



# Kit de herramientas para planificar y realizar actividades de formación



## Games Without Barriers

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union G.A. n. 2019-1-IT01- KA202-007450  
CUP code G95G19000500006

The content of this document represents the views of the authors only and is their sole responsibility; it cannot be considered to reflect the views of the National Agency or the European Commission or any other body of the European Union. The National Agency and the European Commission do not accept any responsibility for use that may be made of the information it contains.

## Games Without Barriers Aprendizaje lúdico en Turismo Accesible para la Formación Profesional

### Hoja de identificación del documento

<b>Contract No.:</b>	G.A. n. 2019-1-IT01- KA202-007450 CUP code G95G19000500006
<b>Project Full Title</b>	Game-based learning in initial VET for Accessible Tourism - Aprendizaje lúdico en Turismo Accesible para la Formación Profesional
<b>Document Name</b>	<b>Kit de herramientas para planificar y realizar actividades de formación</b>
<b>Contributing to</b>	<b>Producto Intelectual 5 – Kit, programas e informes de los intercambios breves de estudiantes / acciones pilotos de formación</b>
<b>Distribution level</b>	Público
<b>Date of Delivery</b>	30/11/2021
<b>Type</b>	Final
<b>Status &amp; Version</b>	Versión 1
<b>Number of Pages</b>	28
<b>Author(s)</b>	Monica Boni Veronica Frangiosa (Wattajob), Ivor Ambrose, Katerina Papamichail (ENAT) con la contribución de los representantes de otros socios
<b>Traductor/a</b>	Chiara Gai
<b>IO / Task Responsible</b>	Consorzio Itaca
<b>Resumen (para su difusión)</b>	
<p>Este documento ofrece a los profesores de estudiantes de nivel de entrada en restauración y hostelería sugerencias para planificar y llevar a cabo las actividades planificadas relacionadas con el turismo accesible, siguiendo un enfoque de "entretenimiento educativo".</p> <p>Contiene recomendaciones sobre cómo hacer que el aprendizaje sea <b>atractivo y emocionante</b> para los estudiantes, agregando a las lecciones más tradicionales la entrega (que tendrá que reducirse tanto como sea posible) actividades de aprendizaje experiencial y actividades similares a juegos, como simulaciones, juegos de roles, juegos basados en la ubicación, etc.</p> <p>El documento contiene sugerencias para realizar actividades docentes tanto presenciales como a distancia.</p> <p>Se presta especial atención a la accesibilidad, con referencia tanto a la forma correcta de enseñar a los estudiantes con requisitos de acceso específicos como a la terminología correcta a adoptar cuando se habla de turismo accesible.</p>	
<b>Palabras clave: formación, entretenimiento educativo, gamificación, accesibilidad, aprendizaje presencial y online</b>	

## ÍNDICE

Introducción .....	3
Comunicaciones Accesibles: Herramientas y Consejos .....	4
Herramientas y Metodologías .....	6
Orientación para los docentes .....	13
Herramientas didácticas: lista de verificación y sugerencias .....	14
Terminología .....	14
Fuentes y enlaces útiles.....	16
ANEXO - Complemento del kit de herramientas .....	17

## Introducción

### Objetivo de la formación

Dotar a los alumnos de un conocimiento profundo sobre Turismo Accesible para todos y, en concreto, a los clientes con requisitos de acceso. Los contenidos de los módulos considerarán tanto las habilidades duras como las blandas.

El programa se llevará a cabo con prácticas innovadoras de formación y aprendizaje, que se basarán en gran medida en plataformas digitales y herramientas interactivas. Por lo tanto, los estudiantes deben participar y familiarizarse con la dinámica del entretenimiento educativo.

### Enfoques de aprendizaje

La metodología se basa en gran medida en la interacción y herramientas digitales, con la aplicación de principios de entretenimiento educativo, combinando el aprendizaje con actividades lúdicas.

La principal preocupación y foco de toda nuestra ruta formativa es la accesibilidad, para la más amplia gama de usuarios con requisitos de acceso específicos. Por eso tratamos de tenerlo en cuenta en cada herramienta y metodología propuesta. Este conjunto de herramientas destaca cómo hacer que el entorno y los procesos de aprendizaje sean accesibles para grupos destinatarios específicos. Proporciona valoraciones de determinadas herramientas didácticas y sus posibles limitaciones con respecto a los usuarios con diferentes discapacidades y señala las posibles mejoras o modificaciones a realizar.

#### **Edutainment - Entretenimiento educativo**

La palabra *edutainment* es un neologismo que combina los dos términos "educación" y "entretenimiento" y se refiere a cualquier contenido educativo realizado en una forma que entretiene. Ese es, de hecho, el hilo conductor de todo el proyecto. La **aplicación web basada en juegos** ayudará a los estudiantes en sus estudios y está estructurada con este enfoque, para hacer que el aprendizaje sea más atractivo y divertido.

Todas las actividades y herramientas propuestas se basan en el **“aprender haciendo”, el trabajo en grupo, la participación activa y la formación práctica**, tanto presencial como realizando el aprendizaje a distancia.

#### **Aprendizaje basado en la ubicación**

La educación basada en la ubicación es un enfoque de aprendizaje inmersivo que aprovecha la geografía para crear un aprendizaje personalizado significativo y atractivo para los estudiantes. Fomenta la conexión de los estudiantes con el lugar y puede crear asociaciones efectivas entre las escuelas y las comunidades: el enfoque basado en la ubicación espera que los estudiantes y el personal de la escuela se involucren y empleen **para resolver los problemas del turismo local**. Las actividades basadas en la ubicación pueden impulsar los logros de los estudiantes en términos de vitalidad ambiental, social y económica.

**Games Without Barriers se ajusta a este paradigma de aprendizaje** porque brindará a los estudiantes las herramientas y el conocimiento para diseñar e implementar soluciones mejores y más accesibles para sus comunidades locales. Además, el programa brinda a los estudiantes la oportunidad de aplicar sus conocimientos en un escenario inmersivo (como se presenta en la aplicación web basada en el juego) **y permite a las escuelas y a los docentes pronosticar e implementar el conocimiento con aprendizaje basado en la experiencia y en proyectos.**

<p><b>Aprendizaje inmersivo</b></p>	<p><b>El aprendizaje inmersivo</b> es una metodología en la que los estudiantes se insertan en un entorno artificial o simulado, donde el contexto permite a los estudiantes obtener una experiencia interactiva. <b>Combinado con el enfoque de <i>learning by doing</i> (aprender haciendo)</b>, el aprendizaje inmersivo permite al estudiante abstraer las nociones de situaciones de la vida real (o simulada).</p> <p>Ese es uno de los principios básicos de la aplicación web basada en juegos <b>Games Without Barriers</b>, donde el <b>aprendizaje basado en escenarios</b> y el <b>storytelling</b> (la narración de historias) ayudan a los estudiantes a adquirir conocimientos y desarrollar sus habilidades sociales. En el aprendizaje inmersivo, el entorno en el que se encuentran inmersos los estudiantes puede ser virtual o real: el primero es el caso de nuestra aplicación web, por ejemplo, el segundo podría implementarse con juegos de rol.</p>
<p><b>Aprendizaje experiencial</b></p>	<p><b>El aprendizaje experiencial</b> es un enfoque que espera que el plan de estudios de los estudiantes se enriquezca con aprendizaje basado en proyectos, pasantías, actividades extraescolares donde los estudiantes sean testigos directos de la relevancia del contenido académico y simultáneamente desarrollen el pensamiento crítico, la comunicación, la colaboración y la creatividad.</p> <p>En <b>Games Without Barriers</b>, tanto la aplicación web basada en juegos como las Unidades de aprendizaje se construyen sobre el enfoque de aprendizaje experiencial, para brindar a los estudiantes soluciones efectivas para situaciones y problemas de la vida real que puedan enfrentar.</p>

## Comunicaciones Accesibles: Herramientas y Consejos

A continuación, sugerimos algunas “herramientas y consejos” para los profesores sobre cómo enseñar a estudiantes con diferentes discapacidades sensoriales o motoras y / o dificultades de aprendizaje o neurodiversidad.

El objetivo debe ser permitir que todos los estudiantes, incluidos aquellos con discapacidades, participen en experiencias de aprendizaje activo en la mayor medida posible. Las herramientas de enseñanza pueden incluir el uso de tabletas y herramientas de software especializadas, ayudas visuales y dispositivos de tecnología de asistencia, pero también existen soluciones de “baja tecnología” para apoyar el aprendizaje. Por supuesto, en algunas situaciones, un asistente de enseñanza u otro ayudante con las habilidades adecuadas también puede brindar apoyo individual a los estudiantes.

### Para estudiantes con discapacidades visuales y / o dificultades de lectura:

Tenga en cuenta el diseño, la combinación de colores, la distribución y la iluminación del aula. Utilice colores contrastantes y evite los bordes afilados. Coloque el equipo de los estudiantes a una altura donde sea fácil de alcanzar y usar. Evite el desorden y coloque los muebles para permitir un movimiento fácil y seguro.

- Utilizar siempre el nombre de pila de un alumno con discapacidad visual cuando se dirija a ellos.
- Dar una descripción verbal de las imágenes, p. Ej. al presentar diapositivas de PowerPoint
- No confiar en la comunicación no verbal, los gestos, etc.
- Utilizar fuentes de texto grandes para presentaciones.
- Escribir en pizarrones o tarjetas con letras grandes al utilizar rotuladores.

- No escribir con MAYÚSCULAS, ya que esto da formas a las palabras que pueden ser difíciles de leer para algunas personas
- Solo usar una letra mayúscula al principio de una frase.
- Asegúrese de utilizar colores fuertes y contrastantes.
- Utilizar combinaciones de colores que se adapten a los estudiantes daltónicos, si los hay.
- Para los estudiantes ciegos o con problemas de visión, puede ser necesario que una persona vidente les describa lo que está sucediendo. Esta "descripción de audio" se puede hacer susurrando si están muy juntos, o usando un micrófono para el altavoz y auriculares para el/la estudiante.
- Considerar tener a los estudiantes cerca del docente y de las ayudas didácticas.
- Incluir modelos táctiles y permitir a los/las estudiantes manipular objetos, cuando sea posible.
- Utilizar el olfato y el gusto en la docencia siempre que sea posible.
- Utilizar el movimiento corporal, p. Ej. juegos de palmas y ritmo como parte de la docencia
- Proporcionar copias impresas de las presentaciones de diapositivas para estudiarlas posteriormente.

**Recursos útiles:** (También puede encontrar más en castellano y catalán):

<https://www.teachingvisuallyimpaired.com/>

<https://www.education.udel.edu/wp-content/uploads/2013/01/VisualImpairments.pdf>

<https://www.weareteachers.com/teaching-blind-students-visually-impaired/>

**Para estudiantes con impedimentos auditivos y del habla y / o dificultad para comprender (o que no conocen muy bien el idioma de enseñanza):**

- Considerar formas de reducir el ruido exterior.
- Asegurarse de que el aula esté en silencio. Apagar las máquinas que puedan molestar, si es posible.
- Colocar al estudiante cerca del profesor y de las ayudas didácticas.
- Tener buena iluminación para que el profesor y los compañeros puedan verse fácilmente.
- Mirar a los estudiantes y usar un discurso claro en todo momento para permitir la lectura de labios.
- Mantener el contacto visual.
- Utilizar frases cortas.
- Utilizar un lenguaje sencillo (como lo haría al hacer un texto de "lectura fácil").
- Utilizar una pizarra, un proyector de diapositivas o papel y rotuladores grandes para escribir los puntos clave.
- Mostrar videos subtitrados y videos con lenguaje de signos si es posible.
- Utilizar un sistema de mejora de la audición con micrófono y altavoz o un micrófono y un sistema de bucle auditivo para los estudiantes que utilizan audífonos.
- Tener lápiz y papel disponibles para que los estudiantes se comuniquen si no pueden hablar o si tienen disartrosis.
- Los docentes pueden considerar aprender el lenguaje de signos

**Recursos útiles:** (También puedes encontrar más en castellano y catalán):

[https://deafunity.org/article\\_interview/7-teaching-strategies-to-empower-deaf-students/](https://deafunity.org/article_interview/7-teaching-strategies-to-empower-deaf-students/)

Accesibilidad al aula para estudiantes sordos o con problemas de audición

[https://www.chs.ca/sites/default/files/mhg\\_images/CHS003\\_AccessibilityGuide\\_EN\\_APPROVED.PDF](https://www.chs.ca/sites/default/files/mhg_images/CHS003_AccessibilityGuide_EN_APPROVED.PDF)

**Para estudiantes con espectro autista o con neurodiversidad**

- Tener en cuenta el diseño, la combinación de colores, la distribución y la iluminación del aula.

- Utilizar una combinación de colores contrastantes pero sin muchos colores.
- Evitar los caracteres demasiado sutiles.
- Colocar las herramientas y equipos didácticas a una altura fácil de alcanzar y usar.
- Evitar el desorden y colocar los muebles de manera que permitan un movimiento fácil y seguro.
- Antes de que comience la clase, hacer un esquema / introducción, explicar lo que ocurrirá, dividiendo la sesión en pasos claros y simples y explicando cuánto tiempo tomará cada parte.
- Si la sesión se desarrolla en un entorno desconocido, tomarse un tiempo para describir el lugar y también cualquier equipo que se utilizará durante la lección.
- Estar atentos a las alteraciones sensoriales - luces brillantes o intermitentes, olores fuertes, ruido, ecos... y reducirlos tanto como sea posible.
- Utilizar ayudas visuales.
- Utilizar un lenguaje directo, no confiar en señales no verbales.
- Mantener las instrucciones simples y seguir pasos simples. Después de cada paso, explicar qué ocurrirá a continuación.
- Tomarse descansos para beber, ir al baño y tentempiés, y para reducir el estrés y la fatiga.

**Recursos útiles:** (También puedes encontrar más en castellano y catalán):

<https://autismpoint.com/tips-teaching-autism/>

<https://suelarkey.com.au/tip-sheet/>

<https://www.valueablenetwork.eu/video-gallery/> (Estos son videos de formación, desarrollados por un proyecto ERASMUS + Questi).

## Herramientas y Metodologías

### Actividades de trabajo en grupo

Hay varias actividades que se pueden llevar a cabo dividiendo la clase en grupos pequeños, para promover la colaboración, la comunicación y el desarrollo del pensamiento crítico.

También se pueden aplicar elementos gamificados a las actividades de trabajo en grupo, por ejemplo, promoviendo la competencia entre los grupos o haciendo que voten el mejor resultado y proporcionen una clasificación.

#### **Brainstorming** – Lluvia de ideas

Técnica de creatividad mediante la cual se realizan esfuerzos para encontrar una conclusión para un problema específico mediante la recopilación de una lista de ideas aportadas espontáneamente por sus miembros. La lluvia de ideas se puede realizar con la ayuda de diversas herramientas como post-it, lienzos, rotuladores, pizarrones, diapositivas en power point ...

#### ¿Cómo realizar una lluvia de ideas en clase?

**Tiempo estimado: 1h**

- **Dividir a los alumnos en grupos** (4/5 personas en cada grupo).
- **Plantear una pregunta / problema a la atención de los estudiantes.** Tales como "¿Cómo podemos asegurarnos de que estamos promoviendo un entorno accesible?"
- **Establecer un temporizador.** La lluvia de ideas funciona mejor cuando las personas saben que tienen un límite de tiempo que respetar.
- **Permitir que los estudiantes expresen sus pensamientos, propuestas e ideas relevantes.** Puedes ayudarlos aquí apoyando la expresión de sus

	<p>ideas con algunas herramientas, como lienzo y post-it (cuando estás en clase) o una plataforma interactiva como Mentimeter.com.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Recuérdelos las 4 reglas de la lluvia de ideas:</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>No hay ideas tontas ni respuestas incorrectas.</b> Evitar las críticas: se debe animar a los estudiantes a compartir sus pensamientos e ideas.</li> <li>2. <b>Cantidad sobre calidad.</b> El objetivo aquí es sacar lo mejor de todas las propuestas para tener una nueva perspectiva.</li> <li>3. <b>Aprovechar las ideas de otras personas.</b> La clave es adoptar un enfoque "complementario".</li> <li>4. <b>¡Divertirse!</b> Cuanto más disfrutes del proceso, más creativa será la solución.</li> </ol> </li> <li>- Una vez que se haya dado a los estudiantes el tiempo suficiente para expresarse, se puede moderar la lluvia de ideas para ayudarlos a encontrar soluciones. Se pueden categorizar / clasificar las respuestas de los estudiantes una vez que hayan terminado la lluvia de ideas y ayudarlos a obtener sugerencias y soluciones útiles.</li> </ul>
<p><b>Actividades de juego de roles – Role plays</b></p>	<p>Las actividades de juego de roles son realmente útiles para desarrollar las habilidades sociales y el pensamiento crítico de los estudiantes. Este tipo de ejercicio requiere que los estudiantes asuman el papel de una persona o representen una situación determinada. Los roles pueden ser realizados por estudiantes individuales, en parejas o en grupos.</p> <p>El juego de roles se basa en el aprendizaje inmersivo y mejorará el compromiso y la participación de los estudiantes.</p> <p><b>Cómo realizar actividades de juego de roles en clase (ejemplo)</b></p> <p><b>Tiempo estimado: 1,30 h</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Buscar un texto en el que se relacione una situación en la que no se respetaron los requisitos de accesibilidad</li> <li>- <b>Dividir a los alumnos en grupos</b> (4/5 personas en cada grupo).</li> <li>- Entregar una copia impresa del texto a cada grupo. Pedirles que lo lean con atención.</li> <li>- <b>Asignar un rol</b> de la historia a cada grupo.</li> <li>- Los estudiantes deberán <b>recrear la situación</b>, detectando el comportamiento incorrecto y corrigiéndolo. De esta manera, no solo reconocerán lo que está mal en la historia: su nivel de comprensión será más profundo, porque internalizarán la norma y sentirán empatía con el cliente.</li> </ul>
<p><b>Trabajo en grupo de estudio de caso / discusión abierta</b></p>	<p>Para brindar a los estudiantes algunos conocimientos prácticos sobre cómo comportarse con los clientes con requisitos de accesibilidad, se pueden proporcionar estudios de casos reales o historias para analizar. De esta manera aplicarán lo que están aprendiendo y detectarán de inmediato el valor añadido de su formación.</p> <p><b>Cómo realizar un trabajo en grupo de estudio de caso en clase (ejemplo)</b></p> <p><b>Tiempo estimado: 2h.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Dividir a los alumnos en grupos</b> (4/5 personas en cada grupo).</li> <li>- Entregar una copia impresa de un <b>trabajo / estudio de caso / artículo a cada grupo</b>. Pedirles que lo lean con atención.</li> </ul>



	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Hacer algunas <b>preguntas generales</b> al respecto (para verificar su comprensión del texto)</li> <li>- Asignar un personaje / lado de la historia a cada grupo.</li> <li>- Pedirles <b>que vuelvan a escribir</b> la historia cambiando el comportamiento de la asignatura que les fue asignada. El objetivo es <b>brindar un mejor final</b>.</li> <li>- Una vez que hayan completado la tarea, pedirle a cada grupo que nombre a un orador y prepare una presentación para la clase. Esto permite a los estudiantes realizar y mejorar también sus habilidades para hablar en público.</li> </ul>
--	---

### Gamificación

Gamificar significa aplicar de elementos típicos del juego a otras áreas de actividad. Los elementos más comunes son puntos, insignias, recompensas y goles cronometrados. Un ejemplo clásico se encuentra en aplicaciones y plataformas de aprendizaje. Duolingo, por ejemplo, es una aplicación de educación de idiomas basada íntegramente en mecánicas de gamificación, lo que subraya dar mucha importancia a los aspectos visuales. (Ver: <https://www.duolingo.com/> )

¿Cómo crear una **experiencia de aprendizaje gamificada** para tu clase?

La gente suele pensar que la gamificación debe incluir el uso de videojuegos o aplicaciones web. A menudo es cierto (como en el caso de la aplicación web basada en juegos que creamos para esta ruta), ya que los lenguajes multimedia se adaptan mejor a las experiencias gamificadas. Pero hay tantas técnicas y herramientas que puedes usar para crear un ambiente envolvente y atractivo también en tu clase.

<p><b>Puntos e insignias</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Configurar un sistema de puntos.</b></li> </ul> <p>Ganar puntos motiva a las personas y las ayuda a sentirse recompensadas por sus esfuerzos. Puede transformar los momentos de prueba en momentos entretenidos: al final de cada clase, se establece un momento para probar y verificar el conocimiento de los estudiantes con algunas herramientas interactivas como Mentimeter o Kahoot. (Consultar las Herramientas interactivas, a continuación).</p> <p><i>...Cómo hacerlo?</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dividir la clase en <b>grupos / equipos</b></li> <li>• Proponer <b>4/5 frases / preguntas</b>. Los estudiantes deben determinar si son verdaderos o falsos.</li> <li>• <b>Apuntar su puntuación</b> y seleccionar el equipo ganador.</li> <li>• Asignar la insignia de participación</li> <li>• <b>Asignar un premio de participación</b></li> </ul> <p>Además de los puntos y las puntuaciones, puede recompensar los logros de los estudiantes creando insignias para actividades y habilidades específicas. Asignar insignias por participación, habilidades comunicativas u otras razones lo ayudará a crear un <b>entorno más inclusivo</b>, donde todos son recompensados por sus logros específicos.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Recompensas previstas</b></li> </ul> <p>Además, se pueden crear algunas recompensas que los estudiantes alcanzarán al final de varios cursos. Por ejemplo, diferentes premios para los alumnos que alcancen el podio.</p>
----------------------------------	--

<p><b>Objetivos cronometrados</b></p>	<p>Los objetivos cronometrados hacen que la experiencia de aprendizaje sea más atractiva. El establecimiento de metas ayuda a los estudiantes a ser responsables de sus acciones y el cronometraje de su progreso aumentará sus habilidades de gestión.</p> <p><i>...Cómo hacerlo?</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Configurar un cronómetro</b> para las actividades en clase y en grupo (asegurarse que los estudiantes puedan acceder a él)</li> <li>• <b>Establecer un tiempo razonable para completar las tareas asignadas.</b> Por ejemplo, es posible que preparar un discurso de presentación requiera más de 10 minutos.</li> <li>• Para promover el aprendizaje inclusivo, los estudiantes han de tomar conciencia de que <b>el tiempo no afecta la evaluación</b>. Las metas cronometradas se utilizan principalmente para involucrar a los estudiantes y fomentar su participación.</li> </ul>
<p><b>Crear Misiones</b></p>	<p>Los desafíos y las misiones aumentan la motivación. Se pueden integrar fácilmente en la formación, transformando su objetivo de aprendizaje en misiones y creando una historia (por ejemplo, siguiendo la división de temas presentados en la aplicación web basada en el juego).</p>
<p><b>Plataformas y herramientas interactivas</b></p> <p>Las herramientas y plataformas interactivas son excelentes herramientas para mejorar la participación y hacer posible el aprendizaje gamificado. Las herramientas tecnológicas y basadas en la nube, como Mentimeter o Quizlet, se pueden utilizar tanto en el aprendizaje presencial como a distancia, haciendo que todos los estudiantes se sientan conectados y en el mismo lugar.</p>	
<p><b>Mentimeter</b></p>	<p><b>Mentimeter</b> es una plataforma de presentación interactiva que le permite crear cuestionarios, juegos, encuestas. Se puede usar para habilitar la experiencia gamificada en su clase.</p> <p><i>¿Cuándo usarlo?</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>En clase</b>, para verificar el progreso de los estudiantes y probar sus conocimientos mediante la creación de cuestionarios atractivos y participativos</li> <li>- <b>Mientras realiza actividades de trabajo en grupo:</b> puede crear cuestionarios y pruebas en la plataforma, dividir a los estudiantes en equipos y hacer que compitan juntos, en tiempo real</li> <li>- <b>Para permitir la lluvia de ideas.</b> Cuando los marcadores y la publicación no son una opción, puede usar la función "<b>Nube de etiquetas</b>" o "<b>Pregunta abierta</b>" para recopilar las opiniones e ideas de los estudiantes.</li> </ul> <p><b>Pros:</b> Le permite tener comentarios en tiempo real y fomentar un entorno atractivo. Además, varias funciones están disponibles en la versión gratuita</p> <p><b>Contra:</b> Solo hay una versión en inglés</p> <p><b>Enlace:</b> <a href="https://www.mentimeter.com">https://www.mentimeter.com</a></p> <p>Declaración de accesibilidad de Mentimeter: <a href="https://www.mentimeter.com/accessibility">https://www.mentimeter.com/accessibility</a></p>

<p><b>Kahoot</b></p>	<p><b>Kahoot</b> es una plataforma colaborativa en línea para desarrollar juegos de aprendizaje para escolares, aprendices y lugares de trabajo. Se puede utilizar para generar ideas en reuniones virtuales o presenciales, clasificar, clasificar y votar ideas, y realizar presentaciones interactivas.</p> <p><i>¿Cuándo usarlo?</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Para permitir la lluvia de ideas. Realizar sondeos interactivos y realizar presentaciones interactivas, para aprendizaje remoto o presencial.</li> </ul> <p><b>Pro:</b> Tiene varias funciones y es particularmente fácil de usar.  <b>Contras:</b> Las mejoras y actualizaciones frecuentes pueden crear imprevisibilidad y confusión</p> <p><b>Enlace:</b> <a href="https://kahoot.com/">https://kahoot.com/</a></p> <p>Declaración de "Objetivos de accesibilidad": <a href="https://kahoot.com/accessibility-policy/">https://kahoot.com/accessibility-policy/</a></p> <p>Estados del sitio web : " We aim to be compliant with the Web Content Accessibility Guidelines (WCAG) version 2.1 (<a href="https://www.w3.org/TR/2018/REC-WCAG21-20180605/">https://www.w3.org/TR/2018/REC-WCAG21-20180605/</a>), to an AA conformance level" – pero no hay resultado de prueba ni acreditación.</p>
<p><b>Mural</b></p>	<p><b>Mural</b> es una herramienta en línea para colaborar y compartir ideas.</p> <p><i>¿Cuándo usarlo?</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Para permitir la lluvia de ideas. Puede usar el lienzo propuesto en Mural directamente en la aplicación o puede descargarlos para usarlos en actividades de lluvia de ideas presencia.</li> </ul> <p><b>Pro:</b> permite facilitar la lluvia de ideas y ofrece sugerencias e ideas prácticas  <b>Contras:</b> la versión gratuita no incluye muchas funciones</p> <p><b>Enlace:</b> <a href="https://www.mural.co/">https://www.mural.co/</a></p> <p>Declaración de accesibilidad mural  <a href="https://support.mural.co/en/articles/4831483-accessibility-statement">https://support.mural.co/en/articles/4831483-accessibility-statement</a></p>
<p><b>Quizlet</b></p>	<p><b>Quizlet</b> proporciona una plataforma para que estudiantes y profesores creen y compartan sus propios materiales de aprendizaje, incluidas tarjetas y diagramas.</p> <p><i>¿Cuándo usarlo?</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>En clase</b>, para crear experiencias de aprendizaje ludificadas para sus estudiantes.</li> <li>• <b>En casa</b>, como una herramienta para apoyar y permitir que los estudiantes estudien junto con tarjetas.</li> </ul> <p><b>Pro:</b> es una herramienta adecuada tanto para el estudio individual de los estudiantes como para que el profesor involucre a la clase con una experiencia ludificada.  <b>Contras:</b> la versión gratuita no le permite experimentar muchas funciones</p> <p><b>Enlace:</b> <a href="https://quizlet.com/en-gb">https://quizlet.com/en-gb</a></p> <p>Actualmente no hay una declaración de accesibilidad en el sitio web de Quizlet. ENAT evaluó la página de ayuda de Quizlet utilizando una herramienta</p>

	<p>automática de verificación de accesibilidad web, que mostró que el sitio web no cumple con las pautas de WCAG nivel 2.1 AA:  <a href="https://ace.accessibe.com/?website=https://help.quizlet.com">https://ace.accessibe.com/?website=https://help.quizlet.com</a></p>
<b>Padlet</b>	<p><b>Padlet</b> es una herramienta digital que puede ayudar a los profesores y estudiantes en el aula y más allá al ofrecer un lugar único para un tablero de anuncios. Esto en su forma más básica.</p> <p><i>¿Cuándo usarlo?</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentar imágenes, enlaces, videos y documentos, todos colocados en un tablón de anuncios que puede ser público o privado.</li> <li>• Para facilitar la lluvia de ideas, en el aula o de forma remota</li> <li>• Como herramienta de autoaprendizaje</li> </ul> <p><b>Pro:</b> muy fácil de usar  <b>Contras:</b> la versión gratuita solo te permite crear un máximo de 3 tarjetas</p> <p><b>Enlace:</b> <a href="http://padlet.com">http://padlet.com</a></p>
<b>Google Jamboard</b>	<p><b>Google Jamboard</b> permite a los profesores interactuar con los estudiantes con una experiencia de estilo pizarra, como Padlet. Es esencialmente una pizarra digital gigante que cualquier profesor puede utilizar para cualquier materia, lo que la convierte en una gran herramienta para las escuelas.</p> <p><i>¿Cuándo usarlo?</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentar imágenes, enlaces, videos y documentos durante lecciones remotas o cuando se usa una pizarra interactiva (como IWB)</li> <li>• Para facilitar la lluvia de ideas, en clase o de forma remota</li> </ul> <p><b>Enlace:</b> <a href="https://jamboard.google.com">https://jamboard.google.com</a></p>
<b>Wordwall</b>	<p><b>Wordwall</b> se puede utilizar para crear actividades tanto interactivas como imprimibles. Los interactivos se reproducen en cualquier dispositivo habilitado para la web, como una computadora, tableta, teléfono o pizarra interactiva. Los estudiantes pueden jugarlos individualmente o estar dirigidos por el maestro y los estudiantes se turnan al frente de la clase.</p> <p><i>¿Cuándo usarlo?</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Preparar actividades para el estudio individual y la tarea.</li> <li>• Preparar documentos impresos que puedan utilizarse como complemento de las actividades interactivas o independientes.</li> <li>• Para crear actividades interactivas, reproducidas en cualquier dispositivo conectado a la web, como una computadora, tableta, teléfono o pizarra interactiva.</li> </ul> <p><b>Enlace:</b> <a href="https://wordwall.net/">https://wordwall.net/</a></p>
<p><b>Herramientas de presentación</b></p> <p>Las herramientas de presentación son útiles para respaldar su enseñanza con algunos ejemplos visuales y folletos prefabricados. Se pueden utilizar en clase (con la ayuda de un proyector o pizarra digital), en el aprendizaje a distancia o como un recurso para el estudio individual de los estudiantes.</p>	

Existe una amplia variedad de herramientas de presentación para usar, incluso más ahora que las actividades de aprendizaje a distancia se han adoptado ampliamente debido a la pandemia de COVID-19.

- **¿Cómo elegir la herramienta que mejor se adapta a sus necesidades?**

Algunas sugerencias:

- Buscar una aplicación que haga disponibles **plantillas prediseñadas**.
- Comprobar si permiten **opciones para compartir y colaborar**. Varias herramientas de presentación están conectadas a la plataforma de colaboración remota (como, por ejemplo, Google Classroom), para permitir que las personas coediten el documento.
- Considerar la importancia del **soporte de medios**: la mayoría de las herramientas admiten una variedad de archivos de medios (clips de YouTube, imágenes, audio ...)
- Ser consciente de la importancia de las **opciones de presentación**: el modo de presentador debe ser estándar en Power Point, pero también se pueden encontrar herramientas de presentación que permiten insertar encuestas y verificar análisis.

<p><b>Power Point</b></p>	<p><b>Power Point</b> es una herramienta de presentación ampliamente conocida para producir presentaciones de diapositivas que pueden contener texto, gráficos, sonido, películas, hipervínculos y otros objetos. También permite a los usuarios agregar animaciones y efectos a los elementos de la presentación de diapositivas.</p> <p><b>Enlace:</b> <a href="https://www.microsoft.com/en-us/microsoft-365/powerpoint">https://www.microsoft.com/en-us/microsoft-365/powerpoint</a></p> <p>Microsoft Office 2016 PowerPoint tiene herramientas de accesibilidad integradas que pueden garantizar la accesibilidad de una versión PDF guardada de las diapositivas (por ejemplo, permitiendo enlaces funcionales, descripciones de imágenes y texto legible).</p>
<p><b>Sway</b></p>	<p><b>Sway</b> es una aplicación de narración digital. Está basado en la web y se puede utilizar para crear informes interactivos, presentaciones, boletines o folletos digitales.</p> <p><b>Enlace:</b> <a href="https://sway.office.com/">https://sway.office.com/</a></p>
<p><b>Canva</b></p>	<p><b>Canva</b> es una herramienta de presentación de arrastrar y soltar que le permite crear presentaciones elaboradas comenzando con diseños prefabricados. También le da acceso a un amplio stock de imágenes y contenido multimedia.</p> <p><b>Enlace :</b> <a href="https://www.canva.com/en_gb/">https://www.canva.com/en_gb/</a></p> <p>es una herramienta de presentación de arrastrar y soltar que le permite crear presentaciones elaboradas comenzando con diseños prefabricados. También le da acceso a un amplio stock de imágenes y contenido multimedia <a href="#">Section 508</a> (Accesibilidad web) pautas. Ver más información sobre el <a href="#">Canvas Voluntary Product Accessibility Template</a>. Puede leer más acerca de las mejoras de funciones y accesibilidad más recientes en el <a href="#">Canvas Product Release Notes</a>.</p>

Orientación para los docentes			
Objetivo	Técnicas efectivas	Herramientas / métodos sugeridos en presencia	Herramientas / métodos sugeridos: en línea
Hacer que los estudiantes se involucren y sean participativos	Utilizar una variedad de enfoques y metodologías	Actividades de trabajo en grupo Taller práctico	<a href="#">Mural</a> <a href="#">Mentimeter</a> <a href="#">Kahoot</a> <a href="#">Wordwall</a> <a href="#">Whiteboard</a> <a href="#">Google Jamboard</a>
Transferir conocimientos de forma eficaz	Que sea breve y simple, con instrucciones claras sobre cómo realizar el ejercicio y las actividades propuestos. Confiar en una presentación con conceptos fundamentales, que los estudiantes pueden usar para sus folletos.	Power Point PDF <a href="#">Sway</a>	
Dar formación práctica	Preparar historias de casos y ejemplos de antemano, pidiendo a los estudiantes que los analicen como una actividad.	Artículos impresos / estudio de caso para compartir con los estudiantes en clase. Historial de casos de video.	Artículos para compartir con los alumnos antes de clase. Historial de casos de video.
Media language acquisition	Adquisición del lenguaje de los medios	PowerPoint <a href="#">Mentimeter</a> <a href="#">Canva</a>	
Asentar los conceptos principales	Repetición y resumen al final de cada clase. Dejar tiempo a los estudiantes para hacer preguntas al final de cada módulo.	Diapositiva de "resumen" Pizarra Preguntas abiertas de los estudiantes utilizando la técnica del "parking lot" <sup>1</sup>	Resumen de diapositivas <a href="#">Mentimeter</a>

<sup>1</sup> *Parking lot* es una técnica de gestión de reuniones. Se utiliza para mantener una conversación sobre un tema sin perder buenas ideas que no están relacionadas con éste y que puedan surgir durante una reunión. El *parking lot* (estacionamiento) consiste en una

## Herramientas didácticas: lista de verificación y sugerencias

Herramientas	
	<p><b>Docencia presencial</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>Herramientas de presentación</u>, como PowerPoint o Sway, para ayudar a los estudiantes a memorizar mejor los conceptos y proporcionar folletos listos para usar.</li> <li>- <u>Herramientas de colaboración</u>, para promover y llevar a cabo actividades de trabajo en grupo. Lo que sugerimos es dividir la clase en grupos pequeños (no más de 4/5 personas por grupo) y organizar actividades prácticas con el apoyo de lienzo, poste, marcadores. ¡Todo lo que pueda promover la lluvia de ideas es bien aceptado!</li> </ul> <p><b>Docencia en línea (e-Learning)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>Plataforma colaborativa para videoconferencias</u>: con la pandemia, casi todas las escuelas adoptaron una plataforma de aprendizaje a distancia en formato de videoconferencia. Pero un programa para realizar videoconferencias no es suficiente, por sí sola, para poner en marcha el e-Learning. Hay que asegurarse de conocer todas las funciones incluidas en la plataforma elegida (Zoom, Meet, Teams, etc.): ¿Todos pueden compartir sus pantallas? ¿Existe un chat o algún espacio virtual donde los alumnos puedan escribir sus preguntas y comentarios? ¿Se pueden crear varias salas para permitir que los estudiantes trabajen en grupos?</li> <li>- <u>Herramientas de presentación</u>: pueden ser las mismas herramientas de presentación que se utilizan para la enseñanza presencial. Solo hay que asegurarse de poder compartir la pantalla y presentar contenidos a la audiencia de manera eficaz.</li> <li>- <u>Herramientas colaborativas</u>: el e-Learning prevé que haya interacción en clase. En algunos casos, las plataformas digitales pueden ayudarnos a crear dinámicas de entretenimiento educativo aún más interactivas. Algunas herramientas que sugeriremos son Mentimeter, Mural, Quizlet.</li> </ul>

## Terminología

Lista de términos que se utilizarán en materiales de formación, contenido web, etc.

### 1. General – en relation a discapacidades y disfunciones

**Personas con Discapacidades** es el término general a utilizar cuando nos referimos a la población de personas con algún tipo de discapacidad. (Usamos el lenguaje de "las personas primero")

En general, nos referimos a:

lista de los elementos "fuera de tema" habitualmente apuntados en post-it de diferentes colores en una pizarra. Evita que en una reunión se pase de un tema a otro, perjudicando la capacidad de alcanzar los objetivos principales.

Personas con x (donde x es el nombre de la discapacidad o condición de salud).

Cuando nos referimos a todas las personas que tienen algún tipo de requisito de acceso (incluidas las personas con discapacidad) usamos la frase:  
Personas con discapacidad y / u otros requisitos de acceso específicos

## **2. Términos / frases para usar en personas con discapacidades sensoriales**

### Funciones visivas

- **Persona/s ciegas O persona/s con ceguera**
- **personas con impedimentos visuales, (también podemos usar: personas con visión parcial)**
- **personas daltónicas**

### Funciones auditivas

- **personas sordas O persona / personas con sordera**
- **personas con discapacidad auditiva**

### Funciones táctiles

- **con alteraciones en las funciones táctiles**

### Gusto y olfato

- **personas con alteraciones del gusto y el olfato**

### Funciones vocals/del habla

- **personas con disfunciones del habla**

## **3. Alergias e hipersensibilidad**

- **personas con alergias**
- **personas que tienen reacciones alérgicas o hipersensibilidad**

## **4. Intolerancias alimentarias**

- **personas con intolerancia/a alimentaria/s**
- **personas que requieren una dieta especial**

## **5. Impedimentos físicos**

- **personas con dificultades motoras**
- **personas que utilizan una silla de ruedas**
- **personas que utilizan dispositivos de movilidad (pueden incluir personas que utilizan una silla de ruedas, pero también otros usuarios, por ejemplo, personas que utilizan bastón / andador, muletas, padres con cochecitos)**
- **personas con destreza, fuerza, resistencia o equilibrio reducidos**
- **personas de baja o alta estatura**
- **personas con obesidad**
- **personas con un perro de asistencia O con otro animal de asistencia**



**NOTA: Personas con Movilidad Reducida (PMR)** - se usa específicamente en el sector del transporte de pasajeros: avión / ferrocarril / ferry / autobús y autocar - pero **no se usa como regla general** ya que no está claro a qué grupos / discapacidades se refiere. (Los PRM se definen según los códigos IATA, pero incluso estos son muy generales).

## 6. Habilidades cognitivas

- **personas con discapacidades cognitivas** o más específicamente, cuando sea necesario:
  - o **personas en el espectro del autismo O personas con neurodiversidad**
  - o **personas con demencia**
  - o **personas con pérdida de memoria a corto plazo**
  - o **personas con dyslexia**
- **persons who do not understand the local language**

## 7. Enfermedad mental

- **personas con enfermedad mental**

## 8. Personas mayores OR Séniors

**Las personas mayores o sénios** siempre se incluyen al referirse a la accesibilidad ya que pueden haber adquirido condiciones de salud a largo plazo que limitan sus capacidades funcionales.

"Mayor" puede definirse de diversas formas en diferentes sociedades, p. Ej. 55 años o más, 65+ o la edad de jubilación legal nacional.

No utilizamos el término "ancianos" (*elders* en inglés).

**NOTA:** "Ancianos" puede usarse específicamente en algunas sociedades, como Australia, Nueva Zelanda y Canadá, para referirse a las generaciones mayores de grupos étnicos tradicionales o indígenas. Este término no se utiliza en el ámbito de la accesibilidad.

## Fuentes y enlaces útiles

- "Brainstorming in the classroom", <https://www.thoughtco.com/brainstorm-in-the-classroom-3111340>
- "What is Place-based Education and Why does it matter" <https://www.gettingsmart.com/wp-content/uploads/2017/02/What-is-Place-Based-Education-and-Why-Does-it-Matter-3.pdf>
- Presentation tools and Power Point Alternatives <https://zapier.com/blog/best-powerpoint-alternatives/>
- "Gamifying Learning Experience: Practical Implication and Outcomes" [https://www.researchgate.net/publication/256194365\\_Gamifying\\_Learning\\_Experiences\\_Practical\\_Implications\\_and\\_Outcomes](https://www.researchgate.net/publication/256194365_Gamifying_Learning_Experiences_Practical_Implications_and_Outcomes)
- "Addressing the needs of modern students: how gamification can improve learning experience" <https://www.exposit.com/blog/addressing-needs-modern-students-how-gamification-can-improve-learning-experience/>



## ANEXO - Complemento del kit de herramientas







IO5 - Kit, programas e informes de los intercambios breves de estudiantes / acciones pilotos de formación

 **ANEXO - Complemento del kit de herramientas**

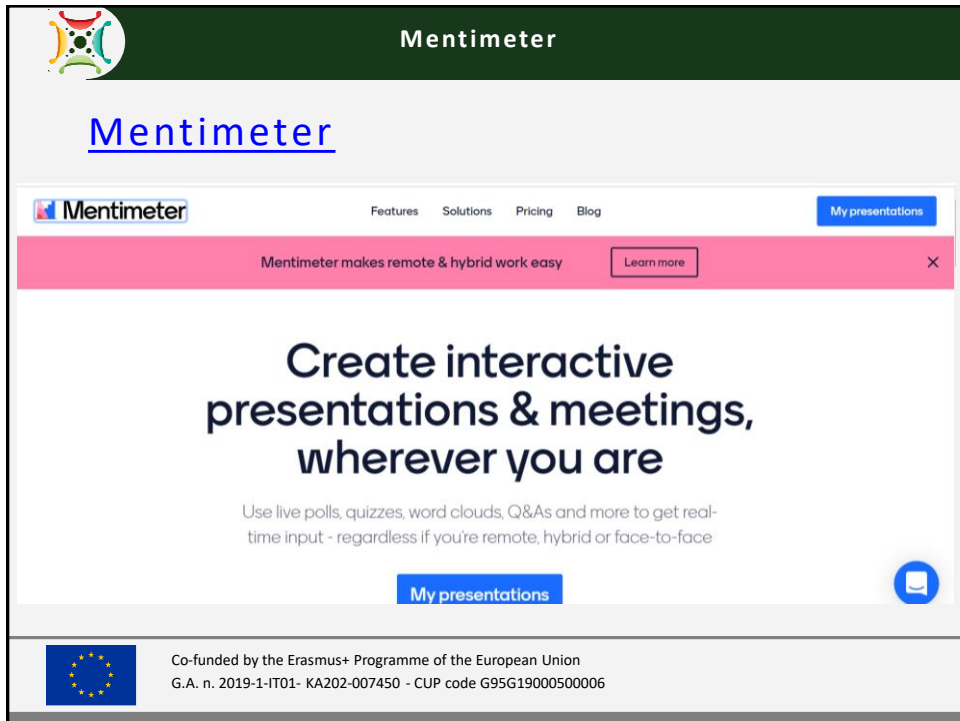
 **Games Without Barriers project** Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union G.A. n. 2019-1-IT01- KA202-007450 - CUP code G95G19000500006  
The content of this document represents the views of the authors only and is their sole responsibility; it cannot be considered to reflect the views of the National Agency or the European Commission or any other body of the European Union. The National Agency and the European Commission do not accept any responsibility for use that may be made of the information it contains.



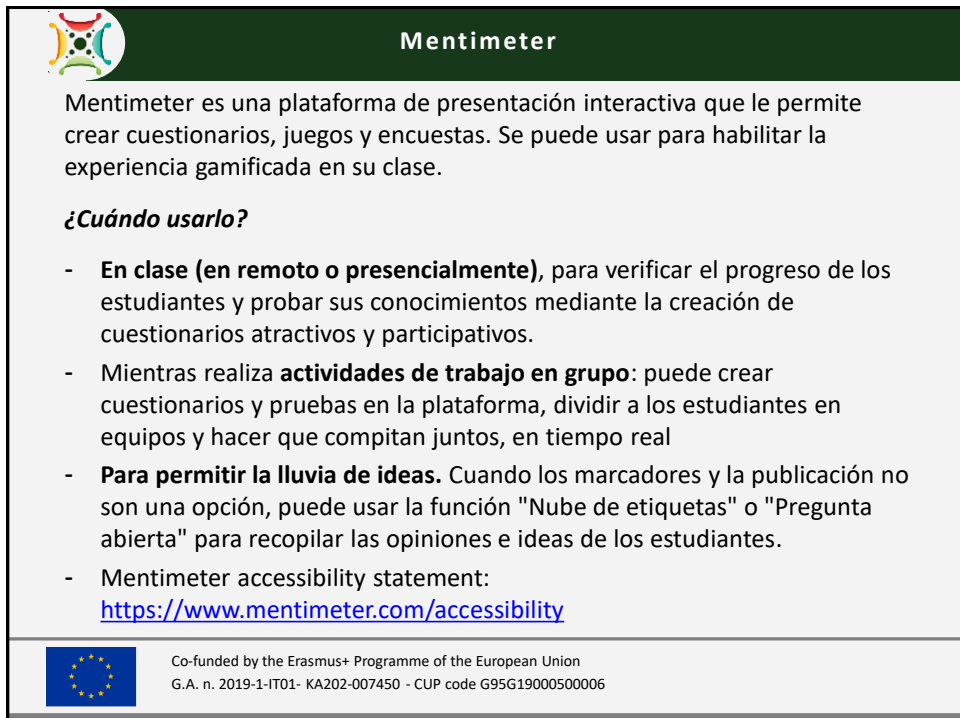
Este documento contiene explicaciones prácticas y ejemplos sobre cómo utilizar la aplicación y las herramientas del kit de herramientas para planificar y llevar a cabo actividades de formación.

 Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union  
G.A. n. 2019-1-IT01- KA202-007450 - CUP code G95G19000500006





The screenshot shows the Mentimeter website homepage. At the top, there is a dark green header with the Mentimeter logo and the word "Mentimeter" in white. Below the header, the word "Mentimeter" is written in a large, blue, underlined font. The main navigation bar includes links for "Features", "Solutions", "Pricing", and "Blog", along with a "My presentations" button. A pink banner below the navigation bar reads "Mentimeter makes remote & hybrid work easy" with a "Learn more" button. The central content area features the headline "Create interactive presentations & meetings, wherever you are" and a sub-headline: "Use live polls, quizzes, word clouds, Q&As and more to get real-time input - regardless if you're remote, hybrid or face-to-face". A "My presentations" button is located at the bottom of this section. At the very bottom of the page, there is a footer with the European Union flag and the text: "Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union G.A. n. 2019-1-IT01- KA202-007450 - CUP code G95G19000500006".



The screenshot shows the same Mentimeter website homepage as above, but with Spanish text. The main headline is "Mentimeter es una plataforma de presentación interactiva que le permite crear cuestionarios, juegos y encuestas. Se puede usar para habilitar la experiencia gamificada en su clase." Below this, there is a section titled "¿Cuándo usarlo?" followed by a list of bullet points:

- **En clase (en remoto o presencialmente)**, para verificar el progreso de los estudiantes y probar sus conocimientos mediante la creación de cuestionarios atractivos y participativos.
- Mientras realiza **actividades de trabajo en grupo**: puede crear cuestionarios y pruebas en la plataforma, dividir a los estudiantes en equipos y hacer que compitan juntos, en tiempo real
- **Para permitir la lluvia de ideas**. Cuando los marcadores y la publicación no son una opción, puede usar la función "Nube de etiquetas" o "Pregunta abierta" para recopilar las opiniones e ideas de los estudiantes.
- Mentimeter accessibility statement:  
<https://www.mentimeter.com/accessibility>

At the bottom of the page, there is a footer with the European Union flag and the text: "Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union G.A. n. 2019-1-IT01- KA202-007450 - CUP code G95G19000500006".

**Cómo usar- Mentimeter**

## ¿Cómo subscribirse?

- Haga clic en el botón en el lado derecho de su pantalla y **regístrese gratis**. Si lo desea, puede agregar alguna función de personalización a su cuenta suscribiéndose con una tarifa mensual con el programa para educadores

Boost engagement in the classroom with the plan that's right for you

Not a teacher or student? See Mentimeter [for Professionals](#)

Free	Basic	Pro	Campus	Custom
<p>Try out Mentimeter to engage your audience.</p> <p><b>\$0</b></p> <p>No credit card needed</p> <p><a href="#">Get started</a></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Unlimited audience</li> <li>Unlimited presentations</li> <li>Up to 2 question slides</li> <li>Up to 5 quiz slides</li> </ul>	<p>The essentials for engaging your students.</p> <p>\$9.99/month <small>40% DISCOUNT</small></p> <p><b>\$6<sup>99</sup>/month</b></p> <p>Billed annually incl. tax. Price per presenter/seat</p> <p><a href="#">Buy Basic</a></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>All Free features, plus</li> <li>Unlimited questions</li> <li>Import presentations</li> <li>Export results to Excel</li> </ul>	<p>All the power to customize your presentations.</p> <p>\$24.99/month <small>40% DISCOUNT</small></p> <p><b>\$14<sup>99</sup>/month</b></p> <p>Billed annually incl. tax. Price per presenter/seat</p> <p><a href="#">Buy Pro</a></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>All Basic features, plus</li> <li>Moderate the Q&amp;A</li> <li>Add your custom design</li> <li>Collect audience details</li> </ul>	<p>An Enterprise solution tailored to your educational organization.</p>	<p><a href="#">Learn more</a></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>All Pro features, plus</li> <li>Single Sign-On</li> <li>Shared templates</li> <li>Success manager</li> </ul>

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union  
G.A. n. 2019-1-IT01- KA202-007450 - CUP code G95G19000500006

**Cómo usar- Mentimeter**

No presentations here yet!

Start creating interactive and engaging presentations to include your audience.

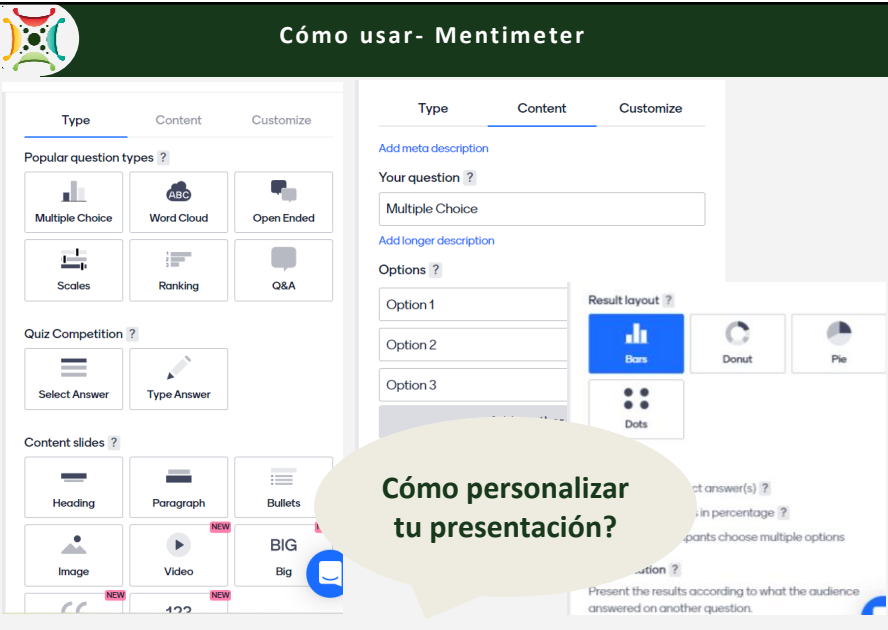
[+ New presentation](#) [Simple presentation builder](#)

Click en «**New Presentation**» para empezar

Elegir un tipo de diapositiva (**slide type**) entre las muchas disponibles!

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union  
G.A. n. 2019-1-IT01- KA202-007450 - CUP code G95G19000500006

## Cómo usar- Mentimeter



Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union  
G.A. n. 2019-1-IT01- KA202-007450 - CUP code G95G19000500006

## Cómo usar- Mentimeter

Puede elegir entre diferentes tipos de diapositivas de preguntas:

- **Multiple choice** (opción múltiple): los participantes deben elegir una respuesta correcta entre tres o más.
- **Word cloud** (nube de palabras): cada participante ingresa un máximo de 3 palabras relacionadas con un tema común. Las respuestas dadas compondrán una «nube de etiquetas» (tag cloud).
- **Open ended** (final abierto): cada participante puede responder la pregunta dada con unas pocas líneas.
- **Scales** (escalas): el participante debe votar en una escala similar a la de Likert\*.
- **Ranking** (clasificación): los participantes deben calificar las respuestas clasificándolas.
- **Q&A** (preguntas y respuestas): pregunta simple que debe responderse con una frase corta.

\*Escala de Likert: es un método de medición utilizado por los investigadores con el objetivo de evaluar la opinión y actitudes de las personas.

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union  
G.A. n. 2019-1-IT01- KA202-007450 - CUP code G95G19000500006



### Cómo usar- Mentimeter

- Para fomentar la competencia y el aprendizaje basado en juegos en la clase, puede utilizar las diapositivas de la **competición quiz**, donde el participante puede seleccionar o escribir las respuestas correctas. **Cuanto más rápido se escriba ganará puntos extra.**

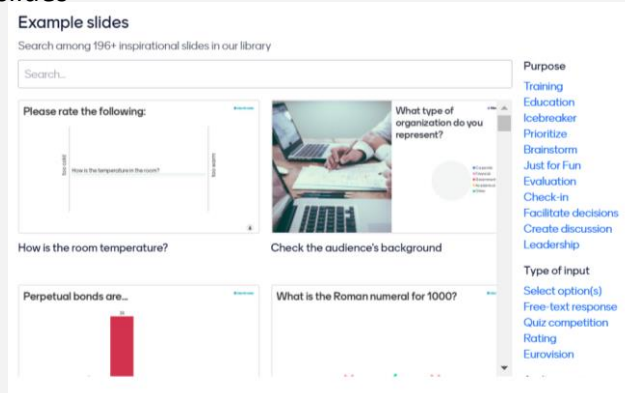


Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union  
G.A. n. 2019-1-IT01- KA202-007450 - CUP code G95G19000500006



### Cómo usar- Mentimeter

- Para inspirarse, eche un vistazo a las «diapositivas de ejemplo» (*example slides*): a set of suggested usage of quiz and question slides



The screenshot shows a library of 'Example slides' with a search bar and a list of slide types. The slide types include:

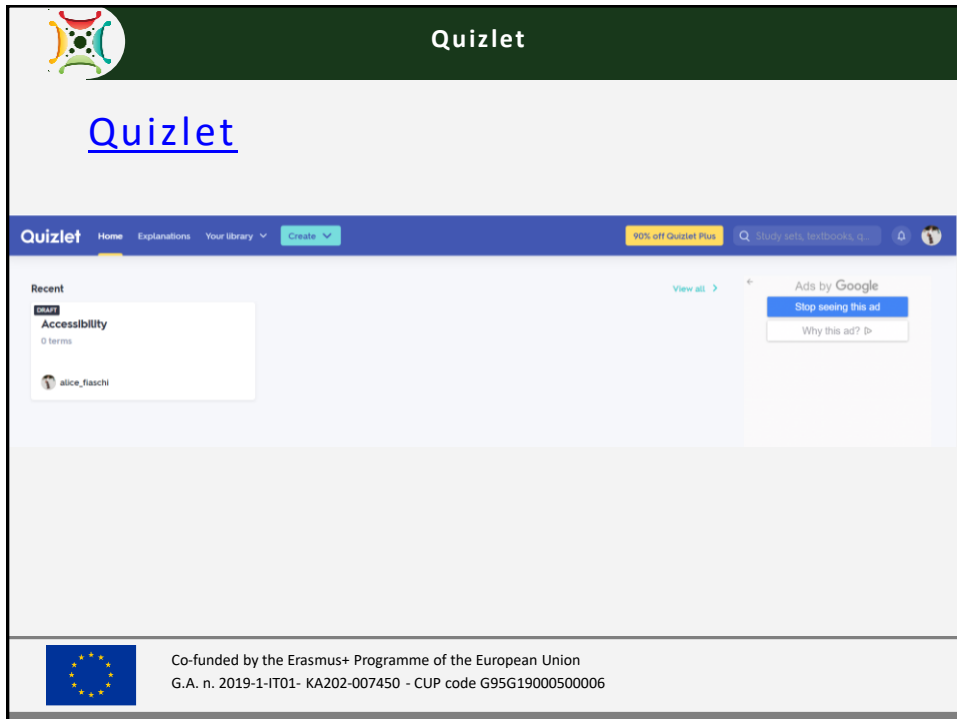
- Training
- Education
- Icebreaker
- Prioritize
- Brainstorm
- Just for Fun
- Evaluation
- Check-in
- Facilitate decisions
- Create discussion
- Leadership

The 'Type of input' options are:

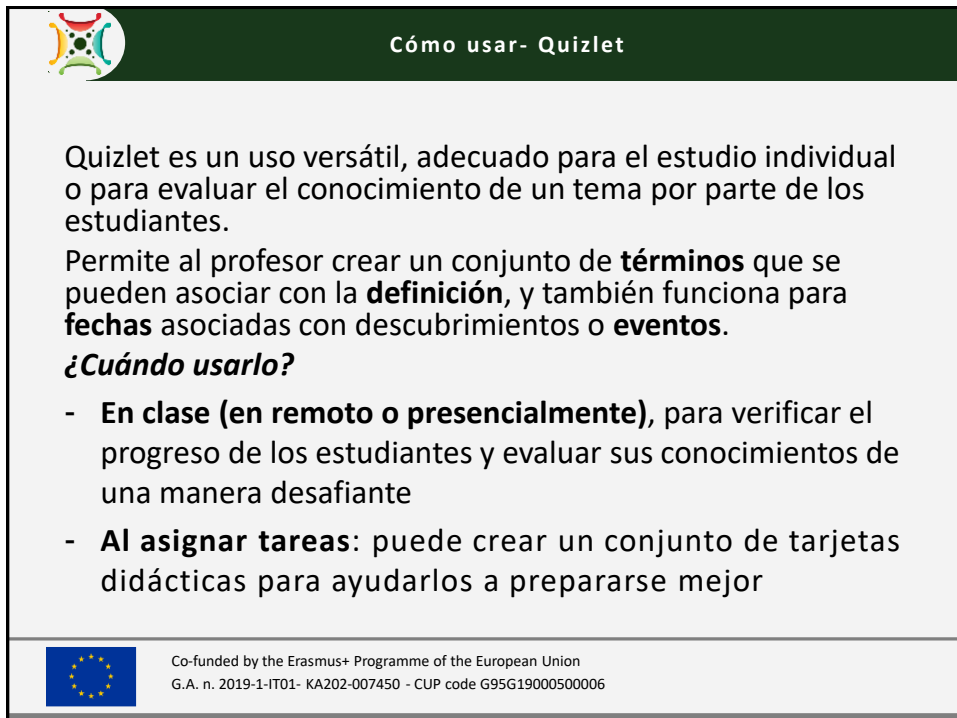
- Select option(s)
- Free-text response
- Quiz competition
- Rating
- Eurovision



Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union  
G.A. n. 2019-1-IT01- KA202-007450 - CUP code G95G19000500006



The screenshot shows the Quizlet website. At the top, there is a dark green header with the Quizlet logo and the word "Quizlet" in white. Below the header, the word "Quizlet" is written in a large, blue, serif font. The main navigation bar is blue and contains the Quizlet logo, "Home", "Explanations", "Your library", and a "Create" button. To the right of the navigation bar, there is a yellow badge that says "90% off Quizlet Plus", a search bar with the text "study sets, textbooks, q...", and a user profile icon. Below the navigation bar, there is a "Recent" section with a card for "Accessability" by "alice\_fiaschi". To the right of the "Recent" section, there is an "Ads by Google" section with a "Stop seeing this ad" button and a "Why this ad?" link. At the bottom of the page, there is a European Union flag and the text: "Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union G.A. n. 2019-1-IT01- KA202-007450 - CUP code G95G19000500006".



The screenshot shows a page titled "Cómo usar- Quizlet". At the top, there is a dark green header with the Games Without Barriers logo and the text "Cómo usar- Quizlet". The main content area is white and contains the following text:

Quizlet es un uso versátil, adecuado para el estudio individual o para evaluar el conocimiento de un tema por parte de los estudiantes.

Permite al profesor crear un conjunto de **términos** que se pueden asociar con la **definición**, y también funciona para **fechas** asociadas con descubrimientos o **eventos**.

**¿Cuándo usarlo?**

- **En clase (en remoto o presencialmente)**, para verificar el progreso de los estudiantes y evaluar sus conocimientos de una manera desafiante
- **Al asignar tareas:** puede crear un conjunto de tarjetas didácticas para ayudarlos a prepararse mejor

At the bottom of the page, there is a European Union flag and the text: "Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union G.A. n. 2019-1-IT01- KA202-007450 - CUP code G95G19000500006".



### Cómo usar- Quizlet

## ¿Cómo subscribirse?

- Haga clic en el botón en la parte superior derecha de su pantalla y **regístrese gratis**. Si lo desea, puede agregar alguna función de personalización a su cuenta suscribiéndose con un programa de educación
- Después de registrarse, puede comenzar a crear su conjunto de estudio haciendo clic en el botón "Comenzar" o "Crear" (*Get started* o *Create*).



Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union  
G.A. n. 2019-1-IT01- KA202-007450 - CUP code G95G19000500006

### Cómo usar- Quizlet

## Create a new study set

Enter a title, like "Biology - Chapter 22: Evolution"  
TITLE

Add a description...  
DESCRIPTION

Empiece por crear un entorno de estudio (*study set*): será la base para generar pruebas verdaderas / rápidas, pruebas de memoria y conjuntos de tarjetas flash.

Inserte **términos y definiciones, e imágenes** si lo desea

1

Enter term  
TERM

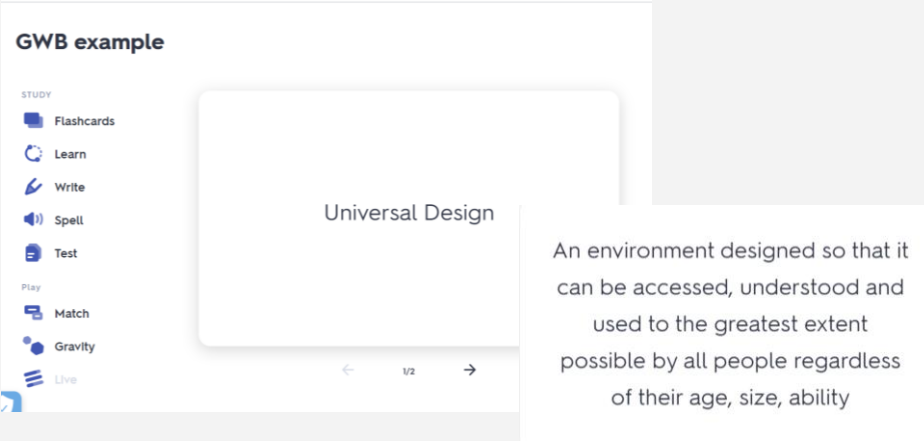
Enter definition  
DEFINITION

2

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union  
G.A. n. 2019-1-IT01- KA202-007450 - CUP code G95G19000500006

### Cómo usar- Quizlet

## 1. Usar tarjetas didácticas (*flashcards*) para estudiar



**GWB example**

STUDY

- Flashcards
- Learn
- Write
- Spell
- Test

Play

- Match
- Gravity
- Live

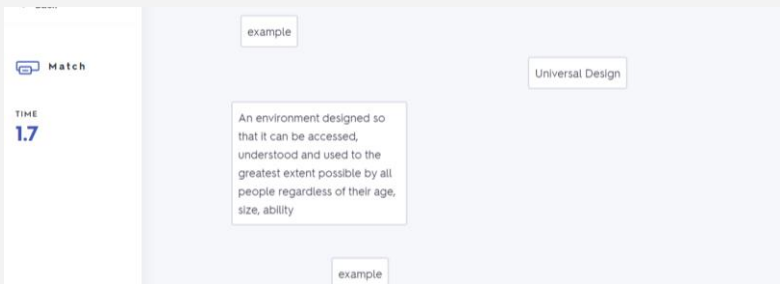
Universal Design

An environment designed so that it can be accessed, understood and used to the greatest extent possible by all people regardless of their age, size, ability

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union  
G.A. n. 2019-1-IT01- KA202-007450 - CUP code G95G19000500006

### Cómo usar- Quizlet

## 2. Juega con las opciones de combinación



Match

TIME 1.7

example

Universal Design

An environment designed so that it can be accessed, understood and used to the greatest extent possible by all people regardless of their age, size, ability

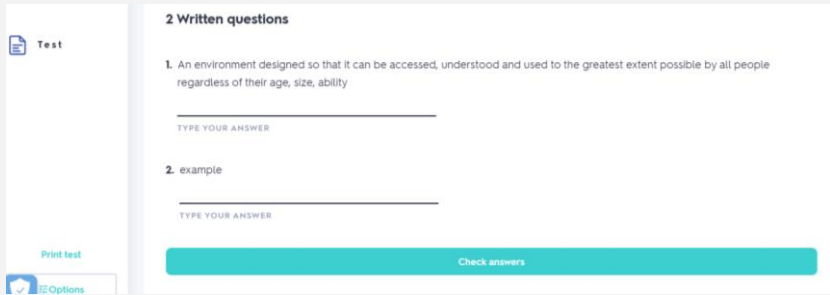
example

Si hace clic en *Match*, «Coincidir», el sistema creará automáticamente un conjunto de tarjetas de memoria / coincidentes, a partir del entorno de estudio que creó. Puede dar el enlace a sus alumnos para que participen en un tipo diferente de actividad de aprendizaje.

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union  
G.A. n. 2019-1-IT01- KA202-007450 - CUP code G95G19000500006


## Cómo usar- Quizlet

### 3. Create your tests



The screenshot shows the Quizlet interface for creating a test. On the left, there is a 'Test' button. The main area is titled '2 Written questions' and contains two questions: '1. An environment designed so that it can be accessed, understood and used to the greatest extent possible by all people regardless of their age, size, ability' and '2. example'. Each question has a 'TYPE YOUR ANSWER' input field. At the bottom, there is a 'Check answers' button. On the left side of the interface, there are also 'Print test' and 'Options' buttons.

Si hace clic en *Test*, «Prueba», el sistema creará un test automáticamente, a partir del entorno de estudios que creó.

 Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union  
G.A. n. 2019-1-IT01- KA202-007450 - CUP code G95G19000500006

## Padlet

### Padlet



The screenshot shows the Padlet interface. At the top, it says 'Hi, Alice Welcome to Padlet!'. Below this are buttons for 'MAKE A PADLET', 'JOIN A PADLET', 'GALLERY', and 'UPGRADE'. On the left, there is a sidebar with 'Recents' and 'NEW FOLDER'. The main area shows a 'Signalibri' padlet with a book cover image. A search bar is visible at the top right.

Padlet es una herramienta muy útil para involucrar a los estudiantes en una lluvia de ideas virtual (o física): ¡funciona como una pizarra digital donde todos pueden compartir sus pensamientos e ideas!

 Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union  
G.A. n. 2019-1-IT01- KA202-007450 - CUP code G95G19000500006

## Cómo usar- Padlet

### ¿Cómo inscribirse?








- Puede registrarse **gratis** y crear hasta 3 padlets, o tener un número ilimitado de padlets si se suscribe con una tarifa mensual. Una vez que se registre, en su área tiene la oportunidad de crear **hasta 3 padlets** (¡o puede compartir uno con sus colegas y amigos!)



Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union  
G.A. n. 2019-1-IT01- KA202-007450 - CUP code G95G19000500006

## Cómo usar- Padlet

Start with a blank ...

 <b>Wall</b> PREVIEW Pack content in a brick-like layout. <b>SELECT</b>	 <b>Stream</b> PREVIEW Streamline content in an easy to read, top-to-bottom feed. <b>SELECT</b>	 <b>Grid</b> PREVIEW Arrange content in rows of boxes. <b>SELECT</b>	 <b>Shelf</b> PREVIEW Stack content in a series of columns. <b>SELECT</b>
 <b>Backchannel</b> PREVIEW Communicate in a chat like environment. <b>SELECT</b>	 <b>Map</b> PREVIEW Add content to points on a map. <b>SELECT</b>	 <b>Canvas</b> PREVIEW Scatter, group, or place content in any way. <b>SELECT</b>	

Empiece por crear una plantilla haciendo clic en «**Make a Padlet**»: ¡se le presentará un gran conjunto de “fondos” para elegir!

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union  
G.A. n. 2019-1-IT01- KA202-007450 - CUP code G95G19000500006



## Cómo usar- Padlet

Puedes elegir entre diferentes tipos de fondos:

**Muro (Wall):** su contenido se empaquetará en un diseño similar a un ladrillo.

**Corriente (Stream):** el contenido se mostrará en una fuente fácil de leer de arriba a abajo.

**Cuadrícula (Grid):** el texto se insertará en cuadros

**Estante (Shelf):** puede crear columnas de contenido con títulos, los participantes agregarán su contribución en la columna específica

**Mapa (Map):** los contenidos se agregarán en los puntos del mapa

**Lienzo (Canvas):** el propietario del padlet puede dispersar, agrupar y conectar contenido de cualquier forma.

**Línea de tiempo (Timeline):** cree una línea de tiempo donde pueda colocar contenidos



Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union  
G.A. n. 2019-1-IT01- KA202-007450 - CUP code G95G19000500006