

EDUCHAMPIONS

WP5 Estaciones de aprendizaje en línea EduChampions



KA220-VET - Asociaciones de cooperación en materia de educación y formación profesionales

Número de proyecto: 2022-1-ES01-KA220-VET-000089686

Preparado por: CARDET

○ **Plantilla de lección**

1.1- Pedagogías de aprendizaje activo y cómo utilizarlas	
Marco temporal	120 minutos
Resultados esperados del aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> • Identificar las pedagogías de aprendizaje activo y su aplicación en la educación • Desarrollar pedagogías de aprendizaje activo y sus actividades • Aplicar diferentes tipos de pedagogías de Aprendizaje Activo en función de las necesidades de los alumnos.
Resumen del plan de la lección	
<ul style="list-style-type: none"> • Con esta lección tendrás la oportunidad de aprender sobre pedagogías de aprendizaje activo. Profundizando en la teoría que hay detrás, tendrán la oportunidad de discutir los beneficios del enfoque de aprendizaje activo y descubrirlo con ejemplos prácticos y útiles. A lo largo de la unidad, los formadores responderán a preguntas de reflexión que les ayudarán a pensar en cómo pueden aplicar el aprendizaje activo en sus clases. 	
Objetivos:	
<p>Al finalizar el Módulo, los alumnos deberán ser capaces de:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Definir el concepto general y la descripción de las pedagogías activas • Aplicar diferentes metodologías de pedagogías activas • Utilizar diferentes herramientas en línea 	

Material/recursos

Material didáctico/recursos necesarios para la lección:

- Ordenadores y conexión a Internet
- Proyector de vídeo
- Pizarra blanca o rotafolio
- Rotuladores o bolígrafos
- Hojas de trabajo

Actividades

Actividad 1: Introducción a las metodologías de aprendizaje activo

- Entorno: Aula
- Método de enseñanza: Clase interactiva
- Compromiso: Exposición interactiva de la clase a través de ejemplos reales y vídeos relacionados con pedagogías de aprendizaje activo.
- Tamaño del grupo: Toda la clase
- Evaluación de conocimientos previos: No es necesario
- Recursos: <https://www.youtube.com/watch?v=Z9esoCjjUGQ>
- Evaluación: Observación directa

Instrucciones:

- Comience introduciendo el concepto de Pedagogías de Aprendizaje Activo y su finalidad.
- Mostrar el vídeo: <https://www.youtube.com/watch?v=-9Z8qda1czk>
- Discutir las ventajas de las pedagogías de aprendizaje activo.
- Compartir/pedir a los participantes que compartan ejemplos reales de cómo utilizan las metodologías de aprendizaje activo.

Actividad 2: Exploración de las herramientas que subyacen a las 5 fases del Design Thinking.

- Entorno: Aula con ordenadores y conexión a Internet
- Método de enseñanza: práctico
- Compromiso: Práctica
- Tamaño de los grupos: Divide el aula en 5 grupos (1 por fase)

- Conocimientos previos: Alguna información básica sobre qué es el Design Thinking y cuál es el objetivo de esta metodología
- Recursos: Diferentes plantillas de las herramientas para las 5 fases
- Evaluación: Observación directa; presentaciones orales a todo el grupo; presentación utilizada por cada grupo.

Instrucciones:

- Divide la clase en 5 grupos pequeños.
- Asigna a cada grupo una de las 5 fases del Design Thinking y dales un Reto común a resolver.
 - EMPATÍA: Para este grupo la plantilla será el MAPA DE LA EMPATÍA. Descargable aquí: <https://miro.com/templates/empathy-map/>
 - DEFINE: Plantilla de mapa del recorrido del cliente. Descargable aquí: <https://miro.com/miroverse/customer-journey-seethinkdocare-template/>
 - IDEATE: Para este grupo la herramienta será IDEATION SPACE. Descargable aquí: <https://miro.com/miroverse/ideation-space/>
 - PROTOTIPO: Para este grupo la herramienta será: <https://miro.com/miroverse/prototyping-work-canvas/>
 - TEST: Evaluación de la observación obteniendo una valoración positiva una negativa y una neutra.
- Cada grupo presenta sus conclusiones al resto

Actividad 3: El aprendizaje basado en retos en acción

- Entorno: Aula
- Método de enseñanza: Aprendizaje basado en retos
- Compromiso: Práctica
- Tamaño del grupo: 3 pequeños
- Conocimientos previos: Pasos del aprendizaje basado en retos e información básica.
- Recursos: 1 folio A4 por persona; 1 cartulina; 1 m de cello; 6 pajitas; 1 tripulante: Juguetes tipo Lego o Playmobil.
- Evaluación: Observación directa; exposiciones orales ante todo el grupo; participación en la actividad.

Instrucciones:

1. **Presentación del reto:** Diseñar y construir un avión lo más grande

posible y que vuele.

PRESCRIPCIONES: - Construir 1 Avión para cada miembro del equipo, presentar cual es la alternativa elegida y hacer una demostración, el avión será tripulado por un playmobil.

2. **Obtener y organizar la información:** obtener información de cada uno de los parámetros para tener la posibilidad de trabajar con diferentes alternativas.
3. **Generar alternativas:** Cada miembro del equipo debe proponer un posible diseño de avión
4. **Planifica las acciones:** Deja 10 minutos para que cada equipo planifique el proceso de construcción del avión.
5. **Ejecutar acciones:** El objetivo de este paso es construir el avión. El equipo debe seguir lo que ha planificado y establecer sobre la marcha aquellas acciones correctivas que detecte. Cuando se acaba el tiempo tienen que levantar la mano y no pueden hacer ningún tipo de mejora al avión construido.
6. **Presentar los resultados:** En primer lugar, cada equipo presentará su avión, cómo lo construyó y defenderá la innovación del diseño (10 min). A continuación, cada uno de los equipos lanzará su avión para demostrar que es capaz de volar y que es seguro.
7. **Evaluación de los resultados:** ¿El avión es capaz de volar? ; ¿Hasta dónde ha volado?

Instrucciones para educadores de EFP/Edupreneur

Hay estrategias que puede utilizar para aplicar con éxito el aprendizaje activo en su clase:

1. Elegir actividades o preguntas significativas

Uno de los aspectos más importantes del aprendizaje activo es elegir las actividades o preguntas que vas a utilizar en clase. Cuando decidas qué preguntar o qué pedir a los alumnos que hagan, pregúntate:

- ¿Qué es lo más importante que los alumnos deben aprender de esta sesión de clase?
- ¿Qué conceptos erróneos o dificultades suelen tener los alumnos en relación con este contenido?
- ¿Qué tipo de práctica pueden hacer los alumnos que les ayude a prepararse para una próxima tarea o evaluación?

Utilice las respuestas a estas preguntas para elegir actividades y preguntas que ofrezcan a los alumnos oportunidades de comprometerse significativamente con el material.

2. **Explica a los alumnos sus motivos:** Explica a los estudiantes por qué les hace participar en actividades durante la clase. Esto es especialmente importante si el aprendizaje activo no es habitual en su disciplina.

Esta explicación no tiene por qué ser larga o complicada y puede ser tan sencilla como: "En este curso, me gustaría que tuvierais éxito al abordar los deberes y los exámenes, así que vamos a hacer prácticas en clase que espero que os faciliten las cosas. A menudo trabajaréis en parejas o grupos para que podáis intercambiar ideas y haceros preguntas".

3. **Desarrolle un enfoque de facilitación:** La forma en que decida facilitar el aprendizaje activo dependerá del contexto de su curso (por ejemplo, el número de alumnos, el tipo de mobiliario de su clase, el tiempo disponible) y del tipo de actividad. Los alumnos pueden trabajar individualmente, en parejas o en pequeños grupos. Estos grupos pueden ser predeterminados por el instructor o determinados en el momento en función de la proximidad.

Concede a los alumnos un breve periodo de tiempo para que piensen por su cuenta (entre 30 y 90 segundos suele ser suficiente) y pídeles que trabajen en parejas o en pequeños grupos. A menudo es más fácil y eficaz pedir a un grupo que invite a un individuo a unirse a ellos que indicarle que se una a un grupo cercano.

4. **Mantener a los alumnos en la tarea:** Uno de los elementos más importantes para el éxito del aprendizaje activo es que los alumnos se sientan responsables de participar en la actividad asignada. Si no lo hacen, es fácil que se desvíen de la tarea o que decidan no hacer lo que se les ha pedido.

Por último, las actividades deben ser breves. Asigna a los alumnos un objetivo o tarea claros, en lugar de una instrucción general del tipo "discute tu respuesta". Digas a los alumnos que les va a dar un tiempo limitado y específico para trabajar. Si al final necesitan más tiempo, dáselo si es posible.

Lista de referencias

- <https://www.ideo.com/blogs/inspiration/what-is-design-thinking>

- <https://www.challengebasedlearning.org/>