CONJUNTO DE RECURSOS DE COMPETENCIAS CLAVE

04

El Conjunto de Competencias Clave consiste en una base de datos de Recursos que han sido recopilados para adquirir las multicompetencias que constituyen el objetivo del Proyecto ARiS y para reinsertar a los desempleados de más de 35 años en el mercado laboral.

El Conjunto de recursos se presentará de manera interactiva y busca ofrecer una formación multimodal a un grupo objetivo específico.

VassilikiTsekoura - AngelikiGiannakopoulou

Cofinanciado por el programa Erasmus+ de la Unión Europea

"El apoyo de la Comisión Europea para la elaboración de esta publicación no implica la aceptación de sus contenidos, que es responsabilidad exclusiva de los autores. Por tanto, la Comisión no es responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida."

Tabla de Contenidos

Página

Prólogo 2

Presentación General 3

Introducción4

Qué fuentes se deben utilizar para el diseño curricular 5

Estructura del Conjunto de Recursos de Competencias Clave 6

Perspectivas Generales de Aprendizaje como Recursos de Aprendizaje 10

- Módulo1:Aprender a Aprender 11
- Módulo2:Competencias Digitales 16
- Módulo3:Competencias Sociales y Ciudadanas 21
- Módulo4:Sentido de la Iniciativa y el Emprendimiento 26
- Módulo5: Conciencia Cultural y Expresión31

Pautas para Educadores que imparten las Lecciones sobre las Perspectivas Generales de Aprendizaje de ARiS 36

- Módulo1:Aprender a Aprender 39
- Módulo2:Competencias Digitales 40
- Módulo 3:Competencias Sociales y Ciudadanas 41
- Module4:Sentido de la Iniciativa y el Emprendimiento 42
- Module5:Conciencia Cultural y Expresión 43

Cofinanciado por el programa Erasmus+ de la Unión Europea

"El apoyo de la Comisión Europea para la elaboración de esta publicación no implica la aceptación de sus contenidos, que es responsabilidad exclusiva de los autores. Por tanto, la Comisión no es responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida."

Prólogo

El Conjunto de Recursos de Competencias Clave funciona como un Paquete de Recursos y trata de apoyar a los desempleados de larga duración de más de 35 y años y a los formadores implicados en la reinserción de estas personas en el mercado laboral bajo el siguiente eslogan: "Reiníciate con unas competencias actualizadas y avanzadas". Los socios de ARiS se centran en el papel clave de las estrategias de aprendizaje en tiempo reducido que son compatibles con las preferencias y estilos de aprendizaje del grupo objetivo. También se centran en varios procedimientos de aprendizaje con el fin de fomentar y mejorar el nivel de empleabilidad y reinserción en el mercado laboral.

Tomando como base las fuentes de aprendizaje existentes y bien definidas, este Conjunto de Recursos ha sido conceptualmente perfeccionado y enriquecido con una gran colección de PERSPECTIVAS DE APRENDIZAJE, y con más de xxxx recursos de los países e idiomas de cada socio. Ofrece una amplia perspectiva europea e internacional que es descriptiva y en ocasiones comparativa con el fin de incrementar la motivación para aprender y comprender qué reflejan las 5 Competencias Clave por lo que respecta a las habilidades, conocimiento y actitud. Los 5 módulos del Conjunto de Recursos abarcan una amplia gama de información y dimensiones que deberían ser consideradas para mejorar la necesidad de empleabilidad inmediata de los alumnos del grupo objetivo.

La versión en borrador de este Conjunto de Recursos será dirigida por Chipre para ofrecer la oportunidad de recoger comentarios adicionales y sugerencias por parte de los responsables de la formulación de políticas, de los especialistas en desempleo, investigadores, supervisores y alumnos. Este guía reforzará las capacidades delas instituciones de formación con el fin de fomentar la impartición de un aprendizaje flexible, autónomo y auto-dirigido a través del compartir experiencia, conocimientos y pericia.

Cofinanciado por el programa Erasmus+ de la Unión Europea

"El apoyo de la Comisión Europea para la elaboración de esta publicación no implica la aceptación de sus contenidos, que es responsabilidad exclusiva de los autores. Por tanto, la Comisión no es responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida."

Presentación General

El objetivo estratégico del Conjunto de Recursos de Competencias Clave de ARiS es, mediante la elaboración de Recursos de Formación, contribuir al desarrollo de las capacidades de los alumnos de más de 35 años que se encuentran en situación de desempleo de larga duración. El objetivo también se centra en desarrollar las habilidades y capacidades de los profesionales e instituciones de formación para adaptar, moderar e implementar procesos de aprendizaje de calidad, rápidos y auto-gestionados e impulsar planes de estudio que fomenten las oportunidades de reinserción al empleo y estrategias para tener éxito en la vida.

Los socios de ARiS facilitan el acceso de los profesionales de formación y alumnos a distintas experiencias para tener una nueva perspectiva sobre la complejidad de las necesidades y demandas del puesto de trabajo. Al mismo tiempo les ayudan a tomar decisiones basadas en la información y a explorar las ventajas y desventajas de las diferentes opciones según sus propias situaciones y necesidades.

Cofinanciado por el programa Erasmus+ de la Unión Europea

"El apoyo de la Comisión Europea para la elaboración de esta publicación no implica la aceptación de sus contenidos, que es responsabilidad exclusiva de los autores. Por tanto, la Comisión no es responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida."

Introduction

Este Conjunto de Recursos de Competencias Clave ha sido diseñado en torno a un marco conceptual y unas tendencias características de la formación de adultos y de los planes de estudio destinados a la empleabilidad.

Para alcanzar el objetivo de este Conjunto de Recursos de Competencias Clave, el **plan de estudios** puede ser definido como una organización de secuencias de aprendizaje cuyo fin es generar unos futuros resultados de aprendizaje específicos; y la **Estructura de los Módulos** consiste en un conjunto de prácticas destinadas a presentar nuevos caminos y estrategias de aprendizaje para explorar mejores logros.

Los recursos de este Conjunto, tratan de desarrollar una comprensión práctica y conceptual de las Competencias Clave, las cuales pueden ser consideradas como procesos continuos de aprendizaje: aprender a aprender, competencias digitales, competencias sociales y cívicas, sentido de la iniciativa y el emprendimiento, conciencia cultural y expresión. Podría ser muy útil crear una matriz de aprendizaje para estudiar la interrelación de las Competencias Clave y los Módulos.

Los Recursos que aquí se incluyen han sido elaborados a través de una serie de Perspectivas de aprendizaje divididas en tareas/actividades concretas, para que sean incluidas en el Manual de Formación. De esta manera las instituciones de formación, los moderadores y alumnos serán capaces de comprender la estructura y procedimiento del plan de estudios, teniendo en cuenta que:

- Las Preferencias de Aprendizaje extraídas de la investigación y su implicación en el desarrollo de los Módulos de ARiS (plan de estudios).
- La Matriz de Aprendizaje como un proceso dinámico y complejo que incluye un amplio rango de habilidades y resultados derivados de la expectativa deseada: la empleabilidad.

Las implicaciones de las tendencias emergentes relacionadas con la empleabilidad están destinadas:

- A las instituciones de formación;
- Al diseño de un Plan de Estudios para un aprendizaje autónomo en el que el formador tenga el papel de mediador o mentor;
- A la distribución del tiempo y asignación de un lugar;
- Al desarrollo de libros de texto;
- Al Manual de Formación dirigido a los formadores para que sepan adoptar la función alternativa de moderadores.

Cofinanciado por el programa Erasmus+ de la Unión Europea

"El apoyo de la Comisión Europea para la elaboración de esta publicación no implica la aceptación de sus contenidos, que es responsabilidad exclusiva de los autores. Por tanto, la Comisión no es responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida."

- **Implementación y evaluación de los Procesos de los Módulos (plan de estudios).**

Debido a que El Conjunto de Recursos de Competencias Clave ha sido diseñado para ser utilizado de manera flexible en una gran variedad de contextos, los productos y procesos identificados más arriba podrían ser útiles en diferentes medidas, pero su aplicación más común es a la formación destinada a la reinserción en el mercado laboral y otras situaciones de la misma índole (búsqueda de trabajo, orientación en la vida, búsqueda trabajo a través de páginas web, adaptación, etc.).

Plan de estudios de ARiS: Conceptos Básicos

Los socios de ARiS desarrollarán un estudio destinado a conseguir unos Resultados de Aprendizaje (RA) específicos e investigarán cómo estos RA se reflejan en los procesos de adquisición de las Competencias Clave (tal y como hemos mencionado arriba). El Plan de Estudios de ARiS es como un esquema modular sobre formación, que contiene 5 Módulos y cada uno de ellos está conectado con las 5 Competencias Clave identificadas. El Plan de Estudios de ARiS, de acuerdo con los pasos que los socios han dado anteriormente está recogido en el principio 3, es decir, tiene un carácter dimensional, pues tiene en cuenta las necesidades de los alumnos, el contenido (en términos de resultados específicos de aprendizaje obtenidos), la metodología e instrucciones (estrategias, recursos y actividades).

Además hemos formulado las siguiente sub-preguntas/partes basándonos en la pregunta "¿Qué debería tenerse en cuenta en el diseño del Plan de Estudios de ARiS?":

1. Objetivos: "¿Qué se debería hacer?"

2. Contenido: "¿Qué Tema de Interés debería incluirse?"

3. Experiencia de aprendizaje: "¿Qué estrategias, recursos y actividades instructivas deberían emplearse?"

4. Evaluación: "¿Qué métodos e instrumentos debería utilizarse para evaluar los resultados del plan de estudios?"[1]

[1] theoriesofcurriculumdesign.blogspot.com

Cofinanciado por el programa Erasmus+ de la Unión Europea

"El apoyo de la Comisión Europea para la elaboración de esta publicación no implica la aceptación de sus contenidos, que es responsabilidad exclusiva de los autores. Por tanto, la Comisión no es responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida."

Qué fuentes se deben utilizar para el diseño del Plan de Estudios

Las Fuentes utilizadas para el diseño del Plan de Estudios derivan de la ciencia y se centran en "Cómo Aprender a Aprender", en el perfil y preferencias de los alumnos, en dar poder a estos y en potenciar su estrategia de empleabilidad individual (única). Al mismo tiempo el Conocimiento funciona como una fuente, denominada "Cuál es el conocimiento más valioso". La realidad socio-política también influye en el diseño, puesto que ARiS actúa dentro un contexto social, político y económico específico.

El diseño del plan de estudios de ARiS se centra en la experiencia (Dewey) y al mismo tiempo da prioridad a la necesidad de explorar de los alumnos, quienes construyen su propio conocimiento a través de una participación directa y una observación activa. La función de los educadores se limita a proporcionar posibles experiencias de ellos (Perspectiva General del Aprendizaje) a los alumnos para que estos consideren un modo de aprendizaje radical (Freire, Habermas), al que llamamos "métodos para un aprendizaje crítico", y para que asuman la responsabilidad de educarse a ellos mismos en un ambiente humanístico que permite la flexibilidad y autorrealización.

El plan de estudios de ARiS es al mismo tiempo un procedimiento de resolución de problemas porque el contenido está organizado de tal manera que permite a los alumnos visualizar de manera clara las áreas problemáticas relacionadas con las situaciones de la vida real (Spencer).

La estructura de este Conjunto de Recursos de Competencias Clave se ha construido en torno a un grupo de 5 módulos aislados que pueden ser utilizados de manera individual o interrelacionados.

Cofinanciado por el programa Erasmus+ de la Unión Europea

"El apoyo de la Comisión Europea para la elaboración de esta publicación no implica la aceptación de sus contenidos, que es responsabilidad exclusiva de los autores. Por tanto, la Comisión no es responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida."

ESTRUCTURA DEL CONJUNTO DE RECURSOS DE COMPETENCIAS CLAVE

Los Módulos de Aprendizaje de ARiS reflejan el contenido de los Recursos de Aprendizaje en el idioma de los socios participantes en el proyecto y proporcionan la información adecuada sobre cada tema. Estos módulos fueron seleccionados siguiendo unos criterios que responden a las siguientes preguntas:

a) ¿Pueden los alumnos del grupo objetivo (+35) leerlo y comprenderlo?

b) ¿Se trata de fuentes abiertas y accesibles?

c)¿Responden a métodos de aprendizaje multimodales de acuerdo con las preferencias identificadas por el grupo de control, el denominado “auto-dirigido”? ¿Responden a la posibilidad de proporcionar un aprendizaje combinado y basado en la experiencia?

c) ¿Están conectados con las Perspectivas Generales de Aprendizaje, lo que implicaría que se centran en un rendimiento práctico y reflejado en las habilidades necesarias para la empleabilidad?

De acuerdo con las Perspectivas Generales de Aprendizaje esta es una sección de Recursos que contiene una lista de documentación sobre formación y otros recursos mencionados en dichas Perspectivas Generales.

Cofinanciado por el programa Erasmus+ de la Unión Europea

"El apoyo de la Comisión Europea para la elaboración de esta publicación no implica la aceptación de sus contenidos, que es responsabilidad exclusiva de los autores. Por tanto, la Comisión no es responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida."

Módulo 1:APRENDER A APRENDER

Aprender a aprender es la Competencia Clave donde aprender requiere que un individuo conozca y entienda cuáles son sus estrategias de aprendizaje preferidas y cuáles son las fortalezas y debilidades de sus habilidades, y al mismo tiempo que sea capaz de buscar oportunidades y ayuda/apoyo disponible de formación y educación. "El deseo de poner en práctica lo aprendido y las experiencias vividas junto con la curiosidad de buscar oportunidades y aprender cómo aplicar el aprendizaje en una gran variedad de contextos son los elementos esenciales de una actitud positiva".
El Módulo propone un estudio exhaustivo para desarrollar las competencias de Aprender a aprender.

Ir al módulo 1 →

Módulo 2:COMPETENCIAS DIGITALES

La competencia digital requiere un buen conocimiento y comprensión de la naturaleza, función y oportunidades de las TIC en la vida cotidiana: tanto en la vida personal como social y profesional. Esto incluye aplicaciones principales de los ordenadores y habilidades básicas en las TIC como procesador de texto, hojas de cálculo, bases de datos, gestión y almacenamiento de la información, y también el comprender las oportunidades y posibles riesgos de Internet y de la comunicación a través de medios electrónicos (email, herramientas web) para el trabajo, ocio, compartir conocimiento y trabajo colaborativo, aprendizaje e investigación. Los individuos deberían comprender también cómo las TIC fomentan la creatividad e innovación y deberían ser conscientes de la validez y veracidad de los temas e información disponible en la red y de los principios éticos y legales relacionados con el uso interactivo de las TIC.

Ir al módulo 2 →

Módulo 3:SENTIDO DE LA INICIATIVA Y DEL EMPRENDIEMIENTO

Las habilidades emprendedoras están relacionadas con un proyecto de gestión proactiva (que implica, por ejemplo, la habilidad de planear, organizar, gestionar liderar y delegar, analizar, comunicar, informar, evaluar y grabar) y con la representación y negociación y la capacidad de trabajar tanto de manera individual como en grupos. Es esencial tener la habilidad de juzgar e identificar los puntos fuertes y débiles de una persona, y de evaluar y arriesgar cuando así se requiera.

Gotomodule3 →

Cofinanciado por el programa Erasmus+ de la Unión Europea

"El apoyo de la Comisión Europea para la elaboración de esta publicación no implica la aceptación de sus contenidos, que es responsabilidad exclusiva de los autores. Por tanto, la Comisión no es responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida."

Módulo 4:COMPETENCIAS SOCIALE SY CIUDADANAS

Las competencias sociales están relacionadas con el bienestar social, el cual requiere comprender cómo los individuos pueden asegurar su seguridad física y mental, y se incluye como recurso para uno mismo, para la propia familia y para el propio entorno social directo el hecho de saber que este estilo de vida saludable puede contribuir a esto. Para tener una participación social e interpersonal con éxito es esencial comprender el código de la conducta y las costumbres generalmente aceptadas en diferentes sociedades y entornos (por ejemplo, en el trabajo). Al mismo tiempo también es importante ser consciente de los conceptos básicos relacionados con los individuos, los grupos, el trabajo, las organizaciones, y la sociedad que defienda la igualdad de género y la no discriminación. Entender las dimensiones multiculturales y socioeconómicas de las sociedades europeas y saber cómo la identidad nacional cultural interactúa con la identidad europea es esencial.

Ir al módulo4 →

Módulo 5:CONCIENCIA CULTURAL Y EXPRESIÓN

El conocimiento cultural implica tener conciencia del patrimonio cultural tanto local como nacional de Europa y de cuál es su lugar en el mundo. Abarca conocimientos básicos de las principales obras culturales, incluida la cultura popular contemporánea. Es esencial entender la diversidad cultural y lingüística de Europa y de otras regiones del mundo, así como la necesidad de conservarla y de comprender la importancia de los factores estéticos en la vida cotidiana…Un conocimiento sólido sobre la cultura de uno mismo y el sentido de identidad puede ser la base del respeto y de una actitud abierta hacia la expresión cultural. Una actitud positiva también abarca la creatividad, la voluntad de cultivar habilidades estéticas a través de la expresión artística y la participación en la vida cultural.

Ir al módulo5 →

Cofinanciado por el programa Erasmus+ de la Unión Europea

"El apoyo de la Comisión Europea para la elaboración de esta publicación no implica la aceptación de sus contenidos, que es responsabilidad exclusiva de los autores. Por tanto, la Comisión no es responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida."

La perspectiva general del aprendizaje como recurso de aprendizaje

Cofinanciado por el programa Erasmus+ de la Unión Europea

"El apoyo de la Comisión Europea para la elaboración de esta publicación no implica la aceptación de sus contenidos, que es responsabilidad exclusiva de los autores. Por tanto, la Comisión no es responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida."

Perspectivas generales de aprendizaje 1 2 3 4

Módulo 1:

Aprender a aprender

Introducción

El módulo denominado "Aprender a Aprender" es una composición de lecciones generales interrelacionadas que proporcionan información y estrategias dirigidas a las siguientes habilidades:

- Conocer y entender las estrategias de aprendizaje preferidas de uno mismo, y las debilidades de sus habilidades y cualidades
- Ser capaz de buscar oportunidades de formación y educación y guía o apoyo disponible
- Aplicar el aprendizaje en situaciones de la vida real (actitud positiva)

Cofinanciado por el programa Erasmus+ de la Unión Europea

"El apoyo de la Comisión Europea para la elaboración de esta publicación no implica la aceptación de sus contenidos, que es responsabilidad exclusiva de los autores. Por tanto, la Comisión no es responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida."

Perspectivas generales del aprendizaje:

1. **Mapa conceptual**
2. **Estrategias de aprendizaje**
3. **Gestión del tiempo**
4. **Autorretrato**

Perspectiva general del aprendizaje 1 :Mapa conceptual

Breve Introducción

Un Mapa Conceptual puede ayudar a los alumnos a pensar con una mayor claridad y a explorar las relaciones entre las ideas y los elementos de un discurso para así solucionar los problemas, independientemente del conocimiento o campo de interés. Esto le da una nueva perspectiva a las cosas ya que nos permite ver los elementos relevantes y analizar las distintas opciones bajo una visión más general. También resulta más fácil adquirir nuevos conocimientos y organizar la información de una manera lógica, ya que no está sujeta a una estructura rígida.

Tareas(indicadas)

1. Mira con atención el vídeo de presentación visitando el recurso compatible aquí
2. Crea tu propio Mapa Conceptual basándote en la pregunta "¿Cuál debería ser mi ruta de aprendizaje personal para alcanzar la propia concienciación?"
3. Tarea de reflexión: **aquí**

Cofinanciado por el programa Erasmus+ de la Unión Europea

"El apoyo de la Comisión Europea para la elaboración de esta publicación no implica la aceptación de sus contenidos, que es responsabilidad exclusiva de los autores. Por tanto, la Comisión no es responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida."

Perspectivas generales del aprendizaje:

1. **Mapa conceptual**
2. **Estrategias de aprendizaje**
3. **Gestión del tiempo**
4. **Autorretrato**

Perspectiva general del aprendizaje 2 : Estrategias de aprendizaje

Breve Introducción

Nuestro objetivo es aprender a identificar las diferentes estrategias de aprendizaje: visual, auditiva, y físico-práctica. Los alumnos que sean conscientes de sus estilos de aprendizaje serán mucho más eficientes y por lo tanto obtendrán mejoras en sus resultados personales. Si conoces la mejor manera de aprender puedes encontrar diferentes modos e instrumentos para mejorar el aprendizaje y hacer de ello algo divertido.

Tareas (indicadas)

Preguntas basadas en las lecciones

1. **Lee** atentamente las Estrategias de Aprendizaje
2. **Investiga sobre** 2 de las estrategias descritas bajo el nombre de “Escritura cerebral” y “Marco de foto”

Selecciona una de las dos estrategias anteriores que te parezca más adecuada y explica brevemente en un texto lo siguiente: ¿Por qué piensas que esta Estrategia de Aprendizaje es más adecuada para tus objetivos personales de aprendizaje?

Cofinanciado por el programa Erasmus+ de la Unión Europea

"El apoyo de la Comisión Europea para la elaboración de esta publicación no implica la aceptación de sus contenidos, que es responsabilidad exclusiva de los autores. Por tanto, la Comisión no es responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida."

Perspectivas generales del aprendizaje:

1. **Mapa conceptual**
2. **Estrategias de aprendizaje**
3. **Gestión del tiempo**
4. **Autorretrato**

Perspectiva general del aprendizaje 3: Gestión del tiempo

Breve Introducción

La gestión del tiempo hace referencia a todas las prácticas que un individuo desarrolla con el fin de hacer un mejor uso de su tiempo. Por ejemplo, ser capaz de identificar el objetivo final y conocer la manera de fijar metas y tareas que llevarán al individuo a conseguir sus objetivos. La perspectiva general de aprendizaje proporciona herramientas, ideas y tareas que se aplican a la gestión del tiempo y de la energía que conlleva la puesta en práctica de las habilidades.

Preguntas basadas en las lecciones

Tareas (indicadas)

Antes de solicitar un puesto de trabajo, podrías:

1. Pinchar aquí para aprender cómo identificar tus habilidades actuales

2. Rellena esta Tabla, en un folio con tus fortalezas y debilidades y define las oportunidades y riesgos (Pincha aquí y lee para entender cómo->DAFO)

3. Describe tus necesidades de formación y tu estrategia para conseguir el objetivo

Cofinanciado por el programa Erasmus+ de la Unión Europea

"El apoyo de la Comisión Europea para la elaboración de esta publicación no implica la aceptación de sus contenidos, que es responsabilidad exclusiva de los autores. Por tanto, la Comisión no es responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida."

Perspectivas generales del aprendizaje:

1. **Mapa conceptual**
2. **Estrategias de aprendizaje**
3. **Gestión del tiempo**
4. **Autorretrato**

Perspectiva general del aprendizaje 4 : Autorretrato

Breve Introducción

Un Autorretrato describe el aprendizaje personal que uno decide seguir con el fin de identificar las habilidades a través de la autoevaluación, como: la conciencia, autoestima, estatus, capacidad de recuperación y reevaluación después de haber desempeñado las actividades.

Preguntas basadas en las lecciones

Tareas (indicadas)

Todos necesitamos un plan que programe el tiempo para reflexionar sobre nuestras victorias y controlar nuestro progreso. Aquí te proporcionamos un modo para ayudarte a organizar tus esfuerzos, el tiempo y los objetivos:

Tras visitar el link ->realiza las siguientes actividades:

1. Identifica el tiempo diario que quieres dedicarle al aprendizaje autónomo
2. Desarrolla necesidades personales y un calendario de aprendizaje y establece objetivos para medir tu progreso personal y cambios (antes de ver estevídeo)y después crea tu propio esquema.

Herramientas: Aplicación de gestión del tiempo – Lista de cosas que hacer

Cofinanciado por el programa Erasmus+ de la Unión Europea

"El apoyo de la Comisión Europea para la elaboración de esta publicación no implica la aceptación de sus contenidos, que es responsabilidad exclusiva de los autores. Por tanto, la Comisión no es responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida."

Perspectivas generales de aprendizaje 1 2 3 4

Módulo2:

Competencias digitales

Introducción

La competencia digital requiere un buen conocimiento y comprensión de la naturaleza, función y oportunidades de las TIC en la vida cotidiana: tanto en la vida personal como social y profesional. Esto incluye aplicaciones principales de los ordenadores y habilidades básicas de las TIC (procesador de texto, hojas de cálculo, bases de datos, y gestión y almacenamiento de la información), en el uso de Internet, y en el desarrollo de redes sociales y páginas web sencillas, moviéndonos hacia otras capacidades más competentes como por ejemplo el desarrollo de páginas web o el uso de software.

Se les debería proporcionar a los alumnos oportunidades para desarrollar el conocimiento y comprender la seguridad y el comportamiento adecuado en la red.

Cofinanciado por el programa Erasmus+ de la Unión Europea

"El apoyo de la Comisión Europea para la elaboración de esta publicación no implica la aceptación de sus contenidos, que es responsabilidad exclusiva de los autores. Por tanto, la Comisión no es responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida."

Perspectivas generales:

1. Habilidades TIC—Nivel1
2. Habilidades TIC—Nivel2
3. Habilidades TIC—Nivel3
4. Habilidades TIC- Nivel4

Perspectiva general del aprendizaje

1 :Habilidades TIC –Nivel1

Breve Introducción

En el primer nivel de Competencias Digitales de ARiS los alumnos deberían aprender a:
encontrar y seleccionar la información de una fuente digital proporcionada;
explorar e interactuar con dispositivos digitales o herramientas como
+Microsoft Word –Crear documentos
+Microsoft Excel–Crear hojas de cálculo
+Utilizar el Internet y el correo electrónico

Expresar ideas a través de la creación de imágenes y composición de textos e incluso con pista de voz.
Saber que los métodos digitales pueden ser utilizados para la comunicación.
Hablar de su trabajo

Explorar

Expresar

Intercambiar

Evaluar

Exhibir

Tareas (indicadas)

1. Si pinchas en este linkpodrás iniciarte en las habilidades básicas de los ordenadores o simplemente aprender información básica sobre ordenadores.
2. Si quieres saber cómo crear una cuenta Gmail y enviar coreos electrónicos pincha en este link
3. Si quieres saber cómo usar el procesador de texto puedes leer el capítulo pertinente en el manual mencionado
4. Finalmente, para las habilidades básicas de Excel puedes leer el capítulo pertinente en el manual mencionado

Cofinanciado por el programa Erasmus+ de la Unión Europea

"El apoyo de la Comisión Europea para la elaboración de esta publicación no implica la aceptación de sus contenidos, que es responsabilidad exclusiva de los autores. Por tanto, la Comisión no es responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida."

Perspectivas generales:

1. Habilidades TIC—Nivel1
2. Habilidades TIC—Nivel2
3. Habilidades TIC—Nivel3
4. Habilidades TICNivel4

Perspectiva general del aprendizaje 2 :Habilidades TIC–Nivel2

Explorar

Expresar

Intercambiar

Evaluar

Exhibir

Los alumnos deberían aprender a:
Encontrar, seleccionar y utilizarla información de una fuente digital proporcionada;
Seguir una serie de instrucciones utilizando un dispositivo digital o herramientas como:
+Microsoft PowerPoint – Crear presentaciones
+Microsoft Access – Crear bases de datos
+Seguridad para los usuarios de las TIC

Identificar y hablar sobre los distintos métodos de comunicación digital.

Hablar sobre cómo mejorar su trabajo

Tareas (indicadas)

1. Una parte importante sobre el uso de Internet es ser consciente de los posibles peligros, con lo que si quieres saber más sobre esto, pincha en este link
2. Si continuamos con el paquete básico de Office, lo siguiente serían las presentaciones. Para esta tarea utilizaremos un tutorial sobre la versión XP de Microsoft Powerpoint
3. Finalmente, para aprender los conceptos básicos sobre cómo crear bases de datos puedes pinchar aquí para el Microsoft Access XP

Cofinanciado por el programa Erasmus+ de la Unión Europea

"El apoyo de la Comisión Europea para la elaboración de esta publicación no implica la aceptación de sus contenidos, que es responsabilidad exclusiva de los autores. Por tanto, la Comisión no es responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida."

Perspectivas generales:

1. Habilidades TIC—Nivel1
2. Habilidades TIC—Nivel2
3. Habilidades TIC—Nivel3
4. Habilidades TICNivel4

Perspectiva general del aprendizaje 3 :Habilidades TIC–Nivel

Breve Introducción

-Repasar el conocimiento existente podría ser útil en lo que concierne a las habilidades TIC para el negocio. Intentar:

***•crear y almacenar** archivos usando diferentes paquetes que incluyan procesadores de texto, hijas de cálculo, bases de datos y software de presentación.*

***•comunicarse** de una manera efectiva utilizando el correo electrónico*

***•buscar información** de manera eficiente en Internet.*

Para los alumnos más avanzados:

– Explorar campos relacionados con la creación de páginas web

•desarrollar conocimientos clave sobre la planificación y la creación de páginas web con contenido multimedia.

•desarrollar habilidades para planificar, diseñar y crear una página web sencilla utilizando un software apropiado.

•entender conceptos y características comunes relacionadas con la creación, formato y estructura de las páginas web.

•dar formato alas páginas y crear links

Tareas indicadas

1. Para iniciarte en el diseño básico de páginas web visita esta página. Contiene mucha información sobre cómo empezar y algunos conceptos básicos de programación para comenzar y captar la idea.
2. También puede intentar crear una página web a través de plataformas que no requieran tener un gran conocimiento. Algunas de estas páginas web son Wordpress y Weebly.

*Repasar el conocimiento que ya tienes podría ser útil para aplicar las habilidades TIC a los negocios. Intenta:

- Crear y almacenar archivos utilizando diferentes paquetes que incluyan procesador de texto, hojas de cálculo, bases de datos, software para presentaciones.
- Comunicarte de manera efectiva a través del email
- Utilizar el Internet de manera eficiente para encontrar información

Cofinanciado por el programa Erasmus+ de la Unión Europea

"El apoyo de la Comisión Europea para la elaboración de esta publicación no implica la aceptación de sus contenidos, que es responsabilidad exclusiva de los autores. Por tanto, la Comisión no es responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida."

Perspectivas generales:

1. Habilidades TIC—Nivel1
2. Habilidades TIC—Nivel2
3. Habilidades TIC—Nivel3
4. Habilidades TICNivel4

Perspectiva general del aprendizaje 4 :Habilidades TIC–Nivel4

Breve Introducción

El cuarto nivel responde a las siguientes habilidades de los estudiantes:
Buscar, seleccionar, editar y utilizar las ventajas de las fuentes digitales;
Investigar y resolver problemas del entorno digital a través de:

- Proyectos de Gestión de las TIC
- Comunicaciones y Redes
- Utilizar Software Multimedia
- Utilizar Hojas de Cálculo y personalizar las Aplicaciones de Gestión de Páginas Web
- Programación

-Repasar el conocimiento existente podría ser útil en lo que concierne a las habilidades TIC para el negocio. Intentar:
*•**crear y almacenar** archivos usando diferentes paquetes que incluyan procesadores de texto, hijas de cálculo, bases de datos y software de presentación.*
*•**comunicarse** de una manera efectiva utilizando el correo electrónico*
*•**buscar información** de manera eficiente en Internet.*

Tareas (indicadas)

1. Visita code.org
2. Busca las páginas pertinentes y encuentra y selecciona aquello que sea más adecuado para ti.
3. Empezar a programar siguiendo las pautas de cada proyecto.
4. Crear tu primer programa básico.

En este nivel realmente ya posees el conocimiento y experiencia necesarios para abordar diferentes temas y saber hacia dónde quieres ir. Por lo tanto, puedes visitar nuestra lista de recursos sobre habilidades digitales para buscar y encontrar lo que quieres.

Cofinanciado por el programa Erasmus+ de la Unión Europea

"El apoyo de la Comisión Europea para la elaboración de esta publicación no implica la aceptación de sus contenidos, que es responsabilidad exclusiva de los autores. Por tanto, la Comisión no es responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida."

Perspectivas de aprendizaje 1 2 3 4

Módulo3:

Competencias sociales y ciudadanas

Introducción

Las competencias sociales están relacionadas con el bienestar social, el cual requiere comprender cómo los individuos pueden asegurar su seguridad física y mental, y se incluye como recurso para uno mismo, para la propia familia y para el propio entorno social directo el hecho de saber que este estilo de vida saludable puede contribuir a esto. Para tener una participación social e interpersonal con éxito es esencial comprender el código de la conducta y las costumbres generalmente aceptadas en diferentes sociedades y entornos (por ejemplo, en el trabajo). Al mismo tiempo también es importante ser consciente de los conceptos básicos relacionados con los individuos, los grupos, el trabajo, las organizaciones, y la sociedad que defienda la igualdad de género y la no discriminación. Entender las dimensiones multiculturales y socioeconómicas de las sociedades europeas y saber cómo la identidad nacional cultural interactúa con la identidad europea es esencial.

Cofinanciado por el programa Erasmus+ de la Unión Europea

"El apoyo de la Comisión Europea para la elaboración de esta publicación no implica la aceptación de sus contenidos, que es responsabilidad exclusiva de los autores. Por tanto, la Comisión no es responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida."

Perspectivas generales del aprendizaje:

1. **Estilos de vida saludables**
2. **Empatía**
3. **Identidad Europea**
4. **Reflexión**

Perspectiva general del aprendizaje 1 : Estilo de vida saludable

Breve Introducción

Un estilo de vida saludable está muy relacionado con el bienestar. El bienestar hace referencia a un delicado equilibrio entre la mente, el cuerpo y el espíritu que resultaría en una sensación global de bienestar del individuo. Es un conjunto integrado por aspectos físicos, intelectuales, emocionales, espirituales, sociales, ambientales, y profesionales de la vida. Normalmente se visualizan en las siguientes 7 dimensiones.

Tareas (indicadas)

Preguntas basadas en las lecciones

¿Sobre qué trata el concepto de bienestar? ¿Está relacionado con más de una dimensión o es más que un factor dependiente?

Pincha aquípara ver una explicación sobre con qué está relacionado el bienestar en la práctica global.

¡Ahora desarrolla tu propia imagen sobre el bienestar!

1. Decide qué cambios deberías hacer con el fin de alcanzar un mar nivel de bienestar

Pincha aquí y estructura tu propia reflexión.

Cofinanciado por el programa Erasmus+ de la Unión Europea

"El apoyo de la Comisión Europea para la elaboración de esta publicación no implica la aceptación de sus contenidos, que es responsabilidad exclusiva de los autores. Por tanto, la Comisión no es responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida."

Perspectivas generales del aprendizaje:

1. **Estilos de vida saludables**
2. **Empatía**
3. **Identidad Europea**
4. **Reflexión**

Perspectiva general del aprendizaje 2 :Empatía

Breve Introducción

La perspectiva general de aprendizaje tiene como objetivo promover la empatía como elemento fundamental del desarrollo personal, porque esta ayuda a **resolver los conflictos** y a mejorar la conexión entre las personas. Además, esto deriva en una mayor conciencia y apertura de visión. La Empatía es el pilar fundamental para la creación de una sociedad mejor. El objetivo principal de esta perspectiva general de aprendizaje es **que los alumnos apliquen los recursos y materiales de aprendizaje a situaciones de la vida real para ser capaces de empatizar con ellos mismos y con los demás.**

Preguntas basadas en las lecciones

¿Puedo llegar a ser consciente del nivel de empatía que tengo o que debería aplicar en la comunicación diaria o en la cooperación en el trabajo?

Tareas (indicadas)

1. Ve el vídeo con subtítulos en español
2. Escribe las ideas que más te han influido y reflexiona sobre ellas
3. Compara tu comportamiento normativo y mira las diferencias

Cofinanciado por el programa Erasmus+ de la Unión Europea

"El apoyo de la Comisión Europea para la elaboración de esta publicación no implica la aceptación de sus contenidos, que es responsabilidad exclusiva de los autores. Por tanto, la Comisión no es responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida."

Perspectivas generales del aprendizaje:

1. **Estilos de vida saludables**
2. **Empatía**
3. **Identidad Europea**
4. **Reflexión**

Perspectiva general del aprendizaje 3 :Identidad Europea

Breve introducción

La perspectiva general de aprendizaje promueve un mapa de los valores europeos a través de vídeos y materiales alternativos de aprendizaje y enseñanza con el fin de hacer que a los alumnos les resulte más fácil tomar conciencia de cuáles son los elementos clave de la diversidad y el multiculturalismo de Europa. De esta manera les será más fácil la comunicación con el resto de Europa.

Preguntas basadas en las lecciones

¿Qué significa ser europeo en una Europa diversa y multicultural?

Tareas (indicadas)

1. Ve el vídeo relacionado con la Sociedad de distintos países en Atlas de Valores Europeos**(asegúrate de seleccionar el español como idioma pinchando en la bandera española que aparece abajo a la izquierda)**
2. Busca similitudes y retos dentro de tu campo de interés: trabajo-vida cotidiana, hogar, etc.
3. Utiliza el material didáctico proporcionado ala derecha y realiza el ejerciciola estrategia que más te guste
4. Mira los servicios que te ofrece la UE pinchando en TVPARLIAMENT –selecciona tu idioma

Mantente conectado y sé consciente de las oportunidades disponibles

Cofinanciado por el programa Erasmus+ de la Unión Europea

"El apoyo de la Comisión Europea para la elaboración de esta publicación no implica la aceptación de sus contenidos, que es responsabilidad exclusiva de los autores. Por tanto, la Comisión no es responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida."

Perspectivas generales del aprendizaje:

1. **Estilos de vida saludables**
2. **Empatía**
3. **Identidad Europea**
4. **Reflexión**

Perspectiva general del aprendizaje 4 :Reflexión

Breve Introducción

Esta perspectiva general de aprendizaje proporciona recursos para que los alumnos adultos comprendan el valor de la reflexión como parte del proceso de aprendizaje. Reflexionar sobre las experiencias de uno mismo es una habilidad muy valiosa. La reflexión ayuda a los alumnos a:

- Comprender qué es lo que ya saben (individualmente)
- Identificar qué es lo que necesitan saber (contextualmente)
- Dar sentido a nuevas informaciones (relacionar)
- Guiar las elecciones para obtener un mayor aprendizaje (desarrollar)

Tareas (indicadas)

Preguntas basadas en las lecciones

¿Cómo convertirse en un alumno reflexivo?

- Comprender lo que ya conocen (individualmente)
- Identificar lo que necesitan saber (contextualmente)
- Encuentra el sentido de la nueva información (relacional)

Guía de opciones para seguir con el aprendizaje (desarrollo)

¿Cómo convertirse en un alumno reflexivo?

Link 1 – Link 2

Cofinanciado por el programa Erasmus+ de la Unión Europea

"El apoyo de la Comisión Europea para la elaboración de esta publicación no implica la aceptación de sus contenidos, que es responsabilidad exclusiva de los autores. Por tanto, la Comisión no es responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida."

Perspectivas generales de aprendizaje

1 2 3 4

Módulo 4

Sentido de la iniciativa y el emprendimiento

Introducción

Las habilidades emprendedoras están relacionadas con un proyecto de gestión proactiva (que implica, por ejemplo, la habilidad de planear, organizar, gestionar liderar y delegar, analizar, comunicar, informar, evaluar y grabar). La habilidad de juzgar e identificar los puntos fuertes y débiles de una persona, y de evaluar y arriesgar cuando así se requiera, es esencial para desarrollar de manera efectiva habilidades de representación y negociación (Habilidades de Negociación), habilidades de Trabajo en Equipo y Liderazgo y habilidades de Gestión de Riesgos.

Cofinanciado por el programa Erasmus+ de la Unión Europea

"El apoyo de la Comisión Europea para la elaboración de esta publicación no implica la aceptación de sus contenidos, que es responsabilidad exclusiva de los autores. Por tanto, la Comisión no es responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida."

Perspectivas generales del aprendizaje:

1. **Habilidades de Negociación**
2. **Estudios Empresariales**
3. **Construir un equipo**
4. **Gestión de Riesgos**

Perspectiva general del aprendizaje 1 :Habilidades de negociación

Breve introducción

A través de estos objetivos de aprendizaje los alumnos aprenderán a:

- Entender los tipos básicos de negociación, las fases de negociación, y las habilidades necesarias para negociar con éxito
- Entender y aplicar los conceptos básicos de negociación: por ejemplo, WATNA,BATNA,WAP, y ZOPA
- Sentar las bases de la negociación
- Saber cómo conseguir el consenso y establecer las condiciones del acuerdo
- Emplear el proceso de negociación para resolver problemas de la vida cotidiana

Tareas (indicadas)

Abre el manual y lee las diversas estrategias de negociación y sus correspondientes resultados.

1. Entra en el Juego
2. Reflexiona sobre tu propia experiencia

Cofinanciado por el programa Erasmus+ de la Unión Europea

"El apoyo de la Comisión Europea para la elaboración de esta publicación no implica la aceptación de sus contenidos, que es responsabilidad exclusiva de los autores. Por tanto, la Comisión no es responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida."

Perspectivas generales del aprendizaje:

1. **Habilidades de Negociación**
2. **Estudios Empresariales**
3. **Construir un equipo**
4. **Gestión de Riesgos**

Perspectiva general del aprendizaje 2 : Estudios empresariales

Breve introducción

La perspectiva general de aprendizaje proporcionará información, prácticas y varios recursos para facilitar la adquisición de habilidades básicas relacionadas con los procesos mentales de gestión de negocios:

1. Estrategia
2. Marketing
3. Análisis financiero
4. Trabajo en equipo

Preguntas basadas en las lecciones

¿Cuáles son las habilidades de negocio esenciales para tener éxito?

Tareas (indicadas)

1. Visita el recurso titulado ESP –Habilidades Empresariales y accede a los cursos (versión en español)
2. Selecciona el curso que más te interese y
   - Inscríbete en una de las tres opciones
   - Únete a las unidades del curso indicadas en la columna de la izquierda

Al finalizar el curso recibirás el Certificado de Superación del curso

Cofinanciado por el programa Erasmus+ de la Unión Europea

"El apoyo de la Comisión Europea para la elaboración de esta publicación no implica la aceptación de sus contenidos, que es responsabilidad exclusiva de los autores. Por tanto, la Comisión no es responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida."

Perspectivas generales del aprendizaje:

1. **Habilidades de Negociación**
2. **Estudios Empresariales**
3. **Construir un equipo**
4. **Gestión de Riesgos**

Perspectiva general 3 : Construir un equipo del aprendizaje

Breve introducción

La perspectiva general de aprendizaje proporciona estrategias y recursos para que los alumnos aprendan:

- A entender los modelos del Liderazgo
- Qué significa la dinámica de grupo y cómo gestionar el desarrollo de habilidades dentro del trabajo en grupo
- Cómo identificar los roles y tareas de cada uno de los componentes del equipo
- Compartir la información
- Aprender en grupo
- Inteligencia emocional
- Comunicación efectiva

Tareas (indicadas)

Preguntas basadas en las lecciones

¿Qué habilidades necesito desarrollar para construir un equipo de trabajo eficiente?

Visita el recurso Daiss2 (Concienciación) yfirma .

1. Lee el apartado “Relacionado con otros” y escribe un texto breve como reflexión basándote en las instrucciones-información proporcionadas.
2. Lee el apartado "Liderazgo y Gestión" e intenta encontrar tu propia estrategia de concienciación

Cofinanciado por el programa Erasmus+ de la Unión Europea

"El apoyo de la Comisión Europea para la elaboración de esta publicación no implica la aceptación de sus contenidos, que es responsabilidad exclusiva de los autores. Por tanto, la Comisión no es responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida."

Perspectivas generales del aprendizaje:

1. Habilidades de Negociación
2. Estudios Empresariales
3. Construir un equipo
4. Gestión de Riesgos

Perspectiva general del aprendizaje 4 : Gestión de riesgos

Breve introducción

La perspectiva general de aprendizaje proporciona información básica sobre los conceptos, prácticas y técnicas que llevan a uno a conocer:

- Qué significa la gestión de riesgos de una empresa (E*RM, enterprise risks management*).
- Cómo definir, identificar y evaluar los riesgos funcionales.
- Cómo describir y aplicar cuantitativamente y cualitativamente los métodos de evaluación de riesgos.
- Cómo describir y aplicar los componentes de un modelo de capital económico efectivo.

Preguntas basadas en las lecciones

¿Cómo puedo ser proactivo para reducir los riegos en mi nuevo negocio?

Tareas (indicadas)

1. Mira detalladamente el vídeo
2. Una vez hayas leído y comprendido qué es la gestión de riesgos puedes crear tu propia estrategia personal para identificar y explicar los posibles riesgos que puedan surgir
3. Experimenta con distintas estrategias y planes y asume los riesgos con mucho cuidado

Cofinanciado por el programa Erasmus+ de la Unión Europea

"El apoyo de la Comisión Europea para la elaboración de esta publicación no implica la aceptación de sus contenidos, que es responsabilidad exclusiva de los autores. Por tanto, la Comisión no es responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida."

Perspectivas generales de aprendizaje 1 2 3 4

Módulo5: Conciencia cultural y expresión

Introducción

El conocimiento cultural implica tener conciencia del patrimonio cultural tanto local como nacional de Europa y de cuál es su lugar en el mundo. Abarca conocimientos básicos de las principales obras culturales, incluida la cultura popular contemporánea. Es esencial entender la diversidad cultural y lingüística de Europa y de otras regiones del mundo, así como la necesidad de conservarla y de comprender la importancia de los factores estéticos en la vida cotidiana…Un conocimiento sólido sobre la cultura de uno mismo y el sentido de identidad puede ser la base del respeto y de una actitud abierta hacia la expresión cultural. Una actitud positiva también abarca la creatividad, la voluntad de cultivar habilidades estéticas a través de la expresión artística y la participación en la vida cultural.

Cofinanciado por el programa Erasmus+ de la Unión Europea

"El apoyo de la Comisión Europea para la elaboración de esta publicación no implica la aceptación de sus contenidos, que es responsabilidad exclusiva de los autores. Por tanto, la Comisión no es responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida."

Perspectivas generales de aprendizaje:

1. **Arte y Comunicación**
2. **Valores Multiculturales**
3. **Proyectos Comunitarios**
4. **Arte y Expresión Cultural**

Perspectiva general del aprendizaje 1 : Arte y Comunicación

Breve Introducción

Esta perspectiva general de aprendizaje proporcionará técnicas e información para fomentar la lectura del Arte (películas, cuadros, etc.) de tal manera que se apoye el entendimiento intercultural, la comunicación simbólica y la comprensión de otras culturas.

Tareas (indicadas)

Preguntas basadas en las lecciones

¿Cuál es la importancia de ver una película o visitar un mundo y ser más multicultural y efectivo en un entorno más diverso?

1. Visita Ministerio de Educación, Cultura y Deporte -Canal Cultura
2. **Elige al menos 2 museos y ve el vídeo informative de la lista**

Escribe en un cuaderno los puntos que más te han llamado la atención

Cofinanciado por el programa Erasmus+ de la Unión Europea

"El apoyo de la Comisión Europea para la elaboración de esta publicación no implica la aceptación de sus contenidos, que es responsabilidad exclusiva de los autores. Por tanto, la Comisión no es responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida."

Perspectivas generales de aprendizaje:

1. **Arte y Comunicación**
2. **Valores Multiculturales**
3. **Proyectos Comunitarios**
4. **Arte y Expresión Cultural**

Perspectiva general del aprendizaje 2 : Valores Multiculturales

Breve Introducción

Esta perspectiva general de aprendizaje contiene material esencial y todos los recursos relacionados con el multiculturalismo a nivel individual, junto con la exploración del concepto de entendimiento intercultural. También contiene estrategias y técnicas prácticas para aumentar el conocimiento sobre la diversidad. Esta incluye materiales de apoyo que pueden ser utilizados para desarrollar competencias multiculturales de una manera proactiva. Comprender la cultura, y aún más la de uno mismo, no es algo que se deba dar por hecho.

En este apartado se estudian las diferencias entre "la cultura más superficial" (lengua escrita y hablada, aspectos simbólicos como la religión, el arte y la ley) y la "cultura profunda" (una subconsciencia compartida).

Preguntas basadas en las lecciones

Involucrarse en la lectura de la propia cultura: reflexionar sobre los valores de uno mismo y la imaginación colectiva

Tareas (indicadas)

Visita el AtlasdeValoresEuropeos-vídeo. Selecciona el país que te gustaría visitar o con el que te gustaría tener relaciones laborales (como emigrante).

Sigue las instrucciones de los siguientes documentos:

¿Es Europa una sociedad donde personas de diferentes nacionalidades conviven como vecinos?

¿Es Europa un lugar donde el papel del hombre y la mujer está cambiando?

¿Cuál es el grado de tolerancia de los europeos hacia los inmigrantes?

¿Es Europa un lugar donde la gente es tolerante con las diferencias de sus vecinos?

También:

- ✓ *Ver vídeos relacionados con un tema especial, por ejemplo, el significado de los lugares religiosos*
- ✓ *Reflexionar a través de este link*

**Ve los vídeos que estén relacionados con un tema específico, por ejemplo, el significado de los lugares religiosos(parte izquierda)*
**Reflexiona y pincha aquí*

Cofinanciado por el programa Erasmus+ de la Unión Europea

"El apoyo de la Comisión Europea para la elaboración de esta publicación no implica la aceptación de sus contenidos, que es responsabilidad exclusiva de los autores. Por tanto, la Comisión no es responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida."

Perspectivas generales de aprendizaje:

1. **Arte y Comunicación**
2. **Valores Multiculturales**
3. **Proyectos Comunitarios**
4. **Arte y Expresión Cultural**

Perspectiva general del aprendizaje 3 :Proyectos Comunitarios

Breve Introducción

Esta perspectiva general de aprendizaje proporcionará herramientas y estrategias a los alumnos interesados en desarrollar competencias interculturales e implicarse en las acciones comunitarias.

Preguntas basadas en las lecciones

Tareas (indicadas)

Lee la presentación en PowerPoint que encontrarás en este link

1. Una vez que hayas entendido los conceptos e ideas básicas podrás visitar las herramientas proporcionadas.

Tómate tu tiempo para leerlas e intenta entender los conceptos e ideas

Cofinanciado por el programa Erasmus+ de la Unión Europea

"El apoyo de la Comisión Europea para la elaboración de esta publicación no implica la aceptación de sus contenidos, que es responsabilidad exclusiva de los autores. Por tanto, la Comisión no es responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida."

Perspectivas generales de aprendizaje:

1. **Arte y Comunicación**
2. **Valores Multiculturales**
3. **Proyectos Comunitarios**
4. **Arte y Expresión Cultural**

Perspectiva general del aprendizaje 4: Arte y Expresión Cultural

Breve Introducción

Esta perspectiva general de aprendizaje contiene material esencial relacionado con múltiples expresiones artísticas. De esta manera los alumnos serán capaces de expresar su creatividad y comunicarse con los demás a través del "lenguaje" artístico.

Preguntas basadas en las lecciones

Buscar la creatividad

Tareas (indicadas)

¿Por qué la gente hace arte? ¿Cuál es la fuerza motora de la creación? Las personas llevan creando arte visual desde el comienzo de la historia de la humanidad, debido a innumerables y fascinantes razones complejas. Si visitas un museo de arte te darás cuenta de que esto es cierto. Es abrumador y resulta imposible abarcarlo todo. Visita el siguiente recurso para recibir algunas sugerencias sobre expresiones culturales. Pincha aquí y aquí

Cofinanciado por el programa Erasmus+ de la Unión Europea

"El apoyo de la Comisión Europea para la elaboración de esta publicación no implica la aceptación de sus contenidos, que es responsabilidad exclusiva de los autores. Por tanto, la Comisión no es responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida."

Pautas para Educadores que imparten las Lecciones sobre las Perspectivas Generales de Aprendizaje de ARiS

Los Módulos descritos consisten en un plan de aprendizaje cuyo objetivo principal es fomentar la empleabilidad de los alumnos mediante el desarrollo de las 5 competencias clave que han sido analizadas (ver arriba).

La mayoría de los alumnos desempleados de más de 35 años manifiestan su deseo por reinsertarse en el mercado laboral con una mayor confianza y con habilidades y destrezas más avanzadas. Al mismo tiempo necesitan conseguir este objetivo lo más rápido posible para mejorar y convertirse en empleado cuanto antes.

La estrategia de aprendizaje y enseñanza desarrollada en el Proyecto ARiS refleja las posibles preferencias y elecciones descritas por los alumnos pertenecientes al grupo objetivo:

1. **Educación online:** Es posible sacar provecho de los cursos de aprendizaje de ARiS si te registras en la plataforma ARiS y navegas por el Conjunto de Competencias de Aprendizaje.
2. **Aprendizaje combinado:** El aprendizaje combinado es la estrategia más adoptada y permite: combinar el aprendizaje online y el presencial en una exhaustiva estrategia accesible y adaptada a las necesidades de los alumnos. Las Instituciones deberían facilitar a los individuos el camino para que puedan organizar sus planes personales de aprendizaje tomando como base los recursos y planes de aprendizaje de ARiS, los cuales se centran en el tiempo y en los resultados. Además se debería proporcionar orientación laboral para acelerar el proceso de empleabilidad, la redacción del CV, la gestión de la carrera, etc.
3. **Aprendizaje presencial:**Los socios de ARiS decidieron estructurar breves Lecciones Introductorias sobre las Perspectivas Generales (1 lección por cada uno de los 5 módulos) para ayudar a los alumnos a integrarse en el proceso paulatinamente bajo el asesoramiento/seguimiento de Educadores de Adultos. Cada una de estas Lecciones Introductorias funciona como un Plan de Estudios y tiene como objetivo agilizar el proceso de aprendizaje (resultados). Para concretar:

Cofinanciado por el programa Erasmus+ de la Unión Europea

"El apoyo de la Comisión Europea para la elaboración de esta publicación no implica la aceptación de sus contenidos, que es responsabilidad exclusiva de los autores. Por tanto, la Comisión no es responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida."

4. **Aprendizaje presencial:** Los socios de ARiS decidieron estructurar breves Lecciones Introductorias sobre las Perspectivas Generales (1 lección por cada uno de los 5 módulos) para ayudar a los alumnos a integrarse en el proceso paulatinamente bajo el asesoramiento/seguimiento de Educadores de Adultos. Cada una de estas Lecciones Introductorias funciona como un Plan de Estudios y tiene como objetivo agilizar el proceso de aprendizaje (resultados). Para concretar:

Para loseducadores:

1. Funciona como herramienta para desarrollar Cursos individuales o grupales cuyo objetivo son las 5 Competencias Clave definidas.
2. Proporciona una visión general de cada uno de los Módulos en términos de qué conocimientos, habilidades y destrezas se aprenderán y lograrán. Los alumnos deberían adquirirlo si trabajan de manera sistemática en Actividades señaladas como obligatorias.

Para losalumnos:

3. Proporciona ejemplos de actividades y ayuda a aplicar de manera práctica el nuevo conocimiento y habilidades adquiridos.
4. Proporciona Herramientas y Técnicas para mantener alta la motivación y así aprender de manera activa nuevas teorías y estrategias sobre la educación para adultos.
5. Acostumbrar a los alumnos a los distintos sistemas de reconocimiento de resultados de aprendizaje no formales, como: MOZILLA OB, CREDLY, EDGE OB, etc.

Cada uno de los Planes de Estudio Introductorios para Educadores está compuesto de los siguientes elementos:

1. Objetivos: ¿Qué se debería hacer?
2. Contenido: ¿Qué tema de interés debería incluirse?
3. Experiencia de aprendizaje: ¿Qué estrategias, actividades y recursos instructivos habría que emplear?
4. Evaluación: ¿Qué métodos e instrumentos deberían utilizarse para juzgar los resultados de los cursos del Plan de Estudios de ARiS?[2]

[2] theoriesofcurriculumdesign.blogspot.com

Cofinanciado por el programa Erasmus+ de la Unión Europea

"El apoyo de la Comisión Europea para la elaboración de esta publicación no implica la aceptación de sus contenidos, que es responsabilidad exclusiva de los autores. Por tanto, la Comisión no es responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida."

Pathways to an Encore Career
Key Competencies for
Re-integration to the Labour Market

APRENDER A APRENDER

PARA LOS EDUCADORES

LECCIÓN INTRODUCTORIA SOBRE PERSPECTIVAS GENERALES

01

Este Módulo Específico titulado "Aprender a Aprender", responde a la necesidad intensiva de adaptación y flexibilidad que cada individuo debería tener para convertirse de nuevo en un empleado y ser capaz de hacer frente a las condiciones especiales del mercado laboral moderno. Aquí el énfasis está en el desarrollo del pensamiento crítico, en la capacidad de actuación, en la identificación de roles, en la concienciación y en tareas y obligaciones relacionadas. En nuestra sociedad es muy importante llegar a ser capaz de gestionar las oportunidades y saber cómo se reflejan en el mercado laboral.

PREGUNTAS ORIENTATIVAS

¿Qué se debería hacer?

Contenido
¿Qué tema de interés debería incluirse?

Experiencia de Aprendizaje
¿Qué estrategias, actividades y recursos instructivos se deberían emplear?

Evaluación
¿Qué métodos e instrumentos deberían utilizarse para juzgar los resultados del plan de estudios?

METODOLOGÍA Y ACTIVIDADES

El Educador de Adultos debería preparar a los alumnos para la razón fundamental e importancia del contenido y de los objetivos del M1, pues es una parte esencial para que el alumno se reinserte en el mercado laboral de una manera efectiva. El Educador debería facilitar la inserción de los alumnos en el "M1: Lecciones sobre las Perspectivas Generales de Aprendizaje", y al mismo tiempo les debería ayudar a identificar distintas maneras de mantener su motivación activa durante el proceso de aprendizaje para así completar el plan de estudios personal de cada uno. En concreto, el alumno debería tomar conciencia sobre su estilo de aprendizaje y sus preferencias para ser capaz de organizar y gestionar el tiempo de las tareas, acelerar la toma de conciencia y avanzar en todas las nociones relacionadas con la cuestión "¿cómo y con qué herramientas es posible organizar la ruta de aprendizaje personal?". El Educador debería plantear preguntas con el fin de motivar al alumno a identificar sus propias expectativas y objetivos personales (Nivel de Actuación).

Contenido
La investigación de los siguientes temas, incluyendo la Perspectiva General de Aprendizaje (link de las PGA), es esencial para dirigirnos al principal logro del Desarrollo del Plan de Aprendizaje Personal mediante la aplicación de las actividades indicadas paso por paso.

Experiencia de Aprendizaje

Estrategias Instructivas:
Presentación escrita/oral sobre la visión general del M1

Navegar por la plataforma online de ARiS
Lluvia de ideas

Para grupos de estudiantes:
Actividades de calentamiento (ver información adjunta)

Recursos y Actividades:
Video sobre el mapa conceptual

Evaluación
Para superar con éxito el Concurso ARiS, por favor desarrolla tu Plan de Acción de Aprendizaje Personal de acuerdo con los pasos proporcionados a través de la Perspectiva General de "Aprender a Aprender". La estructura del Plan de Acción (indicado) se corresponde con el Módulo "Aprender a Aprender" de ARiS (ESQUEMA – OBJETIVO PERSONAL – ver matriz).

"El apoyo de la Comisión Europea para la elaboración de esta publicación no implica la aceptación de sus contenidos, que es responsabilidad exclusiva de los autores. Por tanto, la Comisión no es responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida."

Cofinanciado por el programa Erasmus+

Pathways to an Encore Career
Key Competencies for
Re-integration to the Labour Market

COMPETENCIA DIGITALES

PARA LOS EDUCADORES

LECCIÓN INTRODUCTORIA SOBRE PERSPECTIVAS GENERALES

02

El Módulo titulado "Competencias Digitales", responde a las necesidades relacionadas con la alfabetización digital a varios niveles y con el uso de las TIC, puesto que estas están integradas en el Mercado laboral en esta nueva era tecnológica de las TIC modernas. El énfasis está en el desarrollo de las Habilidades Básicas (Office, Internet, Gestión de Datos, etc.) y también de las Habilidades más Avanzadas (Diseño de Página Web, Presentaciones Formales, etc.).

PREGUNTAS ORIENTATIVAS

¿Qué se debería hacer?

Contenido
¿Qué tema de interés debería incluirse?

Experiencia de Aprendizaje
¿Qué estrategias, actividades y recursos instructivos se deberían

Evaluación
¿Qué métodos e instrumentos deberían utilizarse para juzgar los resultados del plan de estudios?

METODOLOGÍA Y ACTIVIDAES

El Educador de Adultos debería preparar a los alumnos para la razón fundamental e importancia del contenido y de los objetivos del M1, pues es una parte esencial para que el alumno se reinserte en el mercado laboral de una manera efectiva. El Educador debería facilitar la inserción de los alumnos en el "M1: Lecciones sobre las Perspectivas Generales de Aprendizaje", y al mismo tiempo les debería ayudar a identificar distintas maneras de mantener su motivación activa durante el proceso de aprendizaje para así completar el plan de estudios personal de cada uno. Las habilidades que tenemos como objetivo incluyen entre otras el uso del procesador de texto, la comunicación online, la gestión de datos, la investigación a través de Internet y el diseño de páginas web.

Contenido

La Investigación de los Recursos de ARiS relacionada con el M (link PGA) es esencial para alcanzar el objetivo identificado (el Portfolio sobre las TIC) a través del procedimiento indicado paso a paso.

Experiencia de Aprendizaje

Estrategias Instructivas:

1. Presentación General de la Visión General del M3 (qué, cómo y por qué)
2. Navegar por la plataforma online de ARiS
3. Lluvia de ideas

Para grupos de estudiantes:
Actividades de calentamiento (ver información adjunta)

Recursos y Actividades:
Los recursos pertinentes proporcionados

Evaluación

Para superar con éxito el Concurso ARiS, por favor desarrolla tuPortfolio sobre las TICde acuerdo con los pasos proporcionados a través de "4 niveles sobre Habilidades Básicas de las TIC", donde se indica el contenido del portfolio: documento Word, lista Excel, página web, lista email, carta formal (Europass, CV, Carta Explicativa).

Cofinanciado por el programa Erasmus+

"El apoyo de la Comisión Europea para la elaboración de esta publicación no implica la aceptación de sus contenidos, que es responsabilidad exclusiva de los autores. Por tanto, la Comisión no es responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida."

Pathways to an Encore Career
Key Competencies for
Re-integration to the Labour Market

COMPETENCIAS SOCIALES Y CIUDADANAS

PARA LOS EDUCADORES

LECCIÓN INTRODUCTORIA SOBRE PERSPECTIVAS GENERALES

03

El Módulo titulado "Competencias sociales y ciudadanas responde a las condiciones emergentes del Mercado Laboral donde son habilidades troncales y esenciales, por un lado, la concienciación sobre la salud, la empatía a la hora de comunicarse y la participación en acciones comunitarias; y por otro lado, el emprendimiento de tareas por el bien común relacionadas con leyes y valores. También es importante para los alumnos tomar conciencia y adquirir conocimiento sobre los valores y normas del contexto y adoptar un comportamiento amable en la resolución de conflictos sociales y de sostenibilidad financiera de la realidad europea.

PREGUNTAS ORIENTATIVAMETODOLOGÍA Y ACTIVIDADES

¿Qué se debería hacer?

Contenido
¿Qué tema de interés debería incluirse?

Experiencia de Aprendizaje
¿Qué estrategias, actividades y recursos instructivos se deberían

Evaluación
¿Qué métodos e instrumentos deberían utilizarse para juzgar los resultados del plan de estudios?

El Educador de Adultos debería preparar a los alumnos para la razón fundamental e importancia del contenido y de los objetivos del M1, pues es una parte esencial para que el alumno se reinserte en el mercado laboral de una manera efectiva. El Educador debería facilitar la inserción de los alumnos en el "M1: Lecciones sobre las Perspectivas Generales de Aprendizaje", y al mismo tiempo les debería ayudar a identificar distintas maneras de mantener su motivación activa durante el proceso de aprendizaje para así completar el plan de estudios personal de cada uno. Es muy importante identificar la función que cada uno tiene como ciudadano activo mediante un enfoque basado en dar, respetar el medio ambiente, tener empatía y actuar como voluntario con espíritu y solidaridad. Finalmente el Educador debería plantear preguntas con el fin de motivar al alumno a identificar sus propias expectativas y objetivos personales (Nivel de Actuación).

Contenido
La investigación de los siguientes temas, incluyendo la Perspectiva General de Aprendizaje (link de las PGA), es esencial para dirigirnos al principal logro del Marco Personal de Valores sobre Salud y Vida Social mediante la aplicación de las actividades indicadas paso por paso.

Experiencia de Aprendizaje

Estrategias Instructivas:
1. Presentación escrita/oral sobre la visión general del M3
2. Navegar por la plataforma online de ARiS
3. Lluvia de ideas

Para grupos de estudiantes:
Actividades de calentamiento (ver información adjunta)

Recursos y Actividades:
Video sobre el mapa conceptual

Evaluación
Para superar con éxito el Concurso ARiS, por favor desarrolla tu Plan Personal de Vida Saludable y Activismo Social de acuerdo con los pasos proporcionados en M3.

Cofinanciado por el programa Erasmus+

"El apoyo de la Comisión Europea para la elaboración de esta publicación no implica la aceptación de sus contenidos, que es responsabilidad exclusiva de los autores. Por tanto, la Comisión no es responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida."

Pathways to an Encore Career
Key Competencies for
Re-integration to the Labour Market

SENTIDO DE LA INICIATIVA Y EL EMPRENDIMIENTO

PARA LOS EDUCADORES

LECCIÓN INTRODUCTORIA SOBRE PERSPECTIVAS GENERALES

04

El Módulo titulado "Sentido de la Iniciativa y el Emprendimiento" responde a lasmodernas condiciones laborales que dan énfasis a la Innovación y apoyan el hecho de correr riesgos basados en decisiones bien definidas, premiar la capacidad de juicio y razonamiento crítico junto con las habilidades de negociación y de marketing. El énfasis está en desarrollar habilidades de negociación como planificación de negocios, evaluación de riesgos, comprensión de las condiciones y principios financieros básicos.

PREGUNTAS ORIENTATIVAS

¿Qué se debería hacer?

Contenido
¿Qué tema de interés debería incluirse?

Experiencia de Aprendizaje
¿Qué estrategias, actividades y recursos instructivos se deberían emplear?

Evaluación
¿Qué métodos e instrumentos deberían utilizarse para juzgar los resultados del plan de estudios?

METODOLOGÍA Y ACTIVIDADES

El Educador de Adultos debería preparar a los alumnos para la razón fundamental e importancia del contenido y de los objetivos del M1, pues es una parte esencial para que el alumno se reinserte en el mercado laboral de una manera efectiva. El Educador debería facilitar la inserción de los alumnos en el "M1: Lecciones sobre las Perspectivas Generales de Aprendizaje", y al mismo tiempo les debería ayudar a identificar distintas maneras de mantener su motivación activa durante el proceso de aprendizaje para así completar el plan de estudios personal de cada uno. El Educador debería también hacer más fácil el proceso de adquisición de habilidades de negociación, de comunicación, de evaluación de riesgos y de comprender la terminología financiera. Finalmente el Educador debería plantear preguntas con el fin de motivar al alumno a identificar sus propias expectativas y objetivos personales (Nivel de Actuación).

Contenido

La Investigación en los Recursos de ARiS relacionados con el M4 es esencial para alcanzar el objetivo identificado: Plan de Negocios/ Plan de Marketing y Estrategia de Negociación a través del procedimiento indicado paso a paso.

Experiencia de Aprendizaje

Estrategias Instructivas:
1. Presentación escrita/oral sobre la visión general del M4 (qué, cómo y por qué)
2. Navegar por la plataforma online de ARiS
3. Lluvia de ideas

Para grupos de estudiantes:
Actividades de calentamiento (ver información adjunta)

Recursos y Actividades:
Video sobre el mapa conceptual

Evaluación

Para superar con éxito el Concurso ARiS, por favor desarrolla tu PLAN DE NEGOCIOS, tu Estrategia de Marketing o tu propia Firma de acuerdo con los pasos proporcionados en M4. Relaciona los resultados con las principales Habilidades de Emprendimiento.

Cofinanciado por el programa Erasmus+

"El apoyo de la Comisión Europea para la elaboración de esta publicación no implica la aceptación de sus contenidos, que es responsabilidad exclusiva de los autores. Por tanto, la Comisión no es responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida."

Pathways to an Encore Career
Key Competencies for
Re-integration to the Labour Market

CONCIENCIA CULTURAL Y EXPRESIÓN

PARA LOS EDUCADORES

05

LECCIÓN INTRODUCTORIA SOBRE PERSPECTIVAS GENERALES

El Módulo titulado "Conciencia Cultural y Expresión" responde a las condiciones emergentes del mercado laboral que identifica a la competencia intercultural como una de las habilidades más dinámicas e importantes. Es importante para los alumnos acelerar el desarrollo de sus habilidades comunicativas, su nivel de empatía, formar parte de una sociedad multicultural y ser capaz de expresar su conciencia cultural y su educación artística, la cual refleja el conocimiento no solo artístico sino también popular y abstracto. Además, es también muy importante que participen en eventos y celebraciones culturales colectivas (comunidad).

PREGUNTAS ORIENTATIVAS

¿Qué se debería hacer?

Contenido
¿Qué tema de interés debería incluirse?

Experiencia de Aprendizaje
¿Qué estrategias, actividades y recursos instructivos se deberían emplear?

Evaluación
¿Qué métodos e instrumentos deberían utilizarse para juzgar los resultados del plan de estudios?

METODOLOGÍA Y ACTIVIDADES

El Educador de Adultos debería preparar a los alumnos para la razón fundamental e importancia del contenido y de los objetivos del M1, pues es una parte esencial para que el alumno se reinserte en el mercado laboral de una manera efectiva. El Educador debería facilitar la inserción de los alumnos en el "M1: Lecciones sobre las Perspectivas Generales de Aprendizaje", y al mismo tiempo les debería ayudar a identificar distintas maneras de mantener su motivación activa durante el proceso de aprendizaje para así completar el plan de estudios personal de cada uno. En concreto, el Educador tiene que explicarle al alumno la importancia de la implicación activa en las actividades de aprendizaje para así tener criterio acerca de la concienciación de la interculturalidad; y debe también explicar la importancia de la empatía para tener una buena educación cultural, entender la función y valores del arte al expresar la identidad europea social y personal. El Educador debería plantear preguntas con el fin de motivar al alumno a identificar sus propias expectativas y objetivos personales (Nivel de Actuación).

Contenido
La investigación de los siguientes temas, incluyendo la Perspectiva General de Aprendizaje, es esencial para dirigirnos al principal logro del desarrollo de Habilidades de Empatía y Concienciación Intercultural mediante la aplicación de las actividades indicadas paso por paso.

Experiencia de Aprendizaje

1. Presentación escrita/oral sobre la visión general del M1

Navegar por la plataforma online de ARiS

Lluvia de ideas

Para grupos de estudiantes: Actividades de calentamiento (ver información adjunta)

Recursos y Actividades: Video sobre el mapa conceptual

Evaluación
Para superar con éxito el Concurso ARiS,realiza el test: ¿Cómo eres de Intercultural de acuerdo con los pasos proporcionados en M5?

Relaciona los resultados con la Matriz.

Cofinanciado por el

"El apoyo de la Comisión Europea para la elaboración de esta publicación no implica la aceptación de sus contenidos, que es responsabilidad exclusiva de los autores. Por tanto, la Comisión no es responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida."

Cofinanciado por el programa Erasmus+ de la Unión Europea

"El apoyo de la Comisión Europea para la elaboración de esta publicación no implica la aceptación de sus contenidos, que es responsabilidad exclusiva de los autores. Por tanto, la Comisión no es responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida."