



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

Resiliencia digital

Ejemplos de módulos de capacitación – Módulo 2

Módulo 2: Necesidades específicas de cada asignatura		
Objetivos y resultados de aprendizaje (puede hacer...)	Actividades y duración	Recursos
Objetivo principal del módulo	Introducción Este módulo de formación considera el desarrollo de recursos y enfoques para: 1. Blended learning: similitudes y diferencias de las asignaturas 2. Adaptar el currículo para incorporar un enfoque de aprendizaje combinado 3. Actividades fuera de línea (offline) que se siguen impartiendo 4. Cómo abordar los problemas de la docencia de asignaturas específicas	
1 Blended learning: Similitudes y diferencias del tema	La primera parte de nuestra capacitación en este módulo considera cómo podemos adoptar enfoques comunes útiles para una enseñanza online exitosa en todas las materias. También y considera algunos de los desafíos y diferencias que los maestros de materias específicas pueden experimentar en el aprendizaje online. Esto llevará al estudiante a comprometerse en estudiar un solo tema con diferentes maestros. Veremos algunos casos de estudio de cómo los maestros han utilizado enfoques y herramientas particulares para ayudarlos a enseñar de manera efectiva en el contexto del aprendizaje combinado. Hay algunos principios y enfoques de la enseñanza y el aprendizaje que, por supuesto, son comunes a todas las materias.	por ejemplo , STEM - Ley de la termodinámica tratada en Matemáticas para calcular salidas, en Física en lo que respecta al intercambio de energías dentro de un entorno dado, cerrado o abierto, y en química usando reacciones para explicar el mismo concepto.

Resiliencia digital 2020-1-UK01-KA226-SCH-094550

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 contenida en ella.



Resiliencia digital



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

	Actividad 1: Tómate un minuto para identificar rápidamente las materias que se enseñan en su escuela que colocaría como STEM, Humanidades o como asignaturas prácticas; los participantes también pueden participar Las asignaturas STEM incluyen: Biología, Física, Química, Tecnología de la Información, Matemáticas y cualquier otra subasignatura como Ciencias de la Tierra, Geografía y otras. Humanidades – Idiomas, Historia, Filosofía, Geografía, Historia del Arte, etc. Asignaturas prácticas: Arte y diseño, educación física, teatro, diseño de productos (carpintería, metalurgia, etc.) ACTIVIDAD 2: ¿Cuáles podrían ser los requisitos específicos para enseñar materias STEM online y qué desafíos únicos podrían afrontar? Los participantes consideran las demandas y desafíos de la enseñanza de Ciencias, Matemáticas e Ingeniería. ¿Dónde hay cruce en los desafíos que enfrentan los sujetos prácticos? ¿Cuáles identificarías como esos puntos en común de la enseñanza online, tanto si estás enseñando física, historia o bellas artes? Actividad 3: Los participantes ven vídeos o revisan casos de estudio y debaten cómo podrían ser útiles en sus propios contextos Actividad 4: Los participantes crean un esquema de una sesión de unidad didáctica utilizando algunas de estas estrategias y enfoques de los casos de estudio sugeridos	Ejemplos de vídeo Profesora de teatro hablando sobre salas de descanso Profesor de matemáticas sobre cómo se usa la tablet Lección de matemáticas Profesor de arte explicando cómo se usa el visualizador Ejemplos de planes de lecciones Ver punto 4 de este módulo Los planes de lecciones también están disponibles como lectura adicional
2	Extrae ideas de los participantes que probablemente incluyan respuestas tales como:	



Resiliencia digital



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

Adaptar el currículo para incorporar un enfoque de aprendizaje combinado	Si la enseñanza debe ser sincrónica, asincrónica o tal vez un enfoque híbrido es más exitoso, así como el conocimiento y las habilidades, la comprensión de verificación y la evaluación sumativa. Aprendizaje sincrónico: interacción del profesor con los estudiantes, producción de lecciones con objetivos definidos y un plan de lección estándar a través de meet, zoom, etc. Aprendizaje asincrónico: Los estudiantes encuentran tareas y otro material de lectura sobre el tema enseñado o se preparan para el siguiente tema Reflexionar sobre la actividad anterior e insertar / adaptar secuencias para que las lecciones en línea sean exitosas.	Uso de Meet o Zoom o Teams, etc.
3. Actividades offline que mantienen la continuidad	Aprendizaje asincrónico: Preparación de material adicional como tareas y otro material de lectura sobre el tema enseñado o en preparación para el siguiente tema. Conduce a maximizar la calidad de la enseñanza. Esto ayuda a hacer frente a los estudiantes desfavorecidos.	Uso de plataformas para dejar material y vídeos pregrabados, audios, etc.
4. Cómo abordar los desafíos que afronta la enseñanza específica de la asignatura	Para maximizar la participación de maestros y estudiantes dentro de cada materia (STEM, Humanidades o Práctica) se requiere motivación estudiantil, es fundamental. Si esto no se logra, entonces toda la enseñanza a distancia puede no ser útil para el estudiante. La motivación ayuda a un estudiante a crecer y obtener realización, las necesidades psicológicas como el conocimiento básico de la materia, las relaciones dentro de la clase y la autonomía son otros factores que los maestros deben considerar para un tiempo efectivo entre maestro-alumno. Para que esto sea efectivo: La explicación del maestro debe ser clara, comprensible y en cápsulas de tiempo cortas. Se sabe que el tiempo de concentración de los estudiantes es de alrededor de 15-25 minutos, dependiendo del tipo de estudiante.	Aplicaciones que pueden ayudar a los profesores a apoyar la participación de los estudiantes: www.kahoot.com Mindomo, Power points, mapas mentales, Jam board Suites de Google con classroom u otras plataformas

Resiliencia digital 2020-1-UK01-KA226-SCH-094550

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 contenida en ella.



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

Resiliencia digital

Uso de diferentes aplicaciones si es posible, para variar las actividades en clase;
Permitir que los estudiantes tengan un sentido de participación y control sobre el aprendizaje – realización de trabajos en grupo – uso de salas de chat y tareas.
Cambia la rutina y permite a los estudiantes espacio para expresar y definir la tarea que se les ha asignado.

Para garantizar un interés continuado en la asignatura, sabiendo que se requiere que un estudiante cambie de actitud y aptitud para cada materia, las estrategias que se sugieren incluyen:

Lluvia de ideas: cuestionarios, instantáneas de vídeo, uso de pizarras blancas, tablero de jam e incluso breves pruebas online.

En este módulo se tienen en cuenta las necesidades específicas de las asignaturas;
Por lo tanto, las necesidades de las asignaturas tienden a variar y, como resultado, el maestro debe asegurarse de emplear una variedad de métodos para motivar e involucrar a los estudiantes, especialmente para atraer a los estudiantes reacios.
(Ver participación de los estudiantes en el módulo 3)