

INTERC.LAB

**Laboratorio Intercultural para la inclusión de migrantes
proyecto n. 2021-1-IT01-KA220-VET-000033212
COPA G19J21014190006**

PR3 – Laboratorios inclusivos para el desarrollo de habilidades clave de los migrantes

PROJECT RESULT 03

1

INCLUSIVE LABORATORIES FOR THE DEVELOPMENT OF MIGRANTS' KEY SKILLS

The result meets the migrants' NEEDs to develop key and professional skills. The activity includes the building up of a workshop of physical, virtual and interpersonal skills (CLab), which through an interdisciplinary approach and models of socialisation of experiences fosters integration and develops knowledge. The CLab is both a physical and a virtual space, where the migrant will attend a 6-month training course which will be divided into theory and practice for the development of the following skills:

1. language skills
2. civic skills
3. IT and digital skills
4. personal (intra/interpersonal) skills of self-esteem and empowerment
5. professional and social skills

[GO TO THE LEARNING HUB](#)



Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

PR3 – Laboratorios Inclusivos para el desarrollo de habilidades clave de los migrantes – VERSIÓN FINAL

AUTOR : **AFN**

CONTRIBUTORS:



Versión final: 31.03.2024

Contenido

1. Introducción	Pag. 05
1.1 Objetivo general	Pag. 05
1.2 Grupo objetivo	Pag. 06
1.3 Metodologías de evaluación	Pag. 06
2. Principales tareas/actividades laborales	Pag. 09
2.1 Resultados de las Pruebas Piloto Nacionales	Pag. 14
3. Plan de estudios modular	Pag. 25
3.1 Unidad de Aprendizaje n. 1 - Desarrollo de Habilidades Lingüísticas	Pag. 25
3.2 Unidad de Aprendizaje n. 2 - Desarrollo de Habilidades Cívicas	Pag. 30
3.3 Unidad de Aprendizaje n. 3 - Desarrollo de habilidades TI y digitales	Pag. 33
3.4 Unidad de Aprendizaje n. 4 - Desarrollo de habilidades personales (intra/interpersonales) de autoestima y empoderamiento (autoconfianza)	Pag. 41
3.5 Unidad de Aprendizaje n. 5.1 - Habilidades profesionales y sociales adaptadas al sector de la empresa involucrada: Comercio minorista/Supermercado	Pag. 46
3.6 Unidad de Aprendizaje n. 5.2 - Habilidades profesionales y sociales adaptadas al sector de la empresa involucrada: En restaurante Asistente de Servicio/Camarero	Pag. 50
3.7 Unidad de Aprendizaje n. 5.3 - Habilidades profesionales y sociales adaptadas al sector de la empresa involucrada: Agricultura	
4. Anexos	Pag. 53
A1 Materiales de aprendizaje LU n. 1	
A2 Materiales de aprendizaje LU n. 2	
A3 Materiales de aprendizaje LU n. 3	



INTERCLab
Intercultural lab
for migrants' inclusion

A4 Materiales de aprendizaje LU n. 4

A5 Materiales de aprendizaje LU n. 5.1

A6 Materiales de aprendizaje LU n. 5.2

A7 Materiales de aprendizaje LU n. 5.3



1. Introducción

1.1 Objetivo general

El presente Resultado del Proyecto, en adelante PR3, desarrollado por el socio responsable AFN con la contribución de toda la alianza, busca abordar la necesidad del migrante de desarrollar habilidades clave y profesionales para favorecer su inclusión social y laboral.

El objetivo final de las actividades vinculadas a este resultado es la creación de **Laboratorios de Formación Inclusiva para el desarrollo de habilidades clave y profesionales**, que incluye, la construcción de un espacio tanto físico como virtual (Clab presencial y Interc.Lab Hub Online), que a través de un enfoque interdisciplinario y modelos de socialización de experiencias fomente la integración. y desarrolla el conocimiento.

El Clab incluye el desarrollo de un Programa de Formación sobre las siguientes habilidades:

- 1) habilidades lingüísticas
- 2) habilidades cívicas
- 3) Habilidades TI y digitales con certificaciones.
- 4) Habilidades personales (intra/interpersonales) de autoestima y empoderamiento (autoconfianza; mentalidad de objetivos y de ambición; resiliencia; creatividad, resolución de problemas; regulación emocional, colaboración y flexibilidad; compromiso y respeto).
- 5) Habilidades profesionales y sociales adaptadas al sector de las empresas involucradas.

El programa incluye un **plan de estudios modular de 5 módulos y 7 unidades de aprendizaje**, elaborado de acuerdo con la descripción del formulario de solicitud, con

el objetivo de llenar el vacío de formación de los inmigrantes en habilidades clave y profesionales.

Los Laboratorios Inclusivos para el desarrollo de habilidades clave de los migrantes representan una caja de herramientas integral que comprende:

- Una visión general de **los criterios y estándares para los métodos de formación y evaluación** ;
- **Currículo modular** para desarrollar habilidades lingüísticas, cívicas, personales, profesionales y sociales;
- **Materiales de aprendizaje** para migrantes;
- **una plataforma hecha a medida** para actividades de aprendizaje en línea (Learning Hub)

1.2 Grupo objetivo

El grupo objetivo que participó en nuestras actividades de capacitación está compuesto por:

- Migrantes de terceros países en busca de trabajo
- Empleadores y profesionales de FP que trabajan con inmigrantes que los apoyarán en el desarrollo de habilidades profesionales clave y específicas.

1.3 Metodologías de evaluación

Las metodologías de evaluación más útiles y eficaces, especialmente en el ámbito de la Educación de Adultos, se pueden enumerar según el “momento de evaluación” y el “estilo” de evaluación.

Según el momento de la evaluación, las metodologías más importantes son:

1. Evaluación inicial: se entrega a los estudiantes al inicio de un curso de formación.

2. Evaluación intermedia: se entrega a los alumnos al 50% del curso formativo.
3. Evaluación final: se entrega a los estudiantes al finalizar el curso formativo.

Según el “estilo” de evaluación, las metodologías más importantes descritas en este apartado serán:

1. Pruebas de evaluación, que podrían presentarse como:
 - a. Prueba de opción múltiple: se compone de varias preguntas y, para cada pregunta, el estudiante debe elegir las respuestas correctas entre las opciones dadas.
 - b. Prueba de respuesta abierta: se compone de varias preguntas y, para cada pregunta, el estudiante debe escribir la respuesta correcta.
 - c. Ejercicio práctico: es una actividad que se puede realizar durante la lección y que involucra a los alumnos de forma individual o en grupo.
 - d. Role Play: es una actividad grupal en la que participan 2 o más estudiantes y cada uno de ellos tiene que interpretar un rol específico.
2. Pruebas de seguimiento, que se utilizan para controlar la satisfacción de los estudiantes con respecto a los materiales de aprendizaje, los métodos de enseñanza, los temas de la lección, etc.

Para nuestros Laboratorios Inclusivos para el desarrollo de habilidades clave de los migrantes, decidimos evaluar a los estudiantes a través de:

- Evaluación final, que se entregará como prueba tipo test al final de cada unidad de aprendizaje.
- Ejercicios/actividades prácticas que los profesores pueden adoptar para explicar mejor los contenidos de su lección o evaluar a los estudiantes

- Prueba de seguimiento, que se entregará al final de cada unidad de aprendizaje, con el fin de verificar la satisfacción de los estudiantes. Serán anónimos para que los estudiantes se sientan libres de dar su opinión sin condicionamientos.

2. Principales tareas/actividades laborales

Las siguientes secciones resumirán las principales tareas/actividades de trabajo que se han llevado a cabo para producir el PR3 y sus principales contenidos.

Las tareas/actividades de trabajo que conducen a la consecución del PR3 han sido las siguientes:

PR3/A1: Diseño y desarrollo de laboratorios , con las siguientes actividades:

A1.1 – Creación del grupo de trabajo del programa de capacitación (Equipo de Resultados) . Una persona de cada país socio ha formado parte del Equipo de Resultados. Crearon los requisitos detallados para el proceso de desarrollo del programa y acordaron el procedimiento de trabajo. Durante esta fase, el socio responsable involucró a una o dos personas de cada socio, para formar el grupo de desarrollo del programa de capacitación.

A1.2 – Desarrollo del Programa de Capacitación de Laboratorios

a) Elaboración de Lineamientos , El socio Responsable elaboró lineamientos para desarrollar el curso/laboratorio de capacitación con la definición de la estructura: título, resultado del aprendizaje, Conocimientos, habilidades, métodos de capacitación, etc.

b) Recopilación de propuestas del grupo de desarrollo del programa de formación de laboratorios . Cada miembro del grupo envió al Socio Responsable su propuesta sobre el desarrollo de la capacitación y retroalimentación sobre los lineamientos elaborados. Luego, el socio responsable recopiló todas las propuestas enviadas para llegar a un acuerdo sobre la forma del plan de estudios.

b) Elaboración de la primera versión del programa de formación . Cuando el formato del plan de estudios estuvo listo, el socio responsable proporcionó a la asociación la propuesta de la capacitación. La propuesta incluyó los 5 Módulos a desarrollar. Para cada Módulo hay un título, una descripción de los resultados del aprendizaje y un procedimiento y criterios para la evaluación del resultado del aprendizaje.

c) Revisión del formato del plan de estudios de formación . Todos los socios dieron su opinión sobre el formato del plan de estudios y también propusieron actividades y métodos para incluir en cada módulo de formación. De acuerdo con los comentarios recopilados, el socio responsable revisó el plan de estudios de capacitación para producir el formato definitivo y comenzar a trabajar en el contenido de la capacitación.

PR3/A2: Elaboración de material formativo y sistema de evaluación para cada unidad de aprendizaje :

Los materiales de aprendizaje para inmigrantes les permitirán mejorar sus habilidades clave y profesionales.

Los materiales de aprendizaje y el sistema de evaluación se refieren a los 5 módulos y 7 unidades de aprendizaje que se han definido.

La metodología de los laboratorios se centró en gran medida en métodos activos, favoreciendo así el aprendizaje a través de la experiencia y la enseñanza basada en talleres, siendo el aprendizaje colaborativo una metodología capaz de fomentar procesos de interacción entre grupos heterogéneos de estudiantes (migrantes).

Las lecciones presenciales se reemplazan por talleres/laboratorios presenciales y actividades de aprendizaje en línea/virtuales que se llevan a cabo en una plataforma de intercambio hecha a medida (desarrollada por ilnformatica).

Se han desarrollado actividades de aprendizaje basadas en juegos, utilizando tecnología H5P que facilita la creación, el intercambio y la reutilización de contenidos y aplicaciones HTML5. H5P permite a todos crear experiencias web ricas e interactivas de manera más eficiente.

El Socio Responsable produjo directrices para el diseño y desarrollo de materiales de capacitación y cada Socio ha sido responsable de la elaboración de materiales de aprendizaje y herramientas de evaluación de 1 unidad de aprendizaje. Específicamente:

Módulos/Unidades de Aprendizaje	Socio Responsable
1 - Desarrollo de habilidades lingüísticas 1.1 YO Y LA PALABRA DE TRABAJO - MCER A1 (25 HORAS) lengua italiana A1 lengua española A1 Idioma portugués A1	TODOS LOS SOCIOS

Idioma alemán A1 lengua griega A1	
2 - Desarrollo de habilidades cívicas 2.1 COMUNICACIÓN Y VIDA EN SOCIEDAD (15 HORAS)	INETICA
3 - Desarrollo de habilidades TI y Digitales con certificación 3.1 IMPRESCINDIBLES INFORMÁTICA Y ONLINE (20 HORAS)	iINFORMATICA
4 - Desarrollo de habilidades personales (intra/interpersonales) de autoestima y empoderamiento (autoconfianza) 4.1 CONSTRUCCIÓN DE PROYECTOS PERSONALES Y SOCIALES (20 HORAS)	ESTÁ ENCENDIDO
5 - Habilidades profesionales y sociales adaptadas al sector de la empresa involucrada 5.1 MINORISTA/SUPERMERCADO (50 HORAS) 5.2 RESTAURANTE - Asistente de Servicio/camarero (50 HORAS) 5.3 AGRICULTURA (50 HORAS)	VHS (5.1) AFN (5.2) Estudio Risorse (5.3)

PR3/A3: Formación conjunta del personal. Tan pronto como el programa obtuvo su forma completa, se llevó a cabo un evento conjunto de capacitación de personal cara a cara en Italia para capacitar a los formadores de las organizaciones asociadas (n° 2 por

cada socio) que fueron quienes capacitaron y apoyaron a los inmigrantes durante la siguiente fase piloto. Los formadores tuvieron la oportunidad de experimentar, directamente en ellos mismos, las metodologías/herramientas/materiales de formación desarrollados dentro del proyecto, en particular pudieron probar el programa de formación sobre el desarrollo de habilidades profesionales clave y específicas. Gracias a la retroalimentación que surgió durante la capacitación conjunta, fue posible definir las pautas para el desarrollo y prueba del resultado de este proyecto, para la posterior definición de su versión final. Los participantes también tuvieron la oportunidad de conocer nuevas e innovadoras herramientas para la creación de contenidos educativos, como la tecnología H5P, que tras un periodo inicial de formación plenaria, fueron desarrolladas por los propios operadores de FP, con el fin de producir materiales formativos para ser integrados en los materiales didácticos ya producidos en referencia al programa de formación PR3. En particular, *algunas de las actividades de aprendizaje basado en juegos basadas en la tecnología H5P y contenidas en los Laboratorios Inclusivos PR3 fueron desarrolladas durante el evento de capacitación por los operadores participantes, como los escenarios de sucursales.*

PR3/A4: Prueba piloto del programa . La versión preliminar del programa y los materiales de aprendizaje se ha traducido a los idiomas de todos los socios, se ha subido a la plataforma web y se ha probado tanto cara a cara como en línea con **464 inmigrantes** , con el apoyo de **129 empleadores** y **25 formadores de FP** . para recibir comentarios y realizar mejoras a la versión final. El socio responsable elaboró directrices y herramientas útiles para la fase de prueba (cuestionarios/pruebas de evaluación y seguimiento, etc.). Cada socio recopiló comentarios entre los participantes en la prueba piloto y elaboró un breve informe con los resultados, que se describe en la siguiente sección de este informe.

PR3/A5: Versión final del Programa Laboratorios inclusivos . Gracias a todos los comentarios que se han recopilado durante la fase de prueba, se ha revisado y mejorado la versión borrador del programa y se ha elaborado y traducido la versión final al idioma de cada socio.

2.1 Resultados de las Pruebas Piloto Nacionales

La **Actividad PR3/A4 - Prueba piloto del programa** nos dio la posibilidad de recopilar comentarios de los participantes a través de cuestionarios de evaluación y seguimiento. Fue un paso muy importante porque nos permiten “verificar” nuestro programa de Capacitación con los beneficiarios directos involucrados en el Pilotaje, para detectar y corregir posibles errores y realizar cambios útiles para mejorar el Curriculum.

V2 - La Segunda Versión del curso de capacitación se presenta en este informe y fue elaborada después de las actividades de prueba, teniendo en cuenta los comentarios de los participantes.

Participantes involucrados en la prueba piloto

PARTNER	PAÍS	N. DE PARTICIPANTES (Presencial y online)		
		Migrantes	Empleadores	Experto en FP
ESTUDIO RISORSE	Italia	80	20	4
	Italia	55	26	5
ESTÁ ENCENDIDO	Grecia	79	25	4
INNETICA	España	78	12	2
AFN	Portugal	77	24	6
VHS	Alemán	95	22	4
TOTAL		464	129	25

Los resultados obtenidos por las actividades de evaluación realizadas por los socios y con la participación de los beneficiarios directos fueron muy positivos y confirman la validez de la estructura del curso de capacitación tal como se presenta en la Versión 1 del resultado y se describe en este documento.

Por cada Unidad de Aprendizaje, los participantes involucrados en las pruebas piloto de Partners obtuvieron buenos resultados en las pruebas finales y los promedios generales de evaluaciones siempre son superiores al 70% (la mayoría de ellas van del 90% al 100%, con una evaluación general de "A -



INTERCLab
Intercultural lab
for migrants' inclusion

Excelente”), por lo que podemos decir que el curso de formación está validado y es útil para mejorar los conocimientos de los migrantes en el ámbito de habilidades clave y profesionales.



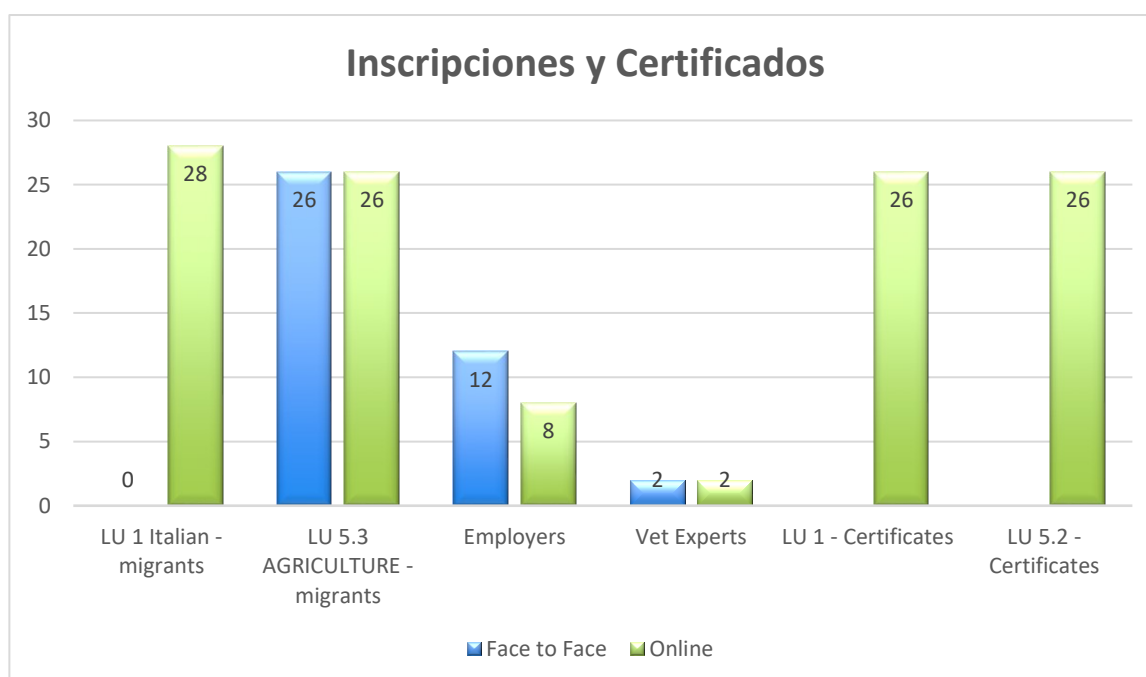
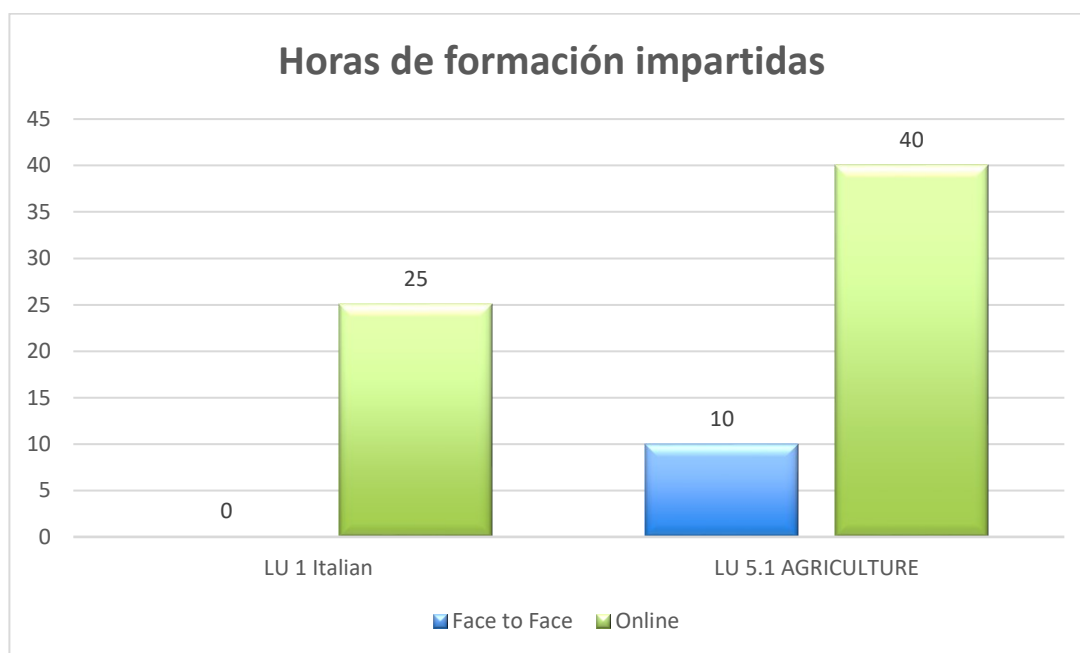
PRUEBAS DE RISORSE DE STUDIO

Tema de formación:

LU1 Italiano y LU5.1 Agricultura

Total de Horas de capacitación impartidas:

75 horas



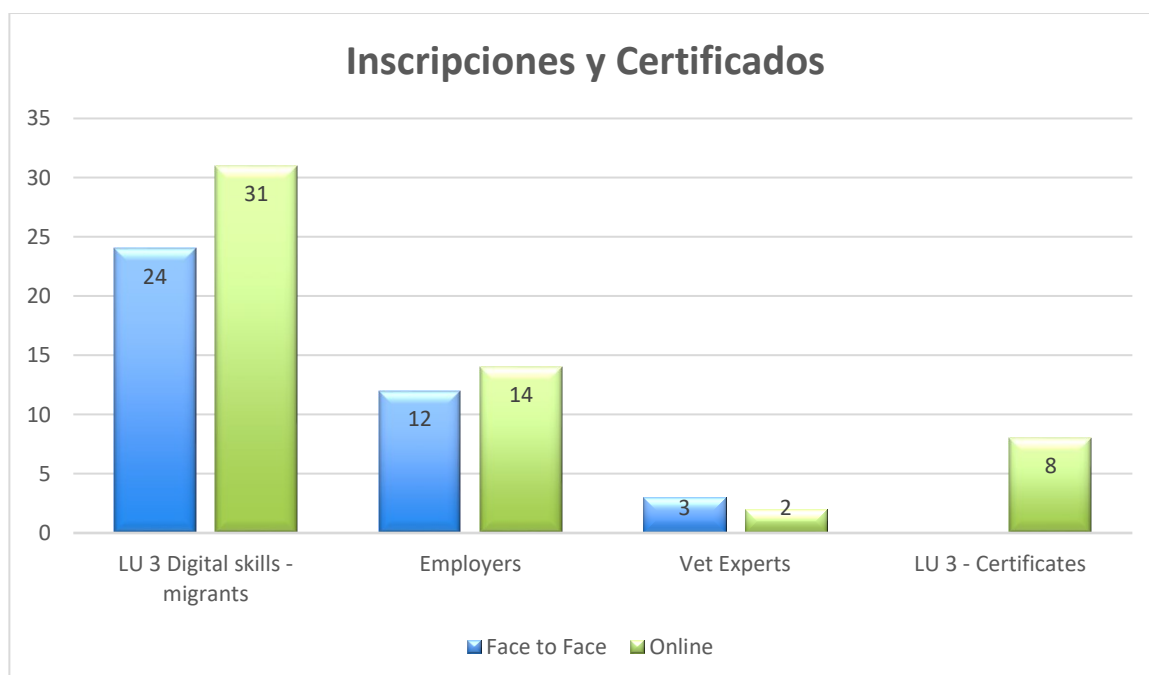
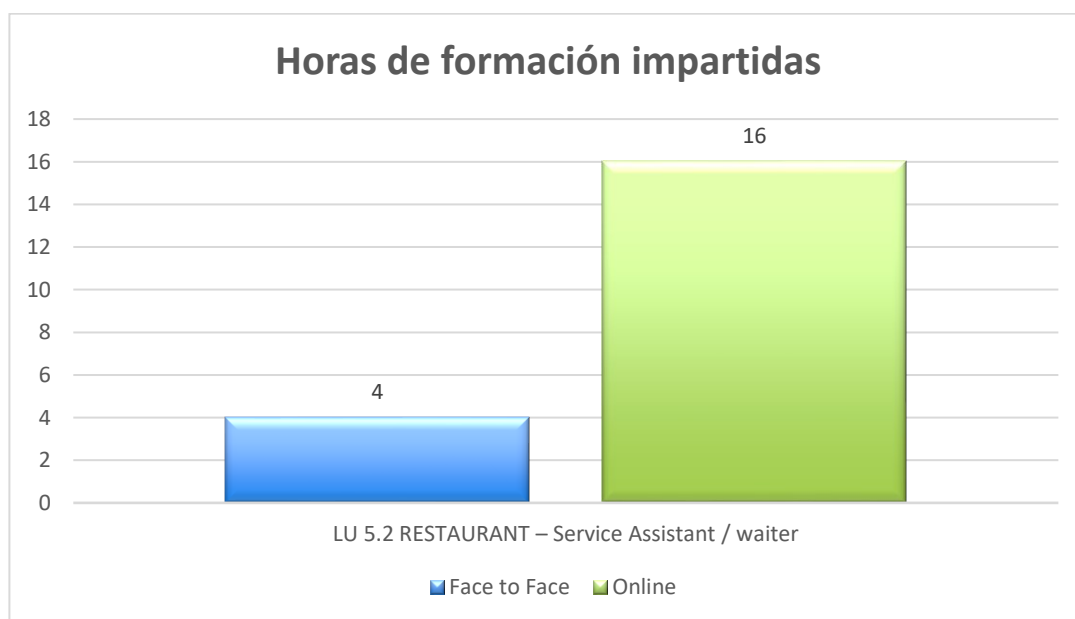
PRUEBAS INFORMÁTICAS

Tema de formación:

LU3 Desarrollo de habilidades TI y Digitales con certificación

Total de Horas de capacitación impartidas:

20 horas



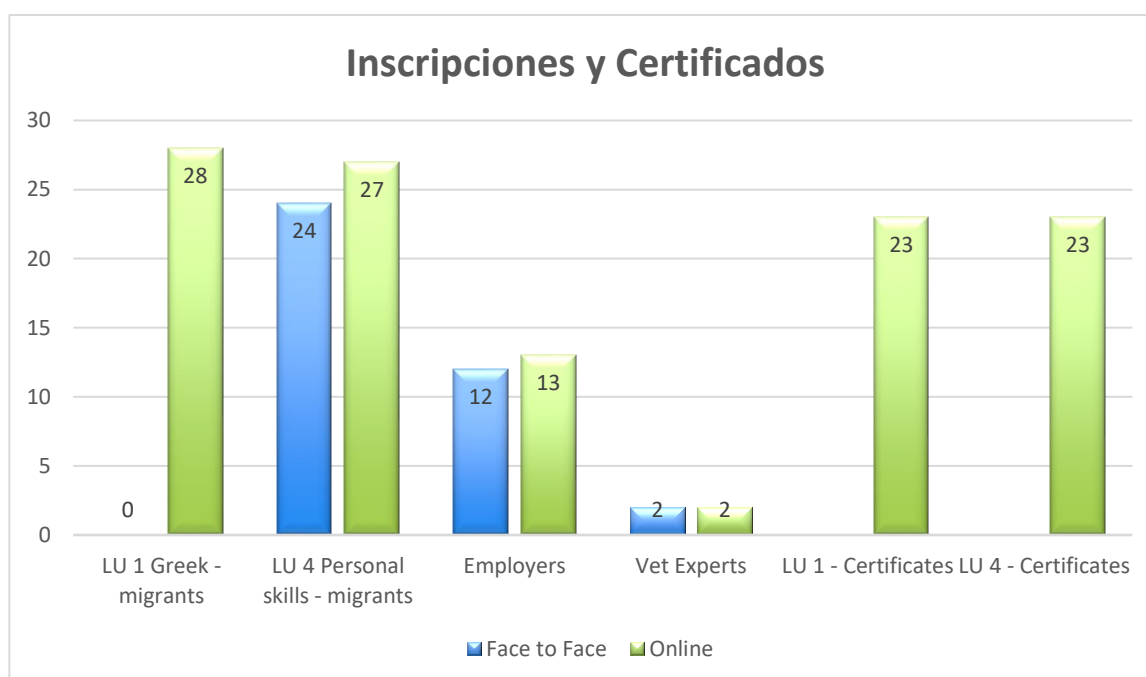
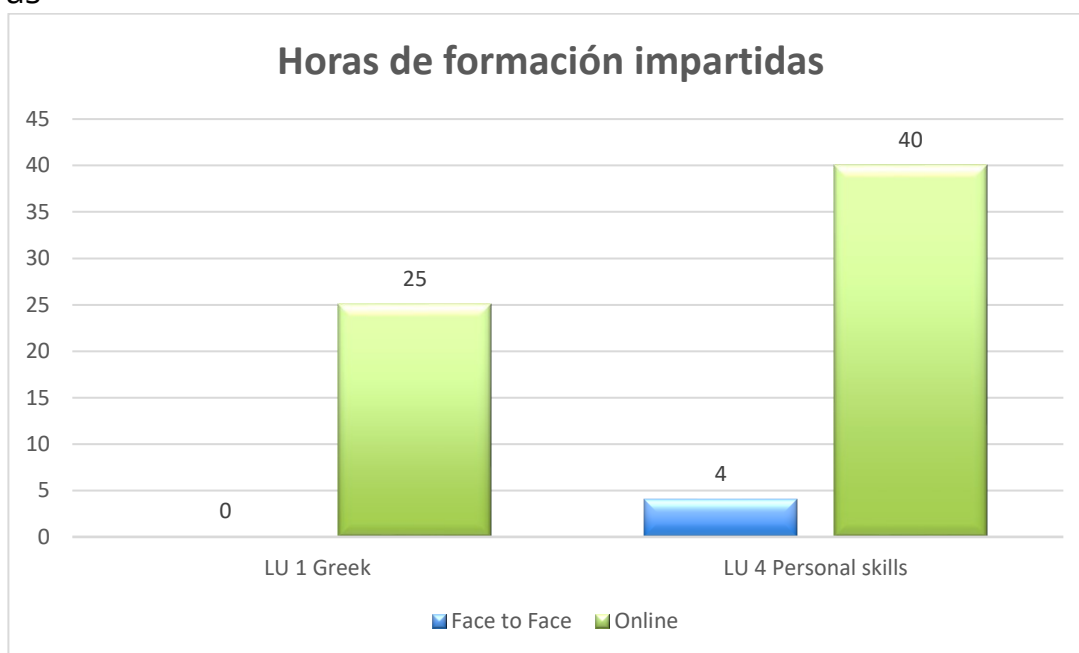
PRUEBAS DE ISON

Tema de formación:

LU1 Griego y LU4 - Desarrollo de habilidades personales (intra/interpersonales) de autoestima y empoderamiento (autoconfianza)

Total de Horas de capacitación impartidas:

69 horas



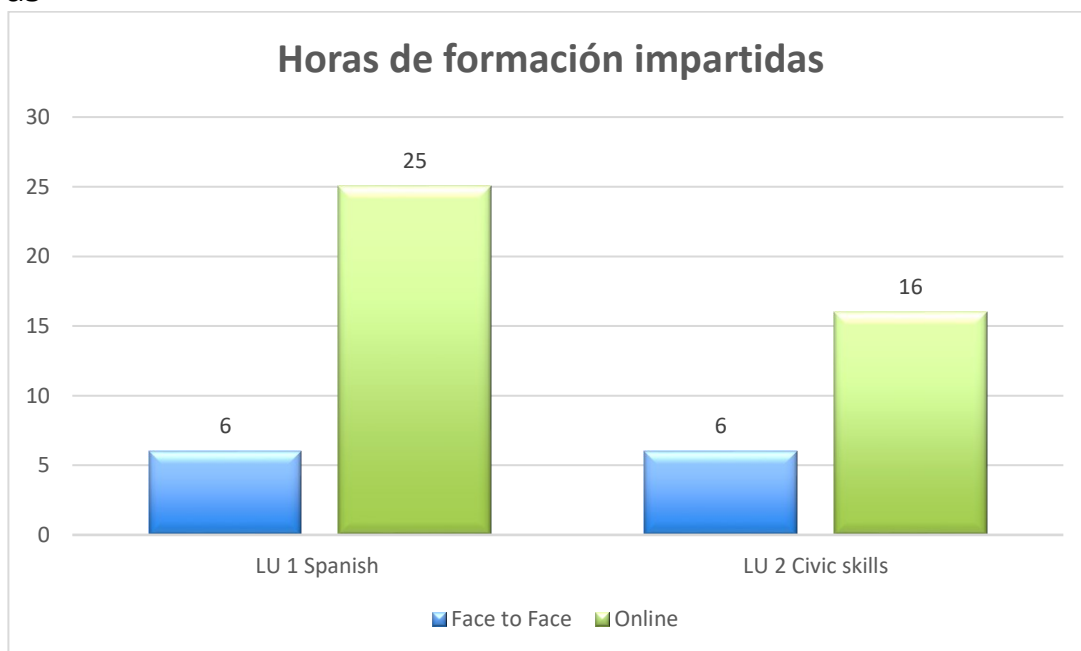
PRUEBAS INNETICA

Tema de formación:

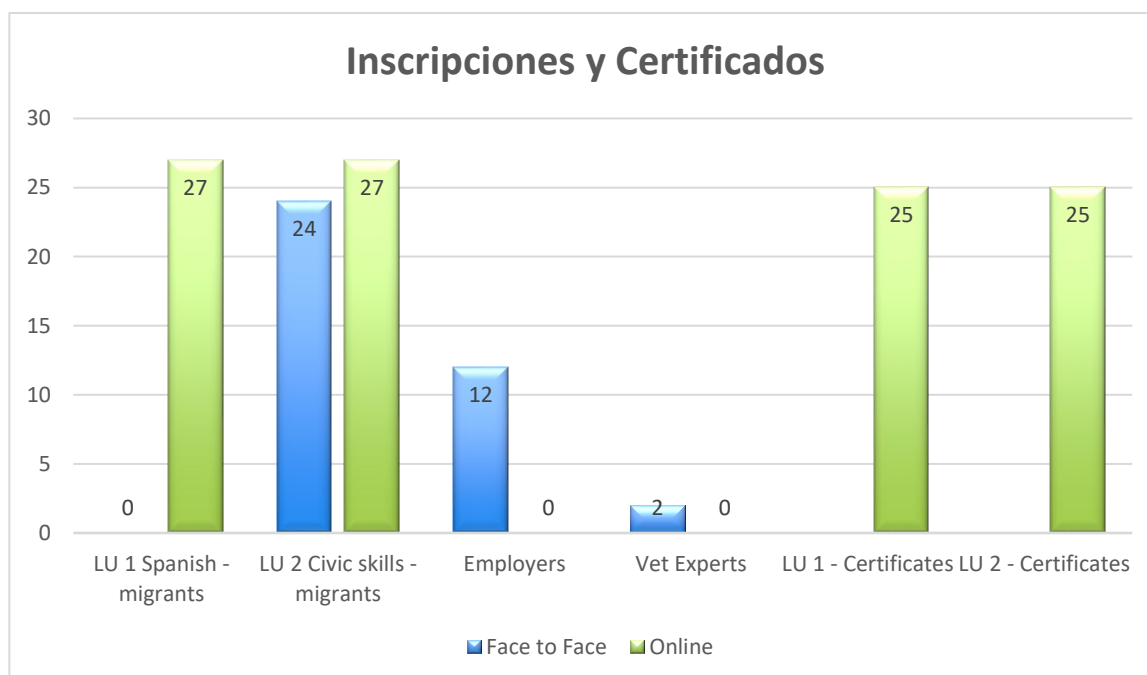
LU1 Español y LU2 - Desarrollo de habilidades cívicas

Total de Horas de capacitación impartidas:

53 horas



20



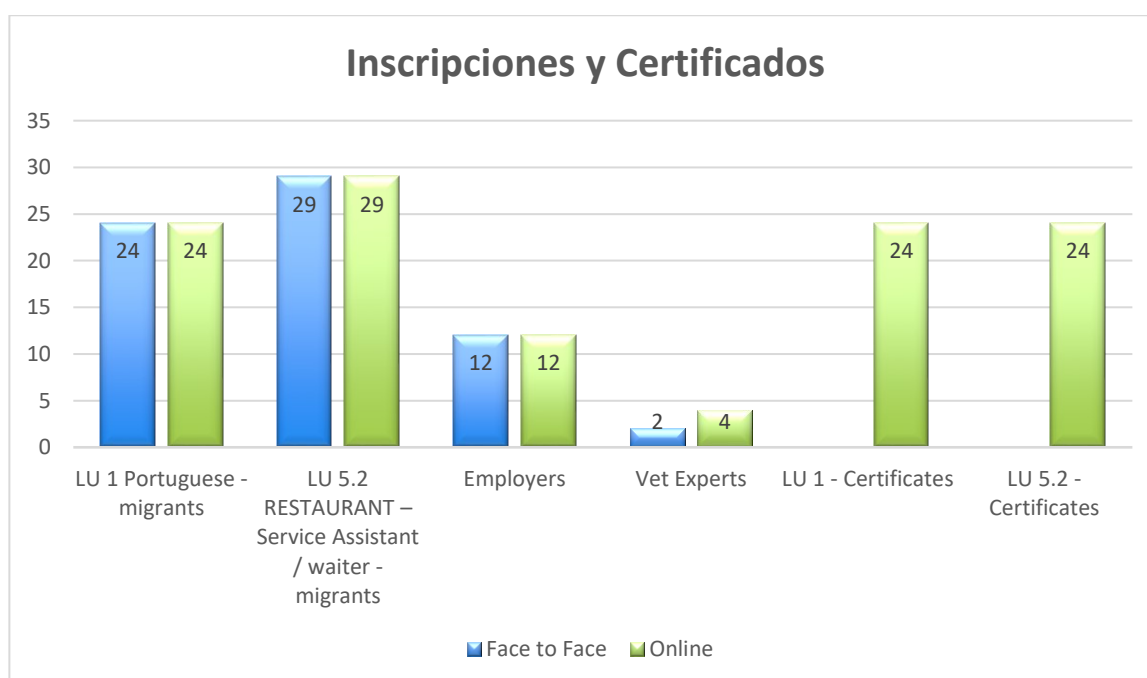
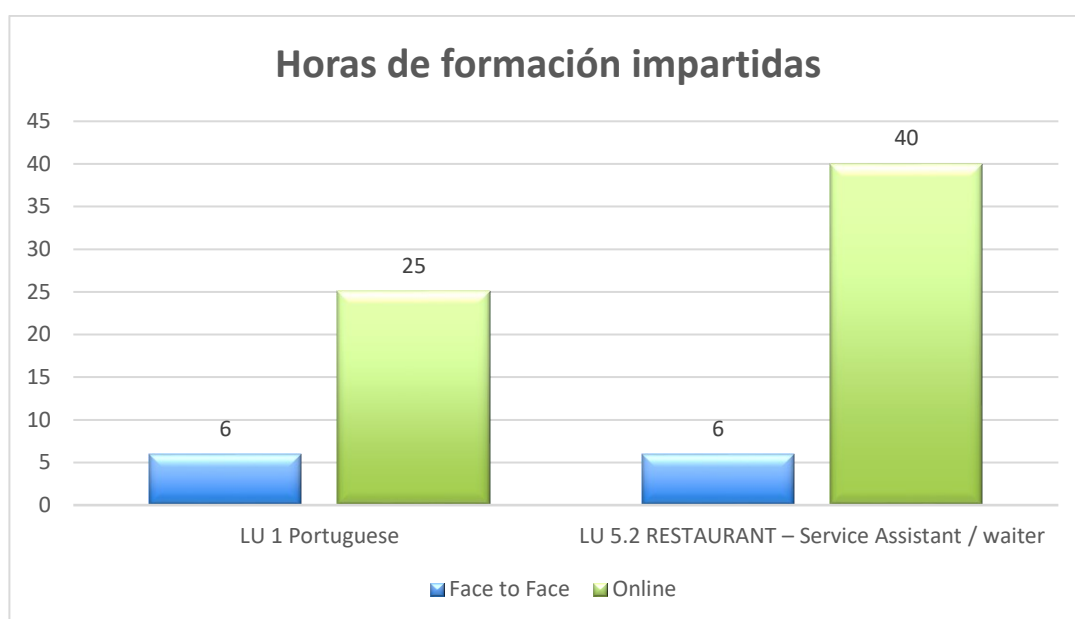
PRUEBAS DE AFN

Tema de formación:

LU1 Portugués y LU5.2 Restaurante – Servicio de asistencia/camarero

Total de Horas de capacitación impartidas:

77 horas



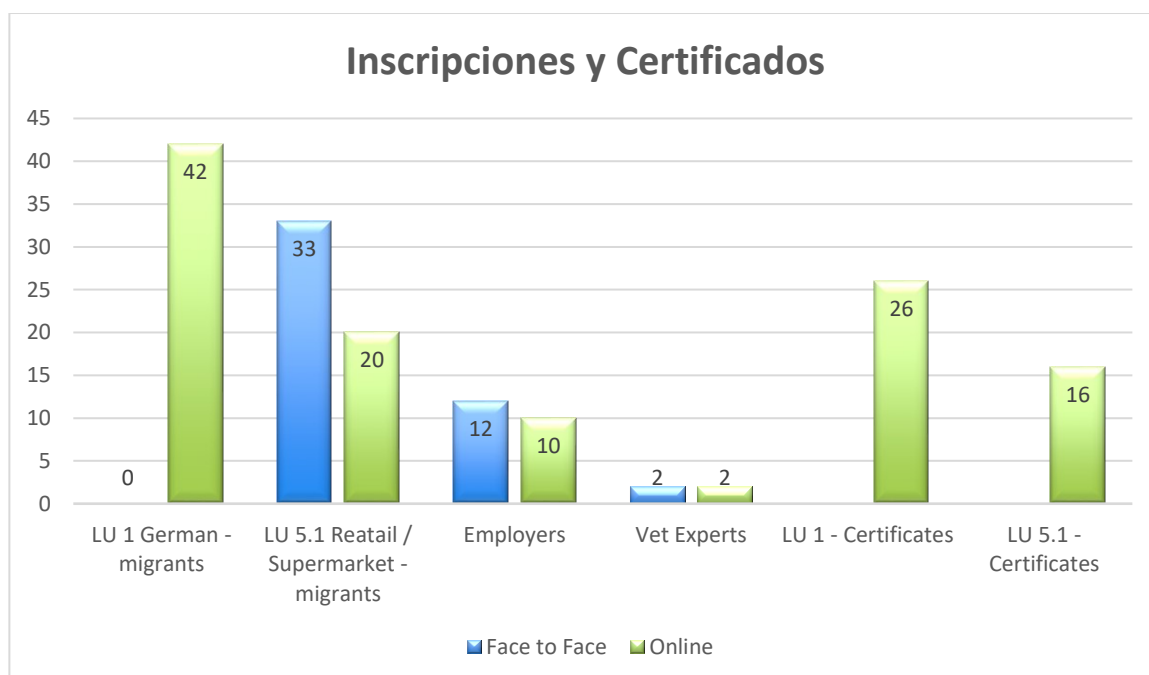
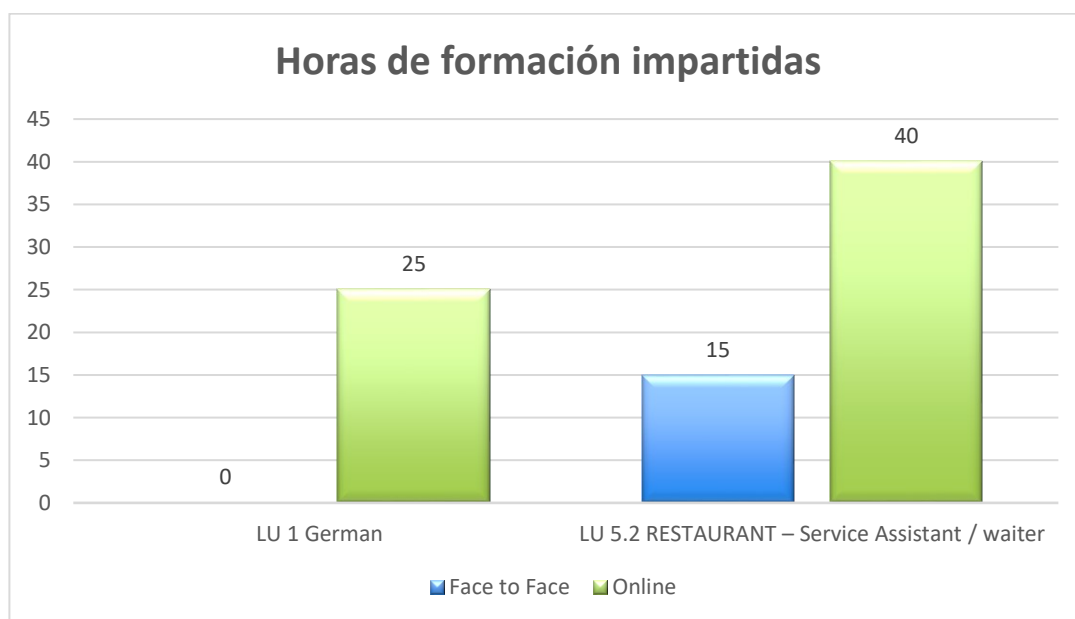
PRUEBAS DE VHS

Tema de formación:

LU1 Alemán y LU5.1 Comercio / Supermercado

Total de Horas de capacitación impartidas:

80 horas



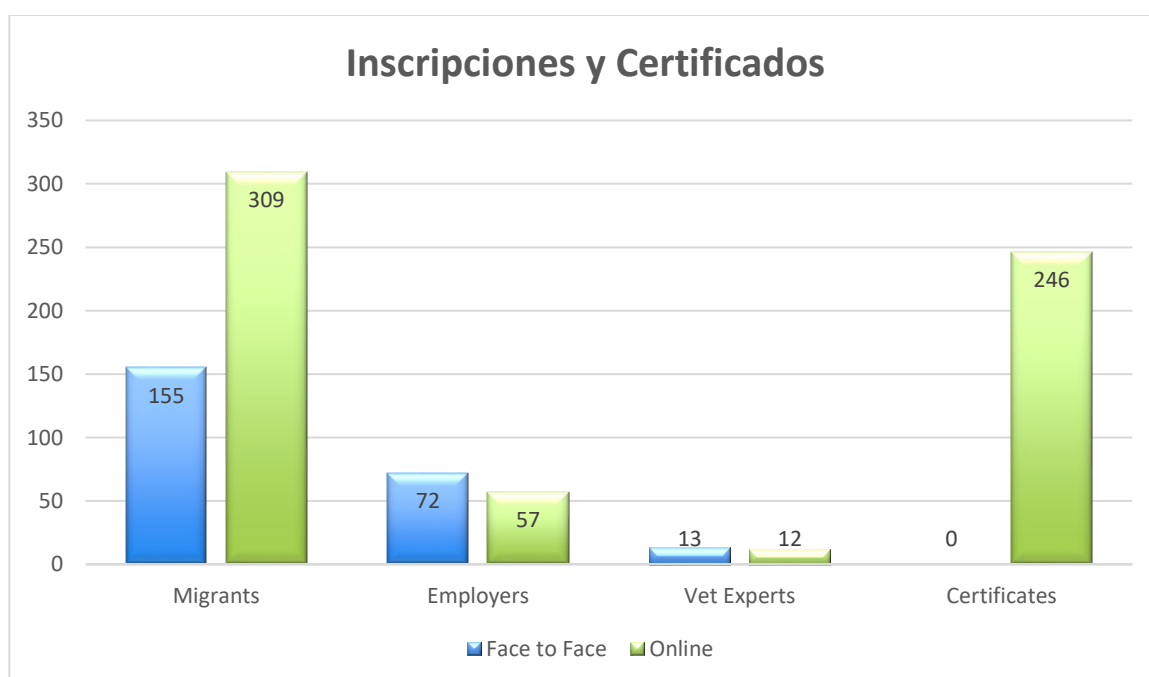
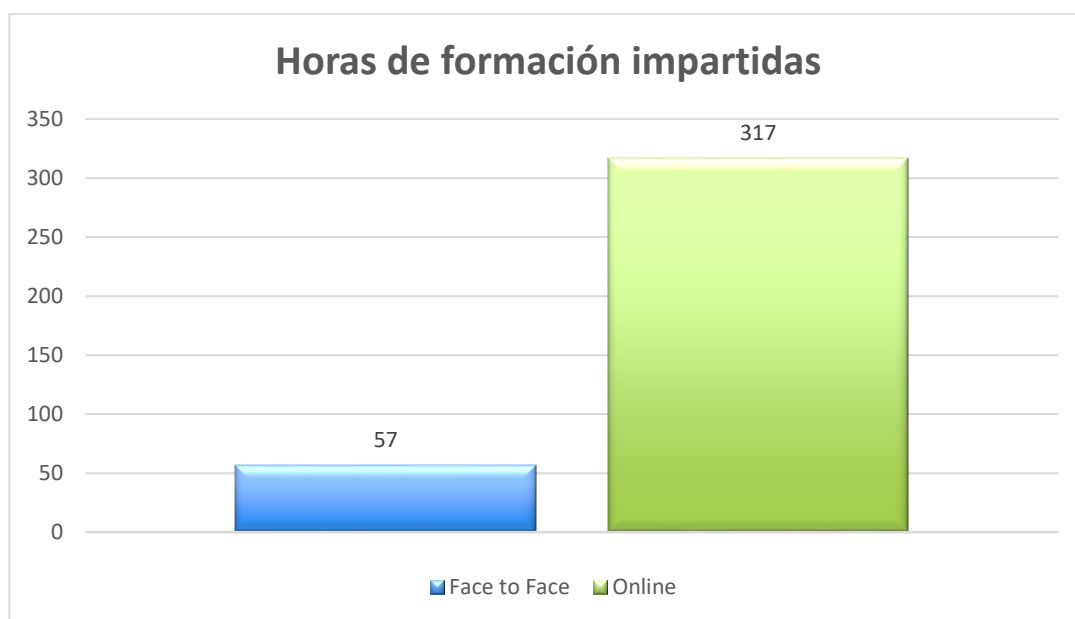
PRUEBAS INTERC.LAB

Tema de formación:

Todos los temas del Plan de Estudios PR3

Total de Horas de capacitación impartidas:

374 horas





INTERCLab
Intercultural lab
for migrants' inclusion

Los resultados obtenidos por las **actividades de seguimiento** realizadas por los socios y con la participación de los beneficiarios directos también fueron muy positivos y confirman la validez de la estructura del curso de capacitación tal como se presenta en la Versión 1 del resultado y se describe en este documento.

En particular, los participantes involucrados en las pruebas piloto de Partners evaluaron con puntaje alto cada ítem y los promedios generales de las evaluaciones son siempre superiores al 70%, por lo que podemos decir definitivamente que el programa de capacitación está validado y es muy apreciado por los beneficiarios.

3. CURRÍCULO MODULAR

Esta sección del informe está dedicada a la descripción de la versión final del plan de estudios de formación.

Módulo/Unidad de Aprendizaje no. 1 -DESARROLLO DE HABILIDADES LINGÜÍSTICAS

Número de unidad de aprendizaje	1	Título	YO Y EL MUNDO DEL TRABAJO - MCER Calificación A2
Resultado de aprendizaje	<p>Al final del curso, los estudiantes deberían poder:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Escuchar: pueden comprender un discurso claro, lento y estándar relacionado con áreas de relevancia personal más inmediata (por ejemplo, información personal y familiar muy básica, compras, geografía local y empleo) y pueden captar el punto principal en mensajes y anuncios breves, claros y sencillos. • Lectura - Los estudiantes pueden comprender textos breves y sencillos que contienen vocabulario de alta frecuencia y expresiones internacionales compartidas. Pueden encontrar cosas específicas y predecibles. información en material sencillo y cotidiano, como anuncios, folletos y horarios. • Interacción hablada: en el nivel A2, los estudiantes pueden comunicarse en tareas simples y rutinarias que requieren un intercambio simple y directo de información sobre temas y actividades familiares. Pueden manejar intercambios sociales muy breves, aunque normalmente no pueden mantener la conversación por sí solos. • Producción hablada: los estudiantes pueden usar una serie de frases y oraciones para describir en términos simples a la familia y otras personas, las condiciones de vida, los antecedentes educativos y trabajo actual o más reciente. 		

- **Escritura:** pueden escribir notas y mensajes breves y sencillos relacionados con asuntos en áreas de necesidad inmediata, vinculando una serie de frases y oraciones simples con conectores simples como "y", "pero" y "porque". Pueden escribir una carta personal muy sencilla, por ejemplo, agradeciendo a alguien por algo.

Contenido	Objetivos
<ul style="list-style-type: none"> • Evaluar el desempeño de los compañeros de trabajo en el lugar de trabajo. • Relata eventos de tu pasado, incluidas tus actividades del fin de semana e historias interesantes. • Describe tu vida pasada, brindando detalles sobre hitos importantes. • Entretenga a alguien en su casa o visite a un amigo o colega en su casa. • Discuta sus planes de vacaciones y cuénteles a sus amigos y colegas sobre sus vacaciones después. • Habla sobre el mundo natural y los viajes para ver animales y áreas naturales de tu país. • Habla sobre la ropa y qué tipo de ropa te gusta usar. • Participar en comunicación básica en el trabajo, incluida la asistencia a reuniones sobre temas familiares. • Describa un accidente o lesión, obtenga ayuda médica de un médico y surta una receta de medicamentos. • Participar en socialización empresarial 	<ul style="list-style-type: none"> • Los alumnos pueden comprender oraciones y expresiones de uso frecuente relacionadas con áreas de relevancia más inmediata (por ejemplo, información personal y familiar muy básica, compras, geografía local, empleo). • Los alumnos podrán comunicarse en tareas simples y rutinarias que requieran un intercambio simple y directo de información sobre asuntos familiares y rutinarios. • Los alumnos pueden describir en términos sencillos aspectos de sus antecedentes, su entorno inmediato y asuntos en áreas de necesidad inmediata. • Los alumnos pueden comprender los puntos principales de una entrada estándar clara sobre temas familiares con regularidad, que se encuentran en el trabajo, la escuela, el ocio, etc. • Los alumnos pueden distinguir y utilizar vocabulario de diferentes

<p>básica, dar la bienvenida a los invitados y asistir a eventos de networking.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Comprender y realizar propuestas comerciales básicas en su área de especialización. ● Utilice una serie de frases y oraciones para describir en términos sencillos su familia y otras personas, sus condiciones de vida, mi formación académica y su trabajo actual o más reciente. ● Condiciones de trabajo, contratos de trabajo, Coberturas de seguros: vida, enfermedad, viajes, accidentes de trabajo, etc. Tipos de pago: por hora; un mes, Impuestos: IRS; IVA; seguridad social, invitaciones de trabajo 	<p>áreas profesionales y seguir instrucciones habituales relacionadas con diferentes profesiones, tipos de pago laboral e impuestos.</p>
<p>Métodos de entrenamiento</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Aprendizaje dirigido por un instructor ● Juego de rol ● Entrenamiento de simulación. ● Formación colaborativa. ● Vídeo de formación.
<p>Aprendiendo materiales</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● archivos pdf ● Diapositivas de powerpoint ● Ejercicios y actividades prácticas. ● Audio Video ● clips ● Enlaces
<p>Metodología didáctica</p>	<p>Cara a cara</p> <ul style="list-style-type: none"> ● <u>Aprendizaje cooperativo</u> ● dando conferencias ● Escuchando ● Trabajo en equipo ● Juegos de aprendizaje/ gamificación <p>En línea</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Presentaciones

	<ul style="list-style-type: none"> • Conferencias en vídeo pregrabadas • Enseñanza basada en juegos • Aula invertida 																		
Duración	25 horas																		
Criterios y procedimientos de evaluación LO	<p>Al final de cada módulo/Unidad de Aprendizaje, el alumno debe completar la prueba de evaluación correspondiente, que puede incluir preguntas de opción múltiple, afirmación de verdadero/falso, etc.</p> <p>Será una herramienta de autoevaluación que permitiría valorar el nivel de logros en el aprendizaje, según la siguiente escala:</p> <table border="1" data-bbox="440 920 1251 1344"> <thead> <tr> <th>PUNTUACIÓN DE CALIFICACIONES</th> <th>EVALUACIÓN</th> <th>DEFINICIÓN</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>90% < 100%</td> <td>A</td> <td>Excelente</td> </tr> <tr> <td>80% < 89%</td> <td>B</td> <td>Bien</td> </tr> <tr> <td>70% < 79%</td> <td>C</td> <td>Satisfactorio</td> </tr> <tr> <td>60% < 69%</td> <td>D</td> <td>Suficiente</td> </tr> <tr> <td>0% < 59%</td> <td>F</td> <td>Fallar</td> </tr> </tbody> </table> <p>Sólo los participantes que alcancen la Evaluación A, B, C y D aprobarán la prueba. Los participantes que alcancen la Evaluación F podrán volver a intentar la prueba 3 veces.</p> <p>Cada prueba incluirá al menos 10 preguntas y 4 respuestas de opción múltiple.</p> <p>De forma voluntaria, se presentará una prueba de seguimiento a todos los participantes, para verificar su nivel de satisfacción con la Unidad de Aprendizaje. Se les invitará a rellenar un breve cuestionario para evaluar los materiales de aprendizaje proporcionados, los contenidos de la unidad, las actividades y ejercicios propuestos, etc. según la siguiente escala:</p>	PUNTUACIÓN DE CALIFICACIONES	EVALUACIÓN	DEFINICIÓN	90% < 100%	A	Excelente	80% < 89%	B	Bien	70% < 79%	C	Satisfactorio	60% < 69%	D	Suficiente	0% < 59%	F	Fallar
PUNTUACIÓN DE CALIFICACIONES	EVALUACIÓN	DEFINICIÓN																	
90% < 100%	A	Excelente																	
80% < 89%	B	Bien																	
70% < 79%	C	Satisfactorio																	
60% < 69%	D	Suficiente																	
0% < 59%	F	Fallar																	



INTERCLab
Intercultural lab
for migrants' inclusion

EVALUACIÓN	DEFINICIÓN
1	Ninguno
2	Pequeño
3	Suficientemente
4	Mucho



Módulo/Unidad de Aprendizaje no. 2 - DESARROLLO DE HABILIDADES CÍVICAS

Número de unidad de aprendizaje	1	Título	COMUNICACIÓN Y VIDA EN SOCIEDAD
Resultado de aprendizaje	<p>Al final del curso, los estudiantes deberían poder:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Iniciar a los participantes en la comprensión del concepto de ciudadanía. ● Reconocer y comprender los derechos y deberes sujetos a los ciudadanos. ● Fomentar el desarrollo de valores éticos universales e individuales basados en la solidaridad, la igualdad y el respeto a los demás. ● Conocer y comprender la escala de valores propios de la cultura europea y nacional de los países. ● Crear una identidad ciudadana europea común, ésta se enriquece con la diversidad cultural e individual de los participantes. 		
Contenido		Objetivos	
<ul style="list-style-type: none"> ● Módulo 1 - Concepto de ciudadanía ● Módulo 2 - ¿Qué es la ciudadanía? ● Módulo 3 - Derechos y deberes de los ciudadanos ● Módulo 4 - Derechos Humanos ● Módulo 5 - Democracia ● Módulo 6 - Valores y principios de la UE 		<p>Los estudiantes pueden ser capaces de:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Introducir a los ciudadanos en las normas básicas. <p>y características institucionales de la democracia.</p> <p>sistemas políticos y proporcionarles con conocimientos sobre derechos democráticos y prácticas.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Para transmitir un conjunto específico de valores. <p>Se cree que es esencial para la democracia.</p> <p>ciudadanía como la tolerancia política, confianza en el proceso democrático, respeto</p>	

	<p>por el estado de derecho y el compromiso.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fomentar la participación política responsable e informada, definida como un conjunto de actividades que incluyen votar, trabajar en campañas, contactar funcionarios, presentar quejas, asistir a reuniones y contribuir con dinero.
<p>Métodos de entrenamiento</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Aprendizaje dirigido por un instructor • Juego de rol • Entrenamiento de simulación. • Formación colaborativa. • Vídeo de formación
<p>Aprendiendo materiales</p>	<ul style="list-style-type: none"> • archivos pdf • Diapositivas de powerpoint • Ejercicios y actividades prácticas. • Audio Video • clips • Enlaces
<p>Metodología didáctica</p>	<p>Cara a cara</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aprendizaje cooperativo • dando conferencias • Escuchando • Trabajo en equipo • Juegos de aprendizaje/ gamificación <p>En línea</p> <ul style="list-style-type: none"> • Presentaciones • Conferencias en vídeo pregrabadas • Enseñanza basada en juegos Aula invertida
<p>Duración</p>	<p>15 horas</p>

Crterios y procedimientos de evaluaci3n LO

Al final de cada m3dulo/Unidad de Aprendizaje, el alumno debe completar la prueba de evaluaci3n correspondiente, que puede incluir preguntas de opci3n m3ltiple, afirmaci3n de verdadero/falso, etc.

Ser3 una herramienta de autoevaluaci3n que permitir3a valorar el nivel de logros en el aprendizaje, seg3n la siguiente escala:

PUNTUACI3N DE CALIFICACIONES	EVALUACI3N	DEFINICI3N
90% < 100%	A	Excelente
80% < 89%	B	Bien
70% < 79%	C	Satisfactorio
60% < 69%	D	Suficiente
0% < 59%	F	Fallar

S3lo los participantes que alcancen la Evaluaci3n A, B, C y D aprobar3n la prueba. Los participantes que alcancen la Evaluaci3n F podr3n volver a intentar la prueba 3 veces.

Cada prueba incluir3 al menos 10 preguntas y 4 respuestas de opci3n m3ltiple.

De forma voluntaria, se presentar3 una prueba de seguimiento a todos los participantes, para verificar su nivel de satisfacci3n con la Unidad de Aprendizaje. Se les invitar3 a rellenar un breve cuestionario para evaluar los materiales de aprendizaje proporcionados, los contenidos de la unidad, las actividades y ejercicios propuestos, etc. seg3n la siguiente escala:

EVALUACI3N	DEFINICI3N
1	Ninguno
2	Peque3o
3	Suficientemente
4	Mucho

Módulo/Unidad de Aprendizaje no. 3 - DESARROLLO DE TI Y COMPETENCIAS DIGITALES CON CERTIFICACIONES

Número de unidad de aprendizaje	1	Título	ESENCIALES INFORMÁTICOS Y EN LÍNEA
Resultado de aprendizaje	<p>Los estudiantes podrán:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Comprender conceptos clave y realizar actividades clave relacionadas con hardware y software. ● Administre archivos y carpetas, almacene datos y administre aplicaciones. ● Comprender los conceptos de red y conectarse a una red. ● Encuentre y administre información en línea de manera efectiva y administre la configuración del navegador. ● Comprender consideraciones relativas al uso eficaz de herramientas de comunicación comunes. ● Envíe, reciba y administre correos electrónicos y use calendarios. ● Comprenda las amenazas potenciales y las formas de proteger computadoras, dispositivos y datos. 		
Contenido		Objetivos	
<p>Computadoras y dispositivos</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Hardware ● Software <p>Administrar archivos y aplicaciones</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Introduciendo la gestión de archivos ● Organizar archivos y carpetas ● Almacenamiento ● Administrar aplicaciones <p>Redes</p> <p>Conceptos de red Acceso a la red</p> <p>Información en línea</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Encontrando información ● Gestionar la información 		<ul style="list-style-type: none"> ● Comprender conceptos clave y realizar actividades clave relacionadas con hardware y software. ● Administre archivos y carpetas, almacene datos y administre aplicaciones. ● Comprender los conceptos de red y conectarse a una red. ● Encuentre y administre información en línea de manera efectiva y administre la configuración del navegador. ● Comprender consideraciones relativas al uso eficaz de herramientas de 	

<ul style="list-style-type: none"> • Configuración del navegador web • Salidas <p>comunicación en línea</p> <ul style="list-style-type: none"> • Herramientas de comunicación • Enviando correo electrónico • Recibir correo electrónico • Herramientas y configuración de correo electrónico • Organizar correos electrónicos <p>Usando calendarios</p> <ul style="list-style-type: none"> • Seguridad • Computadoras, dispositivos y datos • Bienestar y accesibilidad • Ambiente 	<p>comunicación comunes.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Envíe, reciba y administre correos electrónicos y use calendarios. • Comprenda las amenazas potenciales y las formas de proteger computadoras, dispositivos y datos. • Reconocer consideraciones relativas a la seguridad, el bienestar, la accesibilidad y el medio ambiente.
<p>Métodos de entrenamiento</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Aprendizaje dirigido por un instructor • Métodos interactivos • La formación práctica
<p>Aprendiendo materiales</p>	<ul style="list-style-type: none"> • archivos pdf • presentaciones de power point • Ejercicios y actividades prácticas.
<p>Metodología didáctica</p>	<p>Cara a cara</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aprendizaje cooperativo • Trabajo en equipo • Juegos de aprendizaje/ gamificación <p>En línea</p> <ul style="list-style-type: none"> • Enseñanza basada en juegos • Aula invertida • Juegos de aprendizaje/ gamificación
<p>Duración</p>	<p>20 horas</p>

Criterios y procedimientos de evaluación LO

Al final de cada módulo/Unidad de Aprendizaje, el alumno debe completar la prueba de evaluación correspondiente, que puede incluir preguntas de opción múltiple, afirmación de verdadero/falso, etc.

Será una herramienta de autoevaluación que permitiría valorar el nivel de logros en el aprendizaje, según la siguiente escala:

PUNTUACIÓN DE CALIFICACIONES	EVALUACIÓN	DEFINICIÓN
90% < 100%	A	Excelente
80% < 89%	B	Bien
70% < 79%	C	Satisfactorio
60% < 69%	D	Suficiente
0% < 59%	F	Fallar

Sólo los participantes que alcancen la Evaluación A, B, C y D aprobarán la prueba. Los participantes que alcancen la Evaluación F podrán volver a intentar la prueba 3 veces. Cada prueba incluirá al menos 10 preguntas y 4 respuestas de opción múltiple.

De forma voluntaria, se presentará una prueba de seguimiento a todos los participantes, para verificar su nivel de satisfacción con la Unidad de Aprendizaje. Se les invitará a rellenar un breve cuestionario para evaluar los materiales de aprendizaje proporcionados, los contenidos de la unidad, las actividades y ejercicios propuestos, etc. según la siguiente escala:

EVALUACIÓN	DEFINICIÓN
1	Ninguno
2	Pequeño
3	Suficientemente
4	Mucho

Módulo/Unidad de Aprendizaje no. 4 - DESARROLLO DE HABILIDADES PERSONALES (INTRA/INTERPERSONALES) DE AUTOESTIMA Y EMPODERAMIENTO (AUTOCONFIANZA)

Número de unidad de aprendizaje	1	Título	CONSTRUCCIÓN DE PROYECTOS PERSONALES Y SOCIALES
Resultado de aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> • Al final de este curso, el alumno podrá planificar mejor su vida privada y profesional. • El alumno es capaz de reconocer el papel de una buena gestión del tiempo y seguir las reglas del país anfitrión. • El alumno es capaz de aplicar prácticamente las principales estrategias para resolver problemas a medida que surgen. • Los alumnos pueden utilizar su creatividad en su vida personal y profesional para identificar nuevas formas de hacer las cosas. • El alumno es capaz de comunicarse y mostrar curiosidad con personas de diferentes culturas y orígenes. • Los alumnos pueden trabajar bajo presión de tiempo, reconocer sus errores y aprender de la experiencia. • El alumno es capaz de trabajar exitosamente con otros en un equipo. • Los alumnos pueden adaptarse rápidamente a circunstancias nuevas o inesperadas y fijarse nuevas metas. • Los alumnos pueden mostrar iniciativa y mejorar su trabajo con sugerencias innovadoras. • Los alumnos pueden defender sus valores y mostrar respeto hacia otras personas, independientemente de su origen. 		
Contenido	Objetivos		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Gestión del tiempo 2. Resolución de problemas 3. Creatividad 4. Competencia intercultural 5. Resiliencia - tolerancia al estrés 6. Colaboración 7. Flexibilidad/adaptabilidad 8. Iniciativa 	<p>Gestión del tiempo El alumno puede ...</p> <ul style="list-style-type: none"> • planificar su vida diaria (trabajo, tiempo libre, aficiones,...) • reconocer la importancia de la puntualidad (horario de trabajo, plazos, citas oficiales y privadas,...) • concertar, posponer o cancelar citas 		

9. Compromiso y Respeto

(por ejemplo, consultas médicas)
citas, invitaciones privadas,...)

resolución de problemas

El alumno puede...

- Analizar las causas de una situación no deseada.
- encontrar alternativas para lograr el objetivo
- Consulta alternativas y elige la mejor.
- implementar un plan y revisar su efectividad

Creatividad

El alumno puede...

- encontrar alternativas y nuevas formas de lograr el objetivo
- mostrar coraje para probar nuevas ideas

Competencia intercultural

El alumno puede...

- expresar el espíritu de cooperación multicultural, integración y apertura
- entender su propia cultura/antecedentes
- Reconocer los factores personales que conducen al prejuicio y actuar para reducirlos.
- mostrar interés en otras culturas

Resiliencia - tolerancia al estrés

El alumno puede...

- trabajar bajo presión de tiempo
- lidiar con el fracaso
- reflexionar sobre su trabajo y hacer cambios para el futuro

Colaboración

El alumno puede...

- presentar sus propuestas/ideas de

manera efectiva

- lidiar con contrapropuestas y críticas
- aceptar, rechazar y formular contrapropuestas
- Resolver eficazmente malentendidos y ambigüedades, por ejemplo, pidiendo que se repita lo que se ha dicho.

Flexibilidad/adaptabilidad

El alumno puede...

- adaptarse rápidamente a circunstancias nuevas o diferentes
- encontrar nuevas formas/soluciones

Iniciativa

El alumno puede...

- identificar formas de mejorar el trabajo actual
- abrir nuevos caminos con sus ideas y compromiso
- presentar sus propuestas/ideas
- tomar medidas decisivas sin que se lo digan

Compromiso y Respeto

El alumno puede...

- apegarse a sus valores e integridad
- identificar comportamientos prejuiciosos
- reconocer estereotipos y clichés hacia otras etnias, religiones, géneros, personas con necesidades especiales, grupos ocupacionales, grupos sociales, etc.
- expresar su respeto y comprensión hacia dichos grupos

Métodos de entrenamiento	<ul style="list-style-type: none"> ● Aprendizaje dirigido por un instructor ● Métodos interactivos ● La formación práctica
Aprendiendo materiales	<ul style="list-style-type: none"> ● archivos pdf ● presentaciones de power point ● Vídeos ● Ejercicios y actividades prácticas.
Metodología didáctica	<p>Cara a cara</p> <ul style="list-style-type: none"> ● <u>dando conferencias</u> ● Aprendizaje cooperativo ● Trabajo en equipo ● Juegos de aprendizaje/ gamificación <p>En línea</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Presentaciones ● Conferencias en vídeo pregrabadas ● Enseñanza basada en juegos ● Aula invertida
Duración	20 horas

Crterios y procedimientos de evaluaci3n LO

Al final de cada m3dulo/Unidad de Aprendizaje, el alumno debe completar la prueba de evaluaci3n correspondiente, que puede incluir preguntas de opci3n m3ltiple, afirmaci3n de verdadero/falso, etc.

Ser3 una herramienta de autoevaluaci3n que permitir3a valorar el nivel de logros en el aprendizaje, seg3n la siguiente escala:

PUNTUACI3N DE CALIFICACIONES	EVALUACI3N	DEFINICI3N
90% < 100%	A	Excelente
80% < 89%	B	Bien
70% < 79%	C	Satisfactorio
60% < 69%	D	Suficiente
0% < 59%	F	Fallar

S3lo los participantes que alcancen la Evaluaci3n A, B, C y D aprobar3n la prueba. Los participantes que alcancen la Evaluaci3n F podr3n volver a intentar la prueba 3 veces.

Cada prueba incluir3 al menos 10 preguntas y 4 respuestas de opci3n m3ltiple.

De forma voluntaria, se presentar3 una prueba de seguimiento a todos los participantes, para verificar su nivel de satisfacci3n con la Unidad de Aprendizaje. Se les invitar3 a rellenar un breve cuestionario para evaluar los materiales de aprendizaje proporcionados, los contenidos de la unidad, las actividades y ejercicios propuestos, etc. seg3n la siguiente escala:

EVALUACI3N	DEFINICI3N
1	Ninguno
2	Peque3o
3	Suficientemente
4	Mucho

Módulo/Unidad de Aprendizaje no. 5 - Habilidades profesionales y sociales adaptadas al sector de la empresa involucrada.

Número de unidad de aprendizaje	1	Título	Comercio minorista/supermercado
Resultado de aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> • Los alumnos pueden nombrar correctamente los diferentes departamentos de un supermercado y los productos más importantes (por ejemplo, productos de panadería, tipos de pan, pasteles dulces...) • Los alumnos pueden comprender instrucciones de trabajo, ejecutarlas correctamente y pedir aclaraciones en caso de duda. • Los alumnos podrán comprender los procedimientos del supermercado (entrega, almacenamiento de mercancías, limpieza, separación de residuos, zona de caja...). • Los alumnos pueden responder preguntas habituales de los clientes de forma sencilla y correcta, p. ej. ¿Dónde puedo encontrar...? y nombrar la colocación de productos en el supermercado. • Los alumnos pueden gestionar las quejas de los clientes de forma profesional. • Los alumnos pueden atender a los clientes en la caja de forma amigable y rápida. 		
Contenido	Metas de aprendizaje		
1. Departamentos de supermercado y productos típicos <ul style="list-style-type: none"> • departamento de frutas y verduras • departamento de panadería • departamento de productos lácteos • Departamento de bebidas • departamento de carnes frescas 	1. Departamentos de supermercado y productos típicos El alumno puede... <ul style="list-style-type: none"> • nombrar frutas y verduras y su origen (local, regional, ecológica,...) • nombrar productos de panadería y comprender cantidades (kilo, libra, pieza,...) 		

2. Equipamiento de supermercado

- Estantes
- Mostrador refrigerado
- Contador del congelador

3. Comunicación con supervisores y colegas

- El primer día laborable.
- Apoyo
- Instrucciones de trabajo
- Durante el descanso

4. Comunicación con el cliente

- Colocación de la mercancía
- Fecha de caducidad, precios,

- nombrar los productos lácteos y utilizar los envases y las cantidades correctamente
- nombrar diferentes bebidas (alcohólicas, no alcohólicas, botellas desechables y reutilizables,...)
- reconocer y nombrar diferentes tipos de carne

2. Equipamiento de supermercado

El alumno puede...

- stock de estanterías correctamente (fecha de consumo preferente, precio, ...)
- nombrar los productos almacenados en un compartimento frigorífico
- nombrar los productos almacenados en un compartimento congelador

3. Comunicación con supervisores y colegas

El alumno puede...

- presentarse e informar sobre sus experiencias laborales
- pedir, ofrecer, aceptar y rechazar apoyo
- comprender las instrucciones de los supervisores/colegas y pedir aclaraciones en caso de ambigüedad
- encontrar temas apropiados para una pequeña charla con colegas

4. Comunicación con el cliente

El alumno puede...

- responder preguntas sobre la

<p>productos promocionales.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Quejas de clientes, reclamaciones <p>5. En el mostrador de salida</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sirviendo a los clientes • Métodos de pago • Bolsas de compra • Alcohol y cigarrillos (18 años y más) <p>6. Formación interna</p>	<p>ubicación de los productos en el supermercado y describir exactamente cómo llegar allí</p> <ul style="list-style-type: none"> • Responda preguntas sobre fechas de caducidad, precios y ofertas especiales. • Responder de manera adecuada y cortés a las quejas y reclamos de los clientes. <p>5. En el mostrador de salida</p> <p>El alumno puede...</p> <ul style="list-style-type: none"> • saludar a los clientes en la caja de manera amigable • hacer preguntas sobre métodos de pago • ofrecer bolsas de compras a los clientes • Solicitar identificación a los clientes cuando vendan bebidas alcohólicas o productos de tabaco. • despedirse de los clientes de manera amigable <p>6. Formación interna</p> <p>El alumno puede... poner en práctica lo aprendido y mejorar sus propios métodos de trabajo</p>
<p>Métodos de entrenamiento</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Aprendizaje dirigido por un instructor • Métodos interactivos • La formación práctica
<p>Aprendiendo materiales</p>	<ul style="list-style-type: none"> • archivos pdf • presentaciones de power point • Vídeos

	<ul style="list-style-type: none"> • Ejercicios y actividades prácticas.
Metodología didáctica	<p>Cara a cara</p> <ul style="list-style-type: none"> • <u>dando conferencias</u> • Aprendizaje cooperativo • Trabajo en equipo • Demostración <p>En línea</p> <ul style="list-style-type: none"> • <u>Presentaciones</u> • <u>Conferencias en vídeo pregrabadas</u>
Duración	50 horas

Crterios y procedimientos de evaluaci3n LO

Al final de cada m3dulo/Unidad de Aprendizaje, el alumno debe completar la prueba de evaluaci3n correspondiente, que puede incluir preguntas de opci3n m3ltiple, afirmaci3n de verdadero/falso, etc.

Ser3 una herramienta de autoevaluaci3n que permitir3a valorar el nivel de logros en el aprendizaje, seg3n la siguiente escala:

PUNTUACI3N DE CALIFICACIONES	EVALUACI3N	DEFINICI3N
90% < 100%	A	Excelente
80% < 89%	B	Bien
70% < 79%	C	Satisfactorio
60% < 69%	D	Suficiente
0% < 59%	F	Fallar

S3lo los participantes que alcancen la Evaluaci3n A, B, C y D aprobar3n la prueba. Los participantes que alcancen la Evaluaci3n F podr3n volver a intentar la prueba 3 veces.

Cada prueba incluir3 al menos 10 preguntas y 4 respuestas de opci3n m3ltiple. De forma voluntaria, se presentar3 una prueba de seguimiento a todos los participantes, para verificar su nivel de satisfacci3n con la Unidad de Aprendizaje. Se les invitar3 a rellenar un breve cuestionario para evaluar los materiales de aprendizaje proporcionados, los contenidos de la unidad, las actividades y ejercicios propuestos, etc. seg3n la siguiente escala:

EVALUACI3N	DEFINICI3N
1	Ninguno
2	Peque3o
3	Suficientemente
4	Mucho

Módulo/Unidad de Aprendizaje no. 5 - Habilidades profesionales y sociales adaptadas al sector de la empresa involucrada.

Número de unidad de aprendizaje	2	Título	RESTAURANTE - Asistente de Servicio / Camarero
Resultado de aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> • Los alumnos pueden comprender los procedimientos en un restaurante (cocina, almacenes, comedor). • Los alumnos podrán conocer las tareas profesionales de una camarera (poner la mesa, servir comida y bebida, recoger la mesa, decorar la mesa,...) • Los alumnos pueden comprender las instrucciones de trabajo, ejecutarlas correctamente y pedir aclaraciones en caso de ambigüedad. • Los alumnos podrán tomar pedidos, dar recomendaciones y responder a las preguntas de los clientes sobre alimentos y bebidas de forma sencilla y correcta (platos vegetarianos/veganos, alimentos crudos, métodos de preparación, ...) • Los alumnos pueden gestionar las quejas de los clientes de forma profesional. • Los alumnos pueden realizar reservas de mesa por teléfono. • Los alumnos pueden reconocer términos técnicos relacionados con el servicio de mesa. 		
Contenido		Metas de aprendizaje	
1. Restaurante y sus áreas <ul style="list-style-type: none"> • Cocina • Trastero 		1. Restaurante y sus áreas El alumno puede... <ul style="list-style-type: none"> • nombrar los electrodomésticos, utensilios de cocina, vajilla, cubertería, etc. más importantes. • nombrar la distribución y el sistema de los almacenes y almacenar los productos en consecuencia 	
2. Comedor		2. Comedor	

- Ajuste de la tabla
- Ocasiones especiales (fiestas y celebraciones)

3. Comunicación con supervisores y colegas

- Instrucciones de trabajo
- Asistencia

4. Comunicación con el cliente

- Reservar una mesa
- Saludo
- Realizar pedidos
- Quejas
- Pago
- Dejar de tomar

El alumno puede...

- poner la mesa según las instrucciones
- Identificar los diferentes tipos de cubiertos y vasos.
- Poner y decorar la mesa según la ocasión (fiesta de cumpleaños, fiesta de Navidad, bautizo,...)

3. Comunicación con supervisores y colegas

El alumno puede...

- informe sobre sus experiencias en el sector de la restauración
- comprender las instrucciones de los supervisores/colegas y pedir aclaraciones si no están claras.
- solicitar, aceptar y rechazar cortésmente ayuda

4. Comunicación con el cliente

El alumno puede...

- tomar reservas de mesa por teléfono y anotarlas en el sistema en consecuencia
- saludar a los invitados y guiarlos a la mesa
- tomar pedidos, recomendar platos del día/especialidades/bebidas
- dar detalles de los platos pedidos o pedir información a la cocina
- servir bebidas y comida profesionalmente
- preguntar por el bienestar y

<p>5. Formación interna</p>	<p>satisfacción de los huéspedes</p> <ul style="list-style-type: none"> • responder profesionalmente a quejas y reclamaciones • dar metodos de pago • despedirse de los invitados de manera amistosa <p>5. Formación interna</p> <p>El alumno puede...</p> <ul style="list-style-type: none"> • poner en práctica lo aprendido y mejorar sus propios métodos de trabajo
<p>Métodos de entrenamiento</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Aprendizaje dirigido por un instructor • Métodos interactivos • La formación práctica • Observación
<p>Aprendiendo materiales</p>	<ul style="list-style-type: none"> • archivos pdf • presentaciones de power point • Vídeos • Ejercicios y actividades prácticas.
<p>Metodología didáctica</p>	<p>Cara a cara</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aprendizaje cooperativo • Trabajo en equipo • Integrar lección <p>En línea</p> <ul style="list-style-type: none"> • <u>Presentaciones</u> • <u>Conferencias en vídeo pregrabadas</u>
<p>Duración</p>	<p>50 horas</p>

Criterios y procedimientos de evaluación LO

Al final de cada módulo/Unidad de Aprendizaje, el alumno debe completar la prueba de evaluación correspondiente, que puede incluir preguntas de opción múltiple, afirmación de verdadero/falso, etc.

Será una herramienta de autoevaluación que permitiría valorar el nivel de logros en el aprendizaje, según la siguiente escala:

PUNTUACIÓN DE CALIFICACIONES	EVALUACIÓN	DEFINICIÓN
90% < 100%	A	Excelente
80% < 89%	B	Bien
70% < 79%	C	Satisfactorio
60% < 69%	D	Suficiente
0% < 59%	F	Fallar

Sólo los participantes que alcancen la Evaluación A, B, C y D aprobarán la prueba. Los participantes que alcancen la Evaluación F podrán volver a intentar la prueba 3 veces.

Cada prueba incluirá al menos 10 preguntas y 4 respuestas de opción múltiple.

De forma voluntaria, se presentará una prueba de seguimiento a todos los participantes, para verificar su nivel de satisfacción con la Unidad de Aprendizaje. Se les invitará a rellenar un breve cuestionario para evaluar los materiales de aprendizaje proporcionados, los contenidos de la unidad, las actividades y ejercicios propuestos, etc. según la siguiente escala:

EVALUACIÓN	DEFINICIÓN
1	Ninguno
2	Pequeño
3	Suficientemente
4	Mucho

Módulo/Unidad de Aprendizaje no. 5 - Habilidades profesionales y sociales adaptadas al sector de la empresa involucrada.

Número de unidad de aprendizaje	3	Título	AGRICULTURA
Resultado de aprendizaje	<p>Al final del curso el alumno debería ser capaz de:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● conocer el patrón estacional en el campo (desde la siembra hasta la cosecha). ● conocer los pasos más importantes en la siembra, fertilización y cosecha en el campo ● saber qué tener en cuenta al labrar la tierra, cómo sembrar semillas de hortalizas y cereales o brotes de plantas ● trabajar la tierra, seleccionar semillas, cortar, fertilizar, cuidar las plantas y utilizar productos fitosanitarios ● podar árboles frutales adecuadamente según las instrucciones ● Manejar herramientas, vehículos y equipos agrícolas de forma segura. ● Coseche frutas o verduras de forma profesional y guárdelas correctamente. 		
Contenido	Objetivos		
<ul style="list-style-type: none"> ● 1. Tratamiento de suelos ● 2. Manipulación de maquinaria y equipos agrícolas ● 3. Poda ● 4. Cosecha de plántulas/frutos ● 5. Formación práctica 	<p>1. Tratamiento de suelos El alumno puede</p> <ul style="list-style-type: none"> ● aplicar diferentes técnicas de labranza para preparar el suelo para la siembra. ● realizar el laboreo con equipos/maquinaria adecuada para trabajar el suelo (arado, grada, abonadora, cultivador, sembradora, sembradora de patatas, ...) ● mantener los rodales de plantas, fertilizar y regar. <p>2. Manipulación de maquinaria y equipos agrícolas El alumno puede</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Operar maquinaria y equipos 		

	<p>agrícolas de forma segura.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● comprender e implementar las normas de seguridad. <p>3. Poda El alumno puede</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Operar herramientas y equipos manuales y mecánicos para podar de forma segura. ● seleccionar la herramienta adecuada para la poda (tijeras de podar, podadoras, sierra de jardín, sierra eléctrica,...) <p>4. Cosecha de plántulas/frutos El alumno puede</p> <ul style="list-style-type: none"> ● aplicar métodos de recolección adecuados para frutas y hortalizas (recolección de aceitunas, recolección de naranjas, recolección de manzanas y peras, fresas, ...) ● almacenar frutas y verduras adecuadamente <p>5. Formación práctica El alumno puede...</p> <ul style="list-style-type: none"> ● poner en práctica lo aprendido y mejorar sus propios métodos de trabajo.
Métodos de entrenamiento	<ul style="list-style-type: none"> ● Aprendizaje dirigido por un instructor ● Métodos interactivos ● La formación práctica ● Observación
Aprendiendo materiales	<ul style="list-style-type: none"> ● archivos pdf ● presentaciones de power point ● Vídeos ● Ejercicios y actividades prácticas.
Metodología didáctica	<p>Cara a cara</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Aprendizaje cooperativo ● Trabajo en equipo ● Integrar lección

	<p>En línea</p> <ul style="list-style-type: none"> • <u>Presentaciones</u> • <u>Conferencias en vídeo pregrabadas</u> 																												
Duración	50 horas																												
Criterios y procedimientos de evaluación LO	<p>Al final de cada módulo/Unidad de Aprendizaje, el alumno debe completar la prueba de evaluación correspondiente, que puede incluir preguntas de opción múltiple, afirmación de verdadero/falso, etc.</p> <p>Será una herramienta de autoevaluación que permitiría valorar el nivel de logros en el aprendizaje, según la siguiente escala:</p> <table border="1" data-bbox="443 943 1310 1256"> <thead> <tr> <th>PUNTUACIÓN DE CALIFICACIONES</th> <th>EVALUACIÓN</th> <th>DEFINICIÓN</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>90% < 100%</td> <td>A</td> <td>Excelente</td> </tr> <tr> <td>80% < 89%</td> <td>B</td> <td>Bien</td> </tr> <tr> <td>70% < 79%</td> <td>C</td> <td>Satisfactorio</td> </tr> <tr> <td>60% < 69%</td> <td>D</td> <td>Suficiente</td> </tr> <tr> <td>0% < 59%</td> <td>F</td> <td>Fallar</td> </tr> </tbody> </table> <p>Sólo los participantes que alcancen la Evaluación A, B, C y D aprobarán la prueba. Los participantes que alcancen la Evaluación F podrán volver a intentar la prueba 3 veces. Cada prueba incluirá al menos 10 preguntas y 4 respuestas de opción múltiple.</p> <p>De forma voluntaria, se presentará una prueba de seguimiento a todos los participantes, para verificar su nivel de satisfacción con la Unidad de Aprendizaje. Se les invitará a rellenar un breve cuestionario para evaluar los materiales de aprendizaje proporcionados, los contenidos de la unidad, las actividades y ejercicios propuestos, etc. según la siguiente escala:</p> <table border="1" data-bbox="443 1738 895 2045"> <thead> <tr> <th>EVALUACIÓN</th> <th>DEFINICIÓN</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>Ninguno</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>Pequeño</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>Suficientemente</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>Mucho</td> </tr> </tbody> </table>	PUNTUACIÓN DE CALIFICACIONES	EVALUACIÓN	DEFINICIÓN	90% < 100%	A	Excelente	80% < 89%	B	Bien	70% < 79%	C	Satisfactorio	60% < 69%	D	Suficiente	0% < 59%	F	Fallar	EVALUACIÓN	DEFINICIÓN	1	Ninguno	2	Pequeño	3	Suficientemente	4	Mucho
PUNTUACIÓN DE CALIFICACIONES	EVALUACIÓN	DEFINICIÓN																											
90% < 100%	A	Excelente																											
80% < 89%	B	Bien																											
70% < 79%	C	Satisfactorio																											
60% < 69%	D	Suficiente																											
0% < 59%	F	Fallar																											
EVALUACIÓN	DEFINICIÓN																												
1	Ninguno																												
2	Pequeño																												
3	Suficientemente																												
4	Mucho																												

4. Anexos

Para descargar materiales de aprendizaje relacionados con cada módulo, vaya al Centro de aprendizaje <https://learning.interclab-hub.eu/>