Programa detallado del curso

Título de la actividad de aprendizaje	**Búsqueda de recursos para poner en práctica nuestras aficiones**
Tema	**Perseguir las propias aficiones y pasiones con el uso de las TIC**
Resumen de la actividad	Después de conocer los beneficios para la salud mental y física de las aficiones y pasiones, y de reflexionar sobre las propias aficiones y pasiones, esta sesión pretende proporcionar habilidades para buscar recursos para ponerlas en práctica con el uso de las TIC. Hoy en día, Internet y las TIC nos ofrecen numerosas posibilidades para desarrollar nuestras habilidades, así como para aprender cosas nuevas. Por un lado, podemos utilizar diferentes programas informáticos para desarrollar habilidades y aficiones (pintura digital, creación musical, fotografía, videojuegos, etc...). Por otro lado, podemos encontrar numerosos tutoriales y clases, tanto gratuitas como de pago, para aprender cosas nuevas. En esta sesión se explicarán todas las posibilidades que los participantes pueden encontrar en este sentido, así como se les animará a ser activos y aprovechar todas las opciones, según sus aficiones y pasiones.
Duración	120 min
Edad	30+
Objetivos de la actividad	- conocer diferentes recursos TIC para poner en práctica sus aficiones - conocer los principales sitios web, programas y aplicaciones para buscar sus intereses - aprender a crear un canal de Youtube con listas - aprender a usar Google Maps - aprender a usar Power Point
Orientación para una correcta realización de las actividades	
Metodología para la realización de la actividad	Esta sesión tendrá lugar en una sala de ordenadores conectada a Internet con un proyector multimedia conectado. El proceso de enseñanza debe realizarse con un máximo de 12 alumnos. Se trata de una actividad de aprendizaje principalmente práctica, por lo que los participantes serán protagonistas del proceso. La persona formadora hará hincapié en la importancia de la participación activa. Esto significa que fomentará la participación si no fluye de forma natural: haciendo preguntas abiertas, animando a los participantes a pensar en ejemplos cotidianos sobre el tema, etc.. Se debe poner gran énfasis en las actividades diarias, un mínimo de teoría y todo para apoyar con herramientas interactivas.

Erasmus+
Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union
is better life

	Las actividades también se centrarán en la metodología del aprendizaje cooperativo, organizando la clase en pequeños grupos mixtos y heterogéneos (4 - 6 participantes por grupo) en los que los alumnos trabajan de forma coordinada para resolver tareas y compartir opiniones.
Metodología	Exposición oral, ejercicios, lluvia de ideas, concurso, espectáculo multimedia Trabajo en parejas, trabajo en grupo, debate Actividades prácticas
Herramientas y materiales	- material de formación preparado por el formador - ordenadores / tabletas / teléfonos inteligentes, conexiones a Internet, proyector - presentación con información y gráficos clave - aplicaciones informáticas
Conocimientos adquiridos durante las clases	El participante es capaz de: - reconocer qué recursos TIC son más apropiados para sus aficiones y pasiones - usar motores de búsqueda para buscar información relevante - usar las herramientas de Youtube - usar Google maps - usar Power Point
Habilidades	Cómo buscar diferentes recursos en Internet, cómo aprovechar los recursos gratuitos de las TIC, cómo utilizar Youtube, cómo utilizar los mapas de Google, cómo seleccionar y presentar la información utilizando Power Point, cómo comunicarse con los demás, cómo dar feedback a los demás.
Procedimiento	Esta unidad empezará con una bienvenida y continuará con una actividad de desparasitación a modo de rompehielos. El objetivo principal es la integración de todos los participantes. La siguiente tarea es la exposición del tema, conectándolo con ejemplos prácticos de la vida cotidiana. Todo se apoya en una presentación interactiva y en el fomento del debate y la participación de los alumnos.
Sesión 1 **Sesión de apertura** *30 min*	El formador presenta esta sesión y da la bienvenida a todos (especialmente a los nuevos alumnos). Pedirá a los participantes que hagan un pequeño resumen de la sesión anterior. A continuación, se llevará a cabo una breve actividad para romper el hielo: "Dos verdades y una mentira": Una vez reunidos, se hace que cada persona proponga dos cosas verdaderas sobre sí misma y otra falsa, relacionada con sus aficiones y pasiones. A continuación, cada persona presenta lo que se le ha ocurrido. Todo el mundo intenta adivinar la respuesta correcta, lo que da lugar a anécdotas sobre experiencias vitales pasadas y facilita una conversación atractiva y agradable. A continuación, la persona formadora hará una presentación sobre los contenidos teóricos de la sesión.
Sesión 2 *75 min*	**Contenidos teóricos y prácticos** Basándose en todas las aficiones que los participantes han sugerido en las sesiones anteriores, el formador explicará cómo pueden utilizar las TIC e Internet para llevarlas a cabo. Este

	contenido depende de cada grupo y el formador tendrá que elaborarlo después de las dos sesiones anteriores; también depende del país y del idioma de los participantes. Al mismo tiempo que presenta los recursos, abrirá programas informáticos o sitios web y los participantes los verán en la pantalla, proyectados. Algunos ejemplos pueden ser: **1. Páginas web, software y aplicaciones smartphone para desarrollar nuestras adiciones y pasiones** • Aficiones generales: fotografía (Adobe Photoshop, Gimp softwares); creación de video (Movavi, Windows Movie Maker), cocina (BBC Good Food app, Smart recipes app); Sports (www.healhline.com, My fitness pal app); Cine (plataformas de streaming como Netflix, HBO,etc…); Languages (Duolingo app); • Aficiones educativas: coursera.org/courses, www.edx.org, tutoriales Youtube. • Hobbies de coleccionismo: www.collectors.com • Hobbies de competición: juegos y torneos online. **2. Búsqueda de tutoriales gratuitos y cursos: uso de Youtube** El formador presentará "Youtube". Es posible que varios participantes lo conozcan, el formador les preguntará cómo lo usan, qué vídeos utilizan para buscar. El formador se centrará en los tutoriales gratuitos que pueden buscar para desarrollar sus aficiones y pasiones. La persona formadora pedirá a los participantes que realicen una actividad práctica: crearán un canal de Youtube y elaborarán una lista para clasificar los vídeos que les interesan, relacionados con sus aficiones **3. How to use ICT to find activities in our town/city** El formador se centrará en cómo pueden utilizar los buscadores de Internet para encontrar actividades en su pueblo o ciudad. Los participantes buscarán las actividades que les interesan y utilizarán Google Maps para localizarlas en su entorno inmediato. Para finalizar la sesión, los participantes tendrán 15 minutos para elaborar una presentación en Power Point con los siguientes elementos: • Mis aficiones favoritas • 5 sitios web/apps/tutoriales de Youtube relacionados con mis aficiones y pasiones • 2 lugares donde pueda practicarlos en mi pueblo/ciudad. Antes de comenzar este trabajo individual, el formador explicará los fundamentos de Power Point. La actividad se llevará a cabo de forma individual para las personas que ya conocen el software, y en parejas para las personas que no lo conocen. El formador se paseará por el aula para ayudar a quien lo necesite. Después, las personas compartirán sus Power Points en grupos heterogéneos (4 personas). Los miembros del grupo tendrán que dar su opinión sobre la presentación.
Evaluación/ valoración *15 min*	La autoevaluación se realizará mediante la herramienta "Kahoot" (https://kahoot.it/)
Bibliografía, enlaces y recursos	- https://www.mooc-list.com/ - https://support.google.com/youtube/answer/1646861?hl=en - https://hobify.es/

	- https://www.positive-people.org.uk/wp-content/uploads/2017/12/Apps-Hobbies.pdf
Actividades adicionales	Animar a los participantes a explorar las aplicaciones más comunes relacionadas con la sesión, que pueden utilizar también en el PC (Google maps, Youtube, etc.) y también motivarles a seguir explorando otras aplicaciones y software para los mismos fines.
Tutoría para los participantes	Sí; el objetivo de la tutoría es motivar a los participantes para que sean activos y pongan en práctica sus aficiones y pasiones, utilizando las herramientas TIC para desarrollarlas y aprender cosas nuevas, así como para que busquen actividades en su pueblo o ciudad.
Validation of teaching process	Validation of the learning process is welcomed as long as it focuses on a few key points. The method of validation should relate to the way classes are conducted and should motivate participants to act.
Special requirements for the trainer	Teacher should be a facilitator. Except for the theoretical explanation, the role of the teacher/trainer will be facilitator and listener. The following skills are necessary: empathy, active listening, capacity to motivate and make participants share their ideas and reflections.
Innovative elements	The topic of the course itself is innovative, because it's not common to include content about hobbies and passions in learning programs about ICT skills. Other innovative elements are: - Linking theory with practice. - Presentation of different free ICT tools. - Electronic conducted evaluation of activities.