



PAQUETE DE TRABAJO 03

Diseño experiencial de materiales y actividades de formación (DETA)

2. IMPACTOS ECONÓMICOS, SOCIALES Y MEDIOAMBIENTALES DEL
CONSUMO COLABORATIVO

ÍNDICE	
PRESENTACIÓN	p.3
AGENDA	p.5
PLANIFICACIÓN DEL CURSO DE FORMACIÓN	p.6
DETA 2. IMPACTOS ECONÓMICOS, SOCIALES Y MEDIOAMBIENTALES DEL CONSUMO COLABORATIVO	p.7
SESIÓN PRESENCIAL: DIRECTRICES, DURACIÓN Y HERRAMIENTAS	p.7
SESIÓN ONLINE: DIRECTRICES, DURACIÓN Y HERRAMIENTAS	p.11
MATERIALES DE FORMACIÓN (I.O.2)	p.12

PRESENTACIÓN

El presente documento forma parte del proyecto ERASMUS+ COL-SUMERS. Sus contenidos están basados en los resultados del Paquete de Trabajo 1 (Co-creación de la metodología de formación) y han sido desarrollados en colaboración con el Paquete de Trabajo 2 (Materiales de formación).

El Paquete de Trabajo 3 será el resultado final de las siguientes actividades:

- O3-A1. Diseño experiencial de materiales y actividades de formación.
- O3-A2. Formación de formadores para el uso de los materiales.
- O3-A3. Traducción de los documentos al idioma local.

El proyecto COL – SUMERS tiene el objetivo principal de aumentar las competencias (actitudes, habilidades, conocimiento) de las personas mayores (≥ 60 años) sobre cómo explotar el consumo colaborativo (CC) a través de un programa de capacitación innovador.

El curso está estructurado de acuerdo a los siguientes principios:

1. La duración del curso es de 30 horas, de las cuales:
 - a. 11 horas corresponden a sesiones presenciales.
 - b. 11 horas corresponden a sesiones on-line.
 - c. 8 horas corresponden al COL-SUMERS LAB.
2. La metodología será active, participativa y adaptada a las necesidades de las personas mayores. Se llevarán a cabo en diferentes talleres e incluirán:
 - a. Sesiones presenciales.
 - b. Sesiones online.
 - c. Actividades prácticas y experienciales para ser implementadas en escenarios reales.
 - d. Enfoque práctico con casos de estudio, videos, seminarios de expertos y lecturas complementarias.
3. Se desarrollará una plataforma e-learning con el objeto de:
 - a. Servir de contenedor de los diferentes materiales y recursos de capacitación.
 - b. Crear un espacio de Co-working virtual.

Estas pautas deben aplicarse de manera flexible. Los formadores deben preparar cada sesión de acuerdo con las necesidades específicas de los alumnos, siempre teniendo en cuenta los objetivos del programa.

Diferencias entre el paquete de trabajo 2 (I.O2 Materiales de Formación) y el paquete de trabajo 3 (I.O3 -DETA)

I.O2	I.O3
Materiales de formación	Metodología formativa / actividades
Contenido	Estructura de las sesiones formativas
Textos	Modelos

Cómo leer este documento

- Los DETA están dirigidos a los formadores e incluyen el diseño de las actividades de formación.
- Los DETA ofrecen pautas para la implementación de la metodología de capacitación y facilitan la conducción de las sesiones.

Materiales de formación y material de formadores

Para facilitar el proceso de aprendizaje del tema, se han desarrollado dos paquetes de materiales:

- Materiales de formación: materiales para ser utilizados por los asistentes durante las clases. Este material será mostrado y / o entregado a los estudiantes durante las clases.
- Materiales para los formadores: materiales para ayudar a los formadores a implementar la clase. Este material será utilizado exclusivamente por el profesor.

AGENDA

PASO	CONTENIDO	DURACIÓN
SESION 1. SESIÓN PRESENCIAL		
1.1. Sesión de apertura	Presentación del curso <ul style="list-style-type: none"> Proyecto COL SUMERS Objetivos Contenidos Planificación Juego introductorio	10 minutos
1.2. Sesión presencial (Parte 2)	1. Oportunidades para las personas mayores, barreras y conductores. Sostenibilidad, impactos y riesgos sociales y económicos del consumo colaborativo. 2. CC y competencias digitales.	40 minutos
1.4. Cierre	<ul style="list-style-type: none"> Funcionamiento de la plataforma de e-Training. Presentación de la sesión de formación on-line. 	10 minutos
SESION 2. SESIÓN ON LINE		
2.1. Primeras plataformas	<ul style="list-style-type: none"> Selección de varias plataformas de CC. Descripción de las características y las oportunidades de la plataforma analizada para la mejora de la calidad de vida. 	60 minutos

PLANIFICACIÓN

	PRESENCIAL / ONLINE	PARTICIPANTES	DURACIÓN	SEMANA 1	SEMANA 2	SEMANA 3	SEMANA 4	SEMANA 5	SEMANA 6
1. Introducción al Consumo Colaborativo	PRESENCIAL	TODOS	1h.						
	ONLINE	TODOS	1h.						
2. Impactos económicos, sociales y medioambientales del Consumo Colaborativo	PRESENCIAL	TODOS	1h.						
	ONLINE	TODOS	1h.						
3. Evaluar mis competencias y expectativas en CC, Autoevaluación	PRESENCIAL	TODOS	2h.						
4. Consumo colaborativo en el ámbito del bienestar (salud y emocional)	PRESENCIAL	TODOS	2h.						
	ONLINE	TODOS	2h.						
5. Consumo colaborativo en el campo del consumo de agua y energía	PRESENCIAL	TODOS	1h.						
	ONLINE	TODOS	1h.						
6. Consumo colaborativo para reducir el desperdicio y promover el reciclaje y la reutilización.	PRESENCIAL	TODOS	2h.						
	ONLINE	TODOS	2h.						
7. Consumo colaborativo en el ámbito de la movilidad.	PRESENCIAL	TODOS	2h.						
	ONLINE	TODOS	2h.						
8. Consumo colaborativo para compartir bienes esenciales (ropa, hogar, ...)	PRESENCIAL	TODOS	2h.						
	ONLINE	TODOS	2h.						
9. LABORATORIO COL-SUMERS	PRESENCIAL / ONLINE	TODOS	8 h.						

Paso	DETA 1. INTRODUCCIÓN AL CONSUMO COLABORATIVO: IMPACTOS ECONÓMICOS, SOCIALES Y DE SOSTENIBILIDAD
0	<p>- La duración de este DETA se estima en 2 horas distribuidas en 2 sesiones de formación:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 1 horas presenciales • 1 horas online <p>- No te olvides de tener lista la lista de asistencia.</p> <p>- No olvides tomar fotos y, si es posible, grabar un video de las actividades.</p> <p>- Los coffee-breaks no están incluidos en la duración. El descanso para tomar café debería tomar aproximadamente 30 minutos.</p>
0.1	<p>Objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aprender los conceptos básicos del consumo colaborativo (CC) • Comprender las potencialidades del consumo colaborativo (CC) • Aumentar el conocimiento sobre los contextos y tendencias del CC. • Aumentar la conciencia y la motivación de los alumnos sobre los beneficios del Consumo Colaborativo (CC) • Identificar los impactos positivos y riesgos del CC (Consumo Colaborativo): Sostenibilidad, social y económica. <p>Participantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Personas mayores (≥ 60 años) <p>Contenidos formativos: TEMA 1. INTRODUCCIÓN AL CONSUMO COLABORATIVO</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Oportunidades para personas mayores, barreras y conductores. Sostenibilidad, impactos y riesgos sociales y económicos del consumo colaborativo. 2. Consumo colaborativo (CC) y competencias digitales.
1	SESIÓN PRESENCIAL. DIRECTRICES, DURACIÓN Y HERRAMIENTAS.
1.1	<p>Sesión de apertura</p> <p>- Una vez que los asistentes hayan llegado al aula, el formador les dará la bienvenida, se presentará y efectuará una breve introducción del tema 2 (objetivos, contenidos y planificación).</p> <p>-Duración: 10 minutos.</p>

1.2	<p>Contenidos formativos:</p> <ol style="list-style-type: none"> Oportunidades para las personas mayores, barreras y conductores. Sostenibilidad, impactos y riesgos sociales y económicos del consumo colaborativo. CC y competencias digitales. <p>- Cada formador presentará los conceptos, dando ejemplos claros a los alumnos.</p> <ul style="list-style-type: none"> Para hacerlo, el entrenador comenzará con una discusión grupal sobre los artículos de periódico que debían leer en la sesión online anterior (disponibles en la plataforma, en el T1) El formador puede preparar algunas preguntas sobre los artículos de prensa para incentivar la participación de los alumnos, así como tenerlos en físico para poder repasarlos antes de la discusión. Después de leerlos de manera individual o en grupo, se compartirán las reflexiones y conclusiones extraídas. (10 min) Tras la actividad anterior, el capacitador presenta los principales beneficios y riesgos en las áreas medioambiental, social y económica dando ejemplos claros de los contenidos y una visión positiva. (presentación PPT - 10 minutos). Seguidamente, se trabajarán las competencias digitales (qué son los navegadores, cómo navegar, cómo crear un correo, usar una plataforma...). En este momento es muy importante que el formador tome notas, ya que veremos el nivel de conocimientos digitales de cada uno de los alumnos y adaptaremos las siguientes sesiones a ellos. <p>-Conclusiones (10 minutos). Después de completar los pasos anteriores, el formador propone a los alumnos que formen grupos y les plantea preguntas del siguiente tipo:</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿Cuáles son las ventajas desde el punto de vista económico, social y ambiental del CC? ¿Y los riesgos potenciales? Debe anotarse una síntesis de los aspectos identificados en la pizarra. Después del primer contacto con el concepto de CC, ¿crees que tienes suficientes habilidades digitales para participar en las plataformas CC? Cada grupo trabaja en estas preguntas y llega a conclusiones comunes, un representante de cada grupo explica al resto de los alumnos sus principales conclusiones. <p>- Muestre ejemplos de cómo las personas mayores pueden participar en CC, proporcionando ejemplos de plataformas digitales.</p> <p>- Duración: 40 minutos.</p> <p>- Herramientas: Power Point, artículos de prensa y links a plataformas digitales.</p> <p>- Reserve tiempo para preguntas e interacción.</p>
1.4	<p>Cierre</p> <ul style="list-style-type: none"> El formador tratará de resolver todas las dudas y preguntas posibles. El capacitador explica cómo funcionan las sesiones de formación on-line y los resultados esperados. Se detallan las actividades que se realizarán en la próxima sesión de capacitación. El capacitador pide a los alumnos retroalimentación. El formador convoca a los estudiantes para la próxima sesión de formación presencial. <p>-Duración: 10 minutos.</p> <p>- Herramientas: Power Point, plataforma e-learning, espacio coworking.</p> <p>- Reserve tiempo para preguntas e interacción.</p>

2	SESIÓN ON LINE – DIRECTRICES, DURACIÓN Y HERRAMIENTAS.
2.0	<p>El formador habrá diseñado y cargado los contenidos de la sesión on line en la plataforma de formación electrónica.</p> <p>Los alumnos deben leer (y descargar, si lo desean), los materiales de capacitación (PPT, documento de Word, lecturas complementarias, etc.) para el Tema 2.</p>
2.1.	<p>Actividad 1. Primeras plataformas</p> <p>Para esta primera actividad de casos prácticos, los alumnos deberán rellenar la plantilla disponible en la plataforma (Tema 2, Actividad 1: primeras plataformas). El formador puede llevarlas impresas a la sesión presencial y repartirlas al final de la misma mientras explica la actividad online.</p> <p>Tendrán que seleccionar por lo menos dos plataformas de CC y completar la plantilla señalando los siguientes aspectos: Ventajas, limitaciones, mejora de mi calidad de vida y calidad de navegación web.</p> <p><i>No hace falta que se creen cuentas ni las usen. Sólo tienen que entenderlas a nivel teórico.</i></p> <p>Duración 60 minutos</p>

MATERIALES DE FORMACIÓN (I.O.2)

SESIÓN	MATERIALES
SESIONES PRESENCIALES	
1.1. Sesión de apertura	Presentación del curso (Power Point) Contenidos: <ul style="list-style-type: none"> • Proyecto COL SUMERS • Objetivos • Contenidos • Planificación
1.3. Sesión presencial	Manual de formación: Tema 2 (Word) Artículos de periódico: Tema 1 (Libro) Materiales de formación (Power Point) Contenidos: <ol style="list-style-type: none"> 1. Sostenibilidad, impactos y riesgos sociales y económicos del consumo colaborativo. 2. CC y competencias digitales.
1.4. Cierre	Materiales de formación (Power Point) Contenidos: <ol style="list-style-type: none"> 1. Funcionamiento de la plataforma e-Training 2. Presentación de la sesión on line.
SESION ON LINE	
2.1. Primeras plataformas	Actividad 1: primeras plataformas (PDF)