guerra contra las drogas"? ● ¿Cuáles son las consecuencias negativas de criminalizar la posesión de drogas? ● ¿Poner en prisión a personas con trastornos por consumo de sustancias ayuda a tratar su consumo de drogas y alcohol? ● ¿Cómo puede afectar negativamente a la vida de las personas encarceladas por posesión de drogas después de cumplir su condena? ● Hasta ahora, se han gastado miles de millones en esta "Guerra contra las Drogas" encarcelando a millones de personas cada día por consumo y posesión de drogas. ¿Se te ocurren otras formas de gastar este dinero que podrían ayudar a reducir el sufrimiento de los trastornos por consumo de sustancias? ● ¿Qué mensaje envía este enfoque del consumo de drogas dirigido por la justicia penal a las personas con trastornos por consumo de sustancias?

Paso 3

El facilitador reproducirá el estudio de caso sobre el enfoque del consumo de drogas en Portugal: <https://youtu.be/lba9nkK-DDY>

Paso 4

El animador hará las siguientes preguntas a los trabajadores juveniles:

- ¿Cuál es la diferencia entre legalizar y despenalizar las drogas?
- ¿Cuáles son los beneficios de adoptar un enfoque del consumo de drogas que dé prioridad a la salud?
- Portugal gasta el 90% de su dinero destinado a la lucha contra el abuso de drogas en asistencia sanitaria, y el 10% en la aplicación de la ley. ¿Cómo se compara esto con los Estados Unidos?
- ¿Por qué las personas con trastornos por consumo de sustancias tienen más probabilidades de encontrar ayuda en Portugal que en Estados Unidos?
- Después de ver los dos estudios de caso, ¿qué enfoque ha sido más eficaz para acabar con el sufrimiento provocado por el abuso de drogas y alcohol?

A1.4

Título del módulo

Introducción a la educación para la concienciación sobre las drogas y la FECHA

Título de la actividad	¿Cómo aborda TU país el consumo de drogas?	Código de actividad	A1.4
Tipo de recurso	Hojas de actividades (AS)	Tipo de aprendizaje	Cara a cara
Duración de la actividad (en minutos)	45 minutos	Resultado del aprendizaje	Los trabajadores juveniles serán más conscientes de la forma en que sus países abordan los trastornos por consumo de sustancias, y de cómo pueden utilizar este conocimiento para aplicarlo a su trabajo con los jóvenes.
Objetivo de la actividad	¿Sabe cómo aborda su país los trastornos por consumo de sustancias? La mayoría de la gente tiene una idea básica de cómo ven sus países el consumo de sustancias, y a menudo envían un mensaje negativo a los jóvenes de hoy. El objetivo de esta actividad es llevar a cabo un estudio sobre las actitudes y las leyes que rodean el consumo de drogas en tu país, y debatir cómo puede ayudarte en un entorno de trabajo con jóvenes a la hora de informarles sobre el consumo de drogas.		
Materiales necesarios para la actividad	<ul style="list-style-type: none"> • Ordenador portátil o PC • Conexión a Internet • Pluma y papel 		
Instrucciones paso a paso	<p>Paso 1</p> <p>El animador indicará a los alumnos que utilicen Internet para informarse sobre el enfoque del consumo de drogas y la sensibilización en sus países de origen. A modo de guía, los alumnos deberán considerar las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Está penalizada la posesión de drogas en su país? 		

- ¿Existen servicios de reducción de daños en su país? (Por ejemplo: centros de inyección supervisados)
- ¿Se considera la drogadicción un problema de salud pública en su país?
- ¿Cuál es la actitud de la población ante los trastornos por consumo de sustancias?
- ¿Cuántas muertes relacionadas con las drogas se producen en su país cada año?
- ¿Han cambiado las leyes sobre drogas en los últimos 50 años? ¿Cómo han cambiado?
- ¿Qué tipo de educación sobre las drogas recibiste en la escuela?
- ¿De qué manera crees que tu país podría mejorar sus políticas de drogas?

Paso 2

Después de llevar a cabo su investigación, cada uno de los trabajadores juveniles hará una breve presentación sobre la situación en cada uno de sus países.

Paso 3

El animador cerrará la sesión invitando a los trabajadores juveniles a responder a las siguientes preguntas:

- ¿Qué país del grupo tiene las leyes sobre drogas más permisivas? ¿Qué país tiene la legislación más estricta en materia de drogas?
- ¿Cómo han afectado estas leyes indulgentes/estrictas sobre las drogas a las actitudes del público?
- En países en los que las leyes sobre drogas son extremadamente estrictas y la actitud de "sólo di no" sigue prevaleciendo en la sociedad, ¿cómo pueden ustedes, como trabajadores juveniles, ayudar a los jóvenes a abrir el debate sobre las drogas mientras crecen en un país en el que el consumo de drogas está muy estigmatizado?

A1.5

Título del módulo	Introducción a la educación para la concienciación sobre las drogas y la FECHA		
Título de la actividad	Cuestionario	Código de actividad	A1.5
Tipo de recurso	Hojas de actividades (AS)	Tipo de aprendizaje	Cara a cara
Duración de la actividad (en minutos)	15 minutos	Resultado del aprendizaje	Una vez completado este cuestionario, los alumnos estarán más informados sobre el proyecto DATE, y las áreas temáticas cubiertas en la Infografía.
Objetivo de la actividad	El objetivo de esta actividad es evaluar el grado de retención de la información presentada en el taller 1 por parte de los monitores juveniles.		

Materiales necesarios para la actividad	<ul style="list-style-type: none"> ● Ordenador portátil o PC ● Conexión a Internet
Instrucciones paso a paso	<p>Paso 1</p> <p>El animador invitará a los jóvenes trabajadores a acceder a un cuestionario en Kahoot: https://kahoot.it/challenge/003128618</p> <p>Paso 2</p> <p>Los jóvenes trabajadores completarán el cuestionario y el facilitador terminará el taller haciendo las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ¿Qué has aprendido hoy sobre los diferentes enfoques de la educación sobre las drogas? ● ¿Le gustaría aplicar la infografía interactiva en su enseñanza? ● Si tuvieras que diseñar una infografía interactiva sobre el tema de la concienciación y educación sobre las drogas en un entorno juvenil, ¿cómo te gustaría que fuera?

Recursos para el aprendizaje autodirigido - Taller 1

S1.1

Tema:	Introducción a la <i>educación para</i> la concienciación sobre las drogas y la FECHA
--------------	---

Título:	Buenas prácticas de alerta y prevención del consumo de sustancias
La hora:	Una hora
¿Por qué utilizar este recurso?	Este recurso es un portal oficial del Observatorio Europeo de las Drogas y las Toxicomanías, y está diseñado para ayudar a proporcionar a las personas información fiable y respaldada sobre lo que funciona y lo que no funciona en los ámbitos de la prevención de la drogadicción, el tratamiento, la reducción de daños y la reinserción social.
¿Qué obtendrá al utilizar este recurso?	Tendrás conocimientos estadísticos y profundos sobre los métodos que funcionan en la prevención y gestión del abuso de sustancias, para poder aplicarlos a tu propia práctica de trabajo con jóvenes.
Enlace al recurso:	https://www.emcdda.europa.eu/best-practice_en

S1.2

Tema:	Introducción a la educación para la concienciación sobre las drogas y la FECHA
--------------	--

Título:	Covid-19 y las drogas
Tiempo	Una hora
¿Por qué utilizar este recurso?	Este recurso incluye información valiosa sobre cómo la pandemia de Covid-19 afectó a las personas que consumen drogas, y el impacto en el mercado de las mismas.
¿Qué obtendrá al utilizar este recurso?	Obtendrás información útil sobre los cambios en las pautas relacionadas con las drogas debido a la pandemia de Covid-19, que podrás aplicar a tu entorno de trabajo con jóvenes.
Enlace al recurso:	https://www.emcdda.europa.eu/topics/covid-19_en

S1.3

Tema:	Introducción a la educación para la concienciación sobre las drogas y la FECHA
--------------	--

Título:	Podcast: Adicción y abuso de drogas
Tiempo	70 minutos
¿Por qué utilizar este recurso?	<p>Se trata de un podcast muy informativo protagonizado por un psiquiatra cualificado llamado Dr. Kieran Kennedy, en el que cubre información detallada sobre el abuso de drogas y alcohol. Estos son algunos de los puntos que se tratan:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ¿Cuáles son las diferencias entre adicción y abuso de drogas? ● ¿Es la drogadicción similar a la adicción al comportamiento? ● ¿Qué determina que alguien se convierta en adicto a las drogas? ● ¿Qué drogas se consumen habitualmente? ● ¿Cuáles son los tratamientos de la drogadicción? ● ¿Qué consejo daría a los oyentes, si tuvieran un amigo o familiar del que sospecharan que tiene una adicción a las drogas? ● ¿Qué es la retirada?
¿Qué obtendrá al utilizar este recurso?	Obtendrás información sobre la adicción y el abuso de drogas que podrás aprovechar si un joven se acerca a ti en tu trabajo con jóvenes con preguntas o preocupaciones sobre las drogas.
Enlace al recurso:	https://youtu.be/0t7pTKLxelw

S1.4

Tema:	Introducción a la educación para la concienciación sobre las drogas y la FECHA
Título:	Dejemos de abusar de los consumidores de drogas
Tiempo	20 minutos
¿Por qué utilizar este recurso?	Este recurso ofrece una revisión basada en la evidencia de la adicción y explica cómo esto debería influir en la política de drogas
¿Qué obtendrá al utilizar este recurso?	Carl Hart le proporcionará una mentalidad alternativa con respecto a las drogas y los consumidores de drogas, y le anima a abrazar la ciencia, en lugar de descartarla.
Enlace al recurso:	https://youtu.be/C9HMifCoSko

S1.5

Tema:	Introducción a la educación para la concienciación sobre las drogas y la FECHA
--------------	--

Título:	Respuestas sanitarias y sociales a los problemas de drogas: Una guía europea 2021
Tiempo	Una hora
¿Por qué utilizar este recurso?	Esta es una publicación del OEDT que describe las opciones de tratamiento más eficaces para los problemas relacionados con la marihuana, y ofrece consejos sobre cómo responder a las nuevas tendencias en el consumo de cocaína, y describe las formas de prevenir el mal uso de las drogas medicinales.
¿Qué obtendrá al utilizar este recurso?	Al acceder a este recurso, usted, como trabajador de la juventud, recibirá apoyo para abordar y enfrentar las consecuencias negativas asociadas con el uso de drogas.
Enlace al recurso:	https://www.emcdda.europa.eu/publications/health-and-social-responses-a-european-guide_en

S1.6

Tema:	Introducción a la educación para la concienciación sobre las drogas y la FECHA
--------------	--

Título:	Todo lo que sabes sobre la adicción es erróneo
Tiempo	15 minutos
¿Por qué utilizar este recurso?	Este recurso es un discurso perspicaz durante el cual Johann Hari desvela algunas formas sorprendentes, innovadoras y esperanzadoras de pensar en el viejo problema de la adicción, y en cómo podemos cambiar nuestro enfoque y actitud hacia las personas con trastornos por consumo de sustancias.
¿Qué obtendrá al utilizar este recurso?	Este recurso te empujará a reevaluar tu forma de pensar sobre la adicción, y cómo la adicción en sí misma no es la causa del problema, sino sólo su consecuencia. Te será útil en tu práctica de trabajo con jóvenes si te aborda un joven que sufre un trastorno por consumo de sustancias, o que está considerando consumir drogas o alcohol.
Enlace al recurso:	https://youtu.be/PY9DclMGxMs

S1.7

Tema:	Introducción a la educación para la concienciación sobre las drogas y la FECHA
--------------	--

Título:	Por qué hay que acabar con la guerra contra las drogas
Tiempo	20 minutos
¿Por qué utilizar este recurso?	Este recurso le ofrece una charla informativa de un reformista de la política de drogas llamado Ethan Nadelmann, que hace un apasionado llamamiento para acabar con el movimiento para acabar con el tráfico de drogas, y se centra en cambio en el enfoque más abierto de la regulación.
¿Qué obtendrá al utilizar este recurso?	Este recurso le apoya y le guía para que adopte nuevas políticas de drogas respaldadas por la ciencia, la compasión, la salud y los derechos humanos.
Enlace al recurso:	https://youtu.be/uWfLwKH_Eko

S1.8

Tema:	Introducción a la educación para la concienciación sobre las drogas y la FECHA
--------------	--

Título:	Un estudio cualitativo sobre el contexto de la iniciación al consumo de sustancias en niños y adolescentes y los patrones de consumo en el primer año para los iniciadores tempranos y tardíos
Tiempo	30 minutos
¿Por qué utilizar este recurso?	Este recurso consiste en entrevistas centradas en las circunstancias que rodean el primer consumo de sustancias por parte de los jóvenes y sus patrones de uso en el año siguiente.
¿Qué obtendrá al utilizar este recurso?	Este recurso le proporciona estudios cualitativos respaldados por la investigación sobre las similitudes y diferencias entre los iniciadores tempranos y los tardíos, para que pueda reconocer los patrones de riesgo en los jóvenes en su práctica de trabajo con jóvenes, y guiarlos interviniendo de una manera que funcione a su favor y los ayude a tomar decisiones de vida más saludables.
Enlace al recurso:	https://journals.plos.org/plosone/article?id=10.1371/journal.pone.0170794#sec001

Tema:	Introducción a la educación para la concienciación sobre las drogas y la FECHA
Título:	Conexión y comunicación entre padres e hijos en relación con el consumo de alcohol, tabaco y drogas en la adolescencia.
Tiempo	30 minutos
¿Por qué utilizar este recurso?	Este recurso consiste en estudios que examinan qué tipo de comunicación entre padres e hijos es eficaz para abordar el consumo de alcohol, tabaco y drogas en los adolescentes.
¿Qué obtendrá al utilizar este recurso?	Este recurso te proporciona información útil para que la apliques a tu práctica de trabajo con jóvenes, ya que describe cuál es la mejor comunicación entre padres e hijos para prevenir el consumo de sustancias. Los trabajadores juveniles pueden utilizar esta información en su práctica de trabajo con jóvenes cuando hablen con los padres de los jóvenes sobre la concienciación de las drogas con sus hijos.
Enlace al recurso:	https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/09687637.2016.1221060

Taller 2: El trabajo con jóvenes en la era digital

Resultados del aprendizaje

Taller 2: El trabajo con jóvenes en la era digital

- Discutir el concepto de trabajo juvenil digital y destacar los cambios clave que se han producido desde el inicio de la pandemia: ejemplos de buenas prácticas e innovaciones en el enfoque
- Reflexionar sobre el mantenimiento de interacciones seguras en línea con los jóvenes
- Identificar las competencias clave necesarias para el trabajo digital de los jóvenes y las actividades para fomentar la confianza de los alumnos en el trabajo en línea
- Conocimiento de la conexión entre la alfabetización digital y el trabajo digital con jóvenes;
- Cómo utilizar las tecnologías digitales para aumentar la inclusión social de los jóvenes

El plan de lecciones de este manual servirá de guía para impartir el programa de formación en servicio para trabajadores juveniles y les ayudará a:

- Maximizar el potencial de los recursos del proyecto DATE dentro de sus prácticas juveniles
- Promover su desarrollo profesional continuo
- Ampliar su enseñanza y sus prácticas a nuevos entornos de aprendizaje en línea

Cada Taller consta de;

- Un plan de clases
- Recursos de aprendizaje autodirigido
- Un folleto para el trabajador juvenil
- Presentación PPT

Materiales necesarios para este programa de formación:

Los materiales que necesitarás para este Taller incluyen:

Materiales necesarios:

- Sala de formación con espacio para sesiones de trabajo
- Bolígrafos
- Papel
- Rotafolio
- Marcadores
- Bolígrafos y rotuladores de colores para las actividades en grupos pequeños
- Acceso a PC o portátil (para el aprendizaje autodirigido)
- Folleto del trabajador juvenil
- Teléfono inteligente

Taller del Plan de Lección 2

Título del módulo: El trabajo con jóvenes en la era digital			
Descripción de las actividades de aprendizaje	Tiempo (minutos)	Materiales/equipos necesarios	Valoración/Evaluación
<p><u>Apertura del taller:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> El animador dará la bienvenida a los alumnos al segundo día del programa de formación continua de DATE, y comenzará la sesión preguntando si el grupo tiene alguna pregunta sobre la información y las actividades del día anterior. A continuación, el animador se referirá a las diapositivas 2 y 3 de la presentación PPT para introducir el tema del día 2: El trabajo con los jóvenes en la era digital, y presentará los resultados de aprendizaje del taller. 	<u>20</u>	<ul style="list-style-type: none"> Taller 2: El trabajo con jóvenes en la era digital Presentación PPT, hojas de actividades y recursos de aprendizaje SDL Proyector Conexión a Internet Ordenador portátil o PC 	Los participantes participarán en todas las actividades del grupo
<p><u>Actividad 2.1: Cuestionario de preevaluación</u></p> <ul style="list-style-type: none"> El animador pasará a la diapositiva 4 e invitará a los alumnos a rellenar un "Cuestionario de preevaluación" cuyo objetivo es evaluar los conocimientos que los trabajadores juveniles ya poseen sobre el tema del trabajo juvenil digital, y 	<u>15</u>	<ul style="list-style-type: none"> Taller 2: El trabajo con jóvenes en la era digital Presentación PPT, hojas de 	Los participantes participarán en todas las actividades del grupo

<p>también proporcionará a los alumnos una visión general de los conocimientos que adquirirán a lo largo del taller. Las instrucciones detalladas de esta actividad se encuentran en las hojas de actividades del taller 2.</p>		<p>actividades y recursos de aprendizaje SDL</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Proyector ● Conexión a Internet ● Ordenador portátil o PC 	
<p><u>Actividad 2.2: ¿Por qué es necesario el trabajo juvenil digital?</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ● El animador pasará a la diapositiva 5 para presentar a los alumnos una definición de "Trabajo Juvenil Digital". ● A continuación, el animador presentará la actividad 2.2 de la diapositiva 6, que requiere que los alumnos accedan a un tablón de anuncios en línea utilizando el siguiente enlace: https://padlet.com/emma1602/n7aklqgrwvdtfur8 ● Una vez que los alumnos hayan accedido al tablón de anuncios en línea, se les invita a añadir mensajes al tablón en los que expongan sus ideas sobre la necesidad del trabajo digital con jóvenes en nuestra era tecnológica en rápida evolución. ● A continuación, el animador pasará a la diapositiva 7, en la que se proporcionará a los alumnos un extracto de una revista de la institución de la Unión Europea, en el que se 	<p><u>50</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Taller 2: El trabajo con jóvenes en la era digital Presentación PPT, hojas de actividades y recursos de aprendizaje SDL ● Proyector ● Conexión a Internet ● Ordenador portátil o PC 	<p>Los participantes participarán en todas las actividades del grupo</p>

<p>explica por qué es necesario el trabajo digital con los jóvenes.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Para terminar esta sección, el facilitador presentará a los alumnos un vídeo en la diapositiva 8, que muestra el avance de la tecnología a lo largo de los años, y cómo esto ha afectado a la estructura de las prácticas de aprendizaje y enseñanza. 			
<p><u>Actividad 2.3: Ventajas y desafíos del uso de la tecnología en la práctica del trabajo con jóvenes</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • El facilitador pasará a la diapositiva 9 y dividirá a los participantes en grupos de 3-4 alumnos. A continuación, se invita a los alumnos a acceder a un documento en línea a través del siguiente enlace: https://docs.google.com/document/d/1YFrCgb5Q9nP3oj-zuRhOdjwIJ0BpOxJTEICPgNSEqzU/edit?usp=sharing • En esta actividad, descrita en las hojas de actividades del taller 2, se invita a los alumnos a hacer una lluvia de ideas sobre las ventajas y los retos de la integración de la tecnología en la práctica del trabajo con jóvenes, y sobre cómo superar estos retos cuando se enfrentan a ellos. 	<p><u>20</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Taller 2: El trabajo con jóvenes en la era digital Presentación PPT, hojas de actividades y recursos de aprendizaje SDL • Proyector • Conexión a Internet • Ordenador portátil o PC 	<p>Los participantes participarán en todas las actividades del grupo</p>

<p><u>Actividad 2.4 Cambios en la educación</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Una vez que los alumnos hayan completado la actividad 2.3, el facilitador pasará a la diapositiva 10, en la que se describen los cambios que se han producido en la educación debido al inicio de la pandemia de Covid19. • El animador pasará entonces a la diapositiva 11, que presenta la actividad 2.4. Esta actividad, descrita en detalle en el manual de actividades para el taller 2, requiere que los trabajadores juveniles inicien un debate sobre los cambios que han tenido lugar en su práctica de trabajo con jóvenes, cómo superaron o abordaron los desafíos a los que se enfrentaron, y si creen que estos cambios permanecerán después de que termine la pandemia. 	<p><u>30</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Taller 2: El trabajo con jóvenes en la era digital • Presentación PPT, hojas de actividades y recursos de aprendizaje SDL • Proyector • Conexión a Internet • Ordenador portátil o PC 	<p>Los participantes participarán en todas las actividades del grupo</p>
<p><u>Actividad 2.5 Ejemplos de buenas prácticas</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Una vez finalizada la actividad anterior, el facilitador pasará a la diapositiva 12, en la que se ofrecerán a los alumnos ejemplos de buenas prácticas de respuestas educativas a la pandemia de Covid19, incluyendo ejemplos de dos países: Lituania y Nueva Zelanda. • A continuación, el animador pasará a la diapositiva 14, donde se presenta la siguiente actividad práctica. En esta actividad (Actividad 2.5), descrita en detalle en el manual de actividades del taller 2, se invita a los alumnos a 	<p><u>30</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Taller 2: El trabajo con jóvenes en la era digital • Presentación PPT, hojas de actividades y recursos de aprendizaje SDL • Proyector • Conexión a Internet 	<p>Los participantes participarán en todas las actividades del grupo</p>

<p>explorar algunos ejemplos de buenas prácticas de trabajo juvenil digital que podrían aplicar a su propia práctica de trabajo juvenil, y se les pedirá que presenten sus conclusiones al resto de los participantes.</p>		<ul style="list-style-type: none"> ● Ordenador portátil o PC 	
<p><u>Teoría: La tecnología en la educación</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Al finalizar la actividad anterior, el facilitador continuará refiriéndose a las diapositivas 15-20. En estas diapositivas, se presenta a los alumnos los conocimientos teóricos sobre los retos de la enseñanza a distancia, cómo la pandemia ha cambiado el futuro de la educación, los beneficios del uso de la tecnología en la educación, cómo abordar los temores del uso de la tecnología en el trabajo con los jóvenes y cómo crear autoeficacia para la enseñanza digital. 	<p><u>25</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Taller 2: El trabajo con jóvenes en la era digital Presentación PPT, hojas de actividades y recursos de aprendizaje SDL ● Proyector ● Conexión a Internet ● Ordenador portátil o PC 	<p>Los participantes participarán en todas las actividades del grupo</p>
<p><u>Teoría: ¿Cómo puede utilizarse la tecnología en el trabajo con jóvenes?</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ● El facilitador se referirá a las diapositivas 21-24 para proporcionar a los trabajadores juveniles 3 formas diferentes de utilizar la tecnología en su trabajo con los jóvenes: como herramienta, como actividad o como contenido. El facilitador 	<p><u>30</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Taller 2: El trabajo con jóvenes en la era digital Presentación PPT, hojas de actividades y 	<p>Los participantes participarán en todas las actividades del grupo</p>

<p>detallará lo que implica cada enfoque y cómo lograrlo en su práctica de trabajo con jóvenes.</p>		<p>recursos de aprendizaje SDL</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Proyector ● Conexión a Internet ● Ordenador portátil o PC 	
<p><u>Actividad 2.6 Herramientas digitales</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ● El animador pasará a la diapositiva 25, donde se invitará a los alumnos a participar en otra actividad práctica en pequeños grupos. ● Esta actividad (Actividad 2.6), se describe en detalle en el manual de actividades del taller 2, e implica la presentación de posibles herramientas digitales a los trabajadores juveniles, y les invita a debatir cómo utilizarían estas herramientas en su práctica de trabajo con jóvenes. 	<p><u>45</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Taller 2: El trabajo con jóvenes en la era digital Presentación PPT, hojas de actividades y recursos de aprendizaje SDL ● Proyector ● Conexión a Internet ● Ordenador portátil o PC 	<p>Los participantes participarán en todas las actividades del grupo</p>
<p><u>Actividad 2.7 Bingo de alfabetización digital</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Una vez finalizada la actividad 2.6, el animador pasará a la diapositiva 26, donde se presenta a los alumnos el concepto de "alfabetización digital". El animador reproducirá el breve vídeo 	<p><u>45</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Taller 2: El trabajo con jóvenes en la era digital Presentación 	<p>Los participantes participarán en todas las actividades del grupo</p>

<p>de presentación de la alfabetización digital y, a continuación, pasará a la diapositiva 27 para preguntar a los trabajadores juveniles por qué creen que la alfabetización digital es importante para el trabajo digital con jóvenes.</p> <ul style="list-style-type: none"> • El facilitador pasará a la diapositiva 28 para presentar la siguiente actividad práctica "Bingo de alfabetización digital" (Actividad 2.7). Esta actividad se describe detalladamente en el manual de actividades del taller 2, y se invita a los alumnos a evaluar su competencia en materia de alfabetización digital mediante este juego divertido y educativo en el que deben identificar las áreas de la tecnología con las que se sienten cómodos y las áreas en las que necesitan mejorar. 		<p>PPT, hojas de actividades y recursos de aprendizaje SDL</p> <ul style="list-style-type: none"> • Proyector • Conexión a Internet • Ordenador portátil o PC 	
<p><u>Teoría: Alfabetización digital y seguridad en línea</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Una vez que los alumnos hayan completado la actividad 2.7, el facilitador pasará a la diapositiva 29 para introducir las competencias para la alfabetización digital. • A continuación, el animador se referirá a las diapositivas 30-33 para ofrecer algunos consejos prácticos a los trabajadores juveniles sobre cómo mantener la seguridad de los jóvenes cuando utilizan la tecnología en casa y en los centros de trabajo para jóvenes. 	<p><u>30</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Taller 2: El trabajo con jóvenes en la era digital <p>Presentación PPT, hojas de actividades y recursos de aprendizaje SDL</p> <ul style="list-style-type: none"> • Proyector • Conexión a Internet 	<p>Los participantes participarán en todas las actividades del grupo</p>

		<ul style="list-style-type: none"> • Ordenador portátil o PC 	
<p><u>Actividad 2.8 Cuestionario posterior a la evaluación</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • El facilitador terminará la sesión pasando a la diapositiva 35, e introduciendo la actividad final. Esta actividad es un cuestionario de post-evaluación, que consiste en las mismas preguntas que el cuestionario de pre-evaluación, y se puede acceder utilizando el siguiente enlace: https://forms.gle/mCUbCwRmEgkGJzJ16 <p>El objetivo de esta actividad (descrita en detalle en el manual de actividades) es evaluar los conocimientos de los participantes sobre los materiales de formación después del taller, y comparar estos resultados con los del cuestionario de preevaluación.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Después de la actividad final, el facilitador agradecerá a los participantes por haber escuchado, y si no hay más preguntas, el facilitador terminará el Taller 2, y proporcionará a los alumnos las actividades de aprendizaje autodirigido para el Taller 2 para que las completen en su propio tiempo. 	<u>30</u>	<ul style="list-style-type: none"> • Taller 2: El trabajo con jóvenes en la era digital Presentación PPT, hojas de actividades y recursos de aprendizaje SDL • Proyector • Conexión a Internet • Ordenador portátil o PC 	Los participantes participarán en todas las actividades del grupo
Duración total del módulo	6 horas		

Actividad Taller 2

A2.1

Título del módulo	El trabajo con jóvenes en la era digital		
Título de la actividad	Cuestionario de preevaluación	Código de actividad	A2.1
Tipo de recurso	Hojas de actividades (AS)	Tipo de aprendizaje	Cara a cara
Duración de la actividad (en minutos)	15 minutos	Resultado del aprendizaje	Los alumnos serán conscientes de sus conocimientos sobre el tema antes de que comience el taller, por lo que tendrán una indicación de lo que pueden aprender en este taller para poder desarrollar sus habilidades como educadores.

Objetivo de la actividad	El objetivo de esta actividad es evaluar los conocimientos que los trabajadores juveniles ya poseen sobre el tema antes de que comience el taller, para que tengan una idea más clara de lo que pueden aprender en el taller y de cómo les beneficiarán estos nuevos conocimientos adquiridos.
Materiales necesarios para la actividad	Conexión a Internet Ordenador portátil o <i>PC</i>
Instrucciones paso a paso	<p>Paso 1 El formador comenzará la actividad mencionando el tema de aprendizaje del día: "El trabajo con los jóvenes en la era digital", y preguntará a los participantes qué creen que significa eso, y por qué es un tema importante que hay que abordar en una sociedad tecnológica en rápida evolución.</p> <p>Paso 2 El formador proporcionará a los participantes el siguiente enlace: https://forms.gle/r2SH6KAAJHNvTif38 que todos los participantes deberán responder honestamente para evaluar sus conocimientos sobre el tema del taller antes de que se les presente el contenido.</p> <p>Paso 3 Después de completar el cuestionario de preevaluación, el formador iniciará un debate preguntando en qué áreas de conocimiento pueden mejorar hoy, y cómo esto beneficiará su trabajo con los jóvenes.</p>

--	--

A2.2

Título del módulo	El trabajo con jóvenes en la era digital		
Título de la actividad	Evaluar la necesidad del trabajo digital con los jóvenes	Código de actividad	Ejemplo: A2.2
Tipo de recurso	Hojas de actividades (AS)	Tipo de aprendizaje	Cara a cara
Duración de la actividad (en minutos)	30	Resultado del aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> • Conocimiento de la demanda de tecnología en las aulas

Objetivo de la actividad	El objetivo de esta actividad es recoger las reflexiones de los trabajadores juveniles e iniciar un debate sobre la necesidad de la digitalización del trabajo juvenil, y debatir sus sentimientos sobre cómo podría ser el futuro de la tecnología en la educación, y cómo afrontarían estos cambios.
Materiales necesarios para la actividad	Conexión a Internet Ordenador portátil o <i>PC</i>
Instrucciones paso a paso	<p>Paso 1: El animador iniciará un debate sobre el tema de la digitalización de la educación y pedirá a los alumnos que accedan al siguiente tablón de anuncios en línea y aporten sus opiniones sobre las razones por las que la introducción de la tecnología en su práctica de trabajo con jóvenes es pertinente para el siglo 21st .</p> <p>Paso 2: A continuación, el animador reproducirá el siguiente vídeo que muestra cómo podría ser el futuro de la educación: https://youtu.be/uZ73ZsBkcus</p> <p>Paso 3: El facilitador hará las siguientes preguntas de autorreflexión:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ¿Cree que este es el futuro de la educación? ● ¿Qué le parece que la tecnología evolucione tan rápido? ¿Cree que puede seguir el ritmo? ● ¿Qué beneficios cree que puede tener esta digitalización de la educación para los jóvenes? ¿Cree que estarían más comprometidos con la educación?

	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Cuáles son los límites de la educación cuando no se incluye la tecnología en la enseñanza?
--	---

A2.3

Título del módulo	El trabajo con jóvenes en la era digital		
Título de la actividad	Ventajas y desafíos del uso de la tecnología en el trabajo con jóvenes	Código de actividad	A2.3
Tipo de recurso	Hojas de actividades (AS)	Tipo de aprendizaje	Cara a cara
Duración de la actividad (en minutos)	20	Resultado del aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> • Conocimiento de las ventajas y los retos de la integración de la tecnología en la práctica del trabajo con jóvenes y

			debate en grupo sobre cómo superar estos retos
Objetivo de la actividad	Discutir las ventajas y los retos de la integración de la tecnología en la práctica del trabajo con jóvenes, y cómo superar estos retos cuando se enfrentan a ellos.		
Materiales necesarios para la actividad	Ordenador portátil Conexión a Internet Proyector		
Instrucciones paso a paso	<p>Paso 1: El animador indicará a los jóvenes trabajadores que formen pequeños grupos de 3-4 personas y les pedirá que accedan al siguiente documento: Haga clic aquí</p> <p>Paso 2: A continuación, se pedirá a los participantes que hagan una lluvia de ideas en sus grupos y aporten ejemplos de las posibles ventajas y dificultades que podrían surgir al integrar la tecnología en su práctica de trabajo con jóvenes.</p> <p>Paso 3: El animador pedirá a cada grupo que exponga las ventajas y los retos que ha pensado.</p> <p>Paso 4: A continuación, el animador repasará todos los posibles retos que hayan pensado los grupos y preguntará a los participantes cómo se podrían afrontar. Responderán a preguntas como:</p>		

	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Puede superarse este reto concreto? ¿Cómo? • ¿Confía en su capacidad para afrontar estos retos? • ¿Cree que los retos superan las ventajas?
--	--

A2.4

Título del módulo	El trabajo con jóvenes en la era digital		
Título de la actividad	Cambio en la educación ante la pandemia de Covid 19	Código de actividad	A2.4
Tipo de recurso	Hojas de actividades (AS)	Tipo de aprendizaje	Cara a cara
Duración de la actividad (en minutos)	20	Resultado del aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> • Conocimiento de cómo la pandemia de Covid-19 ha afectado a la práctica del trabajo

			con jóvenes e intercambio de experiencias en el grupo
Objetivo de la actividad	Iniciar un debate sobre los cambios que se han producido en la práctica del trabajo con jóvenes, e intercambiar experiencias.		
Materiales necesarios para la actividad	Pluma Papel/		
Instrucciones paso a paso	<p>Paso 1: El facilitador indicará a los trabajadores juveniles que formen pequeños grupos de 3-4 personas y les pedirá que comparen sus métodos en la práctica del trabajo juvenil antes y durante/después de la pandemia.</p> <p>Paso 2: Una vez cotejada toda la información, una persona de cada grupo presentará sus conclusiones al grupo, y los trabajadores juveniles intercambiarán sus experiencias sobre lo mucho que ha cambiado su trabajo con los jóvenes en un corto periodo de tiempo.</p> <p>Paso 3: El facilitador hará las siguientes preguntas de autorreflexión:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ¿Cómo se sintió mientras se producían todos estos cambios repentinos? ● ¿Pudo afrontar el cambio al aprendizaje y la enseñanza en línea? 		

	<ul style="list-style-type: none"> • ¿A qué retos se enfrentó? • ¿Te ha aportado esta experiencia algún aprendizaje beneficioso? ¿Cuáles fueron? • ¿Crees que estos cambios en tu práctica de trabajo con jóvenes se mantendrán, incluso si la pandemia termina?
--	---

A2.5

Título del módulo	El trabajo con jóvenes en la era digital		
Título de la actividad	Buenas prácticas	Código de actividad	A2.5
Tipo de recurso	Hojas de actividades (AS)	Tipo de aprendizaje	Cara a cara
Duración de la actividad (en minutos)	30	Resultado del aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> • Conocimiento de ejemplos de buenas prácticas de trabajo digital con jóvenes

Objetivo de la actividad	El objetivo de esta actividad es proporcionar a los trabajadores juveniles algunos ejemplos de buenas prácticas de trabajo juvenil digital que podrían aplicar a su propia práctica de trabajo juvenil
Materiales necesarios para la actividad	<i>Ordenador portátil o Pc</i> <i>Conexión a Internet</i> <i>Pluma</i> <i>Papel</i>
Instrucciones paso a paso	<p>Paso 1: El animador pedirá a los participantes que se dirijan a la siguiente página web: https://www.digitalyouthwork.eu/good-practices/</p> <p>Paso 2: A continuación, el animador pedirá a los trabajadores juveniles que formen grupos de 2 ó 3 personas e investiguen diferentes ejemplos de buenas prácticas de trabajo juvenil digital a lo largo de los años que les parezcan interesantes.</p> <p>Paso 3: El animador pedirá a cada grupo que presente sus conclusiones a la clase, comentando qué ejemplos de buenas prácticas les han parecido interesantes y por qué.</p> <p>Paso 4: El facilitador hará las siguientes preguntas de autorreflexión:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ¿Cuál ha sido su ejemplo de buena práctica favorito, y por qué? ● Todos estos ejemplos de buenas prácticas ocurrieron antes de la pandemia. ¿Crees que esto benefició a estos trabajadores juveniles cuando llegó la pandemia?

	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Puedes pensar en algún ejemplo de buena práctica de tu trabajo con jóvenes a lo largo de los años? • ¿Hay alguna de estas buenas prácticas que te gustaría aplicar a tu propia práctica de trabajo con jóvenes? ¿Por qué?
--	---

A2.6

Título del módulo	El trabajo con jóvenes en la era digital		
Título de la actividad	Herramientas digitales	Código de actividad	A2.6
Tipo de recurso	Hojas de actividades (AS)	Tipo de aprendizaje	Cara a cara
Duración de la actividad (en minutos)	30 minutos	Resultado o del aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> • Los alumnos conocerán nuevas herramientas digitales que podrán utilizar en su práctica de trabajo con jóvenes

Objetivo de la actividad	El objetivo de esta actividad es presentar a los trabajadores juveniles herramientas digitales innovadoras que pueden utilizar con los jóvenes para aumentar su compromiso con los materiales educativos.
Materiales necesarios para la actividad	Conexión a Internet Ordenador portátil o <i>PC</i>
Instrucciones paso a paso	<p>Paso 1 Pida a los participantes que formen grupos de 3 a 4 personas y proporcióneles el siguiente enlace: herramientas digitales</p> <p>Paso 2 Pide a los participantes que exploren en sus grupos las diferentes herramientas digitales y que anoten las que les parezcan más interesantes.</p> <p>Paso 3 El facilitador hará las siguientes preguntas de reflexión:</p> <ul style="list-style-type: none">• ¿Cuántas de estas herramientas digitales conocía ya?• Nombra cinco herramientas digitales que te hayan parecido interesantes• ¿Cómo aplicarías estas herramientas en tu práctica de trabajo con jóvenes?• ¿Le parece que las herramientas son fáciles de usar? ¿O cree que necesitaría formación?

	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Cuáles serían los beneficios para los jóvenes si utilizaras herramientas digitales como éstas en tu práctica de trabajo con jóvenes?
--	---

A2.7

Título del módulo	El trabajo con jóvenes en la era digital		
Título de la actividad	Bingo de la alfabetización digital	Código de actividad	A2.7
Tipo de recurso	Hojas de actividades (AS)	Tipo de aprendizaje	Cara a cara
Duración de la actividad (en minutos)	15 minutos	Resultado o del aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> • Conocimiento de los elementos de la alfabetización digital y su competencia en esas áreas
Objetivo de la actividad	El objetivo de esta actividad es evaluar el nivel de alfabetización digital de los participantes mediante un juego divertido y educativo llamado "Bingo de la Alfabetización Digital" durante el cual tienen que identificar las áreas de la tecnología con las que se sienten cómodos y las áreas en las que necesitan mejorar		

Materiales necesarios para la actividad	PC o portátil <i>Conexión a Internet</i>																																			
Instrucción es paso a paso	<p>Paso 1</p> <p>El facilitador proporcionará a los participantes el siguiente enlace que les llevará a un juego de "Bingo de Alfabetización Digital": https://bingobaker.com/#e63da3cc7c7323e9</p> <p>Aquí generarán su propio cartón de bingo individual, por lo que cada participante tendrá un cartón de bingo con una estructura diferente. Este es el aspecto del cartón de bingo:</p> <div data-bbox="600 663 1341 1342" data-label="Image"> <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <thead> <tr> <th colspan="5" style="text-align: center;">Digital Literacy Bingo</th> </tr> <tr> <th style="text-align: center;">B</th> <th style="text-align: center;">I</th> <th style="text-align: center;">N</th> <th style="text-align: center;">G</th> <th style="text-align: center;">O</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>I know how to use web browsers</td> <td>I know how to use video conferencing platforms</td> <td>I know how to post on social media</td> <td>I know how to use a VPN</td> <td>I can comfortably use Microsoft Office</td> </tr> <tr> <td>I know how to use photoshop</td> <td>I am aware of who I can trust online</td> <td>I know how to clear cookies on my computer</td> <td>I know how to search for factual information on the web</td> <td>I can move files from my computer to an external hard drive</td> </tr> <tr> <td>I am aware of methods I can take to stay safe online</td> <td>I am aware of open-source educational resources available</td> <td>I know how to find images online free of copyright</td> <td>I am aware of copyright rules</td> <td>I can create a presentation online</td> </tr> <tr> <td>I know how to check my emails</td> <td>I know how to generate a QR code</td> <td>I can communicate with colleagues online</td> <td>I am aware of my digital rights</td> <td>I can create online educational content</td> </tr> <tr> <td>I can adapt to new technology</td> <td>I am able to think critically</td> <td>I know how to protect my computer from viruses</td> <td>I know how to protect my data</td> <td>I know how to spot "Fake News"</td> </tr> </tbody> </table> </div> <p>Paso 2</p>	Digital Literacy Bingo					B	I	N	G	O	I know how to use web browsers	I know how to use video conferencing platforms	I know how to post on social media	I know how to use a VPN	I can comfortably use Microsoft Office	I know how to use photoshop	I am aware of who I can trust online	I know how to clear cookies on my computer	I know how to search for factual information on the web	I can move files from my computer to an external hard drive	I am aware of methods I can take to stay safe online	I am aware of open-source educational resources available	I know how to find images online free of copyright	I am aware of copyright rules	I can create a presentation online	I know how to check my emails	I know how to generate a QR code	I can communicate with colleagues online	I am aware of my digital rights	I can create online educational content	I can adapt to new technology	I am able to think critically	I know how to protect my computer from viruses	I know how to protect my data	I know how to spot "Fake News"
Digital Literacy Bingo																																				
B	I	N	G	O																																
I know how to use web browsers	I know how to use video conferencing platforms	I know how to post on social media	I know how to use a VPN	I can comfortably use Microsoft Office																																
I know how to use photoshop	I am aware of who I can trust online	I know how to clear cookies on my computer	I know how to search for factual information on the web	I can move files from my computer to an external hard drive																																
I am aware of methods I can take to stay safe online	I am aware of open-source educational resources available	I know how to find images online free of copyright	I am aware of copyright rules	I can create a presentation online																																
I know how to check my emails	I know how to generate a QR code	I can communicate with colleagues online	I am aware of my digital rights	I can create online educational content																																
I can adapt to new technology	I am able to think critically	I know how to protect my computer from viruses	I know how to protect my data	I know how to spot "Fake News"																																

El animador llamará a los elementos de la tarjeta de bingo en un orden aleatorio uno por uno accediendo al siguiente enlace: <https://bingobaker.com/view/4964888> y accediendo a la "Lista de Llamadas", y los participantes marcarán cada casilla a medida que la escuchen, si están de acuerdo con las declaraciones

Paso 3
El primer participante/los primeros participantes que marquen una fila completa (vertical u horizontalmente) tienen que gritar "BINGO".

Paso 4
El facilitador hará las siguientes preguntas de autorreflexión:

- ¿Cuántas de estas actividades digitales puedes realizar con confianza?
- ¿Hay alguna tarea en la que deba mejorar?
- ¿Cree que los jóvenes tienen confianza en muchas de estas áreas?
- ¿En cuál de estas tareas le gustaría ser más competente?

A2.8

Título del módulo	El trabajo con jóvenes en la era digital		
Título de la actividad	Cuestionario posterior a la evaluación	Código de actividad	A2.8
Tipo de recurso	Hojas de actividades (AS)	Tipo de aprendizaje	Cara a cara

Duración de la actividad (en minutos)	15 minutos	Resultado del aprendizaje	Los alumnos serán conscientes de los nuevos conocimientos que han aprendido y estarán motivados para aplicarlos a su trabajo digital con jóvenes.
Objetivo de la actividad	El objetivo de esta actividad es evaluar los conocimientos de los participantes sobre los materiales de formación una vez impartido el taller, y comparar estos resultados con los del cuestionario de preevaluación. Esto será motivador para los participantes y les proporcionará una sensación de logro, ya que verán los nuevos conocimientos que han adquirido y lo valiosa que ha sido la sesión de formación.		
Materiales necesarios para la actividad	Conexión a Internet Ordenador portátil o <i>PC</i>		
Instrucciones paso a paso	<p>Paso 1 Proporcione a los participantes el siguiente enlace: https://forms.gle/1ZwpmJ4XKYQC2jXZ8 y dícales que rellenen el cuestionario.</p> <p>Paso 2 Una vez que los participantes hayan completado el cuestionario de evaluación posterior, indíqueles que comparen los resultados del</p>		

	<p>cuestionario de evaluación previa con los resultados del cuestionario de evaluación posterior, y pregúnteles de qué manera estos conocimientos recién adquiridos pueden serles útiles en el ámbito del trabajo con jóvenes.</p>
--	--

Recursos para el aprendizaje autodirigido - Taller 2

S2.1

Tema:	El trabajo con jóvenes en la <i>era</i> digital
Título:	Evaluación de las competencias digitales del trabajo con jóvenes
La hora:	30 minutos
¿Por qué utilizar este recurso?	Este recurso evaluará las tres competencias relevantes para los trabajadores juveniles que planean integrar el trabajo juvenil digital en su práctica, informándoles en última instancia de las áreas en las que deben centrarse para trabajar eficazmente con los jóvenes utilizando las tecnologías pertinentes. También se les proporcionarán

	recomendaciones para apoyar el desarrollo de su trabajo con jóvenes.
¿Qué obtendrá al utilizar este recurso?	Tendrás una visión de las áreas de tu trabajo con jóvenes que pueden desarrollarse y avanzar para aprovechar todas las capacidades de la tecnología y los medios digitales en tu práctica de trabajo con jóvenes, y se te proporcionarán recomendaciones detalladas para ayudarte en el desarrollo de tu trabajo con jóvenes.
Enlace al recurso:	https://digipathways.io/self-assessment-tool-competence/

S2.2

Tema:	El trabajo con jóvenes en la era digital
--------------	--

Título:	Respuesta a la pandemia de Covid-19 en Irlanda en el sector del trabajo juvenil
Tiempo	30 minutos
¿Por qué utilizar este recurso?	<p>Este recurso te presenta datos e información recopilados sobre la respuesta del sector del trabajo con jóvenes en Irlanda a la pandemia de Covid-19. Le proporcionará una visión general infográfica de la investigación realizada y examinará:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Desafíos que surgieron ante la pandemia mundial - Metodologías utilizadas para apoyar a los jóvenes - Las limitaciones del método de trabajo actual
¿Qué obtendrá al utilizar este recurso?	Comprenderá las dificultades y los retos que su trabajo con los jóvenes ha soportado debido al impacto de la pandemia de Covid-19, y se le proporcionará asesoramiento sobre cómo puede ofrecer orientación y apoyo a los jóvenes en su práctica de trabajo con los jóvenes
Enlace al recurso:	https://www.youth.ie/wp-content/uploads/2020/09/Review-of-the-youth-work-sector-response-to-the-COVID-19-pandemic.pdf

S2.3

Tema:	El trabajo con jóvenes en la era digital
Título:	Utilizar las herramientas digitales para el bien
Tiempo	30 minutos
¿Por qué utilizar este recurso?	Los trabajadores juveniles obtendrán nueva información sobre cómo pueden aprovechar las capacidades de la tecnología y utilizarla para bien en su práctica de trabajo con jóvenes
¿Qué obtendrá al utilizar este recurso?	Se le aconsejará y guiará sobre cómo la tecnología digital puede ser beneficiosa en su práctica de trabajo con jóvenes, y las ventajas que puede tener para los jóvenes.
Enlace al recurso:	https://digitalyouthwork.scot/digital-will-continue-to-grow-as-youth-workers-can-we-use-it-for-good/

S2.4

Tema:	El trabajo con jóvenes en la era digital
Título:	Aprendizaje combinado
Tiempo	30 minutos
¿Por qué utilizar este recurso?	Los trabajadores juveniles aprenderán qué es el aprendizaje combinado y ejemplos de buenas prácticas que pueden incluir en su práctica de trabajo con jóvenes.
¿Qué obtendrá al utilizar este recurso?	Se le mostrarán las buenas prácticas en el área del aprendizaje combinado, orientándole así sobre cómo integrar una mezcla de educación basada en la tecnología y presencial en su práctica de trabajo con jóvenes.
Enlace al recurso:	https://youtu.be/auzwh1mK2TY

S2.5

Tema:	El trabajo con jóvenes en la era digital
--------------	--

Título:	Reinventar la educación para la era digital
Tiempo	15 minutos
¿Por qué utilizar este recurso?	Este recurso destaca la importancia de la alfabetización digital. El ponente, David Middelbeck, explica cómo la educación se está quedando atrás con respecto a la tecnología, y aboga por las habilidades de alfabetización digital para todos, con el fin de mantenerse al día con la rápida evolución de la era digital.
¿Qué obtendrá al utilizar este recurso?	Aprenderás sobre la importancia de introducir la tecnología en la educación, y recibirás apoyo para imaginar un futuro de educación digital mientras aprendes sobre las empresas y plataformas educativas que pueden ayudarte en tu viaje de navegación por las nuevas tecnologías.
Enlace al recurso:	https://youtu.be/Arl6albrkuY

S2.6

Tema:	El trabajo con jóvenes en la era digital
--------------	--

Título:	Trabajo juvenil digital: una revisión sistemática con una propuesta
Tiempo	Una hora
¿Por qué utilizar este recurso?	Este artículo en profundidad identifica las relaciones entre las prácticas de participación digital de los jóvenes destinadas a desarrollar la ciudadanía digital, las habilidades y los conocimientos necesarios para la alfabetización digital crítica, y el papel de la tecnología de los medios digitales en la práctica de la educación del trabajo social para promover la inclusión social.
¿Qué obtendrá al utilizar este recurso?	Aprenderás información valiosa sobre por qué el concepto de trabajo juvenil digital es pertinente en nuestra era tecnológica en rápida evolución, y cómo guiar a los jóvenes para que participen digitalmente con impacto social.
Enlace al recurso:	https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/02615479.2021.1971187?scroll=top&needAccess=true

S2.7

Tema:	El trabajo con jóvenes en la era digital
Título:	DigCompEDU - Marco de competencias digitales para educadores
Tiempo	Una hora
¿Por qué utilizar este recurso?	El Marco Europeo para la Competencia Digital de los Educadores (DigCompEdu) describe a los educadores el significado de la competencia digital y cómo pueden desarrollar sus competencias digitales.

¿Qué obtendrá al utilizar este recurso?	Se le ayudará a desarrollar sus competencias digitales, ya que este marco le ofrece un conjunto de criterios con una lógica y un lenguaje universales.
Enlace al recurso:	https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/bitstream/JRC107466/pdf_digcomedu_a4_final.pdf

S2.8

Tema:	El trabajo con jóvenes en la era digital
Título:	Aprendizaje electrónico y medios digitales
Tiempo	Una hora
¿Por qué utilizar este recurso?	Esta revista investiga los diferentes enfoques y disciplinas relacionados con la educación digitalizada.

¿Qué obtendrá al utilizar este recurso?	Comprenderá de forma exhaustiva cómo la economía política y la ecología informativa influyen en que la educación digitalizada sea posible.
Enlace al recurso:	https://journals.sagepub.com/description/ldm

S2.9


Tema:	El trabajo con jóvenes en la era digital
Título:	Alfabetización digital
Tiempo	45 minutos

¿Por qué utilizar este recurso?	Este recurso es un discurso de la autora, Nicky Hockly, en el Churchill College de Cambridge, y su intervención se centra en la teoría que sustenta las alfabetizaciones digitales, y las implicaciones que tiene para los gestores educativos.
¿Qué obtendrá al utilizar este recurso?	Aprenderá cómo las instituciones educativas pueden adoptar un enfoque eficaz para desarrollar la alfabetización digital e integrarla en los planes de estudio.
Enlace al recurso:	https://youtu.be/qRN6HdbzPPU

S2.10

Tema:	El trabajo con jóvenes en la era digital
Título:	Desarrollar el trabajo digital con los jóvenes
Tiempo	30 minutos

¿Por qué utilizar este recurso?	Se trata de una publicación de la UE que ofrece recomendaciones políticas, necesidades de formación y ejemplos de buenas prácticas en el desarrollo del trabajo digital con jóvenes en toda la UE.
¿Qué obtendrá al utilizar este recurso?	<p>Conocerás la teoría sobre el desarrollo de las competencias digitales de la mano de un grupo de expertos que se creó en el marco del Plan de Trabajo de la Unión Europea para la Juventud para 2016-2018, y aquí tienes algunos elementos que se incluyen:</p> <ul style="list-style-type: none">• Una definición de trabajo de "trabajo juvenil digital".• Ejemplos de prácticas innovadoras en el desarrollo del trabajo juvenil digital y en la mejora de las competencias digitales de los trabajadores juveniles• Recomendaciones políticas sobre el desarrollo del trabajo juvenil digital• Reconocimiento de las necesidades de formación de los trabajadores en el ámbito de la juventud para practicar el trabajo digital con jóvenes• Recogida de material de formación
Enlace al recurso:	



<https://op.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/fbc18822-07cb-11e8-b8f5-01aa75ed71a1>

Taller 3: Introducción al compendio de infografías interactivas

Resultados del aprendizaje

Taller 3: Introducción al compendio de infografías interactivas

- Presentación y prueba del Compendio de Infografías Interactivas (IO1) para que los alumnos adquieran conocimientos y se familiaricen con los conceptos clave
- Introducir el concepto y la importancia de un recurso de microaprendizaje para la formación y educación en materia de drogas
- Recomendaciones prácticas para la aplicación y el uso de la infografía interactiva en la práctica diaria del trabajo con jóvenes

El plan de lecciones de este manual servirá de guía para impartir el programa de formación en servicio para trabajadores juveniles y les ayudará a:

- Maximizar el potencial de los recursos del proyecto DATE dentro de sus prácticas juveniles
- Promover su desarrollo profesional continuo
- Ampliar su enseñanza y sus prácticas a nuevos entornos de aprendizaje en línea

Cada Taller consta de;

- Un plan de clases
- Recursos de aprendizaje autodirigido
- Un folleto para el trabajador juvenil
- Presentación PPT

Materiales necesarios para este programa de formación:

Los materiales que necesitarás para este Taller incluyen:

Materiales necesarios:

- Sala de formación con espacio para sesiones de trabajo
- Bolígrafos
- Papel
- Rotafolio
- Marcadores
- Bolígrafos y rotuladores de colores para las actividades en grupos pequeños
- Acceso a PC o portátil (para el aprendizaje autodirigido)
- Folleto del trabajador juvenil
- Teléfono inteligente

Taller del Plan de Lección 3

Título del módulo: Introducción al compendio de infografías interactivas

Descripción de las actividades de aprendizaje	Tiempo (minutos)	Materiales/equipos necesarios	Valoración/Evaluación
<p><u>Apertura del taller:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • El animador del taller presentará brevemente la sesión y preguntará si hay alguna pregunta sobre el taller anterior o el aprendizaje autodirigido. • A continuación, el moderador utilizará las diapositivas 1 a 2 para presentar el tema del día (Introducción al compendio de infografías interactivas), y luego pasará a la diapositiva 3 para presentar los resultados de aprendizaje del taller. 	<u>15</u>	<ul style="list-style-type: none"> • Taller 3: Introducción al compendio de infografías interactivas Presentación PPT, hojas de actividades y recursos de aprendizaje SDL • Proyector • Conexión a Internet • Ordenador portátil o PC 	<p>Los participantes participarán en todas las actividades del grupo</p>
<p><u>Actividad 3.1 - Prueba de la infografía:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • A continuación, el animador se referirá a las diapositivas 4-7 para la primera actividad del taller 3: Prueba de la Infografía Interactiva. Esta actividad, explicada con más detalle en el Manual de Actividades del Taller 3, introduce a los trabajadores juveniles en los recursos incluidos en la infografía interactiva DATE, probándolos mediante los códigos QR. 	<u>45</u>	<ul style="list-style-type: none"> • Taller 3: Introducción al compendio de infografías interactivas Presentación PPT, hojas de actividades y recursos de aprendizaje SDL • Proyector 	<p>Los participantes participarán en todas las actividades del grupo</p>

<ul style="list-style-type: none"> • A continuación, el facilitador formulará las preguntas de autorreflexión que figuran en el Manual de Actividades. 		<ul style="list-style-type: none"> • Conexión a Internet • Ordenador portátil o PC 	
<p><u>Actividad 3.2: Explorar la definición del problema</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • El facilitador se referirá a las diapositivas 8, 9 y 10 para la Actividad 3.2: Exploración de la Infografía de la Definición del Problema. El objetivo de esta actividad, descrita en detalle en el Manual de Actividades, es explorar esta área temática en la Infografía DATE y determinar su importancia y relevancia en la práctica del trabajo con jóvenes cuando se les enseña sobre la concienciación de las drogas. • El facilitador comenzará la actividad utilizando la diapositiva 9 para presentar el desglose de cada una de las 4 infografías de la "Definición del problema" y qué cuestiones aborda cada una de ellas. • A continuación, el facilitador presentará un póster infográfico interactivo completado en el área temática de la Definición del Problema, e indicará a los participantes que discutan su relevancia en la educación sobre las drogas con los jóvenes. 	<p><u>40</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Taller 3: Introducción al compendio de infografías interactivas Presentación PPT, hojas de actividades y recursos de aprendizaje SDL • Proyector • Conexión a Internet • Ordenador portátil o PC 	<p>Los participantes participarán en todas las actividades del grupo</p>

<p><u>Actividad 3.3 Explorar los problemas actuales</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • El facilitador se referirá a las diapositivas 11 y 12 para la Actividad 3.3: Exploración de la Infografía Problemas Prevalentes Hoy. El objetivo de esta actividad, descrita en detalle en el Manual de Actividades, es explorar esta área temática en la Infografía DATE y determinar su importancia y relevancia en la práctica del trabajo juvenil cuando se enseña a los jóvenes sobre la conciencia de las drogas. • El animador comenzará la actividad utilizando la diapositiva 11 para presentar el desglose de cada una de las 4 infografías de "Problemas Prevalentes Hoy" y qué temas aborda cada una de ellas. • Después de esto, el facilitador presentará un póster infográfico interactivo completado en el área temática de Problemas Prevalentes Hoy en día en la diapositiva 12, e instruirá a los participantes para que discutan su relevancia en la educación sobre drogas con los jóvenes. 	<p><u>40</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Taller 3: Introducción al compendio de infografías interactivas • Presentación PPT, hojas de actividades y recursos de aprendizaje SDL • Proyector • Conexión a Internet • Ordenador portátil o PC 	<p>Los participantes participarán en todas las actividades del grupo</p>
<p><u>Actividad 3.4 Explorar la acción de respuesta adecuada</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • El facilitador se referirá a las diapositivas 13 y 14 para la Actividad 3.4: Exploración de la Infografía de la Acción de Respuesta Apropriada. El objetivo de esta actividad, descrita en detalle 	<p><u>40</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Taller 3: Introducción al compendio de infografías interactivas • Presentación 	<p>Los participantes participarán en todas las actividades del grupo</p>

<p>en el Manual de Actividades, es explorar esta área temática en la Infografía DATE y determinar su importancia y relevancia en la práctica del trabajo juvenil cuando se enseña a los jóvenes sobre la conciencia de las drogas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • El facilitador comenzará la actividad utilizando la diapositiva 13 para presentar el desglose de cada una de las 4 infografías de "Acción de respuesta adecuada" y los temas que aborda cada una de ellas. • Después de esto, el facilitador presentará un póster infográfico interactivo completado en el área temática de la Acción de Respuesta Apropiable en la diapositiva 14, e indicará a los participantes que discutan su relevancia en la educación sobre drogas con los jóvenes. 		<p>PPT, hojas de actividades y recursos de aprendizaje SDL</p> <ul style="list-style-type: none"> • Proyector • Conexión a Internet • Ordenador portátil o PC 	
<p><u>Actividad 3.5 Lluvia de ideas infográficas</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • El animador pasará a la diapositiva 15, e introducirá otra actividad práctica durante la cual se animará a los trabajadores juveniles a realizar una lluvia de ideas sobre su primera infografía. En la actividad 3.5, que se detalla en el Manual de actividades, el animador pedirá a los participantes que piensen en un hecho o una afirmación para incluirla en un póster infográfico interactivo que aborde las áreas temáticas Definición del problema, Problemas prevalentes 	<p><u>45</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Taller 3: Introducción al compendio de infografías interactivas • Presentación PPT, hojas de actividades y recursos de aprendizaje SDL • Proyector 	<p>Los participantes participarán en todas las actividades del grupo</p>

<p>en la actualidad y Acción de respuesta adecuada, para ayudarles a crear sus propias infografías en el futuro.</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Conexión a Internet • Ordenador portátil o PC 	
<p><u>Microaprendizaje</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • El facilitador se referirá a las diapositivas 16-24 para introducir el concepto de microaprendizaje. Las diapositivas abordarán qué es el microaprendizaje, ejemplos de microaprendizaje y la estructura de un recurso en formato de miniaprendizaje. 	<p><u>30</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Taller 3: Introducción al compendio de infografías interactivas Presentación PPT, hojas de actividades y recursos de aprendizaje SDL • Proyector • Conexión a Internet • Ordenador portátil o PC 	<p>Los participantes participarán en todas las actividades del grupo</p>
<p><u>Actividad 3.6 ¡Crea tu propio guión de vídeo!</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • El facilitador pasará a la diapositiva 25 para presentar la Actividad 3.6: crea tu propio guión de vídeo, descrita detalladamente en el Manual de Actividades del Taller 3. • El facilitador presentará la estructura de un guión de vídeo, proporcionada en el Manual de Actividades, e indicará a los participantes que 	<p><u>60</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Taller 3: Introducción al compendio de infografías interactivas Presentación PPT, hojas de actividades y 	<p>Los participantes participarán en todas las actividades del grupo</p>

<p>creen un guión de vídeo sobre el tema de la reducción de daños en pequeños grupos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Una vez que los participantes hayan completado esta actividad, cada grupo presentará su guión de vídeo y responderá a las preguntas de autorreflexión. 		<p>recursos de aprendizaje SDL</p> <ul style="list-style-type: none"> • Proyector • Conexión a Internet • Ordenador portátil o PC 	
<p><u>Aplicación de infografías interactivas en la práctica del trabajo con jóvenes</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • El facilitador pasará a las diapositivas 26-32, que cubrirán las siguientes áreas: <ul style="list-style-type: none"> - Los códigos QR como microaprendizaje para la concienciación sobre las drogas - ¿Por qué utilizar el microaprendizaje en el trabajo con jóvenes? - Consejos para utilizar los recursos de DATE en el Grupo de Jóvenes - Estadísticas de microaprendizaje - Cómo utilizar las infografías interactivas en el ámbito del trabajo con jóvenes - ¿Por qué utilizar la infografía interactiva de DATE? 	<p><u>30</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Taller 3: Introducción al compendio de infografías interactivas • Presentación PPT, hojas de actividades y recursos de aprendizaje SDL • Proyector • Conexión a Internet • Ordenador portátil o PC 	<p>Los participantes participarán en todas las actividades del grupo</p>
<p><u>Clausura del taller 3</u></p> <p>El facilitador terminará el taller agradeciendo a los participantes por escuchar, y si no hay más preguntas, el facilitador terminará el Taller 3 y proporcionará a los</p>	<p><u>10</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Taller 3: Introducción al compendio de infografías 	<p>Los participantes participarán en todas las actividades del grupo</p>

alumnos las actividades de aprendizaje autodirigido para el Taller 3 para que las completen en su propio tiempo.		interactivas Presentación PPT, hojas de actividades y recursos de aprendizaje SDL <ul style="list-style-type: none"> • Proyector • Conexión a Internet • Ordenador portátil o PC 	
Duración total del módulo	6 horas		

Actividad Taller 3

A3.1

Título del módulo	Introducción al compendio de Infografías Interactivas		
Título de la actividad	Pruebas de infografía	Código de actividad	A3.1

Tipo de recurso	Hojas de actividades (AS)	Tipo de aprendizaje	Cara a cara
Duración de la actividad (en minutos)	30	Resultado del aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> • Conocimiento de los recursos utilizados en la infografía que los trabajadores juveniles pueden aplicar en su propia práctica de trabajo con jóvenes
Objetivo de la actividad	<i>El objetivo de esta actividad es dar a conocer a los animadores juveniles los recursos incluidos en la infografía interactiva DATE, probándolos mediante los códigos QR</i>		
Materiales necesarios para la actividad	<i>Teléfono inteligente que puede escanear códigos QR Conexión a Internet</i>		
Instrucciones paso a paso	<p>Paso 1: El facilitador presentará a los participantes cuatro códigos QR diferentes que conducen a un cuestionario, a una sesión digital, a una prueba web y a un vídeo.</p> <p>Paso 2:</p>		

	<p>El animador invita a los participantes a escanear estos códigos QR y a completar el cuestionario, la sesión digital y la búsqueda en la web, y a ver el vídeo.</p> <p>Paso 3: El facilitador planteará al grupo las siguientes preguntas de autorreflexión:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Le han gustado los recursos? • ¿Qué recurso le ha gustado más y por qué? • ¿Cree que los jóvenes disfrutarán utilizando estos recursos? • ¿Crees que estos recursos podrían ser eficaces para enseñar a los jóvenes a conocer las drogas? ¿Por qué?
--	---

A3.2

Título del módulo	Introducción al compendio de Infografías Interactivas		
Título de la actividad	Exploración de la definición del problema Infografía interactiva	Código de actividad	A3.2
Tipo de recurso	Hojas de actividades (AS)	Tipo de aprendizaje	Cara a cara

Duración de la actividad (en minutos)	20 minutos	Resultado del aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> • Conocimiento del área temática "definición del problema" y su relevancia en la educación sobre drogas con los jóvenes
Objetivo de la actividad	<i>El objetivo de la actividad es explorar el tema de la "Definición del Problema" en la infografía de DATE y su importancia y relevancia en la práctica del trabajo con jóvenes cuando se les enseña sobre la conciencia de las drogas</i>		
Materiales necesarios para la actividad	<i>Teléfono inteligente Conexión a Internet</i>		
Instrucciones paso a paso	<p>Paso 1: El facilitador presentará un póster infográfico sobre la "Definición del problema" e invitará a los alumnos a explorar el área temática viendo el vídeo introductorio y explorando el contenido de los diferentes recursos. Los alumnos no estarán obligados a completar los cuestionarios, las sesiones digitales o las WebQuest.</p> <p>Paso 2: El facilitador hará las siguientes preguntas de autorreflexión:</p>		

	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué tipo de cuestiones se abordan en el área temática "Definición de problemas"? • ¿Crees que hay información relevante para los jóvenes en la infografía? • ¿Cree que la información de la infografía se aborda de forma no prejuiciosa? • Teniendo en cuenta tu experiencia de trabajo con jóvenes, ¿crees que se beneficiarían de esta infografía en tu práctica de trabajo con jóvenes?
--	---

A3.3

Título del módulo	Introducción al compendio de Infografías Interactivas		
Título de la actividad	Exploración de los problemas más frecuentes en la actualidad Infografía interactiva	Código de actividad	Ejemplo: A3.3
Tipo de recurso	Hojas de actividades (AS)	Tipo de aprendizaje	Cara a cara
Duración de la actividad	20	Resultado del	

(en minutos)		aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> • Conocimiento del área temática "Problemas Prevalentes en la Actualidad" y cómo se aborda en la infografía interactiva DATE
Objetivo de la actividad	<p><i>El objetivo de esta actividad es proporcionar a los alumnos una exploración más profunda del área temática "Problemas Prevalentes Hoy" abordada en la infografía interactiva de DATE, e iniciar un debate sobre cómo pueden aplicar esto en su propia práctica de trabajo con jóvenes</i></p>		
Materiales necesarios para la actividad	<p><i>Teléfono inteligente Conexión a Internet</i></p>		
Instrucciones paso a paso	<p>Paso 1: El animador presentará a los alumnos un póster infográfico interactivo que aborda los "Problemas Prevalentes en la Actualidad"</p> <p>Paso 2: El animador permitirá a los alumnos explorar la información ofrecida en la infografía escaneando los diferentes códigos QR, y les indicará que piensen en la relevancia de esta información para los jóvenes</p> <p>Paso 3:</p>		

	<p>El facilitador hará las siguientes preguntas de autorreflexión:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cómo aborda la infografía de DATE el área temática "Los problemas prevalentes en la actualidad"? • ¿Qué información útil para los jóvenes se ofrece en esta infografía? • ¿Crees que es importante informar a los jóvenes sobre las nuevas drogas psicoactivas y de síntesis? ¿Por qué? • ¿Cuáles son las consecuencias de retener la información sobre las drogas de moda? • Problemas Prevalentes Hoy aborda el mal uso de los medicamentos. ¿Crees que los jóvenes son conscientes de las implicaciones de tomar medicamentos que no les han sido recetados aunque se consideren legales?
--	--

A3.4

Título del módulo	Introducción al compendio de Infografías Interactivas		
Título de la actividad	Exploración de la acción de respuesta adecuada Infografía interactiva	Código de actividad	A3.4

Tipo de recurso	Hojas de actividades (AS)	Tipo de aprendizaje	Cara a cara
Duración de la actividad (en minutos)	20	Resultado del aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> • Conocimiento del área temática "Acción de respuesta adecuada" y cómo se aborda en la infografía de DATE
Objetivo de la actividad	<i>El objetivo de esta actividad es presentar a los alumnos una infografía centrada en el área temática "Acción de respuesta adecuada", permitiéndoles profundizar en sus conocimientos sobre el tema y debatir cómo pueden aplicarlo en su práctica de trabajo con jóvenes.</i>		
Materiales necesarios para la actividad	<i>Teléfono inteligente Conexión a Internet</i>		
Instrucciones paso a paso	<p>Paso 1: El facilitador presentará a los alumnos una infografía sobre el tema "Acción de respuesta adecuada".</p> <p>Paso 2:</p>		

A continuación, el animador les invitará a mirar el póster y a escanear los códigos QR para identificar el enfoque del contenido incluido en esta área temática.

Paso 3:

El facilitador hará las siguientes preguntas de autorreflexión:

- ¿Qué información incluye esta infografía?
- Después de echar un vistazo a algunos de los contenidos, ¿por qué cree que la "Acción de respuesta adecuada" es un área temática importante en la que centrarse en la concienciación sobre las drogas?
- ¿Cuál es la actitud de la población hacia las personas con trastornos por consumo de sustancias en su país?
- ¿Cree que las infografías centradas en la acción de respuesta adecuada pueden ayudar a aliviar el estigma asociado al consumo de sustancias?
- ¿Crees que la infografía incluye información útil para los jóvenes?
- ¿Cómo podrías utilizar esta infografía en tu práctica de trabajo con jóvenes?

Título del módulo	Introducción al compendio de Infografías Interactivas		
Título de la actividad	Cómo crear su primera infografía interactiva	Código de actividad	A3.5
Tipo de recurso	Hojas de actividades (AS)	Tipo de aprendizaje	Cara a cara
Duración de la actividad (en minutos)	30	Resultado o del aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> • Capacidad para pensar en una Infografía Interactiva que capte la atención de un joven en un centro de trabajo juvenil o en un aula
Objetivo de la actividad	<p><i>El objetivo de esta actividad es fomentar el pensamiento creativo de los trabajadores juveniles a la hora de hacer una lluvia de ideas sobre un hecho o una afirmación para incluirla en un póster infográfico interactivo que aborde las áreas temáticas Definición del problema, Problemas prevalentes en la actualidad y Acción de respuesta adecuada, para ayudarles a crear sus propias infografías en el futuro.</i></p>		

Materiales necesarios para la actividad	<i>Pluma</i> <i>Lápices de colores</i> <i>Papel</i>
Instrucciones paso a paso	<p>Paso 1: El facilitador pedirá a los participantes que formen 3 grupos, y a cada uno de ellos se le asignará un área temática diferente, como se indica a continuación:</p> <p>Grupo 1 - Definición del problema Grupo 2 - Problemas actuales Grupo 3 - Acción de respuesta adecuada</p> <p>Paso 2: A continuación, el animador proporcionará a cada grupo algunos pósteres de esa área temática específica y pedirá a cada grupo que realice una lluvia de ideas sobre un póster infográfico para su propia práctica de trabajo con jóvenes que llame la atención de éstos. Se indicará a los trabajadores juveniles que piensen en:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Un hecho, cita, declaración o eslogan para incluir en el cartel relacionado con el área temática asignada2. Cómo sería el diseño (los participantes pueden utilizar una hoja de papel y lápices de colores para transmitir aproximadamente su idea de diseño gráfico) <p>Paso 3: El animador pedirá a cada grupo que presente sus ideas de póster y formulará las siguientes preguntas:</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • Teniendo en cuenta que cada área temática es muy amplia, ¿por qué ha elegido ese hecho, cita, declaración o eslogan en particular para atraer a los jóvenes? • ¿Por qué cree que su propuesta de diseño llamará la atención de los jóvenes? • ¿Te gustaría crear tu propia Infografía Interactiva para tu propia práctica de trabajo con jóvenes?
--	---

A3.6

Título del módulo	Introducción al compendio de Infografías Interactivas		
Título de la actividad	Cree su propio guión de vídeo utilizando las fases de MLFR	Código de actividad	A3.6
Tipo de recurso	Hojas de actividades (AS)	Tipo de aprendizaje	Cara a cara

Duración de la actividad (en minutos)	60 minutos	Resultado o del aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> • Los monitores juveniles estarán más familiarizados con la construcción de un recurso en formato de miniaprendizaje, de modo que puedan crear sus propias lecciones de microaprendizaje en su práctica de trabajo con jóvenes
Objetivo de la actividad	<p><i>El objetivo de esta actividad es ayudar a los trabajadores en el ámbito de la juventud a desarrollar sus habilidades pedagógicas apoyándoles en la práctica de las fases de construcción de un recurso de formato de mini-aprendizaje a través de la creación de un guión de vídeo (los participantes no tendrán que crear un vídeo, sólo el guión de vídeo), para que puedan seguir construyendo sus propios recursos de formato de mini-aprendizaje para su práctica de trabajo con jóvenes.</i></p>		
Materiales necesarios para la actividad	<p><i>Ordenador portátil Conexión a Internet</i></p>		

**Instrucciones
paso a paso**

Paso 1:

El facilitador explicará las fases de un recurso de formato de mini aprendizaje (MLFR) utilizando las diapositivas de PowerPoint **(21-24)** y luego presentará la estructura del guión de vídeo del proyecto DATE utilizado para crear los vídeos del proyecto:

Introducción

(50 a 70 palabras)

Contenidos clave del aprendizaje 1

(75 a 100 palabras)

Contenidos clave del aprendizaje 2

(75 a 100 palabras)

Contenidos clave del aprendizaje 3

(75 a 100 palabras)

Resumen y recomendaciones

(35 a 50 palabras)

Felicitar y concluir

(30 palabras)

Paso 2:

Los participantes investigarán en pequeños grupos de 3-4 personas sobre el tema de la Reducción de Daños, y crearán un guión de vídeo sobre el tema siguiendo la estructura de un recurso en formato de miniaprendizaje (Objetivo, Contenido de Aprendizaje Clave, Reflexión y Transferencia).

Paso 3:

Después de crear sus guiones de vídeo, un participante de cada grupo pequeño presentará su guión de vídeo.

Paso 4:

El facilitador hará las siguientes preguntas de autorreflexión:

- ¿Está usted más familiarizado con la estructura de un recurso en formato de mini-aprendizaje?
- ¿Crees que los jóvenes podrían beneficiarse de este guión de vídeo sobre la reducción de daños?
- ¿Se te ocurre alguna ventaja de utilizar estos recursos de tamaño reducido con los jóvenes?
- ¿Te gustaría poner en práctica tus propios recursos en formato de miniaprendizaje en tu trabajo con jóvenes?

S3.1

Tema:	Introducción al compendio de infografías interactivas
Título:	Consejos para crear infografías interactivas
La hora:	20 minutos
¿Por qué utilizar este recurso?	Este recurso proporciona consejos sobre cómo producir infografías interactivas que sean muy atractivas y animadas.
¿Qué obtendrá al utilizar este recurso?	Al utilizar este recurso, recibirás consejos útiles sobre la creación de infografías interactivas que puedes utilizar en tu centro de trabajo juvenil / aula con los jóvenes.
Enlace al recurso:	https://www.infographicdesignteam.com/blog/pro-tips-creating-interactive-infographics/

S3.2

Tema:	Introducción al compendio de infografías interactivas
Título:	Métodos de enseñanza para inspirar a los estudiantes del futuro
Tiempo	20 minutos
¿Por qué utilizar este recurso?	Joe Ruhl es un profesor de ciencias del Jefferson High School de Lafayette, Indiana, que ha recibido múltiples premios por su excelencia en la enseñanza de las ciencias. En este vídeo, aboga por un aula centrada en el alumno y explica su razonamiento en torno a por qué las lecciones deben girar en torno a los niños, y no necesariamente en torno al profesor.
¿Qué obtendrá al utilizar este recurso?	Obtendrá información valiosa sobre los métodos de enseñanza que inspiran a los jóvenes y cómo puede aplicarlos en su práctica de trabajo con jóvenes, siguiendo los ejemplos de buenas prácticas expuestos por Joe Ruhl.
Enlace al recurso:	https://youtu.be/UCFg9bcW7Bk

S3.3

Tema:	Introducción al compendio de infografías interactivas
Título:	Una revisión de la tendencia del microaprendizaje
Tiempo	30 minutos
¿Por qué utilizar este recurso?	Este recurso es una publicación sobre el tema del microaprendizaje y sirve de referencia para los sectores de la educación y el mundo académico para integrar el microaprendizaje en las prácticas de enseñanza.
¿Qué obtendrá al utilizar este recurso?	Esta publicación informativa le ayudará en su viaje de implementación de los recursos de microaprendizaje en su práctica de trabajo con jóvenes al proporcionarle una investigación respaldada por la evidencia sobre el tema.
Enlace al recurso:	https://www.emerald.com/insight/content/doi/10.1108/JWAM-10-2020-0044/full/html

S3.4

Tema:	Introducción al compendio de infografías interactivas
Título:	Integración de los contenidos de microaprendizaje en las plataformas tradicionales de e-learning
Tiempo	Una hora
¿Por qué utilizar este recurso?	Este recurso ofrece una amplia investigación sobre el tema del microaprendizaje y anima a aprovechar las diferentes filosofías de aprendizaje.
¿Qué obtendrá al utilizar este recurso?	Obtendrá una información muy útil sobre el nuevo paradigma del microaprendizaje, y también recibirá consejos y orientación sobre cómo integrar el microaprendizaje en plataformas de e-learning más tradicionales.
Enlace al recurso:	https://link.springer.com/article/10.1007/s11042-020-09523-z

S3.5

Tema:	Introducción al compendio de infografías interactivas
Título:	Pedagogías innovadoras del futuro: Una selección basada en la evidencia
Tiempo	Una hora
¿Por qué utilizar este recurso?	Este artículo de investigación aborda y propone una nueva serie de avances pedagógicos para una palabra interactiva, con el fin de transformar el aprendizaje.
¿Qué obtendrá al utilizar este recurso?	A partir de este marco, se le informará de los nuevos enfoques pedagógicos que detallan las posibles competencias necesarias para los ciudadanos del futuro.
Enlace al recurso:	https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/feduc.2019.00113/full

S3.6

Tema:	Introducción al compendio de infografías interactivas
Título:	Desarrollo de multimedia interactiva de aprendizaje infográfico
Tiempo	Una hora
¿Por qué utilizar este recurso?	Este estudio pone a prueba y describe la viabilidad y la calidad de la elaboración de una infografía multimedia interactiva para el aprendizaje, y expone las razones por las que los multimedia interactivos pueden adaptarse a la capacidad de atención de los alumnos y fomentar una mayor participación que el aprendizaje más pasivo, como el visionado de vídeos.
¿Qué obtendrá al utilizar este recurso?	Aprenderá información valiosa sobre la metodología que hay detrás de la implementación de infografías y cómo éstas pueden ayudar a los alumnos a comprender conceptos y hechos a partir de lo que ven, fomentando en última instancia la activación de su memoria visual y dando lugar a un recuerdo más eficaz.
Enlace al recurso:	h https://repository.unmul.ac.id/bitstream/handle/1234567

	89/4447/1.%20J2018Sudarman-JPP-Development%20of%20Interactive%20Infographic%20Learning%20Multimedia.pdf?sequence=1&isAllowed=n
--	--

S3.7

Tema:	Introducción al compendio de infografías interactivas
Título:	Seminario en línea: Mejores prácticas de microaprendizaje
Tiempo	45 minutos
¿Por qué utilizar este recurso?	Este recurso describe las mejores prácticas para crear recursos de microaprendizaje de buena calidad, y cómo implementarlos en la plataforma Ed.
¿Qué obtendrá al utilizar	Este Webinar le proporciona información detallada sobre el microaprendizaje y cómo puede hacer una microlección exitosa que puede utilizar con los jóvenes en su práctica de trabajo con jóvenes.

este recurso?	
Enlace al recurso:	https://youtu.be/uWfLwKH_Eko

S3.8

Tema:	Introducción al compendio de infografías interactivas
Título:	Pedagogía de la pandemia
Tiempo	40 minutos
¿Por qué utilizar este recurso?	Este recurso es un seminario web gratuito que se centra en cómo adaptar las estrategias de enseñanza y aprendizaje en tiempos difíciles, como la aparición repentina de la pandemia de Covid 19.

¿Qué obtendrá al utilizar este recurso?	Se le proporcionará información sobre el aprendizaje interactivo para los cursos híbridos y en línea, y obtendrá información de instructores galardonados.
Enlace al recurso:	https://youtu.be/2FF3Lr5w7hg

S3.9

Tema:	Introducción al compendio de infografías interactivas
Título:	Creación de un aula interactiva
Tiempo	60 minutos
¿Por qué utilizar este recurso?	Este recurso te anima, como trabajador y educador juvenil, a integrar tus propias presentaciones interactivas en tu práctica de trabajo con jóvenes para fomentar la interacción de los alumnos en las aulas o centros juveniles.

¿Qué obtendrá al utilizar este recurso?	Se le ayudará a fomentar una mayor interactividad entre los alumnos en su práctica de trabajo con jóvenes, aprendiendo a crear un aula interactiva siguiendo las directrices del anfitrión del seminario web.
Enlace al recurso:	https://youtu.be/rso4ZrAkubY

Taller 4: Introducción al software de código abierto para crear contenidos de aprendizaje en línea para jóvenes

Resultados del aprendizaje

Conocimiento
<ul style="list-style-type: none">◆ Explorar el lenguaje y las "reglas" sociales de los jóvenes en línea con una visión general de las diferentes plataformas de medios sociales y las características clave con las que los jóvenes están más comprometidos (por ejemplo, Instagram, Snapchat, TikTok, etc.)◆ Conocimiento de los mejores canales y plataformas digitales para comunicar y educar a los jóvenes en línea.◆ Identificar y determinar qué programas pedagógicos de medios digitales son los más eficaces para cada grupo destinatario y previsualizar cada programa de software de código abierto (destacando cómo se ha utilizado en la creación de la infografía interactiva, si procede).

El plan de lecciones de este manual servirá de guía para impartir el programa de formación en servicio para trabajadores juveniles y les ayudará a:

- Maximizar el potencial de los recursos del proyecto DATE dentro de sus prácticas juveniles
- Promover su desarrollo profesional continuo
- Ampliar su enseñanza y sus prácticas a nuevos entornos de aprendizaje en línea

Cada Taller consta de;

- Un plan de clases
- Recursos de aprendizaje autodirigido
- Un folleto para el trabajador juvenil
- Presentación PPT

Material necesario para este programa de formación:

Los materiales que necesitarás para este Taller incluyen:

Materiales necesarios:

- Sala de formación con espacio para sesiones de trabajo
- Bolígrafos
- Papel
- Rotafolio
- Marcadores
- Bolígrafos y rotuladores de colores para las actividades en grupos pequeños
- Acceso a PC o portátil (para el aprendizaje autodirigido)
- Folleto del trabajador juvenil
- Teléfono inteligente

Taller del Plan de Lección 4

Título del módulo: Introducción al software de código abierto para crear contenidos de aprendizaje en línea para los jóvenes			
Descripción de las actividades de aprendizaje	Tiempo (minutos)	Materiales/equipos necesarios	Valoración/Evaluación
<p>Entender las reglas sociales de la juventud</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Introducción del taller 4: El facilitador presenta la sesión con una breve introducción. ● A continuación, el facilitador comienza la sesión dando una breve visión general de los resultados de aprendizaje del taller, que se presentan en la diapositiva 3 de la presentación de PowerPoint del taller 4. 	180	Taller 4: Introducción al software de código abierto para crear contenidos de aprendizaje en línea para jóvenes Presentación PPT; Proyector;	N/A
<ul style="list-style-type: none"> ● Después de la visión general de los resultados de aprendizaje, el facilitador comenzará con la presentación de la Unidad 1: Comprender el lenguaje y las reglas sociales de los jóvenes, haciendo hincapié en el concepto y las características de los memes y explicando cómo se utilizan los memes en Internet como forma de comunicación en línea entre los jóvenes. El resumen del concepto y las características de los memes está disponible entre las diapositivas 6- 		Taller 4: Introducción al software de código abierto para crear contenidos de aprendizaje en línea para jóvenes Presentación PPT; Proyector;	N/A

<p>10 de la presentación en PowerPoint del Módulo 3. Durante el debate, es importante mostrar el vídeo que está disponible en la diapositiva 6: (Explicación casual - Memes): https://www.youtube.com/watch?v=bJTSxRBbCQA&t=343s</p>			
<ul style="list-style-type: none"> ● En la actividad "4.1. Construye tu propio meme educativo", se pedirá a los participantes que elaboren su propio meme con fines de concienciación y sensibilización sobre las drogas. Antes de que el facilitador proponga la actividad, es importante proporcionar una visión general previa de las diapositivas 11-14 de la presentación de PowerPoint del Taller 4. Después de completar la actividad, el facilitador pide a todos los participantes que muestren sus memes y expliquen cómo pueden relacionarse con la educación y la concienciación sobre las drogas. El animador puede promover un debate de grupo sobre la actividad: <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué beneficios ve en la creación de memes para facilitar la comunicación con los jóvenes? - ¿Qué beneficios ve en la creación de memes para crear una conciencia en línea sobre el abuso de drogas con los jóvenes? - ¿Cuáles son los principales retos para incluir los memes en tu intervención con los jóvenes? 		<p>Taller 4: Introducción al software de código abierto para crear contenidos de aprendizaje en línea para jóvenes Presentación PPT; Proyector;</p>	<p>N/A</p>

<ul style="list-style-type: none"> Tras el debate, el animador finaliza la unidad 1 con la presentación de las consideraciones finales que se muestran en la diapositiva 15 de la presentación PowerPoint del taller 4. 			
<p><i>Elegir una plataforma de medios sociales: ¿Por dónde empezar?</i></p> <ul style="list-style-type: none"> El facilitador comienza la sesión dando una breve visión general del Taller 4 y presenta la actividad 4.2: Los medios sociales y los jóvenes: lo que la mayoría de la gente pasa por alto". El animador también puede encontrar información más detallada sobre la realización de esta actividad en la Hoja de actividades 4.2. Después de la actividad, el facilitador explicará cuáles son las plataformas de medios sociales más famosas que utilizan los jóvenes (diapositiva 17) y cómo los alumnos pueden crear un compromiso exitoso con los medios sociales en sus entornos de trabajo juvenil con los jóvenes (diapositivas 18 y 19 de la presentación de PowerPoint del Taller 4. La diapositiva 19 se apoyará con la Actividad 3.3: Cómo hacer que TikTok forme parte de tu oferta de trabajo juvenil, en la que el facilitador presentará un taller en línea proporcionado por un trabajador juvenil digital que muestra cómo TikTok puede ser una gran herramienta para involucrar a los jóvenes en los entornos de trabajo juvenil. 	<p><u>180</u></p>	<p>Taller 4: Introducción al software de código abierto para crear contenidos de aprendizaje en línea para jóvenes Presentación PPT; Proyector;</p>	<p>N/A</p>

<ul style="list-style-type: none"> ● A continuación, el animador presentará la actividad 4.4: "Medios sociales y trabajo con jóvenes: Estudios de caso" y presentará dos estudios de caso en vídeo sobre buenas prácticas de participación positiva en los medios sociales con los jóvenes. Los enlaces a los estudios de casos en vídeo también están disponibles en la diapositiva 20 de la presentación de PowerPoint del Taller 4. El facilitador también puede encontrar información más detallada de la implementación de esta actividad en la Hoja de Actividades 4.4. ● Para el final de la unidad, el facilitador puede plantear la siguiente pregunta (disponible en la diapositiva 20) con el fin de promover el debate del grupo: ¿Cómo podemos involucrar a los jóvenes con los que trabajamos o en nuestra comunidad local utilizando los medios sociales como elemento de construcción? 			
<p><i>Principales estrategias de comunicación en línea con los jóvenes.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● El facilitador comienza la sesión dando una breve visión general del siguiente tema, y dando una breve visión general de las estrategias clave de comunicación en línea con los jóvenes (diapositiva 21 de la presentación en Powerpoint del Taller 4). 	<u>180</u>	Taller 4: Introducción al software de código abierto para crear contenidos de aprendizaje en línea para jóvenes Presentación PPT; Proyector;	N/A

<ul style="list-style-type: none">● Después de mencionar las estrategias clave de comunicación en línea, el facilitador pedirá al grupo que haga una lluvia de ideas y responda a las preguntas que están disponibles en la diapositiva 22 de la presentación de PowerPoint del Taller 4:<ul style="list-style-type: none">○ <i>¿Son las personas con las que espera interactuar en la plataforma de medios sociales?</i>○ <i>¿Tienes las habilidades adecuadas para gestionar la plataforma?</i>○ <i>¿Dispone de tiempo y recursos suficientes para que la plataforma de medios sociales elegida sea un éxito?</i>● Tras el debate, el animador explica otras consideraciones importantes a la hora de comunicarse con los jóvenes en línea (diapositiva 24) y la importancia de establecer límites en la relación en línea entre los jóvenes y los trabajadores juveniles (diapositiva 25), y cómo pueden ser modelos de conducta en línea para los jóvenes (diapositiva 26). Para el resumen y la conclusión de la sesión, el facilitador pregunta al grupo qué han aprendido, para fomentar el debate y comprender si hay términos o conceptos mal entendidos. El facilitador también puede utilizar https://www.mentimeter.com/ para que los alumnos escriban las ideas clave que han aprendido durante esta sección, para presentar visualmente las ideas de los demás.			
---	--	--	--

Duración total del módulo	6 horas
----------------------------------	----------------

Folleto de la actividad Taller 4

A4.1

Título del módulo	Introducción al software de código abierto para crear contenidos de aprendizaje en línea para los jóvenes		
Título de la actividad	Construye tu propio meme educativo	Código de actividad	Ejemplo: A4.1
Tipo de recurso	Hojas de actividades (AS)	Tipo de aprendizaje	Aprendizaje presencial o autodidacta

<p>Duración de la actividad (en minutos)</p>	<p>60 minutos</p>	<p>Resultado del aprendizaje</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conocimiento del lenguaje en línea y de las "reglas" sociales de los jóvenes; • Ser capaz de conocer cómo se comunican los jóvenes en los entornos digitales y en los medios sociales para ajustar adecuadamente las actividades digitales de trabajo con jóvenes • Comprender el papel de los medios sociales como espacio de socialización y autoexpresión de los jóvenes.
<p>Objetivo de la actividad</p>	<p>Los alumnos se enfrentan al reto de crear sus propios memes de educación y concienciación sobre las drogas utilizando las plantillas existentes o creando las suyas propias. Al final de la actividad, el facilitador pide a todos los alumnos que muestren su meme y expliquen el mensaje que hay detrás de la imagen.</p> <p>La lista de plataformas en línea para hacer memes se presenta en la diapositiva 12 de la presentación en PowerPoint del Taller 4.</p>		

Materiales necesarios para la actividad	<i>Teléfonos inteligentes y/o ordenadores portátiles Plantillas de memes en blanco (en línea)</i>
Instrucciones paso a paso	<i>Escoge una plantilla de meme en blanco y piensa en un mensaje para transmitir detrás de la imagen. La lista de plataformas en línea para hacer memes se presenta en la diapositiva 12 de la presentación en PowerPoint del Taller 4.</i>

A4.2

Título del módulo	Introducción al software de código abierto para crear contenidos de aprendizaje en línea para los jóvenes		
Título de la actividad	Los medios sociales y los jóvenes: lo que la mayoría pasa por alto	Código de actividad	Ejemplo: A4.2
Tipo de recurso	Hojas de actividades (AS)	Tipo de aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> • Conocimiento de los mejores canales y plataformas digitales para comunicarse con los jóvenes; • Ser capaz de motivar a los jóvenes para que se unan a las

			<p>actividades digitales de trabajo juvenil;</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprender el impacto de las plataformas de los medios sociales para llegar a los jóvenes de forma eficaz.
Duración de la actividad (en minutos)	30min	Resultado del aprendizaje	¿Cuál es el resultado del aprendizaje que se conseguirá con esta actividad?
Objetivo de la actividad	<p>En esta actividad, el animador presentará al grupo el siguiente vídeo: MEDIOS SOCIALES PARA EL MINISTERIO DE LA JUVENTUD - Lo que la mayoría de la gente pasa por alto: https://www.youtube.com/watch?v=FLG59-l1_8k</p> <p>Este vídeo habla de los ministerios de la juventud (ministerios religiosos), sin embargo, los temas mencionados son un valor añadido para reflexionar sobre cómo los trabajadores de la juventud pueden utilizar los medios sociales para comprometerse con los jóvenes.</p>		

Materiales necesarios para la actividad	<i>Teléfonos inteligentes y/o ordenadores portátiles; videoprojector, bolígrafos, lápices y papel</i>
Instrucciones paso a paso	<p><i>Después de presentar el vídeo, se recomienda que el animador formule las siguientes preguntas, con el fin de promover el debate en grupo:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <i>-Según Brady, ¿cuáles son las plataformas de redes sociales más populares entre los adolescentes?</i> <i>-¿Qué funciones y responsabilidades tienes en los medios sociales como trabajador juvenil?</i> <i>-¿Cómo podemos crear contenidos atractivos en las redes sociales para los jóvenes?</i> <i>-¿Cómo podemos concienciar a los jóvenes sobre los peligros de las redes sociales?</i>

A4.3

Título del módulo	Introducción al software de código abierto para crear contenidos de aprendizaje en línea para los jóvenes		
Título de la actividad	Cómo hacer que TikTok forme parte de tu oferta de trabajo para jóvenes	Código de actividad	Ejemplo: A4.3

Tipo de recurso	Hojas de actividades (AS)	Tipo de aprendizaje	Aprendizaje presencial o autodidacta
Duración de la actividad (en minutos)	30min	Resultado del aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> • Conocimiento de las principales estrategias de comunicación en línea con los jóvenes; • Conocimiento del lenguaje apropiado para comunicarse con los jóvenes en línea; • Ser capaz de conocer cómo se comunican los jóvenes en los entornos digitales y los medios de comunicación social para ajustar adecuadamente las actividades digitales de trabajo con jóvenes; • Comprender y aplicar el lenguaje más apropiado al comunicarse en

			línea con los jóvenes.
Objetivo de la actividad	<p>En esta actividad, el facilitador presentará un taller en línea proporcionado por un trabajador juvenil digital que muestra cómo TikTok puede ser una gran herramienta para involucrar a los jóvenes en entornos de trabajo juvenil: https://www.youtube.com/watch?v=clQg8nl9o90&t=92s</p> <p>Recomendación para el facilitador: el vídeo tiene una duración total de 20 minutos. Si crees que puede ser demasiado largo para presentarlo en una actividad de formación presencial o semipresencial, puedes mostrar el vídeo sólo a partir de los 13:00min. Después, puede pedir a los alumnos que analicen cómo pueden crear una cuenta de TikTok viendo el vídeo completo en casa.</p>		
Materiales necesarios para la actividad	<p><i>Enumere aquí todos los materiales y equipos que necesita el formador para impartir esta actividad a los trabajadores juveniles</i></p>		
Instrucciones paso a paso	<p><i>Tras la presentación de los vídeos, se recomienda que el animador formule las siguientes preguntas, con el fin de promover el debate en grupo:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> -¿Cuáles son las ventajas y los retos de utilizar Tiktok en los entornos de trabajo con jóvenes? -¿Crees que las plataformas de medios sociales como TikTok aportan innovación y diversión a la práctica del trabajo con jóvenes? -¿Crees que TikTok será útil para llegar a los jóvenes para la práctica del trabajo juvenil? 		

--	--

A4.4

Título del módulo	Introducción al software de código abierto para crear contenidos de aprendizaje en línea para los jóvenes		
Título de la actividad	Medios sociales y trabajo con jóvenes: Estudios de caso	Código de actividad	Ejemplo: A4.4
Tipo de recurso	Hojas de actividades (AS)	Tipo de aprendizaje	Aprendizaje presencial o autodidacta
Duración de la actividad (en minutos)	45min	Resultado del aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> • Conocimiento de las principales estrategias de comunicación en

			<p>línea con los jóvenes;</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conocimiento del lenguaje apropiado para comunicarse con los jóvenes en línea; • Ser capaz de conocer cómo se comunican los jóvenes en los entornos digitales y los medios de comunicación social para ajustar adecuadamente las actividades digitales de trabajo con jóvenes; • Comprender y aplicar el lenguaje más apropiado al comunicarse en línea con los jóvenes.
<p>Objetivo de la actividad</p>	<p>En esta actividad, el facilitador presentará dos estudios de caso sobre buenas prácticas de participación positiva en los medios sociales con los jóvenes. En primer lugar, el facilitador mostrará el primer estudio de caso, titulado por Youtube Barcamp, (Nuremberg, Alemania): https://www.youtube.com/watch?v=d1enoml_lqs</p>		

	<p>y, a continuación, el facilitador presentará el segundo estudio de caso, titulado por Instawalk (Viena, Austria): https://www.youtube.com/watch?v=SZb1R2GJPq0</p>
<p>Materiales necesarios para la actividad</p>	<p><i>Teléfonos inteligentes y/o ordenadores portátiles; videoprojector, bolígrafos, lápices y papel</i></p>
<p>Instrucciones paso a paso</p>	<p><i>Tras la presentación de los vídeos, se recomienda que el animador formule las siguientes preguntas, con el fin de promover el debate en grupo:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> -¿<i>Cuáles</i> son las principales similitudes de ambos estudios de caso? -¿<i>Qué</i> impacto cree que tuvo el trabajo con los jóvenes en dichas iniciativas? -¿<i>Cómo</i> han contribuido los medios de comunicación social al empoderamiento de estos jóvenes en sus comunidades? -¿<i>Podrías</i> desarrollar una actividad (programa con jóvenes en tu comunidad y/o intervención laboral)? ¿<i>Cómo</i>? <p><i>Para obtener información más detallada del "Estudio de caso 1: Youtube Barcamp", visite:</i> https://www.digitalyouthwork.eu/?material=youtube-barcamp-en</p> <p><i>Para obtener información más detallada del "Estudio de caso 2: Instawalk", visite:</i> https://www.digitalyouthwork.eu/?material=instawalk-en</p>

Recursos para el aprendizaje autodirigido - Taller 4

S4.1

Tema:	La comunicación en línea y <i>los jóvenes</i>
Título:	Medios de comunicación social: lo básico para el trabajo con jóvenes
La hora:	1H
¿Por qué utilizar este recurso?	<p>En esta guía se analizará lo que necesitas saber cuando se trata de plataformas de medios sociales y su uso en tu práctica de trabajo con jóvenes. Lo hará:</p> <ul style="list-style-type: none">• Anímate a pensar en el lugar que ocupan las redes sociales en tu trabajo;• Vea algunos ejemplos concretos y estudios de casos;• Proporcionarle un ejercicio que le ayude a reflexionar sobre la política de medios sociales de su organización; <p>Proporcionarle las preguntas que debe hacer si se encuentra con una nueva plataforma.</p>

¿Qué obtendrá al utilizar este recurso?	Hay una gran variedad de formas en que los trabajadores juveniles pueden utilizar los medios sociales en su práctica. A medida que pasa el tiempo, las cosas cambian y por eso esta lista seguirá creciendo. En este artículo, encontrarás algunas formas que podrías considerar al usar los medios sociales en los entornos de trabajo con jóvenes.
Enlace al recurso:	https://www.youthlinkscotland.org/media/3548/social-media-youth-worker-guide-branded.pdf

S4.2

Tema:	<i>La comunicación en línea y los jóvenes</i>
Título:	Sesiones de trabajo digital para jóvenes
Tiempo	1H

¿Por qué utilizar este recurso?	En este podcast, Jane Melvin habla de su investigación sobre el impacto de la digitalización en el trabajo con jóvenes, cómo convencer a los trabajadores juveniles indecisos, cómo formar en temas digitales a los trabajadores juveniles y la ética profesional en los entornos digitales.
¿Qué obtendrá al utilizar este recurso?	Este es un podcast de Verke's Digital Youth Work Sessions con la Dra. Jane Melvin de la Universidad de Brighton. Habla del impacto de la digitalización en el trabajo con jóvenes y de algunos de los retos para los trabajadores juveniles.
Enlace al recurso:	https://digital-youth-work-sessions.zencast.website/episodes/5

S4.3

Tema:	La comunicación en línea y los jóvenes
Título:	Adolescentes, tecnología y amistades
Tiempo	30 minutos

¿Por qué utilizar este recurso?	Este informe completa los detalles y cuantifica las formas en que los adolescentes utilizan las herramientas digitales en el contexto de las amistades. Sigue el arco de las amistades y explora el papel de las redes sociales, los videojuegos y los teléfonos móviles en cada fase. Comienza con la forma en que los adolescentes utilizan la tecnología digital para conocer y hacer nuevos amigos, abordando cómo y dónde conocen a otros adolescentes, y qué modos de comunicación utilizan los adolescentes para mantenerse en contacto con los nuevos amigos.
¿Qué obtendrá al utilizar este recurso?	El informe examina cómo los adolescentes utilizan los medios digitales para mantener sus amistades y profundiza en la forma en que se comunican con sus amigos más cercanos y en los lugares donde se reúnen digitalmente y en persona.
Enlace al recurso:	https://www.pewresearch.org/internet/2015/08/06/teen-s-technology-and-friendships/

S4.4

Tema:	<i>La comunicación en línea y los jóvenes</i>
Título:	Los pros y los contras de los efectos de las redes sociales en los adolescentes

Tiempo	20min
¿Por qué utilizar este recurso?	En este artículo, aprenderás que el impacto de las redes sociales en los jóvenes también puede ser significativamente perjudicial para la salud mental, y que las redes sociales y la depresión adolescente están estrechamente relacionadas.
¿Qué obtendrá al utilizar este recurso?	<p>En este artículo, aprenderá sobre:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Investigación sobre las redes sociales y la depresión de los adolescentes; ● El efecto de los medios sociales en los adolescentes durante la pandemia; ● El impacto de los medios sociales en la comparación social de los jóvenes; ● Efectos de las redes sociales en los adolescentes: ¿Peligro para la salud o inspiración saludable? ● El carácter adictivo de las redes sociales para los adolescentes.
Enlace al recurso:	https://www.newportacademy.com/resources/well-being/effect-of-social-media-on-teenagers/

S4.5

Tema:	La comunicación en línea y los jóvenes
--------------	--

Título:	Los medios sociales en la educación: Kit de recursos
Tiempo	2H30
¿Por qué utilizar este recurso?	<p>Con esta caja de herramientas, dispondrá de una amplia gama de recursos en las siguientes áreas:</p> <ul style="list-style-type: none"> -El compromiso de los estudiantes con los medios sociales; -Selección de herramientas de medios sociales; <ul style="list-style-type: none"> -Conexiones entre el hogar, la escuela y la comunidad; -Ciudadanía digital y seguridad en línea.
¿Qué obtendrá al utilizar este recurso?	Esta colección de blogs, artículos y vídeos pretende ayudar a los educadores a utilizar las herramientas de las redes sociales para desarrollarse profesionalmente, conectar con los padres y las comunidades, e involucrar a los alumnos en el aprendizaje del siglo XXI.
Enlace al recurso:	https://www.edutopia.org/social-media-education-resources

S4.6

Tema:	La comunicación en línea y los jóvenes
--------------	--

Título:	Inclusión social, digitalización y jóvenes
Tiempo	1H30
¿Por qué utilizar este recurso?	A lo largo del estudio, podrás analizar la intersección entre la inclusión social de los jóvenes y la digitalización para entender cómo el desarrollo del mundo digital promueve o inhibe la inclusión. En toda Europa, existe un creciente interés por las oportunidades que ofrece la digitalización y una variedad de experiencias y conocimientos sobre su uso para fomentar la inclusión social.
¿Qué obtendrá al utilizar este recurso?	El estudio presenta una recopilación de las plataformas digitales existentes, las herramientas en línea y las oportunidades educativas y de formación disponibles para los jóvenes y los trabajadores o profesores de la juventud. Se basa en un estudio documental y en un cuestionario en línea, que fue completado por corresponsales del Centro Europeo de Conocimiento para Políticas de Juventud (EKCYD) y organizaciones juveniles de toda Europa.
Enlace al recurso:	https://pjp-eu.coe.int/documents/42128013/47261953/053120+Study+on+SID+Web.pdf/0057379c-2180-dd3e-7537-71c468f3cf9d

Taller 5: Creación de nuevos recursos educativos ricos en medios de comunicación

Resultados del aprendizaje

Conocimiento

- ◆ Explorar el lenguaje y las "reglas" sociales de los jóvenes en línea con una visión general de las diferentes plataformas de medios sociales y las características clave con las que los jóvenes están más comprometidos (por ejemplo, Instagram, Snapchat, TikTok, etc.)
- ◆ Conocimiento de los mejores canales y plataformas digitales para comunicar y educar a los jóvenes en línea.
- ◆ Identificar y determinar qué programas pedagógicos de medios digitales son los más eficaces para cada grupo destinatario y previsualizar cada programa de software de código abierto (destacando cómo se ha utilizado en la creación de la infografía interactiva, si procede).

El plan de lecciones de este manual servirá de guía para impartir el programa de formación en servicio para trabajadores juveniles y les ayudará a:

- Maximizar el potencial de los recursos del proyecto DATE dentro de sus prácticas juveniles
- Promover su desarrollo profesional continuo
- Ampliar su enseñanza y sus prácticas a nuevos entornos de aprendizaje en línea

Cada Taller consta de;

- Un plan de clases
- Recursos de aprendizaje autodirigido

- Un folleto para el trabajador juvenil
- Presentación PPT

Material necesario para este programa de formación:

Los materiales que necesitarás para este Taller incluyen:

Materiales necesarios:

- Sala de formación con espacio para sesiones de trabajo
- Bolígrafos
- Papel
- Rotafolio
- Marcadores
- Bolígrafos y rotuladores de colores para las actividades en grupos pequeños
- Acceso a PC o portátil (para el aprendizaje autodirigido)
- Folleto del trabajador juvenil
- Teléfono inteligente

Taller del Plan de Lección 5

Título del módulo: Creación de nuevos recursos educativos ricos en medios			
Descripción de las actividades de aprendizaje	Tiempo (minutos)	Materiales/equipos necesarios	Valoración/Evaluación
<p>Creación de nuevos recursos educativos ricos en medios</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Introducción del taller 5: El facilitador presenta la sesión con una breve introducción. ● A continuación, el facilitador comienza la sesión dando una breve visión general de los resultados de aprendizaje del taller, que se presentan en la diapositiva 3 de la presentación de PowerPoint del taller 5. 	180	<p>Taller 5: Creación de nuevos recursos educativos ricos en medios Presentación PPT; Proyector;</p>	N/A
<ul style="list-style-type: none"> ● Tras la visión general de los resultados del aprendizaje, el facilitador comenzará con la presentación de Powtoon: una plataforma en línea que permite crear vídeos animados con fines educativos. La presentación está disponible entre las diapositivas 4-8 de la presentación de PowerPoint del Taller 4. Durante el debate, mostrará el vídeo tutorial y abordará las principales dificultades de los participantes. 		<p>Taller 5: Creación de nuevos recursos educativos ricos en medios Presentación PPT; Proyector;</p>	N/A

<ul style="list-style-type: none"> ● En la Actividad 5.1. Construye tu propio vídeo educativo en Powtoon", se pedirá a los participantes que desarrollen su propio vídeo con fines educativos. Antes de que el animador proponga la actividad, es importante proporcionar una visión general previa de cómo utilizar Powtoon en el aula. Tras completar la actividad, el animador pide a todos los participantes que muestren sus vídeos y expliquen cómo pueden relacionarse con la educación y la concienciación sobre las drogas. El animador puede promover un debate en grupo sobre la actividad: <ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Qué beneficios ve en la creación de vídeos para facilitar la comunicación con los jóvenes? 2. ¿Qué beneficios ve en la creación de vídeos para sensibilizar a los jóvenes sobre el consumo de drogas? 3. ¿Cuáles son los principales retos a la hora de incluir vídeos en su intervención con los jóvenes? ● Debate y tratamiento de los puntos de los participantes. 		<p>Taller 5: Creación de nuevos recursos educativos ricos en medios Presentación PPT; Proyector;</p>	<p>N/A</p>
<p>Creación de nuevos recursos educativos ricos en medios</p> <ul style="list-style-type: none"> ● El animador prosigue la sesión repasando VideoScribe, otra herramienta para crear animaciones de vídeo. Sus características se 	<p><u>180</u></p>	<p>Taller 5: Creación de nuevos recursos educativos ricos en medios Presentación PPT;</p>	<p>N/A</p>

<p>presentan en las diapositivas 9 a 11 de la presentación del Taller 5 PTT.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● A continuación, el facilitador debe mostrar los vídeos propuestos: Dé vida a su plan de clases con VideoScribe y VideoScribe for Education: Abra la puerta a un conjunto de herramientas educativas interactivas y visuales con VideoScribe ● El facilitador entrega la Actividad 5.2: Construye tu propio video educativo en VideoScribe. El facilitador también puede encontrar información más detallada de la implementación de esta actividad en la Hoja de Actividad 5.2. ● Después de la actividad, el animador fomentará el debate entre los participantes sobre las ventajas y los retos de la utilización de VideoScribe. 		<p>Proyector;</p>	
<ul style="list-style-type: none"> ● El facilitador debe pasar a Canva, un software de edición de imágenes fácil de usar. Después de explicar la definición propuesta, el animador deberá repasar el vídeo y el tutorial con los participantes. Los enlaces al vídeo también están disponibles en las diapositivas 12 a 14 de la presentación de PowerPoint del taller 5. 	<p><u>180</u></p>	<p>Taller 5: Creación de nuevos recursos educativos ricos en medios Presentación PPT. Proyector;</p>	<p>N/A</p>



<ul style="list-style-type: none">● Después, debe proponer la actividad 5.3: Construye tu propia infografía educativa sobre la concienciación de las drogas. El facilitador también puede encontrar información más detallada sobre la realización de esta actividad en la hoja de actividades 5.3. ● El facilitador debe pasar a StoryboardThat un software de edición de imágenes fácil de usar. Después de explicar la definición propuesta, el facilitador debe repasar el vídeo y el tutorial con los participantes. Los enlaces al vídeo también están disponibles en las diapositivas 18 a 20 de la presentación de PowerPoint del taller 5. <u>¿Qué es Storyboard That y cómo funciona?</u> <u>Storyboarding de principio a fin</u> <u>Storyboard That for Education</u> ● El facilitador debe pasar a Kahoot! es una plataforma de aprendizaje basada en cuestionarios. Después de explicar la definición propuesta, el animador deberá repasar el vídeo y el tutorial con los participantes. Los enlaces al vídeo también están disponibles en las diapositivas 21 a 23 de la presentación de PowerPoint del taller 5. <u>¡Kahoot! Haga ¡aprendizaje sea increíble!</u> <u>Cómo crear un kahoot en su ordenador</u> <u>Cómo crear un kahoot en la aplicación</u>			
--	--	--	--



<ul style="list-style-type: none">● A continuación, debe proponer la actividad 5.4: Construye tu propio QUIZ educativo. El facilitador también puede encontrar información más detallada sobre la realización de esta actividad en la Hoja de actividades 5.4.● El facilitador debe proceder a H5P es una plataforma de aprendizaje basada en pruebas. Después de explicar la definición propuesta, el animador deberá repasar el vídeo y el tutorial con los participantes. Los enlaces al vídeo también están disponibles en las diapositivas 24 a 26 de la presentación de PowerPoint del taller 5. <u>CREAR, COMPARTIR Y REUTILIZAR CONTENIDOS INTERACTIVOS EN HTML5</u>● Después de mencionar los aspectos clave de todas las plataformas para crear contenidos educativos ricos en medios, el facilitador pedirá al grupo que haga una lluvia de ideas y responda a las preguntas que están disponibles en la diapositiva 27 de la presentación de PowerPoint del Taller 5:<ul style="list-style-type: none">● ¿Qué beneficios ve en la creación de vídeos para facilitar la comunicación con los jóvenes?● ¿Qué beneficios ve en la creación de vídeos para sensibilizar a los jóvenes sobre el consumo de drogas?● ¿Cuáles son los principales retos a la hora de incluir vídeos en su intervención con los jóvenes?			
---	--	--	--



<p>Para el resumen y la conclusión de la sesión, el facilitador pregunta al grupo qué han aprendido, para fomentar el debate y comprender si hay términos o conceptos mal entendidos. El facilitador también puede utilizar https://www.mentimeter.com/ para que los alumnos escriban las ideas clave que han aprendido durante esta sección, para presentar visualmente las ideas de los demás.</p>			
<p>Duración total del módulo</p>	<p>6 horas</p>		

Actividad Taller 5

A5.1

<p>Título del módulo</p>	<p>Creación de nuevos recursos educativos ricos en medios</p>		
<p>Título de la actividad</p>	<p>Construye tu propio vídeo educativo en PowToon</p>	<p>Código de actividad</p>	<p>Ejemplo: A5.1</p>
<p>Tipo de recurso</p>	<p>Hojas de actividades (AS)</p>	<p>Tipo de aprendizaje</p>	<p>Aprendizaje presencial o autodidacta</p>
<p>Duración de la actividad</p>	<p>60 minutos</p>	<p>Resultado del</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Demostración práctica y uso del

DATE

(en minutos)		aprendizaje	<p>software de medios digitales y programas como PowToon, VideoScribe, StoryBoardThat, Google Forms, Canva, KAHOOT, LearningApps.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los alumnos crearán un nuevo recurso educativo trabajando de forma independiente o en pequeños equipos.
Objetivo de la actividad	<p>Los alumnos deben crear su propio vídeo de educación y concienciación sobre las drogas utilizando las plantillas existentes o creando las suyas propias. Al final de la actividad, el animador pide a todos los alumnos que muestren su vídeo y expliquen el mensaje que hay detrás.</p> <p>La lista de plataformas en línea para hacer memes se presenta en la diapositiva 12 de la presentación en PowerPoint del Taller 5.</p>		
Materiales necesarios para la actividad	<p><i>Teléfonos inteligentes y/o ordenadores portátiles</i> <i>PowToon: https://www.powtoon.com</i></p>		



Instrucciones paso a paso	<p><i>Elija una plantilla de vídeo en blanco y piense en un mensaje para transmitirlo.</i></p> <p>La lista de plataformas en línea para hacer memes se presenta en la diapositiva 12 de la presentación en PowerPoint del Taller 5.</p>
----------------------------------	---

A5.2

Título del módulo	Creación de nuevos recursos educativos ricos en medios		
Título de la actividad	Cree su propio vídeo educativo con VideoScribe	Código de actividad	Ejemplo: A5.2
Tipo de recurso	Hojas de actividades (AS)	Tipo de aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> • Demostración práctica y uso del software de medios digitales y programas como PowToon, VideoScribe, StoryBoardThat, Google Forms, Canva, KAHOOT, LearningApps. • Los alumnos crearán un nuevo recurso educativo trabajando

DATE

			de forma independiente o en pequeños equipos.
Duración de la actividad (en minutos)	30min	Resultado del aprendizaje	¿Cuál es el resultado del aprendizaje que se conseguirá con esta actividad?
Objetivo de la actividad	<p>Los alumnos deben crear su propio vídeo de educación y concienciación sobre las drogas utilizando las plantillas existentes o creando las suyas propias. Al final de la actividad, el animador pide a todos los alumnos que muestren su vídeo y expliquen el mensaje que hay detrás.</p> <p>La lista de plataformas en línea para hacer memes se presenta en la diapositiva 12 de la presentación en PowerPoint del Taller 5.</p>		
Materiales necesarios para la actividad	<i>Teléfonos inteligentes y/o ordenadores portátiles; videoprojector.</i>		
Instrucciones paso a paso	<p><i>Elija una plantilla de vídeo en blanco y piense en un mensaje para transmitirlo.</i></p> <p>La lista de plataformas en línea para hacer memes se presenta en la diapositiva 12 de la presentación en PowerPoint del Taller 5.</p>		

A5.3

Título del módulo	Creación de nuevos recursos educativos ricos en medios		
Título de la actividad	Crea tu propia infografía de concienciación sobre las drogas con Canva	Código de actividad	Ejemplo: A5.3
Tipo de recurso	Hojas de actividades (AS)	Tipo de aprendizaje	Aprendizaje presencial o autodidacta
Duración de la actividad (en minutos)	30min	Resultado o del aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> • Demostración práctica y uso del software de medios digitales y programas como PowToon, VideoScribe, StoryBoardThat, Google Forms, Canva, KAHOOT, LearningApps. • Los alumnos crearán un nuevo recurso educativo trabajando de forma independiente o en pequeños equipos.

DATE

Objetivo de la actividad	<p>Los alumnos deben crear su propia infografía o póster de educación y concienciación sobre las drogas utilizando las plantillas existentes o creando las suyas propias. Al final de la actividad, el animador pide a todos los alumnos que muestren su vídeo y expliquen el mensaje que hay detrás.</p> <p>La lista de plataformas en línea para hacer memes se presenta en la diapositiva 12 de la presentación en PowerPoint del Taller 5.</p>
Materiales necesarios para la actividad	<p><i>Ordenador o portátil, proyector de vídeo.</i></p>
Instrucciones paso a paso	<p><i>Elija una plantilla de vídeo en blanco y piense en un mensaje para transmitirlo.</i></p> <p>La lista de plataformas en línea para hacer memes se presenta en la diapositiva 12 de la presentación en PowerPoint del Taller 5.</p>

A5.4

Título del módulo	Creación de nuevos recursos educativos ricos en medios
--------------------------	---



DATE

Título de la actividad	Crea tu propio StoryBoard	Código de actividad	Ejemplo: A5.4
Tipo de recurso	Hojas de actividades (AS)	Tipo de aprendizaje	Aprendizaje presencial o autodidacta
Duración de la actividad (en minutos)	45min	Resultado o del aprendizaje	<p>-Demostración práctica y uso del software de medios digitales y programas como PowToon, VideoScribe, StoryBoardThat, Google Forms, Canva, KAHOOT, LearningApps.</p> <p>-Los alumnos crearán 1 nuevo recurso educativo trabajando de forma independiente o en pequeños equipos</p>
Objetivo de la actividad	<p>Los alumnos deben crear su propia infografía o póster de educación y concienciación sobre las drogas utilizando las plantillas existentes o creando las suyas propias. Al final de la actividad, el animador pide a todos los alumnos que muestren su vídeo y expliquen el mensaje que hay detrás.</p> <p>La lista de plataformas en línea para hacer memes se presenta en la diapositiva 12 de la presentación en PowerPoint del Taller 5.</p>		

DATE

Materiales necesarios para la actividad	<i>Teléfonos inteligentes y/o ordenadores portátiles; videoprojector.</i>
Instrucciones paso a paso	<i>Elija una plantilla de vídeo en blanco y piense en un mensaje para transmitirlo.</i> La lista de plataformas en línea para hacer memes se presenta en la diapositiva 12 de la presentación en PowerPoint del Taller 5.

A5.5

Título del módulo	Creación de nuevos recursos educativos ricos en medios		
Título de la actividad	¡Crea tu propio concurso interactivo en KAHOOT!	Código de actividad	Ejemplo: A5.5



DATE

Tipo de recurso	Hojas de actividades (AS)	Tipo de aprendizaje	Aprendizaje presencial o autodidacta
Duración de la actividad (en minutos)	45min	Resultado o del aprendizaje	-Demostración práctica y uso del software de medios digitales y programas como PowToon, VideoScribe, StoryBoardThat, Google Forms, Canva, KAHOOT, LearningApps. -Los alumnos crearán 1 nuevo recurso educativo trabajando de forma independiente o en pequeños equipos
Objetivo de la actividad	<p>¡Los alumnos se enfrentan al reto de crear su propio cuestionario interactivo sobre KAHOOT! Al final de la actividad, el facilitador pide a todos los alumnos que reproduzcan colectivamente sus cuestionarios sobre la concienciación sobre las drogas.</p> <p>La lista de plataformas en línea para hacer memes se presenta en la diapositiva 12 de la presentación en PowerPoint del Taller 5.</p>		
Materiales necesarios para la actividad	<i>Teléfonos inteligentes y/o ordenadores portátiles; videoprojector.</i>		

**Instrucciones
paso a paso**

*¡Ir a KAHOOT! Sitio web.
Piensa en las preguntas que debes hacer en tu cuestionario.
Construye tu cuestionario.*

Recursos de aprendizaje autodirigido: Taller 5

S5.1

Tema:

Creación de recursos educativos ricos en medios

Título:	Norma europea de alfabetización mediática para jóvenes trabajadores - Creación y comunicación de medios
La hora:	2H
¿Por qué utilizar este recurso?	El EMELS es una herramienta para que los trabajadores juveniles mejoren sus conocimientos sobre la alfabetización mediática y contribuyan a aumentar la calidad del trabajo y la formación de los jóvenes en el ámbito de los medios de comunicación y la educación.
¿Qué obtendrá al utilizar este recurso?	Este marco de competencias contribuye al debate actual sobre la comprensión y el desarrollo de las competencias digitales. El estándar como tal puede ser utilizado por los trabajadores juveniles para: Autoevaluar el nivel de competencias digitales Evaluar las competencias digitales de los demás Establecer objetivos de aprendizaje e identificar oportunidades de formación Organizar y planificar actividades de trabajo juvenil (digital)
Enlace al recurso:	https://emels.eu/



S5.2

Tema:	<i>Creación de recursos educativos ricos en medios</i>
Título:	Los beneficios de la infografía en la educación
Tiempo	1H
¿Por qué utilizar este recurso?	Este recurso permite comprender mejor el efecto de la utilización de recursos interactivos, concretamente de infografías, con fines educativos.
¿Qué obtendrá al utilizar este recurso?	Este recurso enumera y desarrolla los beneficios de la creación y el uso de infografías como herramientas para la educación, proporcionando un montón de oportunidades para interactuar con eficacia. Hay diversos tipos de recursos de enseñanza-aprendizaje son poderosos en el proceso de comunicación y transacción del contenido.
Enlace al recurso:	https://www.researchgate.net/publication/353972899_I_NFOGRAPHICS_AS_A_PROMISING_TOOL_FOR_TEACHING_AND_LEARNING

S5.3

Tema:	<i>Creación de recursos educativos ricos en medios</i>
Título:	Contenido de aprendizaje interactivo en eLearning: ¿Cuál es su eficacia?
Tiempo	1H
¿Por qué utilizar este recurso?	Este recurso informa sobre la importancia y el potencial de la creación y el uso de contenidos educativos interactivos, y sobre cómo pueden ser beneficiosos para llegar a los alumnos y mantenerlos comprometidos y motivados a lo largo de las sesiones, al tiempo que aumentan capacidades importantes como: el pensamiento crítico, la resolución de problemas y la memoria a largo plazo.
¿Qué obtendrá al utilizar este recurso?	Este recurso aporta ideas, conocimientos y consejos para hacer que un estilo de aprendizaje ya eficaz sea más atractivo y accesible para un público heterogéneo.
Enlace al recurso:	https://elearningindustry.com/interactive-learning-content-elearning-how-effective-is-it

S5.4

Tema:	<i>Creación de recursos educativos ricos en medios</i>
Título:	¿QUÉ ES EL RICH MEDIA?
Tiempo	1H
¿Por qué utilizar este recurso?	Este recurso presenta una definición clara de los recursos ricos en medios, y un enfoque práctico para la instrucción mediante recursos ricos en medios. Además, presenta una clasificación de los recursos ricos en medios con ejemplos prácticos, tales como: medios sociales y presencia cognitiva, multimedia y resolución perceptiva.
¿Qué obtendrá al utilizar este recurso?	Estas subhabilidades pueden transferirse tanto a aplicaciones similares como a otras distintas, lo que resulta valioso cuando surgen nuevas plataformas o herramientas que exigen competencias similares. La exposición y la práctica con unas pocas herramientas web pueden crear una colección importante de subhabilidades.

Enlace al recurso:	https://granite.pressbooks.pub/rich-media/chapter/what-is-rich-media/
---------------------------	---

S5.5

Tema:	<i>Creación de recursos educativos ricos en medios</i>
Título:	Tutoriales para Powtoon, VideoScribe, Storyboard
Tiempo	1H
¿Por qué utilizar este recurso?	Tutoriales para ayudar a la producción de recursos ricos en medios con las herramientas prosed por el proyecto DATE.
¿Qué obtendrá al utilizar este recurso?	Estos tutoriales te ayudarán a mejorar tus conocimientos y confianza en el uso de las plataformas para crear vídeos y cómics educativos para los jóvenes.
Enlace al recurso:	https://www.powtoon.com/tutorials/



	<p>Dé vida a su plan de clases con VideoScribe</p> <p>VideoScribe para la educación: Abra la puerta a un conjunto de herramientas educativas interactivas y visuales con VideoScribe</p> <p>https://storyboardart.org/storyboard-tutorials/</p>
--	---

S5.6

Tema:	<i>Creación de recursos educativos ricos en medios</i>
Título:	Tutoriales para KAHOOT!, Canva y H5P.
Tiempo	1H
¿Por qué utilizar este recurso?	Tutoriales para ayudar a la producción de recursos ricos en medios de comunicación con las herramientas prosed por el proyecto DATE.



DATE

¿Qué obtendrá al utilizar este recurso?	Estos tutoriales te ayudarán a mejorar tus conocimientos y confianza en el uso de las plataformas para crear cuestionarios educativos, infografías y recursos integrados para los jóvenes.
Enlace al recurso:	https://kahoot.com/library/video-tutorials/ https://www.canva.com/designschool/tutorials/ https://h5p.org/documentation/for-authors/tutorials



