

EDUCHAMPIONS

WP5 EduChampions

Desarrollo de herramientas



Fomentar el espíritu empresarial para acoger la diversidad de los alumnos

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**

Herramientas digitales para fomentar el aprendizaje activo	
Marco temporal	120 minutos
Resultados esperados del aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> ● Identificar y clasificar las herramientas digitales utilizadas habitualmente para promover el aprendizaje activo y aumentar la participación del alumno; ● Describir los componentes clave de las metodologías de aprendizaje activo y cómo pueden facilitarse mediante herramientas digitales; ● Utilizar diversas herramientas digitales para fomentar un entorno de aprendizaje dinámico y participativo, fomentando el compromiso, la interactividad y la inclusión de los estudiantes. ● Distinguir las herramientas digitales adecuadas para garantizar la inclusión digital de los alumnos;
Resumen del plan de la lección	
<ul style="list-style-type: none"> ● Este plan de clase proporcionará a los alumnos una comprensión concisa de la educación digital y de la importancia del aprendizaje activo mediante el uso de herramientas digitales. Los alumnos descubrirán herramientas digitales de uso común que mejoran el compromiso y la participación en el aprendizaje, y aprenderán a aplicarlas eficazmente. Además, la lección abordará la importancia de la inclusión de la educación digital. 	
Objetivos:	
Al finalizar el Módulo, los alumnos deberán ser capaces de:	
<ul style="list-style-type: none"> ● Identificar herramientas digitales para el aprendizaje activo ● Aplicar metodologías de aprendizaje activo a través de herramientas digitales ● Reforzar la inclusión digital de los alumnos 	
Material/recursos	
<ul style="list-style-type: none"> ● Material didáctico/recursos necesarios para la lección: ● Portátil/ordenador ● Conexión a Internet ● Pizarra ● Rotuladores o bolígrafos ● Hojas de trabajo ● Proyector Pantalla blanca o pared en blanco ● Herramientas digitales de evaluación ● Tecnología de RV 	

Actividades

Actividad 1: Panorama de las herramientas digitales y el aprendizaje activo

- Entorno: Aula
- Enfoque/método de enseñanza: Aprendizaje basado en conferencias
- Compromiso: Actividades para romper el hielo que permitan la participación activa de los alumnos
- Tamaño del grupo: Toda la clase
- Evaluación de los conocimientos previos: Observación directa
- Recursos: Ordenadores con acceso a Internet para buscar información y compartir diapositivas o recursos multimedia (<https://www.youtube.com/watch?v=pgqYTPsdYVA>); EduChampions Learning Path Módulo 2 - Subestación 2,2.
- Evaluación: Observación directa

Instrucciones:

- Empieza introduciendo la idea de las herramientas digitales para el aprendizaje activo.
- Organiza una breve actividad para romper el hielo a fin de recoger las perspectivas personales e iniciar un debate abierto y constructivo sobre el tema.
- Comparte el vídeo: <https://www.youtube.com/watch?v=pgqYTPsdYVA>
- Empieza un debate las ventajas de aplicar herramientas digitales para garantizar la participación activa, el compromiso y la inclusión de los alumnos.
- Pide a los participantes que compartan sus experiencias personales en la aplicación de herramientas digitales en la educación para hacer la clase más atractiva.

Actividad 2: Selección y aplicación de herramientas digitales para el aprendizaje activo

- Entorno: Aula presencial con ordenadores y conexión a Internet Participación en línea a través de herramientas de conferencia web
- Enfoque/método de enseñanza: aprendizaje basado en la tecnología, aprendizaje en grupo, aprendizaje basado en proyectos
- Compromiso y participación activa: actividades interactivas, prácticas para fomentar el compromiso activo y las competencias digitales mientras los estudiantes navegan por los recursos de Internet e interactúan con los demás.
- Tamaño del grupo: grupos pequeños
- Conocimientos previos: Observación directa
- Recursos: EduChampions Learning Path Módulo 2 - Subestación 2.2
- Evaluación: Observación directa; presentaciones orales a todo el grupo; presentación utilizada por cada grupo.

Instrucciones:

- Divide la clase en grupos más pequeños.
- Asigna a cada grupo dos herramientas digitales para el aprendizaje activo que tendrán que poner en práctica en una simulación de una clase.
- En tus respectivos grupos, fomenta un intercambio de ideas y propone posibles actividades que puedan llevarse a cabo utilizando las herramientas seleccionadas.

Además, cada grupo deberá crear una presentación o actividad que muestre las principales funciones de las herramientas de aprendizaje.

- Una vez que cada grupo haya completado su simulación, deberá presentar su lección al resto de la clase, destacando las ventajas de las herramientas digitales para el aprendizaje activo.

Actividad 3: Descubrir el poder de la inclusión digital y la tecnología inclusiva en la educación

- Entorno: Aula presencial con ordenadores y conexión a Internet Participación en línea a través de herramientas de conferencia web
- Enfoque/método de enseñanza: aprendizaje, aprendizaje basado en proyectos
- Compromiso y participación activa: actividades interactivas, prácticas para fomentar el compromiso activo.
- Tamaño del grupo: grupos pequeños; por parejas.
- Conocimientos previos: Observación directa
- Recursos: <https://www.youtube.com/watch?v=lqanKKYp01g> EduChampions Learning Path Módulo 2 - Subestación 2.2
- Evaluación: Observación directa; presentaciones orales

Instrucciones:

- Empieza pidiendo a los alumnos que reflexionen sobre sus prácticas docentes y las evalúen, buscando específicamente áreas en las que puedan integrar la tecnología inclusiva y las estrategias de inclusión digital.
- Entabla un debate con los alumnos sobre las diversas herramientas y metodologías que pueden utilizarse para promover la participación y la inclusión de todos los alumnos.
- Divide a los alumnos en parejas y pídeles que colaboren en la creación de planes de clases o actividades simuladas que satisfagan las necesidades de alumnos diversos, incluidos aquellos con dificultades específicas como barreras lingüísticas, diferencias culturales o problemas de salud.
- Anima a los alumnos a compartir y debatir con toda la clase los planes de clase o actividades que hayan desarrollado, fomentando así un entorno de aprendizaje colaborativo.

Instrucciones para los educadores de EFP/Eduprener

- Ofrecer una enseñanza diferenciada que se adapte a las necesidades de todos los alumnos:
 - ✓ Prestar atención a las necesidades de los alumnos y prever itinerarios de formación flexibles y personalizados.
- Supervisar el aprendizaje de los alumnos
 - ✓ Comprobar constantemente el compromiso y la mejora de los alumnos mediante la observación directa y estrategias de evaluación formativa para recabar opiniones.
- Medir el progreso

- ✓ Comprobar periódicamente la mejora de los alumnos y mostrarla pública y oficialmente (mediante el proceso de microcredencialización y las competencias que se mostrarán en el Europass).
- Proporcionar información
 - ✓ Utilizar una habilidad o unos criterios específicos para dar retroalimentación: Por ejemplo, los profesores pueden dar respuestas por escrito o utilizar las herramientas de anotación de las tareas de los alumnos. Los profesores también pueden hacer uso de herramientas digitales para proporcionar un feedback eficaz, específico y mejor.
 - ✓ Proporcionar una respuesta oportuna
 - ✓ Fomentar el diálogo
- Perfeccionar la enseñanza
- Promover la participación activa de los estudiantes
 - ✓ Organizar el trabajo en grupo o actividades de colaboración (debates en grupo, proyectos en grupo o actividades de resolución de problemas).
 - ✓ Implementar actividades prácticas (demostraciones o simulaciones que permitan a los estudiantes implicarse físicamente con el material y aplicar lo que están aprendiendo).
 - ✓ Utilizar tecnología interactiva, como tabletas o plataformas en línea, para implicar a los alumnos y hacer que el proceso de aprendizaje sea más interactivo.
 - ✓ Debates abiertos y discusiones sobre temas específicos para fomentar el pensamiento crítico y la participación activa en el proceso de aprendizaje.
- Incorporar técnicas de andamiaje
 - ✓ Proporcionar ejemplos
 - ✓ Dividir una tarea en partes más pequeñas
 - ✓ Establecer normas claras de rendimiento y objetivos educativos
- Actividades complementarias
- Otros

Lista de referencias (incluir si es necesario)

- UNESCO. 2023. *Informe de Seguimiento de la Educación en el Mundo 2023: La tecnología en la educación - ¿Una herramienta en los términos de quién?* París, UNESCO.
- Mosquera-Gende, I. (2023). *Herramientas digitales y aprendizaje activo en una universidad online: Mejora del rendimiento académico de los futuros docentes*. *Journal of Technology and Science Education*, 13(3), 632-645. <https://doi.org/10.3926/jotse.2084>
- Maria Melstveit Roseme, Laurie Day, Tom Fellows, Francois Staring y Letizia Vicentini (Ecorys Europe), con Janet Looney (EIESP) (2022) *Enhancing Learning Through Digital Tools and Practices: Cómo la tecnología digital en la educación obligatoria puede ayudar a promover la inclusión*.



Otros comentarios