



PROGRAMA FORMATIVO

Programa de prevención, identificación y alternativas de ocio al juego y apuestas on line

Mayo 2022

IDENTIFICACIÓN DE LA ESPECIALIDAD Y PARÁMETROS DEL CONTEXTO FORMATIVO

Denominación de la especialidad:	PROGRAMA DE PREVENCIÓN, IDENTIFICACIÓN Y ALTERNATIVAS DE OCIO AL JUEGO Y APUESTAS ON LINE
Familia Profesional:	SERVICIOS SOCIOCULTURALES Y A LA COMUNIDAD
Área Profesional:	ACTIVIDADES CULTURALES Y RECREATIVAS
Código:	SSCB04
Nivel de cualificación profesional:	2

Objetivo general

Proporcionar a los profesionales que trabajan con menores herramientas teórico- prácticas para contextualizar el valor del juego online entre los adolescentes, de manera que los profesionales sean capaces de poner en práctica las técnicas de intervención y prevención en niños y adolescentes que acaban de desarrollar el trastorno en adicciones comportamentales, adquiriendo las competencias necesarias para diseñar un programa de intervención psicoeducativo, así como programas de uso de ocio saludable.

Relación de módulos de formación

Módulo 1	Introducción al programa de prevención, identificación y alternativas de ocio al juego y apuestas on line	6 horas
Módulo 2	Factores implicados en el juego patológico	6 horas
Módulo 3	Las adicciones comportamentales	6 horas
Módulo 4	Detección, evaluación y diagnóstico	8 horas
Módulo 5	Programas de intervención con menores con riesgo de adicción al juego	10 horas
Módulo 6	Desarrollo de las sesiones del programa de intervención	14 horas
Módulo 7	Orientaciones a los programas de ocio saludable: buenas prácticas y retos	10 horas

Modalidades de impartición

Teleformación

Duración de la formación

Duración total	60 horas
Teleformación	Duración total de las tutorías presenciales: 0 horas

Requisitos de acceso del alumnado

Acreditaciones/ titulaciones	Cumplir como mínimo alguno de los siguientes requisitos: - Titulación en FP (Grado Medio).
Experiencia profesional	No se requiere
Modalidad de teleformación	Además de lo indicado anteriormente, los participantes han de tener las destrezas suficientes para ser usuarios de la plataforma virtual en la que se apoya la acción formativa.

Prescripciones de formadores y tutores

Acreditación requerida	Cumplir como mínimo alguno de los siguientes requisitos: - Licenciatura, diplomatura o el título de grado de Psicología, Trabajo Social, Pedagogía, Educación Social, Integración Social o afines
Experiencia profesional mínima requerida	Experiencia docente de al menos 1 año.
Competencia docente	Se requiere un mínimo de 300 horas de experiencia como docente o estar en posesión del Certificado de Profesionalidad de Docencia de la Formación Profesional para el empleo o equivalente.
Modalidad de teleformación	Además de cumplir con las prescripciones establecidas anteriormente, los tutores-formadores deben acreditar una formación, de al menos 30 horas, o experiencia, de al menos 60 horas, en esta modalidad y en la utilización de las tecnologías de la información y comunicación.

Requisitos mínimos de espacios, instalaciones y equipamientos

Para impartir la formación en **modalidad de teleformación**, se ha de disponer del siguiente equipamiento.

Plataforma de teleformación:

La plataforma de teleformación que se utilice para impartir acciones formativas deberá alojar el material virtual de aprendizaje correspondiente, poseer capacidad suficiente para desarrollar el proceso de aprendizaje y gestionar y garantizar la formación del alumnado, permitiendo la interactividad y el trabajo cooperativo, y reunir los siguientes requisitos técnicos de infraestructura, software y servicios:

- **Infraestructura**

- Tener un rendimiento, entendido como número de alumnos que soporte la plataforma, velocidad de respuesta del servidor a los usuarios, y tiempo de carga de las páginas Web o de descarga de archivos, que permita:
 - a) Soportar un número de alumnos equivalente al número total de participantes en las acciones formativas de formación profesional para el empleo que esté impartiendo el centro o entidad de formación, garantizando un hospedaje mínimo igual al total del alumnado de dichas acciones, considerando que el número máximo de alumnos por tutor es de 80 y un número de usuarios concurrentes del 40% de ese alumnado.
 - b) Disponer de la capacidad de transferencia necesaria para que no se produzca efecto retardo en la comunicación audiovisual en tiempo real, debiendo tener el servidor en el que se aloja la plataforma un ancho de banda mínimo de 300 Mbs, suficiente en bajada y subida.
- Estar en funcionamiento 24 horas al día, los 7 días de la semana.

- **Software:**

- Compatibilidad con el estándar SCORM y paquetes de contenidos IMS.
- Niveles de accesibilidad e interactividad de los contenidos disponibles mediante tecnologías web que como mínimo cumplan las prioridades 1 y 2 de la Norma UNE 139803:2012 o posteriores actualizaciones, según lo estipulado en el capítulo III del Real Decreto 1494/2007, de 12 de noviembre.
- El servidor de la plataforma de teleformación ha de cumplir con los requisitos establecidos en la Ley Orgánica 3/2018, de 5 de diciembre, de Protección de Datos Personales y garantía de los derechos digitales, por lo que el responsable de dicha plataforma ha de identificar la localización física del servidor y el cumplimiento de lo establecido sobre transferencias internacionales de datos en los artículos 40 a 43 de la citada Ley Orgánica 3/2018, de 5 de diciembre, así como, en lo que resulte de aplicación, en el Reglamento (UE) 2016/679 del Parlamento Europeo y del Consejo, de 27 de abril de 2016, relativo a la protección de las personas físicas respecto del tratamiento de datos personales y la libre circulación de estos datos y por el que se deroga la Directiva 95/46/CE.

- Compatibilidad tecnológica y posibilidades de integración con cualquier sistema operativo, base de datos, navegador de Internet de los más usuales o servidor web, debiendo ser posible utilizar las funciones de la plataforma con complementos (plug-in) y visualizadores compatibles. Si se requiriese la instalación adicional de algún soporte para funcionalidades avanzadas, la plataforma debe facilitar el acceso al mismo sin coste.
- Disponibilidad del servicio web de seguimiento (operativo y en funcionamiento) de las acciones formativas impartidas, conforme al modelo de datos y protocolo de transmisión establecidos en el anexo V de la Orden/TMS/369/2019, de 28 de marzo.

- **Servicios y soporte**

- Sustentar el material virtual de aprendizaje de la especialidad formativa que a través de ella se imparta.
- Disponibilidad de un servicio de atención a usuarios que de soporte técnico y mantenga la infraestructura tecnológica y que, de forma estructurada y centralizada, atienda y resuelva las consultas e incidencias técnicas del alumnado. Las formas de establecer contacto con este servicio, que serán mediante teléfono y mensajería electrónica, tienen que estar disponibles para el alumnado desde el inicio hasta la finalización de la acción formativa, manteniendo un horario de funcionamiento de mañana y de tarde y un tiempo de demora en la respuesta no superior a 48 horas laborables.
- Personalización con la imagen institucional de la administración laboral correspondiente, con las pautas de imagen corporativa que se establezcan.

Con el objeto de gestionar, administrar, organizar, diseñar, impartir y evaluar acciones formativas a través de Internet, la plataforma de teleformación integrará las herramientas y recursos necesarios a tal fin, disponiendo, específicamente, de herramientas de:

- Comunicación, que permitan que cada alumno pueda interactuar a través del navegador con el tutor-formador, el sistema y con los demás alumnos. Esta comunicación electrónica ha de llevarse a cabo mediante herramientas de comunicación síncronas (aula virtual, chat, pizarra electrónica) y asíncronas (correo electrónico, foro, calendario, tablón de anuncios, avisos). Será obligatorio que cada acción formativa en modalidad de teleformación disponga, como mínimo, de un servicio de mensajería, un foro y un chat.
- Colaboración, que permitan tanto el trabajo cooperativo entre los miembros de un grupo, como la gestión de grupos. Mediante tales herramientas ha de ser posible realizar operaciones de alta, modificación o borrado de grupos de alumnos, así como creación de «escenarios virtuales» para el trabajo cooperativo de los miembros de un grupo (directorios o «carpetas» para el intercambio de archivos, herramientas para la publicación de los contenidos, y foros o chats privados para los miembros de cada grupo).
- Administración, que permitan la gestión de usuarios (altas, modificaciones, borrado, gestión de la lista de clase, definición, asignación y gestión de permisos, perfiles y roles, autenticación y asignación de niveles de seguridad) y la gestión de acciones formativas.
- Gestión de contenidos, que posibiliten el almacenamiento y la gestión de archivos (visualizar archivos, organizarlos en carpetas –directorios- y subcarpetas, copiar, pegar, eliminar, comprimir, descargar o cargar archivos), la publicación organizada y selectiva de los contenidos de dichos archivos, y la creación de contenidos.
- Evaluación y control del progreso del alumnado, que permitan la creación, edición y realización de pruebas de evaluación y autoevaluación y de actividades y trabajos evaluables, su autocorrección o su corrección (con retroalimentación), su calificación, la asignación de puntuaciones y la ponderación de las mismas, el registro personalizado y la publicación de calificaciones, la visualización de información estadística sobre los resultados y el progreso de cada alumno y la obtención de informes de seguimiento.

Material virtual de aprendizaje:

El material virtual de aprendizaje para el alumnado mediante el que se imparta la formación se concretará en el curso completo en formato multimedia (que mantenga una estructura y funcionalidad homogénea), debiendo ajustarse a todos los elementos de la programación (objetivos y resultados de aprendizaje) de este programa formativo que figura en el Catálogo de Especialidades Formativas y cuyo contenido cumpla estos requisitos:

- Como mínimo, ser el establecido en el citado programa formativo del Catálogo de Especialidades Formativas.

- Estar referido tanto a los objetivos como a los conocimientos/ capacidades cognitivas y prácticas, y habilidades de gestión, personales y sociales, de manera que en su conjunto permitan conseguir los resultados de aprendizaje previstos.
- Organizarse a través de índices, mapas, tablas de contenido, esquemas, epígrafes o titulares de fácil discriminación y secuenciarse pedagógicamente de tal manera que permitan su comprensión y retención.
- No ser meramente informativos, promoviendo su aplicación práctica a través de actividades de aprendizaje (autoevaluables o valoradas por el tutor-formador) relevantes para la adquisición de competencias, que sirvan para verificar el progreso del aprendizaje del alumnado, hacer un seguimiento de sus dificultades de aprendizaje y prestarle el apoyo adecuado.
- No ser exclusivamente textuales, incluyendo variados recursos (necesarios y relevantes), tanto estáticos como interactivos (imágenes, gráficos, audio, video, animaciones, enlaces, simulaciones, artículos, foro, chat, etc.). de forma periódica.
- Poder ser ampliados o complementados mediante diferentes recursos adicionales a los que el alumnado pueda acceder y consultar a voluntad.
- Dar lugar a resúmenes o síntesis y a glosarios que identifiquen y definan los términos o vocablos básicos, relevantes o claves para la comprensión de los aprendizajes.
- Evaluar su adquisición durante y a la finalización de la acción formativa a través de actividades de evaluación (ejercicios, preguntas, trabajos, problemas, casos, pruebas, etc.), que permitan medir el rendimiento o desempeño del alumnado.

Ocupaciones y puestos de trabajo relacionados

- 2824 Profesionales del trabajo y la educación social

Requisitos oficiales de las entidades o centros de formación

Estar inscrito en el Registro de entidades de formación (Servicios Públicos de Empleo)

DESARROLLO MODULAR

MÓDULO DE FORMACIÓN 1: INTRODUCCIÓN AL PROGRAMA DE PREVENCIÓN, IDENTIFICACIÓN Y ALTERNATIVAS DE OCIO AL JUEGO Y APUESTAS ON LINE

OBJETIVO

Definir el juego patológico y el valor del juego on line entre los adolescentes dentro del contexto social

DURACIÓN: 6 horas

Teleformación Duración de las tutorías presenciales: 0 horas

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Conocimientos/ Capacidades cognitivas y prácticas

- Conocimiento objetivo del juego patológico y claves diagnósticas del mismo.
 - Definición de juego patológico. Criterios diagnósticos.
 - Adicciones. Identificación de las principales adicciones derivadas del juego.
- Contextualización del marco legal estatal y autonómico sobre juego online
 - Información legal sobre la normativa del juego vigente en España
- Influencia social sobre el uso del juego online entre adolescentes y jóvenes
 - Adolescencia y riesgo. Deseabilidad social
 - Identificación de los factores de riesgo en la adolescencia
 - Juego patológico y juventud
 - Juegos on line.

Habilidades de gestión, personales y sociales

- Capacidad de trabajo en equipo para el diseño y establecimiento de programas de intervención terapéutica
- Habilidades de cooperación para el desarrollo de programas de ocio saludable.
- Capacidad de comunicación y empatía con los adolescentes.

MÓDULO DE FORMACIÓN 2: FACTORES IMPLICADOS EN EL JUEGO PATOLÓGICO

OBJETIVO

Conocer los factores de riesgo y de protección del juego online en adolescentes, así como identificar síntomas y consecuencias del juego online patológico.

DURACIÓN: 6 horas

Teleformación Duración de las tutorías presenciales: 0 horas

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Conocimientos/ Capacidades cognitivas y prácticas

- Conocimiento de los factores de riesgo, factores de protección y factores mantenedores del juego online patológico en adolescentes.
 - Factores predisponentes o de riesgo.
 - Identificación precoz de conductas de riesgo de juego online en adolescentes
 - Factores mantenedores.
 - Factores de protección.
- Identificación de la conducta patológica del juego
 - ¿Cuándo el juego se convierte en patológico? Consecuencias.

Habilidades de gestión, personales y sociales

- Capacidad de trabajo en equipo para el diseño y establecimiento de programas de intervención terapéutica
- Habilidades de cooperación para el desarrollo de programas de ocio saludable.
- Capacidad de comunicación y empatía con los adolescentes.

MÓDULO DE FORMACIÓN 3: LAS ADICCIONES COMPORTAMENTALES

OBJETIVO

Definir y conocer las adicciones comportamentales en adolescentes y jóvenes, así como, identificar conductas de riesgo hacia el juego online

DURACIÓN: 6 horas

Teleformación Duración de las tutorías presenciales: 0 horas

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Conocimientos/ Capacidades cognitivas y prácticas

- Conocimiento de las adicciones comportamentales
 - Definición y clasificación de las adicciones.
 - Criterios diagnósticos.
 - La ludopatía.
- Conocimiento de los factores de riesgo.
- Identificación precoz de conductas de riesgo de las adicciones comportamentales.
¿Cuándo aparecen?

Habilidades de gestión, personales y sociales

- Facilidad para interactuar con el equipo del centro en la detección y evaluación de adicciones al juego.
- Habilidades de cooperación para el desarrollo de programas de ocio saludable.
- Capacidad de comunicación y empatía con los adolescentes.

MÓDULO DE FORMACIÓN 4: DETECCIÓN, EVALUACIÓN Y DIAGNÓSTICO

OBJETIVO

Detectar y evaluar los perfiles de riesgo en adolescentes asociados al juego patológico y establecer unos objetivos terapéuticos iniciales.

DURACIÓN: 8 horas

Teleformación Duración de las tutorías presenciales: 0 horas

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Conocimientos/ Capacidades cognitivas y prácticas

- Conocimiento de los diferentes perfiles de riesgo en adolescentes.
- Evaluación de los trastornos psicológicos asociados al juego patológico.
 - Evaluación conductual.
 - Evaluación de los factores motivacionales implicados en la conducta de juego.
- Conocimiento de los instrumentos de evaluación.
 - Entrevistas estructuradas y semiestructuradas
 - Evaluación y diagnóstico médico.
 - Evaluación y diagnóstico social.
- Conocimiento teórico práctico de los programas basados en objetivos terapéuticos iniciales.
 - Psicológicos.
 - Médicos.
 - Sociales.

Habilidades de gestión, personales y sociales

- Capacidad de trabajo en equipo para el diseño y establecimiento de programas de intervención terapéutica.
- Capacidad para afrontar un proceso de evaluación a adolescentes en riesgo de conductas adictivas.
- Habilidades de cooperación para el desarrollo de programas de ocio saludable.
- Capacidad de comunicación y empatía con los adolescentes.

MÓDULO DE FORMACIÓN 5: PROGRAMAS DE INTERVENCIÓN CON MENORES CON RIESGO DE ADICCIÓN AL JUEGO

OBJETIVO

Conocer las diferentes terapias asociadas a los programas de intervención en menores en riesgo de adicción al juego y elaborar un programa de intervención estableciendo los objetivos y la metodología adecuada.

DURACIÓN: 10 horas

Teleformación Duración de las tutorías presenciales: 0 horas

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Conocimientos/ Capacidades cognitivas y prácticas

- Conocimiento de los diferentes programas de intervención.
 - Definir un programa de intervención dentro de un contexto, basado en unos objetivos y en una metodología de intervención.
- Conocer las terapias utilizadas en la adicción al juego.
 - Terapia conductual.
 - Terapia cognitiva.
 - Terapia cognitiva-conductual.
 - Terapia grupal.
- Conocimiento de las terapias basadas en la teoría del aprendizaje social.
- Prevención de recaídas.
- Enumeración de diferentes programas de intervención del juego patológico.
 - Objetivos, contexto y metodología de intervención.
 - Establecimiento de un proceso de intervención secuenciado en fases.
- Promoción de la motivación al cambio.

Habilidades de gestión, personales y sociales

- Capacidad de trabajo en equipo para el diseño y establecimiento de programas de intervención terapéutica.
- Capacidad para afrontar un proceso de evaluación a adolescentes en riesgo de conductas adictivas
- Habilidades de cooperación para el desarrollo de programas de ocio saludable.
- Capacidad de comunicación y empatía con los adolescentes.

MÓDULO DE FORMACIÓN 6: DESARROLLO DE LAS SESIONES DEL PROGRAMA DE INTERVENCIÓN

OBJETIVO

Evaluar la conducta de juego para realizar una propuesta de intervención.

DURACIÓN: 14 horas

Teleformación Duración de las tutorías presenciales: 0 horas

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Conocimientos/ Capacidades cognitivas y prácticas

- Programación y gestión de las distintas fases de un programa de intervención en conductas adictivas en adolescentes.
 - Conocimiento de la estructuración de las fases y sesiones de un programa de intervención.
 - Presentación del programa y de los objetivos.
 - Presentación y evaluación del paciente.
- Adquisición de las herramientas prácticas de intervención con adolescentes.
 - Principios de reestructuración cognitiva.
 - Psicoeducación de la adicción al juego.
 - Psicoeducación emocional.
 - Entrenamiento en la reducción del malestar emocional.
 - Reestructuración cognitiva de los sesgos cognitivos respecto al grupo.
 - Entrenamiento en habilidades de afrontamiento.
 - Desensibilización de la conducta de apostar.
- Prevención de recaídas.

Habilidades de gestión, personales y sociales

- Desarrollar la capacidad de motivar y cooperar dentro de un equipo de gestión terapéutica multidisciplinar.
- Capacidad de trabajo en equipo para el diseño y establecimiento de programas de intervención terapéutica.
- Capacidad de comunicación y empatía con los adolescentes.

MÓDULO DE FORMACIÓN 7: ORIENTACIONES A LOS PROGRAMAS DE OCIO SALUDABLE: BUENAS PRÁCTICAS Y RETOS

OBJETIVO

Conocer y aplicar los criterios teóricos y metodológicos necesarios para el diseño y el desarrollo de un Programa de prevención de ocio alternativo.

DURACIÓN: 10 horas

Teleformación Duración de las tutorías presenciales: 0 horas

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Conocimientos/ Capacidades cognitivas y prácticas

- Introducción. El ocio como espacio para la prevención.
 - Conocimiento de los espacios de socialización informales que favorecen la protección ante adicciones.
- Conocimiento de las claves metodológicas para el éxito de los programas de ocio.
 - Definición de un marco teórico y conceptual de partida
 - La inscripción en programas globales de intervención
 - La colaboración interáreas e intersectorial en el diseño y gestión de los programas
 - La estrategia de intervención comunitaria.
- Planificación de los programas de ocio alternativo saludable.
 - El análisis de la realidad
 - Diagnóstico de la situación
 - Establecimiento de metas y objetivos
 - La Población diana
 - Estrategias de captación y difusión de los Programas.
 - Selección y programación de actividades
 - Recursos Humanos
 - Temporalización y duración de los Programa
 - Evaluación de los programas

Habilidades de gestión, personales y sociales

- Capacidad para implicar a otros profesionales y a los propios usuarios en los programas de ocio saludable.
- Habilidades de cooperación para el desarrollo de programas de ocio saludable.
- Capacidad de trabajo en equipo para el diseño y establecimiento de programas de ocio.
- Capacidad de comunicación y empatía con los adolescentes.

EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE EN LA ACCIÓN FORMATIVA

- La evaluación tendrá un carácter teórico-práctico y se realizará de forma sistemática y continua, durante el desarrollo de cada módulo y al final del curso.
- Puede incluir una evaluación inicial de carácter diagnóstico para detectar el nivel de partida del alumnado.
- La evaluación se llevará a cabo mediante los métodos e instrumentos más adecuados para comprobar los distintos resultados de aprendizaje, y que garanticen la fiabilidad y validez de la misma.
- Cada instrumento de evaluación se acompañará de su correspondiente sistema de corrección y puntuación en el que se explicita, de forma clara e inequívoca, los criterios de medida para evaluar los resultados alcanzados por los participantes.
- La puntuación final alcanzada se expresará en términos de Apto/ No Apto.

Los indicadores que se van a tener en cuenta para realizar el seguimiento y **evaluación** del alumno/a son los siguientes:

- **Acceso plataforma online.** El acceso al aula que realiza el alumno es un signo significativo del tiempo que destina a su propia formación personal y/o profesional. Para ello se valora si el alumno accede o no a la plataforma online. Se trata de una evaluación informal, centrada en analizar si el alumno accede de forma habitual a la plataforma e-learning, o si, por el contrario, prácticamente no accede. Esta última situación es poco probable, pues el seguimiento continuo del alumno hace que estemos al tanto de su progreso en el curso.
- **Material didáctico visitado.** Este ítem forma parte de una evaluación formal, y es de lógica y vital importancia, pues para poder superar la formación es imprescindible que el alumno haya podido leer, estudiar y analizar los contenidos didácticos que componen el curso. En este caso, se exige, para la superación del curso, la visualización de TODO el contenido didáctico del curso en su versión online.
- **Ejercicios de opción múltiple (Cuestionarios de tipo test).** Como es de esperar, a lo largo de esta formación se ofrece al alumno/a, no solamente explicaciones teóricas sobre los conceptos tratados, sino también una serie de ejemplificaciones, actividades y anexos. Todas las unidades que componen el curso son evaluadas con una única herramienta: los test evaluativos. A lo largo del presente curso el alumno/a se encontrará con varios cuestionarios de tipo test que recogen preguntas sobre los contenidos tratados. Por norma general, el alumno dispondrá de dos pruebas obligatorias: la primera de ellas tratará sobre los contenidos iniciales de la formación y la segunda de ellas versará sobre las unidades finales del curso. Son cuestionarios de 10 preguntas de tipo test cada uno, con varias alternativas de respuesta y con sólo una de ellas válida. El alumno/a deberá contestar online estos cuestionarios y dispondrá de 3 intentos permitidos para poder responder cada prueba; la oportunidad donde obtenga la mejor nota será considerada como la nota final y definitiva de ese ejercicio. Asimismo, estos cuestionarios y, por tanto, el curso se considerará superado siempre y cuando el alumno/a haya contestado todos los ejercicios y acertado el 50% de sus preguntas. A destacar que los alumnos/as tienen hasta el último día de la formación para cumplimentar dichas actividades.
- **Actividades prácticas.** El contenido didáctico del curso online contiene una estructura pedagógicamente estudiada con el objetivo de favorecer el aprendizaje de los alumnos/as. Para ello, el contenido didáctico se ha distribuido en diferentes unidades que son evaluadas mediante el señalado cuestionario de tipo test. Para reforzar el proceso de enseñanza-aprendizaje, el curso dispone, de una actividad práctica final, que versará sobre la unidad didáctica más importante que se desarrolle. La actividad práctica que presentamos tiene como objetivo poner en marcha en el alumno/a competencias generales y específicas que les permitan generar conocimientos y saberes de utilidad durante su vida profesional. Se trata de una actividad que favorece la participación significativa del alumno/a, conlleva la puesta en marcha de conocimientos y habilidades adquiridas, requiere relacionar los contenidos aprendidos con sus propias ideas y experiencias, y, fundamentalmente, conlleva la aplicación práctica de los contenidos teóricos estudiados. Además, es una actividad diseñada de manera que se presentan varias posibilidades de respuesta. No es una actividad que requiera una contestación única, sino que puede solucionarse de manera óptima con varias alternativas diferentes, de manera que el alumno/a disfruta de libertad a la hora

de resolverlas. En este sentido, requieren la participación del docente, que se encargará de guiar a los alumnos/as en la elaboración y contestación de estas prácticas y en la corrección final de estas actividades. Se deja abierta también la posibilidad de que el docente presente una posible respuesta a la actividad planteada, como un “ejercicio resuelto” que servirá de guía y ejemplo para la ejecución de la actividad por parte del alumno/a. Ante esta perspectiva de ejercicios prácticos, se establece que la realización de esta actividad práctica es OBLIGATORIA por parte del alumno/a. El alumno/a deberá realizar el ejercicio práctico, a través de la plataforma, y de acuerdo con las instrucciones que recibirá en su momento.

- **Participación del alumno/a:** Conocimientos, habilidades y actitudes. La participación del alumno/a en la formación online es un ítem importante a considerar. Para ello se evalúa la participación del estudiante en tres vertientes: En primer lugar, se exige la participación del alumno en la sección de “Foro”. Como mínimo, el alumno/a está obligado a participar en los debates propuestos por el docente, con al menos una aportación en el foro. Este precepto es imprescindible para poder superar el curso. Además, el participante tiene libertad para proponer temas nuevos y plasmar dudas propias, ya que son aportaciones que se valoran muy positivamente. En segundo lugar, las sesiones de “Chat”, y los posibles “Webinars” que se puedan convocar, también son consideradas a la hora de valorar la participación del estudiante, pues no es lo mismo alguien que no se conecta, que se conecta solamente para observar o que participa de forma activa en las conversaciones virtuales y en los encuentros online que establece el equipo docente. Aunque destacamos que asistir a estas sesiones virtuales no es obligatorio. Y, en tercer lugar, el envío de e-mails y/o mensajes al docente con dudas y cuestiones a resolver. Todos los e-mails y/o mensajes que recibe y envía el docente quedarán registrados, de esta forma se puede valorar el grado de interés y participación de los alumnos comprobando las dudas enviadas al profesor. Por tanto, de acuerdo a estos tres ítems, el alumno que muestra una actitud activa en el curso se preocupa por cumplir los plazos, consulta las dudas que tiene a los profesores expertos, participa positivamente en el foro de la plataforma e-learning, y muestra verdadero interés por superar y alcanzar los objetivos de la formación programada es tenido en cuenta a la hora de la valoración final de la formación.

El diseño de la formación online y los criterios de evaluación que proponemos permiten no sólo evaluar el grado de asimilación de los conceptos y conocimientos, sino también, las habilidades y actitudes hacia la formación desarrollada. Gracias a los test evaluativos planteados en el curso se puede evaluar objetivamente la adquisición de los conocimientos y conceptos tratados; pero junto a esos conocimientos, se tiene en cuenta las habilidades que ha ido adquiriendo el alumno, como puede ser trabajar en equipo, buscar información, capacidad de resolución de problemas, habilidades a la hora de manejarse por el entorno virtual, etc.; y se consideran también fundamentales las actitudes del alumno. En este sentido, es vital para continuar en el plan formativo y superar el curso, que el alumno muestre una actitud siempre positiva y respetuosa en sus participaciones e intercambios con otros alumnos, con los docentes y con personal coordinador de la formación.