Cofinanciado por la Unión Europea

2021-1-ES01-KA220-ADU-000033654

Creación de dinamizadores atractivos y ejercicios de calentamiento adecuados para el entorno online y el aprendizaje a distancia

Este proyecto ha sido cofinanciado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.

Sobre el proyecto

T4T - El proyecto **Tools4Teaching in Digital Education Settings** (Herramientas para la enseñanza en el entorno de la educación digital) se centra en apoyar a los educadores de adultos y a los proveedores de formación formal, no formal e informal para que pasen de forma efectiva a la educación digital y ofrezcan el mismo nivel de interacción de los alumnos y una experiencia "similar a la humana", como en el entorno físico. **El objetivo general** es reforzar la capacidad de los educadores de adultos y de los profesionales de la formación para crear y mantener una dinámica de grupo eficaz en entornos de educación digital, con el fin de atraer mejor a sus alumnos en línea.

Cofinanciado por la Unión Europea

Objetivos del módulo

En este módulo, los educadores:

- Aprenderán a ajustar los ejercicios de calentamiento, los *icebreakers* (rompehielos) y los energizantes adecuados para la enseñanza y la formación en línea con el fin de apoyar la interacción y el aprendizaje, y añadir variedad y vida a un entorno de enseñanza y aprendizaje digital

Cofinanciado por la Unión Europea

Resultados del módulo

Después de pasar por el módulo, los e-educadores serán capaces de:

- utilizar técnicas para mejorar y facilitar el aprendizaje
- crear un entorno de aprendizaje positivo;
- utilizar estas técnicas para fomentar el aprendizaje activo, la interacción y el compromiso;
- utilizar estas técnicas para fomentar el intercambio de ideas, opiniones y preguntas;
- apoyar el trabajo en grupo;
- reconocer la capacidad de atención.

Cofinanciado por la Unión Europea

T4T tools for teaching

Tema 1: Dinamizadores en línea - ¿De qué se trata?

Cofinanciado por
la Unión Europea

T4T
tools for teaching

Qué es un dinamizador en línea?

- Los energizantes en línea son uno de los secretos para vencer la fatiga virtual. Pasar largos periodos de tiempo en un entorno virtual mirando una pantalla todo el día es agotador.
- Es un reto mantener a los participantes interesados en los entornos en línea, pero con juegos y actividades, podemos mejorar el entusiasmo y los resultados.
- En entornos presenciales, los facilitadores suelen utilizar actividades para aumentar la energía y la concentración del grupo. Estas actividades energéticas pueden incluir actividades físicas, promover el pensamiento creativo o simplemente ser divertidas y fomentar la risa.

Cofinanciado por
la Unión Europea

T4T
tools for teaching

¿Para qué sirven los dinamizadores en línea?

- Los cursos y talleres en línea son más eficaces cuando los participantes están implicados y tienen la energía necesaria para contribuir y participar plenamente en la sesión.
- El propósito de un energizante en línea es aumentar los niveles de energía y ayudar a su equipo a estar presente y concentrado en la sesión.

Cofinanciado por la Unión Europea

Ventajas de los dinamizadores en línea

- Las actividades energéticas en línea tienen una serie de ventajas tanto para los participantes como para los presentadores. Dejar un espacio en la agenda para los energizantes no sólo aumenta la energía y el involucramiento, sino que también pueden mejorar la cohesión del equipo. Así, algunas de las ventajas son:

- Compromiso
- Crear variedad en la agenda
- Hacerlo divertido
- Reducir la incomodidad
- Crear conexiones

Cofinanciado por la Unión Europea

¿Cuándo debo utilizar un energizante en línea?

- **Durante todas las reuniones y talleres largos. En nuestras propias sesiones en línea, tratamos de programar un energizante al menos una vez por cada sesión que dura más de una hora. Junto con los descansos adecuados, esto puede ayudar a que cada miembro del equipo se sienta presente y participativo.**

- **Siempre que la energía de tu sesión virtual flaquee. Por lo tanto... cuando notes que la energía decae, pregunta a los miembros de tu equipo si necesitan un descanso y dales un energizante cuando vuelvan. En pocos minutos, ¡tu grupo estará renovado y listo para el siguiente reto!**

Cofinanciado por la Unión Europea

T4T tools for teaching

Tema 2: Consejos para dirigir dinamizadores en línea

Cofinanciado por
la Unión Europea

T4T
tools for teaching

Seamos eficaces mientras dirigimos un energizante en línea

Establece una buena rutina en las reuniones en línea

- Muchos facilitadores establecen las expectativas que tienen para los participantes antes de la reunión y justo al principio para asegurarse de que las cosas funcionen sin problemas y de que todos estén contentos y sean productivos. Las reuniones en línea no son diferentes.

- Deja claro a los participantes el protocolo de las reuniones en línea creando una lista y distribuyéndola con las invitaciones.

- Repítelo al principio de la reunión y, si es posible, ponlo a disposición en tu pizarra virtual o herramienta de colaboración.

Cofinanciado por la Unión Europea

Tema 3: Dinamizadores en línea para talleres y reuniones

Cofinanciado por la Unión Europea

T4T tools for teaching

Calentamiento de los energizantes en línea

- Estos ejercicios de calentamiento son ideales para calentar a un grupo o para presentar a los nuevos miembros del equipo a la organización. Aunque estos ejercicios de calentamiento en línea pueden realizarse en cualquier momento del taller virtual, son especialmente útiles para calentar al grupo y motivarlo para el próximo taller en línea.
- Algunos de los mejores ejercicios de dinamización para reuniones y talleres en línea son muy sencillos y se utilizan principalmente para que los participantes se muevan y para romper la paleta entre tareas más complejas.
- El Shake Down es un energizante de probada eficacia para entornos en vivo y también funciona bien con una cámara web. Veamos cómo se juega.

Cofinanciado por la Unión Europea

T4T tools for teaching

Shake it off (Sacúdelo)

Primer paso:

El grupo se coloca en círculo. Todos deben tener un brazo de espacio a cada lado.

Segundo paso:

El grupo realiza el "shake down" todos juntos, contando en voz alta mientras lo hacen.

Primero, 8 sacudidas del brazo derecho, 8 sacudidas del brazo izquierdo, 8 sacudidas de la pierna derecha y 8 sacudidas de la pierna izquierda. Cada vez, contando "¡1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8!". A continuación, 4 sacudidas de cada extremidad. Luego 2 sacudidas de cada una. Luego 1 sacudida de cada una. La sacudida termina con una fuerte ovación y una gran patada ninja en el aire.

Cofinanciado por la Unión Europea

Energizantes divertidos en línea

Los juegos de reuniones virtuales deben ser divertidos. El objetivo principal de estos dinamizadores en línea es divertirse, generar risas y energía, y crear un espacio entre tareas más complejas. Los dinamizadores divertidos pueden ser un elemento esencial de las reuniones para cualquier equipo virtual, y una mezcla de dinamizadores más complejos y otros que sólo sirven para reírse puede ser una buena manera de hacerlo. ¡Echemos un vistazo!

Cofinanciado por la Unión Europea

T4T tools for teaching

Reto GIF

Primer paso:

Crea una pizarra en línea o un documento de Google compartido en el que los participantes puedan publicar sus respuestas al reto.

Segundo paso:

Publica una frase o afirmación en la pizarra online e invita a tus participantes a encontrar un GIF (giphy.com es genial) y publicarlo en el espacio colaborativo.

Tercer paso:

Haz que tu equipo vote en cada ronda de respuestas. Utiliza un sistema como la sesión de votación de Mural o los comentarios y elige un ganador. ¡Realiza varias rondas si tienes tiempo en tu agenda y conviértelo en un torneo!

Co-funded by
the European Union

T4T
tools for teaching

Co-funded by
the European Union

Tema 4: Dinamizadores en línea basados en habilidades

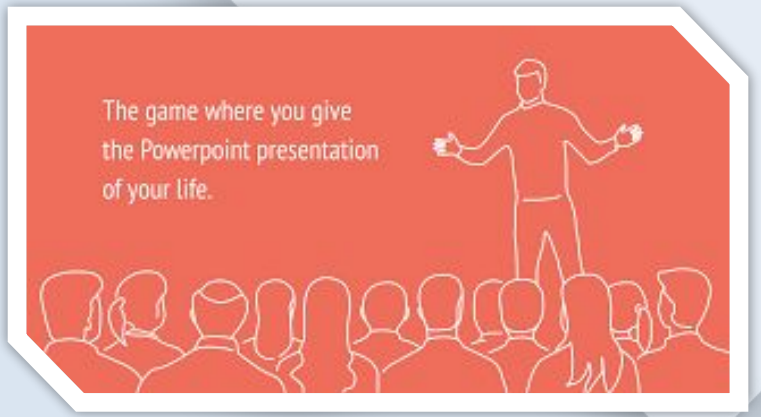
T4T
tools for teaching

Dinamizadores en línea basados en habilidades

- Estos juegos y ejercicios virtuales de dinamización son excelentes para desafiar al equipo y fomentar el uso de habilidades específicas como la escucha activa, la memoria o el pensamiento crítico.
- Suelen ser más profundos y un poco más complicados, pero pueden dar buenos resultados en talleres a distancia más largos o incluso como ejercicios puntuales para mantener a un equipo a distancia comprometido.

Co-funded by
the European Union

Karaoke con PowerPoint



El *karaoke de PowerPoint* es una forma estupenda no sólo de motivar a un grupo, sino también de mejorar la cohesión del equipo y las habilidades de comunicación. Crea uno o varios archivos de diapositivas que ninguno de los participantes haya visto antes.

Una vez que el equipo esté preparado, busca a un voluntario que esté dispuesto a presentar y pon en marcha la primera impresión de diapositivas al azar. A continuación, el voluntario deberá presentar al grupo utilizando estas diapositivas. Puedes dar a cada participante un juego completo de diapositivas o hacer que lo pasen a otros participantes después de unas cuantas diapositivas. Se recomienda mantener la información de texto en las diapositivas al mínimo o utilizar sólo imágenes

Co-funded by
the European Union

T4T
tools for teaching

Co-funded by
the European Union

T4T
tools for teaching

¡Gracias!

DOM SPAIN

VI One
CONSULTANCY

EDUKACINIAI
PROJEKTAI

MYARTIST

SPOŁECZNA AKADEMIA NAUK
UNIVERSITY OF SOCIAL SCIENCES

artied
art inspired education

https://digitaltools4teaching.eu/es/inicio

t4terasmus@gmail.com