Programa detallado del curso

Título de la actividad de aprendizaje	**Uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en la vida cotidiana**
Tema	**Búsqueda de un evento cultural**
Resumen	Esta parte sirve para una explicación básica de los términos necesarios relacionados con el tema "Búsqueda de un evento cultural – Uso de las TIC en la vida cotidiana". La situación (por ejemplo con COVID-19) no es fácil para una persona que debe pasar gran parte de su tiempo libre en casa. La cultura es un elemento esencial que configura nuestros valores, llena nuestro tiempo libre de entretenimiento, educación y alguna forma de relajación de las responsabilidades cotidianas. En una época en la que no es posible visitar teatros, cines, exposiciones, lugares históricos o de otro tipo, podemos acercarnos al menos un poco al mundo de la cultura gracias a Internet. El alumnado tendrá una idea básica de cómo y dónde encontrar cultura en Internet a partir de recursos oficiales que pueden utilizar si poseen un ordenador / portátil / smartphone / tableta / lector de libros, etc.
Duración	240 minutos (4 horas)
Grupo de edad	30+
Objetivos de la actividad	- conocer los requisitos básicos para la búsqueda de un evento cultural con conexión a Internet - aprender los principales términos - aprender a entrar en el mundo de la búsqueda de un evento cultural en Internet - aprender a utilizar las TIC para la búsqueda de eventos culturales en Internet - aprender qué dispositivos pueden usarse - aprender a dar los primeros pasos - aprender los principios básicos de la seguridad en Internet - aprender a trabajar con navegadores, motores de búsqueda - conocer los diferentes tipos de navegadores y motores de búsqueda - conocer los directorios culturales/sitios web de las instituciones culturales
Orientación para una correcta realización de las actividades	
Metodología para la realización de la actividad	Si queremos encontrar nuevas fuentes interesantes de cultura en Internet o si queremos utilizar un recurso ya conocido que nos lleve a una cierta conexión con la cultura, debemos conocer los puntos básicos para entrar en el mundo de Internet y saber utilizar nuestros dispositivos. La cultura es un elemento interesante que una gran parte de la sociedad necesita para vivir.

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

	En un momento en que no es posible que una persona asista a un evento cultural, Internet puede ayudarnos. Gracias al tema de la cultura, podemos enseñar a los alumnos habilidades informáticas básicas que pueden seguir utilizando en su vida diaria. En el tema de la cultura, podemos esconder la enseñanza de habilidades informáticas, lo que lleva a la adquisición de cosas nuevas de una manera interesante, motivadora y tranquila. El método de la narración de historias será muy útil para ocultar el "curso de informática" en un entorno de cultura amable. No pretendemos asustar a nuestros alumnos con cuestiones técnicas, así que la historia de la vida cotidiana nos llevará al objetivo. También podemos mencionar un "problema" y nuestro alumno tratará de resolverlo (método de enseñanza de problemas). Todas las ayudas visuales (presentaciones, imágenes, vídeos, sonidos, animaciones...) son muy bienvenidas. Hay que hacer mucho hincapié en las actividades cotidianas, mínima teoría y todo para apoyar con herramientas interactivas. El proceso de enseñanza debe llevarse a cabo con un máximo de 12 alumnos y todos deben contar con el apoyo de un segundo formador que proporcionará apoyo individual a los alumnos. El proceso de enseñanza debe centrarse al máximo en el objetivo del tema. Es necesario centrarse en la interfaz gráfica general, especialmente para la parte del curso que se impartirá en línea. Los alumnos tendrían la oportunidad de discutir sus dudas con el responsable del curso.
Métodos	Trabajo individual Autoestudio Trabajo en pareja Trabajo en grupo Narración de historias Método de resolución de problemas Método de demostración Lluvia de ideas WBTs Aprendizaje social Simulación Aprendizaje basado en el juego E-learning M-learning
Herramientas y materiales	Ordenadores/portátiles/portátiles/lectores de libros/smartphones, conexiones a Internet, proyector de datos, presentación/material con información clave y gráficos, navegadores web, herramientas básicas centradas en la seguridad de Internet, ejemplos de dónde encontrar cultura en Internet, señales en Internet centradas en la cultura, ejemplos de aplicaciones centradas en la cultura.
Conocimiento adquirido durante las clases	El participante es capaz de: - utilizar Internet para buscar un evento cultural - usar Internet para realizar búsquedas

	- usar los buscadores de internet - utilizar las herramientas de las TIC centrándose en la cultura - utilizar dispositivos específicos para entrar en el mundo de Internet con un enfoque cultural - utilizar la aplicación centrándose en la cultura - saber cómo preparar los dispositivos para entrar en el mundo de Internet centrándose en la seguridad - saber cómo hacer más fácil nuestra vida diaria gracias a las TIC e Internet - resolver nuevas situaciones y desarrollar nuestras habilidades y conocimientos - capacidad para resolver de forma práctica las necesidades cotidianas
Habilidades	Cómo definir las palabras clave, cómo entrar en el mundo de la cultura en Internet, aprender una comprensión básica de cómo utilizar las TIC para la cultura en Internet y qué se puede utilizar, aprender una comprensión básica de las principales herramientas/servicios, cómo buscar en Internet, cómo utilizar los motores de búsqueda, cómo trabajar con seguridad en Internet.
Proceso	Todo comenzará con una bienvenida y continuará con una actividad de calentamiento. A continuación, se narra la vida cotidiana, que incluye temas objetivos específicos. Todo se apoya en una presentación/herramienta interactiva, en trabajos prácticos y en la repetición de elementos importantes.
Sesión 1 **Sesión de apertura** *30 min*	El formador se presenta y da la bienvenida a los nuevos alumnos del curso. Los alumnos formarán parejas. En la pareja los alumnos tratarán de obtener la información básica sobre ellos mismos /nombre, por qué ha venido al curso...etc./ Se presentan unos a otros ante el grupo del curso. Todo puede apoyarse en placas con nombres. Los postes con los nombres se pegan con cinta adhesiva o se pegan de forma visible en la ropa. **El formador informará a los participantes sobre las normas, dirá unas palabras sobre el curso y sus vínculos con los temas anteriores y futuros.** El formador puede establecer los objetivos y el programa del módulo (depende de cómo trabaje el formador con la historia). ***Ejemplo de cómo empezar a trabajar con un tema:*** *Saludos y bienvenidos a la clase de hoy que se va a centrar en la cultura en Internet. Primero vamos a echar un breve vistazo a lo que va a ser el contenido de la clase. Dentro de unos minutos formaremos parte de un entorno cultural virtual. Sabremos qué es lo que está preparado y te espera. La cultura está cerca de ti y sólo tienes que elegir. Antes de que eso ocurra, me gustaría hacerte una pregunta básica. ¿Tienes alguna experiencia en este mundo de la cultura? ¿Cómo podemos ir a por la cultura?* **Otros elementos de motivación son muy bienvenidos.**
Sesión 2 La historia 30 *min*	**La historia es especialmente importante para esta parte.** El entrenador podría empezar con una historia: *"Intenta imaginar que hay mal tiempo fuera, que no te tienta a abrir la puerta y salir. O puedes imaginar que tu estado de salud actual no te permite desplazarte al cine o al teatro. Tienes que quedarte en casa o quieres quedarte en casa. Seguro que usted también tiene en sus sueños el destino ideal, que está relacionado con algún elemento de la cultura. El viaje*

	puede ser muy costoso y complicado. ¿Se imagina estar sentado en un avión durante más de 15 horas? Para algunos, la idea de viajar al otro lado del mundo no es precisamente agradable. . Todo se apoyará en las imágenes/sonido para crear una atmósfera auténtica. / En la plataforma online se puede disponer de una animación para facilitar el máximo acercamiento a la realidad/. *¿Y ahora qué? ¿Cómo puedes acercarte a la cultura? ¿Puedes tratar de idear una alternativa?* Da suficiente espacio a los participantes para que compartan sus ideas y pensamientos. Apoyar el debate en sus grupos y animar a los participantes a ser activos e implicarse. **En esta sección, nuestros alumnos tienen que llegar al punto de entender que esta situación se puede resolver fácilmente con la ayuda de las TIC y las herramientas de Internet. En esta sección, la idea inicial del alumno es importante. No tienen que utilizar ningún procedimiento o herramienta específica.** El formador, al final de esta sección, resume lo más importante del tema.
Sesión 3 Continuación de la historia - estar preparado, los términos principales, cómo estar preparado para el primer paso 45 *min*	**En esta sección, el profesor debe seguir conectando todo con la historia y centrarse en los pasos específicos que llevarán a la preparación para el uso de una herramienta concreta en la siguiente sección.** ***El formador preguntará a los alumnos del curso:*** *Sí, así es, la cultura se puede encontrar en Internet. Pero antes de ir a ver exactamente qué y cómo podemos encontrarla en Internet, conviene estar preparado para los primeros pasos. ¿Crees que tu dispositivo está preparado?* ***Dígame, ¿qué cree que hay que comprobar antes de entrar en el mundo virtual de la cultura?*** **La atención debe centrarse en los siguientes términos:** - **dispositivos funcionales específicos (ordenador/portátil/portátil/tableta/teléfono inteligente/lector de libros, etc).** - **conexión a Internet activa y suficientemente rápida (móvil o fija)** - **navegador/aplicación de internet** - **motor de búsqueda y cómo buscar información en Internet** - **información básica sobre los riesgos de seguridad en Internet** - **recomendaciones de seguridad** - **piense antes de cada clic** - **la publicidad en Internet y sus formas** Todo será apoyado con las fotos / puede ser a través de la presentación / con el fin de crear un ambiente auténtico. Las imágenes pueden ser de forma muy sencilla. Dar suficiente espacio a los participantes para que compartan sus ideas y pensamientos. Apoyar el debate en sus grupos y animar a los participantes a ser activos e implicarse. El formador que aparece al final de esta sección resume lo más importante de la diferencia.

Sesión 4 Ejemplo de herramientas: estamos preparados para la cultura en Internet 120 *min*	**En esta sección, es necesario centrarse en una demostración práctica específica. Es necesario familiarizar a los alumnos con varias herramientas / recursos interesantes que se centran en la cultura. Se parte de la base de que las herramientas/recursos serán los más utilizados en una determinada zona/país.** **Conviene centrar la atención de los alumnos primero en los elementos comunes y sencillos de la cultura, para luego profundizar en las posibilidades de elementos más complejos.** *En primer lugar, las demostraciones prácticas se centrarán en el acceso al archivo y a la emisión en línea de la televisión y la radio locales. Es necesario mostrar primero todo y luego dar tiempo a los alumnos para que lo prueben.* *A continuación, es buena idea pasar a algunas fuentes LEGALES y conocidas que pueden utilizarse para ver películas y otras grabaciones de espectáculos. Después podemos centrar nuestra atención en los viajes, las visitas virtuales a lugares interesantes, las visitas virtuales a museos y exposiciones actuales, las visitas virtuales a monumentos y obras de artistas. Por último, podemos mostrar archivos centrados en libros, revistas, etc.* *Para mantener la interacción con nuestro grupo, es necesario tener preparadas las preguntas básicas. Tenemos que centrarnos en obtener respuestas de los alumnos, que sólo pueden basarse en un nivel teórico. Es esencial que los alumnos reflexionen sobre las cuestiones que han surgido.* ***Ejemplos de preguntas:*** *¿Qué recursos culturales puedes encontrar en Internet?* *¿Qué recursos pueden ser los básicos?* *¿Por qué es conveniente utilizarlos?* *¿Puedo viajar por Internet? ¿Qué puedo descubrir? ¿Lo has probado alguna vez?* *¿Tienes alguna suscripción al mundo de la cultura en Internet? ¿De qué tipo? ¿Le gustaría tener una suscripción? ¿Ha oído hablar de alguna opción?* *¿Has oído hablar del término fuente legal / ilegal?* Todo será apoyado con las fotos / puede ser a través de la presentación / con el fin de crear un ambiente auténtico. Las imágenes pueden ser de forma muy sencilla. Puede ser una parte teórica / aburrida / por lo que un gran número de imágenes son bienvenidas. Dar suficiente espacio a los participantes para que compartan sus ideas y pensamientos. Apoyar el debate en sus grupos y animar a los participantes a ser activos e implicarse. **Tras el debate se realizará una demostración de uso, los alumnos probarán todo individualmente, y se contará con el apoyo de los profesores principales y asistentes.** El formador que aparece al final de esta sección resume lo más importante sobre los requisitos básicos para utilizar herramientas en Internet. **Al final, resuma la historia. Destaca que los participantes han conseguido resolver el problema por sí mismos.** ***Ejemplo de finalización de un tema:*** *"Sí, a veces puede haber situaciones en las que no se puede ir a un museo, no se puede visitar una exposición, no se puede ir al cine o ir al otro lado del mundo para ver un determinado monumento cultural. Puede haber infinidad de razones por las que no es posible. Todo el mundo puede estar en contacto con la cultura, que tiene la oportunidad de*

	conectarse a Internet y tiene algún dispositivo que se convertirá en su billete para el mundo de la cultura. ¡Cumple tus sueños!"
Evaluación/ valoración *15 min*	Se puede utilizar con Kahoot o con papeles adhesivos post-it
Bibliografía, enlaces o recursos	Enlaces relacionados con el tema que se está tratando. Debe ser actual para el país y la hora actual. www.ceskatelevize.cz/ivysilani www.play.iprima.cz www.novaplus.nova.cz www.barrandov.tv/video www.youtube.com www.rozhlas.cz/iradio/zive www.hledani.rozhlas.cz/iradio www.play.cz www.abradio.cz https://www.airpano.com/360photo/Sydney-Australia/ www.airpano.com Virtual tour of the ŠKODA Museum https://exhibition.indihu.cz/view/Parlament/start https://www.nm.cz/virtualne-do-muzea/virtualne-do-muzea-bez-barier/audiozaznamy-virtualnich-vystav https://www.youvisit.com/tour/louvremuseum https://www.louvre.fr/en/visites-en-ligne https://artsandculture.google.com/ http://emuzeum.cz/ https://www.esbirky.cz/
Actividades adicionales	Es muy popular el uso de diversas aplicaciones en dispositivos que el usuario puede llevar siempre consigo. Una demostración de una aplicación popular que tiene una interfaz de usuario agradable y que invita a una cierta forma en el mundo de la cultura es muy bienvenida.
Tutoría para los oyentes	En este tema, la tutoría es importante para centrarse en las experiencias y necesidades cotidianas. El mentor puede dar a conocer a los alumnos las herramientas y posibilidades, o motivarles en la práctica, cómo es posible tener una vida más fácil gracias a las herramientas de las TIC e Internet. /Las personas que están o deben estar aisladas del mundo ordinario pueden formar parte del mundo de la cultura gracias a Internet. Vale la pena demostrarlo para que tengan la posibilidad de participar activamente./
Validación del proceso de enseñanza	Se agradece una cierta validación del proceso de enseñanza, pero es necesario centrarse en algunos puntos clave que son esenciales. Dada la forma de este proceso de enseñanza, debe

	ser una forma que se centre en conceptos informales o en la posibilidad de utilizar el juego. El examen clásico desmotivará a los alumnos en su camino hacia el éxito. El alumnado también puede demostrar su experiencia tras completar el tema. La demostración puede realizarse mediante alguna forma de comunicación entre el profesor, el alumno y el grupo de alumnos.
Requisitos especiales para el profesor	Los formadores deben tener una formación específica en TIC y estar familiarizados con las aplicaciones/herramientas que se enseñan durante la formación. Además, el formador debe tener experiencia en el trabajo con adultos, especialmente con adultos poco cualificados. Se agradece cierta orientación al mundo virtual de la cultura para que el profesor pueda compartir su experiencia real y práctica con los alumnos.
Elementos innovadores	Utilización del método de narración de historias y del método basado en problemas