

Desarrollo profesional continuo en educación digital para FP



COVET

Módulo 3: Recursos y actividades en línea Unidad 3.2: Cómo diseñar actividades en línea



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

El apoyo de la Comisión Europea a la elaboración de esta publicación no constituye una aprobación de su contenido, que refleja únicamente las opiniones de los autores, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.



Este material de formación forma parte del programa de formación de Desarrollo Profesional Continuo (DPC): Digital Training Delivery in Vocational Education and Training.

El programa completo está disponible en: <https://www.covet-project.eu/>

Módulo 3: Recursos y actividades en línea

Unidad 3.2: Cómo diseñar actividades en línea



Al finalizar esta Unidad serás capaz de:

... diseñar una actividad en línea.

Resultados de aprendizaje

...diferenciar entre las 5 etapas del modelo de formación presentado.

...identificar las herramientas en línea adecuada para tu actividad.

...desarrollar una lección en línea en condiciones





La segunda parte representa una profundización en el tema que recoge sugerencias, ideas y más detalles para explorar.



La tercera parte es un conjunto de videos, testimonios, documentos escritos, dibujos, etc. para explorar el tema navegando por Internet.



La primera parte te permite centrarte en el tema mediante un análisis de las palabras clave de la Unidad y mediante un breve texto expositivo.

Cada unidad se compone de 4 partes



La cuarta parte es una sección de autoevaluación para valorarte a ti mismo y reflexionar sobre lo aprendido.

Contenido de la Unidad

- Diseño del marco de actividades en línea
- El modelo de instrucción 5 Es
- EL modelo de formación de las 5 Es en línea



Created by Tomas Knopp
from the Noun Project



“

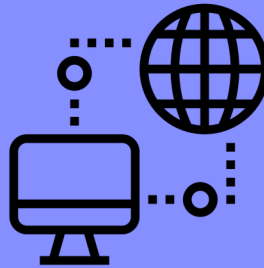
“El único propósito de eLearning es enseñar.”

-Cristobal Palma



Diseño del marco de actividades en línea

Enseñar actividades en línea para el alumnado no significa dejar de lado el libro de texto y reinventar todo el enfoque de enseñanza. La mayoría de las actividades ya propuestas para enseñar en clase se pueden reciclar y adaptar para actividades en línea siempre y cuando se mantengan centradas en el estudiante. Pero debemos tener en cuenta algunos modelos de enseñanza al diseñar un determinado tipo de lección, ya sea en línea, híbrida o presencial.



Created by monkik

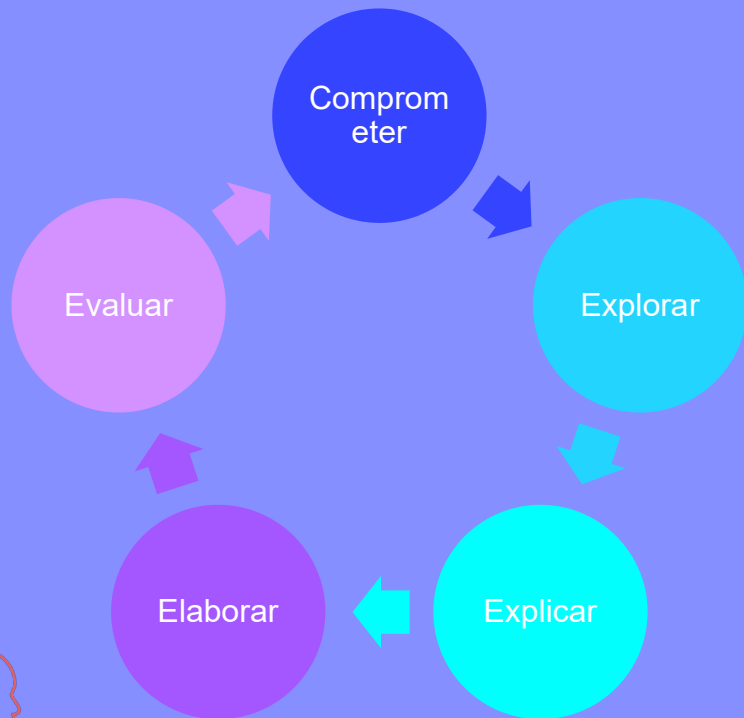
Diseño del marco de actividades en línea



Modelo instruccional constructivista basado en cinco elementos para el desarrollo de una lección en línea:

El modelo 5 Es

Este es un ejemplo de aprendizaje basado en la indagación, en el que los alumnos formulan preguntas, deciden qué información mejora su comprensión y luego se autoevalúan. Este modelo subyace en los principios de las ciencias cognitivas desarrollados por el Biological Sciences Curriculum Study (BSCS) en 1987, posteriormente la propuesta se inspiró en otros modelos de enseñanza como el Atkin-Karplus Learning Cycle, o el ciclo de aprendizaje del Science Curriculum Improvement Study (SCIS). La adaptación para la enseñanza en línea ha sido desarrollada por Catlin Tucker.



Diseño del marco de actividades en línea

COMPROMETER



Actividades en línea	Herramientas en línea
<p>Lluvia de ideas</p> <ul style="list-style-type: none">✓ ¿Qué opinas? <p>Hacer preguntas</p> <ul style="list-style-type: none">✓ ¿Qué te preguntas? ¿De qué tienes curiosidad? <p>Acceder a conocimientos previos</p> <ul style="list-style-type: none">✓ ¿Qué sabes? ¿Cómo lo aprendiste? <p>Despierta su interés</p> <ul style="list-style-type: none">✓ ¿Qué ves, piensas, te preguntas cuando ves esta imagen, ves este video o escuchas esta historia?	<p>Padlet</p> <p>Preguntas de Google Classroom</p> <p>Jamboard</p> <p>Función de discusión en línea del Sistema de gestión de aprendizaje (LMS)</p> <p>Mentimeter</p>

Diseño del marco de actividades en línea

línea

EXPLORAR

Actividades en línea	Herramientas en línea
<p>Investigación de conductas</p> <p>Exploración de recursos seleccionados por profesorado</p> <ul style="list-style-type: none">• Ver videos• Leer artículos• Escuchar podcasts <p>Tareas presenciales</p> <ul style="list-style-type: none">• Realizar trabajo de campo• Hacer observaciones• Entrevistar a un familiar <p>Colaboración colectiva</p>	<p>Búsqueda de Google</p> <p>YouTube</p> <p>Newsela, Smithsonian Tween Tribune</p> <p>InsertLearning</p> <p>Preguntas de Google Classroom</p> <p>Discusión en línea de LMS</p> <p>Presentación de diapositivas de Google compartida</p> <p>Wakelet</p>

Diseño del marco de actividades en línea

EXPLICAR



Actividades en línea	Herramientas en línea
<p>Presentaciones en vivo en clase o en sesión de videoconferencia</p> <p>Explicaciones grabadas en video</p>	<p>Google Hangout o Zoom</p> <p>Screencastify (Extensión de Chrome)</p> <ul style="list-style-type: none">• Comparte videos directamente desde Google Drive <p>FlipGrid</p> <ul style="list-style-type: none">• Permitir que los estudiantes se enseñen conceptos unos a otros mediante la grabación de videos.

Diseño del marco de actividades en línea

línea ELABORAR

Actividades en línea	Herramientas en línea
<p>Haz conexiones</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Conectar conceptos▪ Conectar los conceptos con la vida más allá del aula▪ Conectar conceptos con el arte, la literatura, la música <p>Aplicar el aprendizaje a situaciones nuevas o novedosas.</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Abordar problemas extravagantes del mundo real▪ Documentar el proceso como grupo <p>Explica cómo</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Articular el proceso que se usaría para resolver un problema o abordar una situación particular <p>Materiales y recursos de estudio creados por los estudiantes</p> <ul style="list-style-type: none">▪ Recoge la información y diseña un recurso de revisión	<p>Quizizz</p> <p>Documentos, diapositivas, dibujos y hojas de cálculo compartidos de Google</p> <p>FlipGrid</p> <p>Quizlet</p> <p>Khoot!</p>

Diseño del marco de actividades en línea

línea

EVALUAR

Actividades en línea	Herramientas en línea
<p>Evaluaciones</p> <ul style="list-style-type: none">• Evaluaciones basadas en proyectos• Evaluaciones basadas en el desempeño• Pruebas y cuestionarios <p>Reflexiones de vídeo</p> <p>Boletos de salida digitales</p>	<p>Quizizz</p> <p>Khoot!</p> <p>Schoology quiz</p> <p>Formularios de Google</p> <p>Socrative</p>


¡Aquí está la interactividad! ¡Sé creativo!





Un profesor universitario da una conferencia en línea desde un aula vacía en Milán.


Fotografía: Esquina Matteo/EPA


Fuentes de interés

 Catlin Tucker define aquí las 5E a tener en cuenta a la hora de diseñar una lección online

 YouTube video en el escenario participativo

 YouTube video sobre el escenario de exploración

 YouTube video sobre el escenario de evaluación

 YouTube video sobre el escenario participativo

 YouTube video sobre el escenario elaborado.

Autoevaluación

Un buen profesor se adapta rápidamente y se vuelve flexible en el tiempo. Teniendo en cuenta las 5 etapas del modelo instruccional presentado, elija una etapa y diseñe una actividad en línea para un grupo de 15 estudiantes, cualquier tema.

Tiempo permitido: 15'

- Detallar las herramientas utilizadas.
- Tener en cuenta todo tipo de interacción.
- Planificar la actividad de una manera atractiva y significativa.

Resumen: conclusiones clave

- El modelo instruccional propuesto ha sido adaptado por Catlin Tucker para actividades en línea
- Etapa de participación: el maestro trabaja para obtener una visión del conocimiento previo de los estudiantes e identificar cualquier brecha del mismo.
- Etapa de exploración: los estudiantes exploran activamente el nuevo concepto a través de experiencias de aprendizaje concretas.
- Etapa de explicación: los estudiantes sintetizan nuevos conocimientos y hacen preguntas si necesitan más aclaraciones.
- Etapa de elaboración: dar a los estudiantes espacio para aplicar lo que han aprendido.
- Etapa de evaluación: permite la evaluación tanto formal como informal.

Desarrollo profesional continuo en educación digital para VET

Este material formativo es uno de los resultados del proyecto Erasmus: **“Desarrollo profesional continuo en educación digital para FP”** se ha creado para ayudar al profesorado de toda Europa a hacer frente a la difícil situación de la formación en línea en la FP.

El programa de DPC consiste en tres partes independientes:

1. Módulos de formación
2. Conjunto de ejemplos de lecciones en línea
3. Guía del programa de formación CPD

Todos los productos del proyecto han sido elaborados por siete socios de siete países europeos que han trabajado juntos:

- ProEduca zs., República Checa
- Archivo della Memoria, Italia
- Asocia on Pentru Sprijinirea Inicia iva Educativo, Ruman a
- Solution Based Training & Consultancy(SBTC), Turqu a
- CEBEM FORMACI ON PROFESIONAL SL (CPR DanielCastelao), Espa a
- TUS Midwest, Irlanda
- Northern Regional College, Reino Unido

Todos los materiales est an disponibles para su descarga en la p gina web del proyecto: <https://www.covet-project.eu/>





COVET

Erasmus+⁰¹⁰

Desarrollo Profesional Continuo en
educación digital para FP
2020-1-CZ01-KA226-VET-094350



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

© 2023 Continuing Professional Development in Vocational Education and Training