

SSCE28 Metodologías activas de enseñanza



Sku: PC787

Horas: 60

Formato: HTML

OBJETIVOS

Este curso ofrece la posibilidad de desarrollar novedosas habilidades docentes, que permitirán pasar de un proceso de enseñanza y aprendizaje memorístico y lineal a uno interactivo, lleno de experiencias que dejarán una huella inolvidable en los estudiantes, gracias a la aplicación eficiente de las más avanzadas metodologías como:

- Smart Digital Model.
- Contenido basado en competencias digitales.
- Flipped Classroom.
- Gamificación.
- Aulas Cooperativas.
- Aprendizaje por proyecto.
- Aprendizaje basado en problemas.

CONTENIDOS

Unidad 1.- Smart Digital Model

- En esta unidad se definirá el Smart Digital Model (SDM) y cómo puede ser utilizado para mejorar la experiencia educativa de los estudiantes. También se explorará la importancia del diagnóstico de conocimientos y competencias digitales en el contexto educativo actual. Se analizará cómo el mundo digital en constante evolución requiere una comprensión profunda de las habilidades y capacidades de los estudiantes para adaptarse y tener éxito en entornos digitales.

Para comenzar

- El propósito de esta lección es fomentar tu curiosidad y motivación por los nuevos contenidos que vas a experimentar durante el estudio de la unidad.
- Diagnóstico de conocimientos del alumnado

- Importancia del diagnóstico de conocimientos y competencias digitales en el contexto educativo actual, relevancia de las competencias digitales y herramientas y recursos para el diagnóstico digital.

Diagnóstico Smart Digital Model

- Pasos necesarios para llevar a cabo un diagnóstico efectivo del Smart Digital Model y estudios de casos para comprender mejor su aplicación.

Evaluación de la unidad

- Evaluación de la unidad. Se resolverá un caso práctico, escribiendo la solución en texto. Se debe explicar cómo aplicarían el SDM, y las mejoras que se encontrarían al aplicarlo.

Unidad 2.-Contenido personalizado y competencias digitales

- Esta unidad se enfoca en el concepto de Mindset Digital y las competencias digitales esenciales como la competencia de la información, la de la comunicación, la de creación de contenido y la competencia de seguridad y su influencia en el mundo actual.

Para comenzar

- Se explica cómo se adapta el contenido de desarrollo del Mindset digital y las competencias digitales en función de los resultados obtenidos a través del Smart Digital Model.

Mindset Digital y competencias digitales

- Se explicará detalladamente el mindset digital y las competencias digitales. Se incluirán ejemplos. Se tratará la importancia de la adaptabilidad y del aprendizaje continuo ya que actualmente estamos en el auge de esta temática.

SDM, Mindset Digital y competencias digitales

- Se relacionará los resultados del Smart Digital Model y el mindset digital y las competencias digitales. Se tratarán estrategias para personalizar el contenido de desarrollo del mindset digital y las competencias digitales según las necesidades detectadas con el SDM.

Evaluación de la unidad

Evaluación de la unidad. Los estudiantes resolverán un caso práctico. Explicarán como deben aplicar el SDM para analizar y mejorar el desarrollo del Mindset digital y las competencias digitales. Deberán explicarlo de forma detallada.

Unidad 3.-Flipped Classroom

- En esta unidad se estudiará el Flipped Classroom, también conocido como Aula invertida. En este modelo, el alumno estudia la teoría en casa y practica lo aprendido en clase, siempre interactuando con las TIC y trabajando de manera colaborativa, siendo el modelo contrario al modelo tradicional de lección en el aula, donde se explica en clase y después se hacen en casa las tareas.

Para comenzar

- Se definirá el Flipped Classroom y se pondrán ejemplos. Se presenta un cuestionario de opción múltiple que trate las ideas previas sobre el tema de la unidad.

Características de Flipped Classroom

- Explicación más detallada del Flipped Classroom y su origen. Se explicarán las características principales, como la inversión del tiempo de clase y el uso de recursos multimedia. Se analizarán los beneficios y obstáculos de esta estrategia educativa.

Implementación de Flipped Classroom

- Se explorará cómo se debe implementar el Flipped Classroom. Se presentarán los recursos y herramientas digitales que son útiles para esta estrategia educativa, como la creación de vídeos, las redes sociales, entre otras.

Evaluación de Flipped Classroom

- Se explicarán los métodos adecuados de evaluación del Flipped Classroom. Guía para el diseño de estrategias didácticas basadas en FC que integren características, estrategias, recursos y métodos de evaluación.

Evaluación de la unidad

- Se resolverá un caso práctico donde se diseñará una estrategia basada en el FC, explicando con detalle cómo aplicar los recursos y la estrategia en una lección y materia específicos, así como su método de evaluación. Se comentarán las mejoras en el aprendizaje del alumnado al aplicar esta estrategia.

Unidad 5.-Gamificación

- Se estudiará el concepto de gamificación, ejemplos prácticos, para qué sirve, cómo emplearla y cómo evaluarla.

Para comenzar

Se definirá la gamificación y se pondrán ejemplos.

- Características de la Gamificación
- Explicación más detallada de la gamificación y su origen. Se explicarán las características principales y sus elementos clave. Se analizarán los beneficios y obstáculos de esta estrategia educativa.

Implementación de la Gamificación

- Se explorará cómo se debe implementar la gamificación. Tipos de estrategias de gamificación. Herramientas digitales que se utilizarían en el aula para implementarla. Estrategias para fomentar la participación del alumnado.

Evaluación de la Gamificación

- Se explicarán los métodos adecuados de evaluación de la gamificación. Guía para el diseño de estrategias didácticas basadas en la gamificación que integren características, estrategias, recursos y métodos de evaluación.

Evaluación de la unidad

- El alumnado resolverá un caso práctico donde diseñarán una actividad con la gamificación. Explicarán como se aplicarán los recursos y las estrategias y los métodos de evaluación. Comentarán las mejoras que tendrán en el aprendizaje del alumnado al aplicar esta estrategia.

Unidad 6.-Aulas Cooperativas

- Esta unidad trata sobre el Aula Cooperativa. En este modelo educativo, los estudiantes trabajan juntos en pequeños grupos para alcanzar objetivos comunes. A continuación, se definirá qué es un aula cooperativa y se explorarán algunos ejemplos prácticos.

Para comenzar

- Se definirá el aula cooperativa y se pondrán ejemplos.
- Características de Aulas Cooperativas
- Explicación más detallada de aulas cooperativas y su origen. Se explicarán las características principales y sus elementos clave. Se explicará cómo promueven la colaboración y el aprendizaje en equipo.

Implementación de Aulas Cooperativas

Se describirán los tipos de estrategias de aulas cooperativas: discusiones grupales, proyectos colaborativos, entre otros. Se explicarán recursos digitales para implementar esta estrategia en el aula. Estrategias para fomentar la colaboración entre los estudiantes y favorecer el apoyo entre ellos.

Evaluación de Aulas Cooperativas

- Se explicarán los métodos de evaluación adecuados para el aula cooperativa. Guía para el diseño de estrategias didácticas basadas en el aula cooperativa que integren, estrategias, recursos y métodos de evaluación.

Evaluación de la unidad

- El alumnado resolverá un caso práctico donde diseñarán una actividad con el aula cooperativa. Explicarán cómo se aplicarán los recursos y las estrategias y los métodos de evaluación. Comentarán las mejoras que tendrán en el aprendizaje del alumnado al aplicar esta estrategia.

Unidad 7.-Aprendizaje por Proyectos

- El Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) es un enfoque educativo se centra en el aprendizaje activo a través de proyectos reales y significativos. En esta unidad vamos a definirlo y explorar cómo puede transformar la educación.

Para comenzar

Se definirá el Aprendizaje Basado en Proyectos y se pondrán ejemplos.

Características de Aprendizaje Basado en Proyectos

- Explicación más detallada del Aprendizaje basado en proyectos y su origen. Se explicarán las características principales y sus elementos clave, explicando cómo el aprendizaje por proyectos promueve la investigación, la resolución de problemas y la colaboración.

Implementación de Aprendizaje Basado en Proyectos

- Se explicarán las diferentes partes del aprendizaje basado en proyectos: diseño del proyecto, colaboración en equipo, presentación de resultados, entre otros. Recursos digitales que se usan para aplicarlo en el aula. Estrategias para fomentar la investigación, la colaboración, entre otros.

Evaluación Aprendizaje Basado en Proyectos

- Se explicarán los métodos de evaluación adecuados para el aprendizaje basado en proyectos. Guía para el diseño de estrategias didácticas basadas en el aprendizaje basado en proyectos que integren, estrategias, recursos y métodos de evaluación.

Evaluación de la unidad

El alumnado resolverá un caso práctico donde diseñarán una actividad utilizando el aprendizaje basado en proyectos. Explicarán cómo se aplicarán los recursos y las estrategias y los métodos de evaluación. Comentarán las mejoras que tendrán en el aprendizaje del alumnado al aplicar esta estrategia.

Unidad 8.- Aprendizaje Basado en Problemas

- En esta unidad se tratará el Aprendizaje Basado en Problemas. En esta metodología educativa los estudiantes aprenden sobre un tema a través de la resolución de problemas reales y complejos. A diferencia de las clases tradicionales, donde el

profesor transmite conocimientos de manera directa, aquí los estudiantes deben investigar, analizar y resolver problemas de forma autónoma y colaborativa.

Para comenzar

Se definirá el Aprendizaje Basado en Problemas y se pondrán ejemplos.

- Características del Aprendizaje Basado en Problemas
- Explicación más detallada del Aprendizaje basado en problemas (ABP) y su origen. Se explicarán las características principales y sus elementos clave, explicando cómo promueve el pensamiento crítico en el alumnado.

Implementación de Aprendizaje Basado en Problemas

- Se explicarán los diferentes tipos de estrategias en el ABP: problemas auténticos, casos de estudio, proyectos de investigación, entre otros. Se mostrarán los recursos digitales que se utilizan para implementar el ABP en el aula. Estrategias para fomentar el pensamiento crítico en el aula.

Evaluación de Aprendizaje Basado en Problemas

- Se explicarán los métodos de evaluación adecuados para el ABP. Guía para el diseño de estrategias didácticas basadas en el ABP que integren, estrategias, recursos y métodos de evaluación.

Evaluación de la unidad

El alumnado resolverá un caso práctico donde diseñarán una actividad utilizando el ABP. Explicarán cómo se aplicarán los recursos y las estrategias y los métodos de evaluación. Comentarán las mejoras que tendrán en el aprendizaje del alumnado al aplicar esta estrategia.

Evaluación final

Evaluación final

- Se harán preguntas abiertas relacionadas con cada tema, para evaluar el aprendizaje de todo lo que se ha visto en el curso. El alumnado deberá responder a cada una de las preguntas.