



ACCESS IT

ACCESS-IT

Innovación para el turismo accesible
en Espacios Naturales y Rurales

Proyecto No: 2019-1-PL01-KA202-065140

Escenarios para sesiones prácticas

Trainers Toolkit

GL3



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

El contenido de este documento ha sido elaborado íntegramente por el proyecto ACCESS-IT y refleja solo los puntos de vista de los autores. Por tanto, la EACEA y la Comisión Europea se abstiene de responsabilidades por ellos.

ACTIVIDAD 1

Sesión práctica: Evaluación de la directriz Tema 3: Enseñanza frontal

Tipo de actividad	Actividad de formación en grupo guiada por el tutor.
Resumen y objetivo de aprendizaje	<p>La actividad número uno está concebida como una actividad introductoria al contenido y los conceptos de la directriz número 3, así como a sus vínculos con las demás directrices. La actividad se basa en la metodología de la enseñanza frontal.</p> <p>Las actividades de los 4 escenarios de las sesiones prácticas están enlazadas, por lo que podemos tener un clímax en la actividad:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Breve explicación de los contenidos al grupo2. Jigsaw/brainstorming para que el grupo explore el contenido de la directriz3. Mostrar el diseño universal y profundizar en el contenido de la directriz 3 a través del vídeo preparado por todos los socios.4. Aprendizaje basado en proyectos para practicar el diseño universal. <p>Actividad:</p> <p>El tutor explicará con diapositivas la composición del contenido de aprendizaje de Access it y explicará el concepto principal que figura en la directriz 3.</p> <p>Se presentará brevemente a los grupos el concepto principal de Diseño Universal y su función durante las fases del Viaje del Visitante. Es necesario explicar y contextualizar.</p> <p>Objetivos de aprendizaje:</p> <p>Adquirir conocimientos básicos sobre diseño universal y accesibilidad:</p> <ul style="list-style-type: none">• El viaje del visitante y la accesibilidad• El principio de diseño universal• El punto crítico a mejorar
Duración / horario	10 -15 min
Número de participantes	15 personas (que representan a diferentes partes interesadas)
Materiales y entorno	La sesión está diseñada para ser realizada presencialmente o en línea. En línea: Ordenador portátil, ordenador personal. Presencial: 15 copias físicas de la Guía 3; proyector; 5 mesas.
Procedimiento de realización (instrucciones / notas de los formadores)	El tutor o el formador prepararán un discurso esquemático para introducir el tema de la directriz 3, junto con diapositivas o mapas mentales.
Consejos y recomendaciones para los formadores	Los tutores deben discutir el contenido de las directrices para introducir y dar un contexto a los grupos.
Variantes / posibilidad de adaptación	La actividad puede adaptarse a las PYME, las ONG o las entidades gubernamentales (o instituciones).
Folleto y otros recursos	Proporcionar principalmente material sobre la directriz 3 para evaluar la eficacia de la misma.

ACTIVIDAD 2

Sesión práctica: Evaluación de la directriz Tema 3: Jigsaw o brainstorming sobre la directriz 3

Tipo de actividad	Actividad de formación en grupo guiada por el tutor.
Resumen y objetivo de aprendizaje	<p>Después de la introducción al tema, los miembros del grupo leerán ellos mismos la pauta 3, divididos en pequeños grupos o uno a uno. Una vez finalizada la fase de lectura, el tutor o los formadores guiarán el debate.</p> <p>Actividad:</p> <p>La actividad se basa en la discusión y problematización del tema entre los miembros del grupo. La pauta se distribuirá entre los grupos, el grupo tiene que leer toda la pauta en un pequeño grupo o individualmente.</p> <ul style="list-style-type: none">• Si el grupo se divide en pequeños grupos, a cada grupo se le asignará una sección particular para leer, en la sección de debriefing se reconstruirá todo el contenido de la directriz a través de la presentación de cada grupo (método jigsaw).• Si la lectura se realiza de forma individual, al final de la misma el tutor pedirá e iniciará el debate para que se haga una idea del contenido de la directriz y se estimule la discusión sobre la importancia de hacer un servicio turístico más accesible, pidiendo al grupo que le ayude a completar el mapa mental mostrado en la Actividad 1 (método de lluvia de ideas). <p>Objetivos de aprendizaje:</p> <p>Adquirir conocimientos sobre diseño universal y accesibilidad:</p> <ul style="list-style-type: none">• Viaje de los visitantes y accesibilidad• Los 7 puntos del diseño universal• Los seis puntos para desarrollar servicios turísticos accesibles• Los principios generales de las otras 4 Directrices• Servicios de monitorización y seguimiento
Duración / horario	20-30 min
Número de participantes	15 personas (que representan a diferentes partes interesadas)
Materiales y entorno	<p>La sesión está diseñada para ser realizada presencialmente o en línea.</p> <p>En línea: Ordenador portátil, ordenador personal.</p> <p>Presencial: 15 copias físicas de la Guía 3; proyector; 5 mesas.</p>
Procedimiento de realización (instrucciones / notas de los formadores)	El tutor o los formadores tienen que seguir y guiar el debate entre los miembros del grupo.
Consejos y recomendaciones para los formadores	Los tutores deben facilitar el proceso de debate entre el grupo centrándose en la temática del diseño universal.
Variantes / posibilidad de adaptación	La actividad puede adaptarse a las PYME, las ONG o las entidades gubernamentales (o instituciones).
Folleto y otros recursos	Proporcionar principalmente material sobre la directriz 3 para evaluar la eficacia de la misma.

ACTIVIDAD 3

Sesión práctica: Evaluación de la directriz Tema 3: Visualización de vídeos y lluvia de ideas sobre el diseño

Tipo de actividad	Actividad de formación en grupo guiada por el tutor.
Resumen y objetivo de aprendizaje	<p>Después de las actividades 1 y 2, el grupo será más consciente de los diseños universales y de los problemas de accesibilidad. La presentación del vídeo sobre una buena historia de accesibilidad mostrará de forma práctica la ventaja de hacer un servicio turístico más accesible.</p> <p>Actividad: Se mostrará al grupo el vídeo de IO2. Este vídeo tiene la ventaja de materializar visualmente el contenido de la directriz, al presentar el resultado del enfoque de diseño universal.</p> <p>Después de ver el vídeo, el formador de EFP o el tutor recuerda la importancia del seguimiento y la evaluación de los servicios, y a continuación el grupo evaluará individualmente el vídeo a través del formulario online preparado por ECQ.</p> <p>Objetivos de aprendizaje: Conocimiento de los resultados prácticos sobre el diseño universal.</p>
Duración / horario	30-40 min
Número de participantes	15 personas (que representan a diferentes partes interesadas)
Materiales y entorno	<p>La sesión está diseñada para ser realizada presencialmente o en línea.</p> <p>En línea: Ordenador portátil, ordenador personal.</p> <p>Presencial: 15 copias físicas de la Guía 3; proyector; 5 mesas.</p>
Procedimiento de realización (instrucciones / notas de los formadores)	
Consejos y recomendaciones para los formadores	Tutors have to facilitate the process of design with tips and comments when required from the class.
Variantes / posibilidad de adaptación	La actividad puede adaptarse a las PYME, las ONG o las entidades gubernamentales (o instituciones).
Folleto y otros recursos	Proporcionar principalmente material sobre la directriz 3 para evaluar la eficacia de la misma.

ACTIVIDAD 4

Sesión práctica: Evaluación de la directriz Tema 3: Aprendizaje basado en proyectos

Tipo de actividad	Actividad de formación en grupo guiada por el tutor.
Resumen y objetivo de aprendizaje	<p>Para una mejor comprensión de la directriz 3 relativa a las ofertas de diseño, elegimos una sesión práctica final basada en el aprendizaje basado en proyectos. Un grupo de interesados participa en una actividad de diseño. Deben explicar conceptos clave como la viabilidad o acciones clave como la formación y la comunicación, o la actividad más importante de seguimiento y evaluación de la acción.</p> <p>Actividad:</p> <p>El aprendizaje basado en proyectos es la forma perfecta de entender qué es el diseño. Los interesados pueden conseguir aprender el concepto básico de cómo redactar un proyecto para diseñar una mejor oferta turística para personas con necesidades especiales. Un tutor explicará brevemente a la clase la actividad de diseño que aborda la directriz 3. A continuación, se iniciará el trabajo en grupo. El último paso de la discusión será informar sobre el trabajo del grupo. Enfoque principal: Viabilidad y seguimiento.</p> <p>—</p> <p>La misma actividad puede realizarse en línea, si la sesión se organiza en línea, entonces los participantes completarán la actividad individualmente y enviarán sus resultados al tutor.</p> <p>Objetivos de aprendizaje:</p> <p>Adquirir conocimientos y habilidades en la ejecución de proyectos; marco económico social, paquete de trabajo, seguimiento.</p> <ol style="list-style-type: none">1. El alumno se introducirá en los conceptos de diseño (cómo redactar y ejecutar un proyecto)2. El estudiante se introducirá en los conceptos de diseño universal. Entender cómo el diseño universal puede ayudar a mejorar la accesibilidad de las infraestructuras y los servicios.3. Después de la introducción sobre el diseño y el diseño universal, se presentará al estudiante cómo se realizará la evaluación y el seguimiento del proyecto.
Duración / horario	1.30 h (150 min)
Número de participantes	15 personas (que representan a diferentes partes interesadas)
Materiales y entorno	<p>La sesión está diseñada para ser realizada presencialmente o en línea.</p> <p>En línea: Ordenador portátil, ordenador personal.</p> <p>Presencial: 15 copias físicas de la Guía 3; proyector; 5 mesas.</p>
Procedimiento de realización (instrucciones / notas de los formadores)	<p>I. Introducción:</p> <p>Primera sección</p> <p>Utilice la directriz 3 para explicar brevemente los mecanismos de diseño. A continuación, explique cómo satisfacer la demanda y poner en práctica una oferta de turismo accesible (30 minutos). Pida a los grupos que redacten un proyecto factible sobre cómo implementar una modificación en las PYMES turísticas siguiendo el ejemplo de la directriz 3.</p> <p>II. Proceso de aplicación:</p> <p>Segunda sección:</p> <p>La clase se divide en grupos (3 de 5 personas, o 5 de 3 personas). Cada grupo tiene que redactar un proyecto que tiene que ser factible. El grupo tiene que describir un marco social y económico para el proyecto, la acción que pretende hacer, y establecer un seguimiento. La clase también puede trabajar individualmente y describir la realidad de su propia PYME. Para el trabajo en grupo se proporcionará una realidad simulada (1h.30min)</p> <p>III. Informe y reflexión:</p> <p>Tercera sección:</p> <p>Cada grupo devuelve el contenido del proyecto, y explica a la clase las acciones que quiere mejorar.</p> <p>Elementos para la evaluación.</p> <p>Una buena restitución sobre el grupo de trabajo es</p> <ol style="list-style-type: none">4. datos completos sobre el marco de accesibilidad en relación con el tema asignado;5. describir la acción, el paquete de trabajo;6. actividades de comunicación;7. describir un método de seguimiento. Sin uno de estos elementos es imposible implementar un proyecto, (30min) <p>Discusión sobre los posibles errores cometidos durante la actividad, sin la comprensión de uno de estos puntos el proyecto no puede ser implementado.</p> <p>Por último, pero no menos importante, el principal error es centrarse es la viabilidad.</p>
Consejos y recomendaciones para los formadores	Los tutores tienen que facilitar el proceso de diseño con consejos y comentarios cuando se requiera de la clase.
Variantes / posibilidad de adaptación	La actividad puede adaptarse a las PYME, las ONG o las entidades gubernamentales (o instituciones).
Folleto y otros recursos	Proporcionar principalmente material sobre la directriz 3 para evaluar la eficacia de la misma.