SKILLS
For High Quality Online Education

Programa de formación

Skills for High Quality Online Education

Co-funded by the European Union

Project: 2021-1-PT01-KA220-SCH-000032510

Esta publicación es el resultado del programa Erasmus plus Skills for High-Quality Online Education (2021-1-PT01-KA220-SCH-000032510). El texto y las imágenes de la publicación pueden ser reproducidos, almacenados en un sistema de recuperación o transmitidos en cualquier forma o por cualquier medio, ya sea electrónico, mecánico, fotocopiado, grabado o de otro tipo, sin el permiso previo del colaborador individual únicamente para fines no comerciales y con fines de formación. En caso de reproducción, se ruega hacer referencia al material original y a los autores. Para la reproducción comercial y cualquier otra cuestión relativa a esta publicación, póngase en contacto con:

Raquel Lombardi: raquel.lombardi.acss@gmail.com

Puede encontrar una versión descargable en PDF en portugués, rumano, bosnio, esloveno, búlgaro, turco y español en las redes sociales del proyecto, así como en las de los colaboradores.

Financiado por la Unión Europea. Los puntos de vista y opiniones expresados son exclusivamente los del autor o autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea ni los de la Agencia Ejecutiva en el Ámbito Educativo y Cultural Europeo (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser consideradas responsables de las mismas.

Co-funded by the European Union

SKILLS
For High Quality Online Education

Contenidos / Módulos

1. Digitalización de la educación
2. Estrategias de enseñanza online
3. Herramientas Web para la Creación de Contenidos Educativos & Evaluación en Línea
4. Motivación del estudiante (Via Portfolio Digital)
5. Actividades de colaboración para implicar a las familias.
6. Errores comunes en la educación a distancia
7. Gestión del estrés

Co-funded by the European Union

SKILLS
For High Quality Online Education

Introducción

La calidad de las actividades de enseñanza y aprendizaje en línea repercute directamente en el logro de las destrezas académicas de los alumnos. Muchas escuelas se vieron obligadas a realizar sus prácticas en línea sin la preparación adecuada, lo que se tradujo en un deterioro de la calidad de estos ejercicios y, en consecuencia, de las posibilidades de los alumnos de adquirir los objetivos del currículum.

El objetivo final es ayudar a profesores y alumnos en actividades de enseñanza/aprendizaje en línea que minimicen la pérdida de aprendizaje y aumenten el rendimiento de los estudiantes. Esto se conseguirá poniendo a disposición de profesores y alumnos herramientas y formación sobre cómo ejecutar adecuadamente programas de enseñanza/aprendizaje basados en Internet.

En este folleto presentamos siete módulos únicos que responden a las distintas necesidades de los grupos destinatarios.

Esta formación puede aplicarse a muchos docentes/estudiantes, pero es más apropiada para profesores de niños de 9 a 15 años.

Co-funded by the European Union

Digitalización de la Educación

Partner:

SMART IDEA

En los últimos años, se ha producido una creciente tendencia a la digitalización en la educación. Cada vez son más los profesores que utilizan herramientas digitales para mejorar la enseñanza e implicar mejor a sus alumnos. El uso de herramientas digitales en el aula tiene muchas ventajas, entre ellas las siguientes:

1. Las herramientas digitales pueden hacer el aprendizaje más atractivo y divertido para los alumnos. Por ejemplo, hay muchos juegos y aplicaciones educativas que los alumnos pueden utilizar para aprender mientras se divierten al mismo tiempo.
2. Las herramientas digitales también pueden facilitar a los profesores el seguimiento del progreso de los alumnos y la identificación de las áreas en las que pueden necesitar ayuda adicional. La mayoría de las herramientas digitales incorporan análisis que ofrecen información detallada sobre el rendimiento de los alumnos.
3. Por último, las herramientas digitales pueden dar a los estudiantes más oportunidades para aprender fuera del aula. Por ejemplo, los estudiantes pueden acceder desde casa a muchos sitios web educativos y cursos online.

¿Por qué digitalizar la educación?

Hay muchas razones por las que los educadores quieren utilizar herramientas digitales en sus aulas. Por un lado, las herramientas digitales pueden ayudar a que el aprendizaje sea más interactivo y atractivo. También permiten adaptar la enseñanza a las necesidades de cada alumno.

Además, las herramientas digitales pueden proporcionar información sobre el progreso de los estudiantes e identificar las áreas en las que pueden necesitar apoyo adicional. Por último, las herramientas digitales pueden ahorrar tiempo y dinero al eliminar la necesidad de material impreso.

Co-funded by the European Union

Ejemplos de herramientas digitales en distintas asignaturas

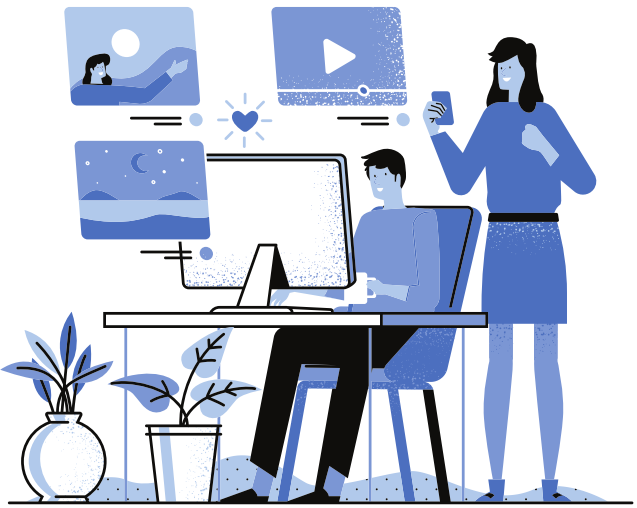
He aquí algunos ejemplos diversos de uso de herramientas digitales en distintas asignaturas o contextos de enseñanza:

- Matemáticas: GeoGebra (software de geometría dinámica) y Desmos (calculadora gráfica)
- Ciencias: PhET Interactive Simulations y The Concord Consortium (herramientas de aprendizaje STEM)
- Idiomas: Duolingo (plataforma de aprendizaje de idiomas) y Quizlet (app con Flashcards)
- Ciencias sociales: Google Earth (exploración geográfica) y Time.Graphics (creación de líneas del tiempo)
- Arte y diseño: Tinkercad (diseño e impresión 3D) y Pixlr (edición de fotos)

Información detallada sobre determinadas herramientas digitales

Kahoot: Kahoot es una plataforma de aprendizaje basada en juegos que permite a los profesores crear cuestionarios, encuestas y debates interactivos. Es una opción muy popular para la interacción en directo en el aula, fomentando la competición y la implicación de los alumnos. Kahoot puede utilizarse en varias asignaturas para reforzar el aprendizaje y evaluar la comprensión.

Google Drive: Google Drive es una herramienta imprescindible para cualquier profesor experto en tecnología. Con Drive, puedes crear y gestionar fácilmente portafolios digitales para tus alumnos y supervisar sus apuntes, tareas y trabajos. Además, todo está almacenado en una ubicación práctica y accesible desde cualquier lugar.



Co-funded by the European Union

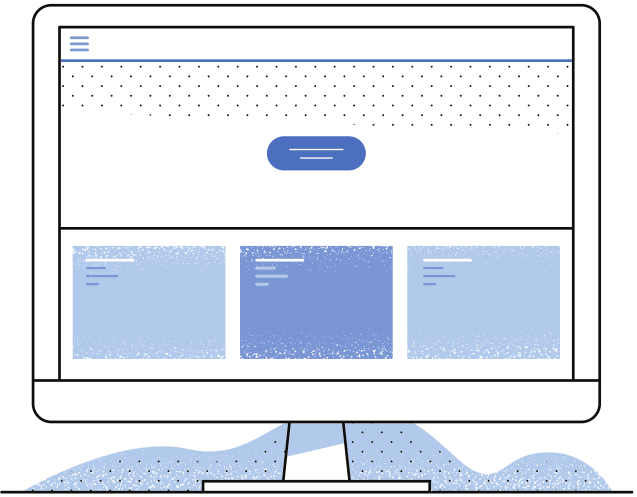
Popplet: Popplet es una gran herramienta para la creación de ideas y la realización de esquemas visuales. Es perfecta para los docentes que quieren recopilar ideas de sus alumnos de forma rápida y sencilla. Además, es muy fácil de usar: ¡puedes crear un poppet en cuestión de minutos!

Draw.io: Draw.io es una herramienta gratuita de diagramación en línea que puedes utilizar para todo, desde crear diagramas de flujo hasta mapas mentales. Es una herramienta excelente para hacer lluvias de ideas, organizar información y tomar notas.

SELFIE es el acrónimo de "Self-reflection on Effective Learning by Fostering the Use of Innovative Educational Technologies." Es una herramienta que ayuda a los profesores a reflexionar sobre el uso que hacen de la tecnología en el Aula y a identificar las áreas en las que pueden mejorar en colaboración con las familias y tutores.

Google Classroom: Google Classroom es otra excelente herramienta de Google que permite a los profesores crear y gestionar aulas digitales. Con Classroom, puedes publicar rápidamente tareas y notificaciones, realizar un seguimiento del progreso de los alumnos y comunicarte con padres y tutores.

Discord for Education: Discord es una aplicación de chat muy popular entre jugadores, pero también tiene algunas características que la hacen perfecta para educadores. Con Discord, puedes crear fácilmente salas de chat para tus clases y utilizar mensajes de voz y vídeo para comunicarte con tus alumnos en tiempo real. Además, ¡es completamente gratis!



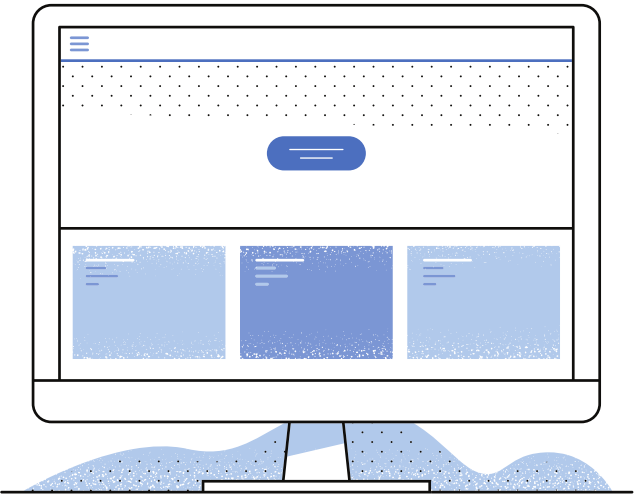
Co-funded by
the European Union

Herramientas para desarrollar una secuencia de clases y presentar recursos

- Edmodo: Edmodo es un sistema de gestión del aprendizaje (LMS) que permite a los docentes crear secuencias de lecciones, compartir recursos y facilitar la comunicación con los estudiantes.
- Microsoft PowerPoint or Google Slides: Estas conocidas herramientas de presentación pueden utilizarse para crear materiales didácticos visualmente atractivos e interactivos.
- Prezi: Prezi es una herramienta web que permite a los profesores crear presentaciones atractivas y dinámicas con un lienzo ampliable.
- Padlet: Padlet es un tablón de anuncios virtual en el que los profesores pueden publicar recursos, tareas y preguntas de debate para que los alumnos accedan a ellos e interactúen.

Conclusión

La digitalización es una tendencia creciente en la educación, y el uso de herramientas digitales en el aula tiene muchas ventajas. Las herramientas digitales pueden hacer el aprendizaje más atractivo y divertido para los alumnos, ayudar a los profesores a seguir el progreso de los estudiantes y darles más oportunidades de aprender fuera del aula. Al incorporar herramientas digitales adaptadas a materias y contextos de enseñanza específicos, los educadores pueden crear una experiencia de aprendizaje más dinámica y personalizada para sus alumnos. La abundancia de recursos en línea siempre ha supuesto un reto para los profesores a la hora de explorar y adoptar herramientas digitales que mejoren su práctica docente y favorezcan el éxito de los alumnos. Es importante evaluar la calidad, la adecuación a la edad y la alineación con los objetivos curriculares a la hora de seleccionar los recursos digitales para el aula. Adoptar la revolución digital en la educación y descubrir su impacto positivo en la enseñanza y en las experiencias de aprendizaje de los alumnos.



Co-funded by
the European Union

Ejemplos de uso en el Aula

Asignatura: Cualquiera (Ejemplo Universal)
Curso: 4º-6º
Tema de la lección: Cualquiera (Ejemplo universal)
Descripción

Google Drive:

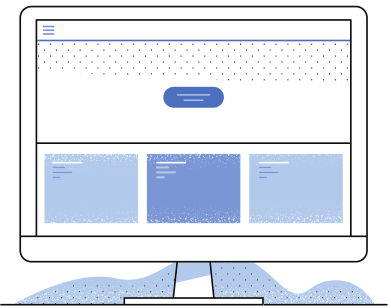
1.Crea una carpeta de Google Drive para cada clase. Esto facilitará el seguimiento de todos los archivos y documentos asociados a cada clase.

2.Utiliza Google Drive para almacenar copias digitales de tus planes de clase, hojas de trabajo y otros materiales didácticos. Así podrás acceder a ellos fácilmente y distribuirlos cuando los necesites.

3. Utiliza Google Drive para crear portafolios digitales para tus alumnos. Puedes utilizar diferentes plantillas para mostrar el trabajo de los alumnos, vídeos, fotos y mucho más.

4. Utiliza Google Docs para crear documentos colaborativos para tus clases. Esto permite a los estudiantes trabajar juntos en proyectos en tiempo real.

5. Utiliza las Hojas de cálculo de Google para hacer un seguimiento del progreso de los alumnos. Puedes crear hojas de cálculo que contengan información sobre los deberes, las notas de los exámenes y mucho más.



Co-funded by
the European Union

Ejemplos de uso en el Aula

Asignatura: Cualquiera (Ejemplo Universal)
Curso: 4º-6º
Tema de la lección: Cualquiera (Ejemplo universal)
Descripción

Discord:

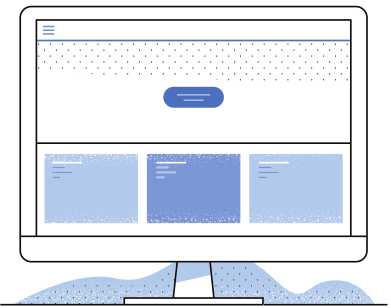
1. Crea un servidor Discord dedicado para tu clase. Esto facilitará que los estudiantes encuentren la sala de chat y se unan a ella.

2. Asigna a cada estudiante un apodo único en Discord. Esto ayudará a asegurar que todo el mundo se identifica correctamente en la sala de chat.

3. Utiliza la mensajería de voz y vídeo para comunicarte con los alumnos en tiempo real. Puede ser una forma excelente de obtener información sobre el progreso de los alumnos o responder a preguntas en tiempo real.

4. Publica tareas y anuncios en la sala de chat. Esto ayudará a mantener a los alumnos informados de lo que ocurre en la clase.

5. Utiliza Discord para conectar con otros educadores en línea. Muchos educadores están activos en Discord y estarán encantados de ofrecer asesoramiento y apoyo.



Co-funded by
the European Union

Estrategias de enseñanza online

Partner:

SGIC

Organizar actividades docentes en un entorno en línea es un gran reto para los profesores. Porque se trata de captar y mantener el interés de los alumnos nativos digitales e implicarlos en el aprendizaje. También existen impedimentos objetivos relacionados con la necesidad de competencias digitales para llevar a cabo actividades educativas de calidad.

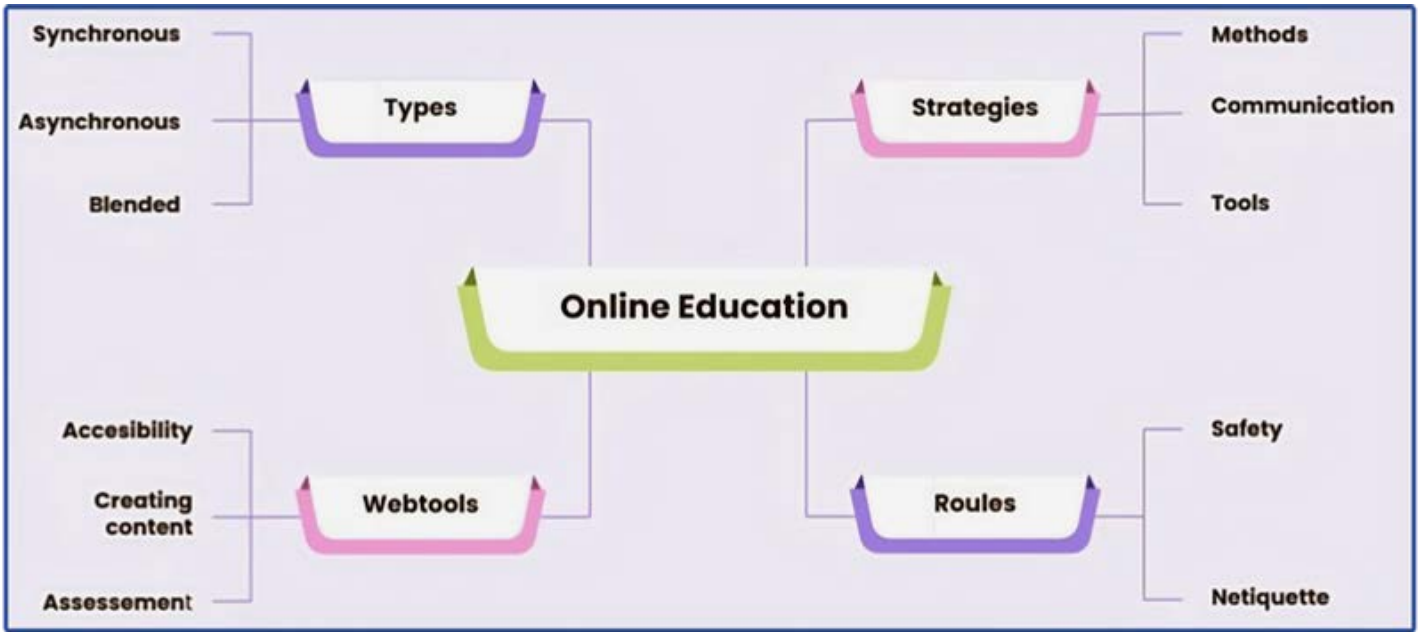
Esto es válido tanto para estudiantes como para profesores. El hecho de ser un nativo digital no significa automáticamente que pueda llevar a cabo una actividad de aprendizaje eficaz. Por otra parte, aunque un profesor sea un pedagogo experimentado y conozca los métodos de enseñanza tradicionales y modernos, existe el riesgo de que una actividad educativa transferida en línea fracase desde el punto de vista de la consecución de los objetivos. Este módulo contiene información y recomendaciones sobre los aspectos mencionados y algunos ejemplos de prácticas sencillas recogidas a nivel europeo, que pueden mejorar sustancialmente la calidad de una clase online.

Particularidades de la enseñanza online

Para desarrollar estrategias eficaces de enseñanza/aprendizaje en línea, hay que conocer y comprender algunas particularidades de este tipo de educación. La formación en línea implica una interacción continua entre profesor y alumno que debe gestionarse bien. También significa utilizar herramientas digitales adecuadas para apoyar el aprendizaje.

Hay muchos aspectos relacionados con la educación en línea que deben tenerse en cuenta desde la fase de diseño didáctico. Después de determinar las competencias que deben desarrollarse en los alumnos en la clase, el profesor debe decidir el tipo de enseñanza, desarrollar la estrategia adecuada y elegir las herramientas web necesarias. Al tratarse de actividades realizadas en línea, se abordarán las normas aplicables en este entorno.

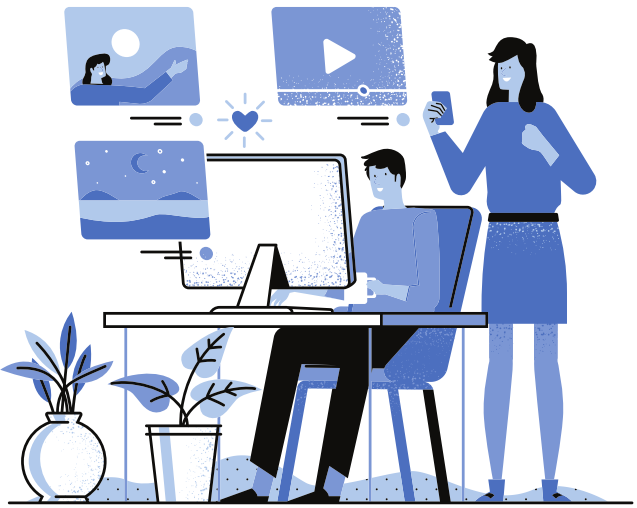
Co-funded by the European Union



Tipo de enseñanza

Existen tres formas de enseñanza en línea: síncrona, asíncrona y mixta.

1. La formación en línea síncrona consiste en llevar a cabo actividades educativas con la presencia de alumnos y profesores en el mismo espacio virtual.
2. La formación asíncrona se lleva a cabo de forma individual, los alumnos acceden al material que deben estudiar en cualquier momento y lo repasan a su propio ritmo.
3. La formación semipresencial combina las dos formas anteriores, con actividades síncronas y asíncronas



Co-funded by the European Union

Estrategias

Establecer la estrategia de enseñanza implica seleccionar cuidadosamente los métodos de enseñanza en línea y la interacción entre el profesor y el alumno y de los alumnos entre sí. También hay que tener en cuenta el aspecto colaborativo de las actividades a distancia.

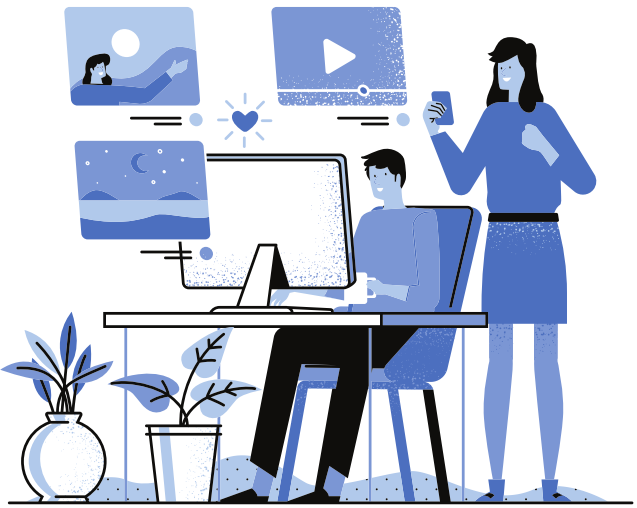
Dentro de la estrategia, se establecerá la forma en que se llevará a cabo la actividad, los métodos pedagógicos y las herramientas utilizadas. Se correlacionarán, en particular, con el perfil de formación del alumno y los objetivos fijados.

1. Forma de realizar la actividad

Dentro de la estrategia, la forma de la actividad se establece desde el principio: síncrona, asíncrona o mixta. En el caso de las actividades síncronas, se prestará especial atención a la comunicación y colaboración entre profesores y alumnos, respectivamente entre alumnos.

Los medios que mejoran la comunicación son los entornos virtuales de aprendizaje, las pizarras virtuales, los tablones de anuncios virtuales, las aplicaciones y las herramientas web. En el caso de las actividades asíncronas, la atención se centrará en los recursos educativos abiertos que favorecen el aprendizaje y la puesta en común de los resultados de las actividades individuales.

Los medios utilizados en las formas anteriormente mencionadas se combinarán en actividades variadas.



Co-funded by
the European Union

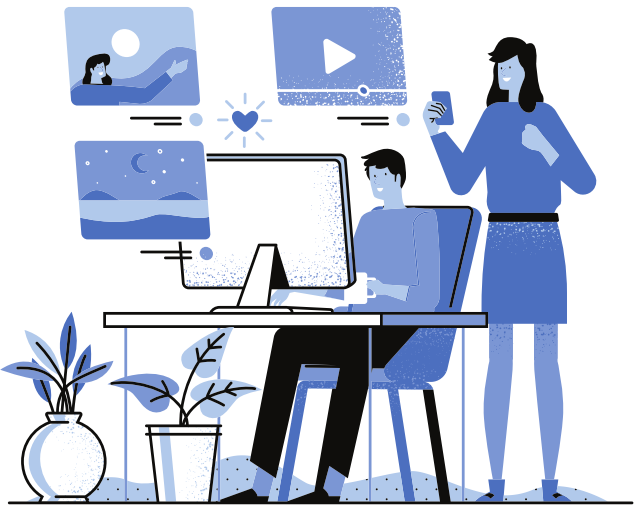
2. Metodologías

La mayoría de las metodologías utilizadas en el aula, tanto tradicionales como modernas, pueden trasladarse a Internet. Sin embargo, esto requiere un buen conocimiento de los mismos por parte de los profesores y mucha creatividad. También debe abordarse el aspecto inclusivo. Se plantea una dificultad adicional en el caso de los alumnos con necesidades especiales, cuya atención es aún más difícil de mantener. A diferencia de la escuela física, donde el profesor tiene a toda la clase ante sí, en el caso de la escuela en línea, el profesor ve un panel con cifras.

A la hora de seleccionar el método, también hay que tener en cuenta la realidad de que muchos alumnos participan en clase utilizando un teléfono móvil, por lo que las tareas se diseñarán de forma que permitan acceder a ellas y resolverlas incluso en dispositivos pequeños.

3. Herramientas

Para elegir las herramientas adecuadas para cada actividad, el profesor debe ser primero un buen conocedor de ellas para identificar cuál de ellas se adapta rápidamente a un contexto específico. Las herramientas web dominan las actividades en línea. Su selección se hará de modo que sean útiles, fáciles de usar y, en la medida de lo posible, no impliquen costes adicionales; las herramientas web deben garantizar la interactividad y, preferiblemente, permitir el acceso sin crear una cuenta. Dentro de una actividad se utilizarán de 2 a 3 herramientas.



Co-funded by
the European Union

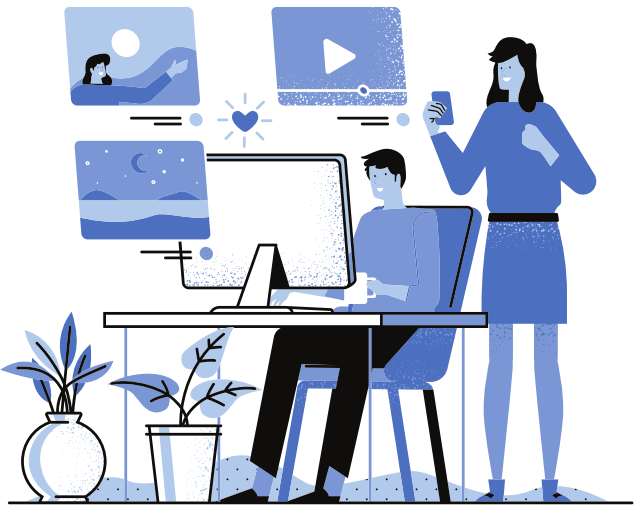
Herramientas Web

Existe una gran variedad de herramientas web para actividades educativas. Para el mayor éxito de una secuencia de clases, el profesor decide la estrategia y la forma de aplicarla. En primer lugar, hay que recordar que el uso de herramientas web en actividades de aprendizaje en línea tiene como objetivo apoyar el aprendizaje y complementar la interacción directa en el aula con una presencia física. Las actividades se desarrollan en plataformas; la comunicación debe ser bidireccional. Con la ayuda de las aplicaciones existentes, el profesor debe crear recursos, evaluar los conocimientos del alumno y compartir los trabajos creados. Así que el profesor buscará herramientas que le ayuden a comunicarse, crear contenidos educativos y realizar la evaluación.

1. Comunicación

Uno de los problemas a los que se enfrentaron muchos profesores durante la pandemia fue la comunicación en línea con el grupo de alumnos. Para el buen desarrollo de las actividades sincrónicas, todos los participantes necesitaban dispositivos adecuados y una conexión a Internet. A veces era necesario reunir estas condiciones. Otras veces, era necesario que hubiera más interactividad, o incluso la participación de los alumnos era cuestionable, ya que se distraían con otro estímulo. Es fundamental seleccionar aquellas herramientas que permitan la interactividad, sobre todo porque las actividades en línea carecen de la emoción que se genera en la comunicación física.

Para dinamizar las actividades, las aplicaciones pueden seleccionar al azar los nombres de los alumnos que realizarán las distintas tareas. Por ejemplo, la Wheel-of-Names, la opción similar en Wordwall, etc.



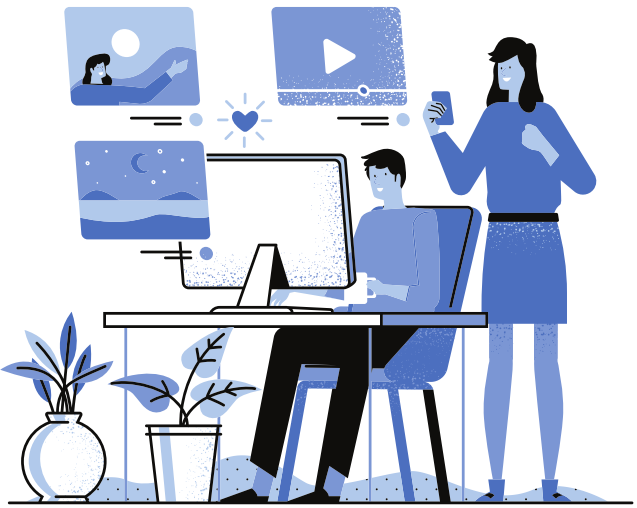
Co-funded by
the European Union

2. Creación de contenidos educativos

Aunque existen muchos recursos educativos abiertos, es conveniente que cada profesor cree recursos adaptados a las particularidades de los grupos de alumnos a los que imparte clase y a los objetivos que se marca en la fase de diseño. Las aplicaciones existentes permiten crear recursos valiosos, cualitativos, interactivos y atractivos. Hay una o varias aplicaciones para cualquier aspecto que un profesor desee conseguir como apoyo a la enseñanza. Para utilizarlas de forma óptima, es necesario que cuenten con los conocimientos necesarios.

3. Evaluación

La actividad más agotadora en la enseñanza en línea es la evaluación. Y no es porque no existan aplicaciones para ello, sino porque en este contexto, el grupo de alumnos está fuera de la supervisión directa del profesor. Se plantea entonces la cuestión de si los resultados de las evaluaciones reflejan las competencias de los alumnos. A falta de pruebas estandarizadas, los profesores utilizan las aplicaciones existentes, que tienen la ventaja de proporcionar también diferentes informes sobre los resultados obtenidos por los alumnos.



Co-funded by
the European Union

Normativa

Las actividades en línea se desarrollan bajo el signo de unas normas que deben ser puestas en conocimiento tanto de los alumnos como de los padres. Le interesan tanto la seguridad en internet como la etiqueta en internet, o Netiquette.

1. Seguridad

El entorno en línea presenta varios peligros, y la presencia constante del alumnado en él no está exenta de riesgos. Precisamente por eso es necesaria la alfabetización en seguridad en Internet.

¿Cuáles son esos peligros y qué recomendaciones deben darse?

-La mayoría de las aplicaciones utilizadas en el aula requieren la creación de una cuenta de usuario. Para crearla, los alumnos deben facilitar una dirección de correo electrónico. A veces es preferible utilizar la dirección de correo electrónico de los padres para evitar el riesgo de acceder a mensajes de spam con contenido comercial o inapropiado, que solicitan el suministro de datos personales o mensajes que contienen virus. Conviene advertirles de estos peligros y aconsejarles que utilicen filtros antispam si disponen de su cuenta.

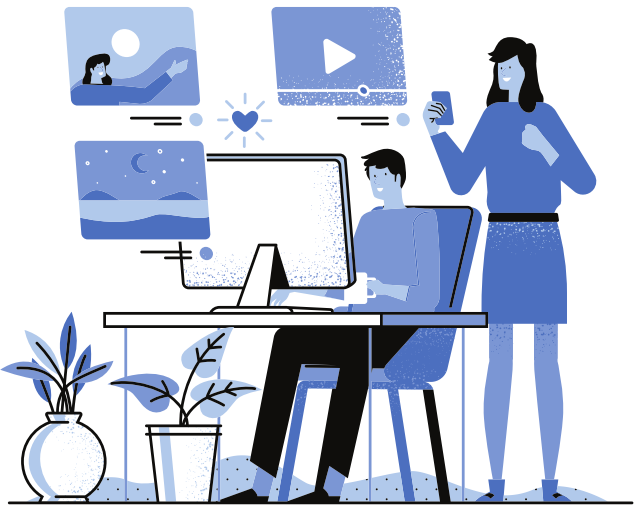
-Durante la actividad de aprendizaje, los alumnos pueden encontrar contenidos inapropiados en la red; se recomienda el uso de software de control parental.

-Los alumnos deben ser guiados a fuentes seguras y creíbles para obtener información precisa, y el profesor debe proporcionar las direcciones web adecuadas.

- Al navegar por Internet, los alumnos pueden encontrarse con personas peligrosas o ciberacosadores. Se les debe enseñar a evitar a estas personas y a buscar ayuda cuando la necesiten.

- Para evitar ser víctimas de actividades delictivas o anuncios no deseados, los alumnos deben evitar compartir información personal en línea.

- Los alumnos deben instalar programas antivirus y otras medidas de protección para reducir los riesgos de virus durante las actividades de aprendizaje.



Co-funded by
the European Union

2. Nettiquette

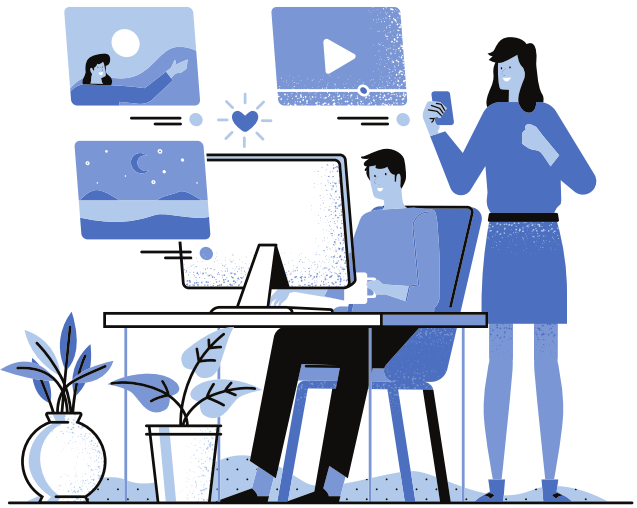
Para que la actividad en el entorno online se desarrolle en condiciones de civismo, todos los usuarios deben respetar las normas de conducta. Las más importantes se refieren a:

-Utilizar un lenguaje Civilizado en la interacción con otras personas o en los mensajes enviados;

- Respetar los derechos de autor. Al recuperar imágenes, artículos, fragmentos y comentarios, deben especificarse las fuentes.

-No acosar cibernéticamente a otras personas.

- No difundir/compartir materiales que inciten a la violencia o al odio.
Todos los aspectos mencionados deben tenerse en cuenta a la hora de diseñar y organizar actividades en la red. De este modo, se crean las condiciones para lograr una educación en línea de calidad.



Co-funded by
the European Union

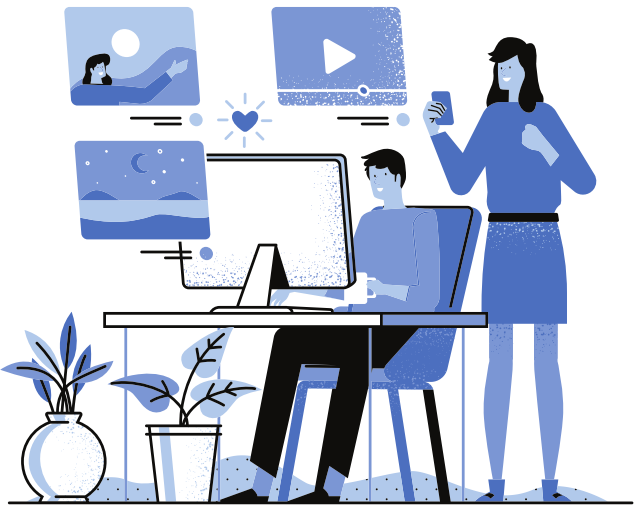
2.2 Recomendaciones para la enseñanza online

2.2.1. Estrategias y métodos transferibles online

El Plan de Acción para la educación digital se elaboró a escala de la UE. Este plan contiene una serie de medidas mediante las cuales los sistemas educativos pueden adaptarse a la era digital y establece como ámbitos prioritarios el desarrollo de la educación digital del rendimiento y las competencias digitales.

En la Guía para la Aplicación de Prácticas Educativas Abiertas durante la epidemia de coronavirus (UNESCO, 2020), hay varias recomendaciones relativas a la enseñanza en línea, que pueden tenerse en cuenta a la hora de determinar la estrategia didáctica a seguir:

- Examinar la etapa de preparación y elegir los medios más pertinentes;
- Garantizar el carácter inclusivo de los programas de enseñanza a distancia;
- Proteger la privacidad y la seguridad de los datos;
- Priorizar las soluciones a los retos psicosociales antes de la formación;
- Planificar el funcionamiento de los programas de aprendizaje a distancia;
- Proporcionar ayuda a profesores y padres en relación con el uso de las tecnologías digitales;
- Combinar los enfoques adecuados y limitar el número de aplicaciones y plataformas;
- Elaborar normas para la enseñanza a distancia y supervisar el proceso de aprendizaje de los alumnos;
- Determinar la duración de las unidades de aprendizaje a distancia en función de las capacidades del alumno;
- Crear comunidades y reforzar las relaciones sociales.



Co-funded by
the European Union

IEn principio, a la hora de establecer la estrategia para la educación en línea, tendremos en cuenta los aspectos tradicionales:

- Establecer las competencias que deben desarrollarse dentro de una actividad de aprendizaje y los objetivos operativos. También se introducirán las competencias digitales obligatorias y los objetivos relacionados con ellas.

- La selección de esos contenidos garantiza el desarrollo de las competencias formuladas y la consecución de los objetivos.

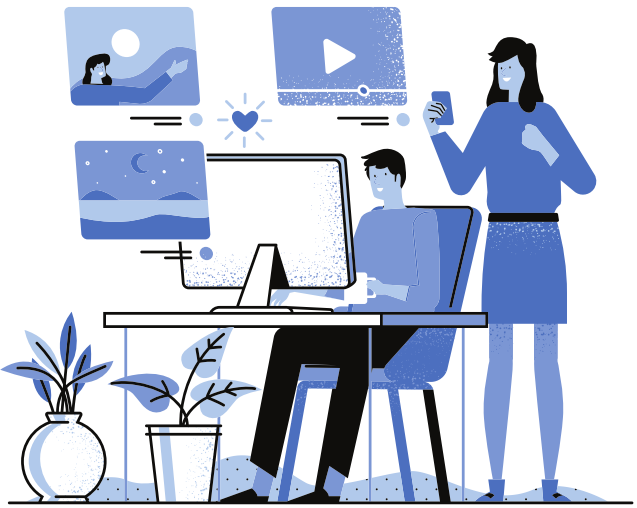
- Se seleccionarán cuidadosamente los recursos necesarios para garantizar el éxito de la actividad. En la escuela en línea se utilizarán recursos educativos abiertos y aplicaciones adecuadas.

-Escoger la modalidad de formación: síncrona, asíncrona, mixta. También se eligen los métodos adecuados para la enseñanza en línea y se establece el calendario de trabajo.

-Establecer el método de evaluación en línea y crear las herramientas digitales necesarias.

-Informar a los alumnos y, en lo posible, a los padres sobre el desarrollo de las actividades.

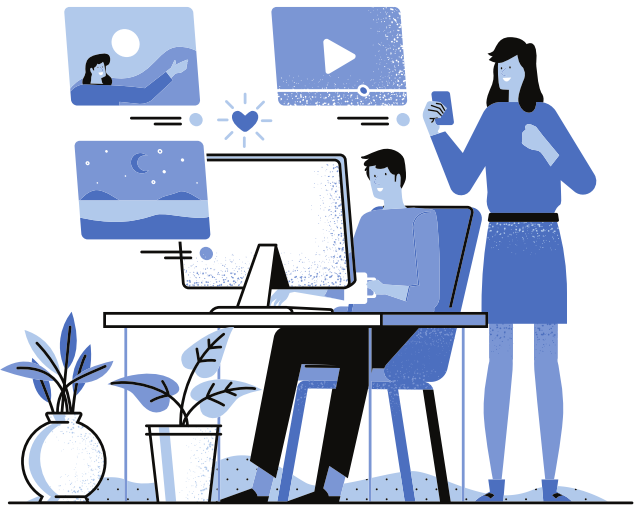
El mayor reto es adaptar los métodos habituales a la enseñanza en línea.
La metodología de enseñanza nos proporciona suficientes ejemplos del enfoque de las actividades docentes. Veamos algunos modelos bien conocidos. Además, que pueden trasladarse con éxito a Internet de forma inclusiva. Tendremos en cuenta el caso de los niños con dificultades de aprendizaje.



Co-funded by
the European Union

Flipped Classroom

En este modelo, los alumnos se familiarizan con el nuevo contenido en casa, estudiando los materiales indicados por el profesor (artículos, estudios, documentales, páginas web, etc.). Después, durante la lección, debaten, aplican lo aprendido, piden información adicional y trabajan en colaboración. De este modo, todos los alumnos participan activamente en la lección y colaboran para completar las tareas. Las tareas de menor dificultad pueden asignarse también a alumnos con dificultades de aprendizaje.



Co-funded by
the European Union

Pasos	Face to face	Online	Online, alumnado NEE
Estudio personal	Los estudiantes reciben material de estudio, enlaces a páginas web o recursos en YouTube. Los alumnos investigan por su cuenta. El aprendizaje se realiza de forma autónoma, en casa.	Los estudiantes reciben material de estudio, enlaces a páginas web o recursos en YouTube. Los alumnos investigan por su cuenta. El estudio se hace de forma independiente, en casa.	Los estudiantes reciben enlaces a recursos en YouTube. El estudio se realiza de forma independiente, en casa.
Debates sobre el tema	Los estudiantes se reúnen en clase con el profesor, presentan los resultados, hacen preguntas, debaten, sacan conclusiones.	Los estudiantes se reúnen en la sala de conferencias con el profesor, presentan los resultados, hacen preguntas, debaten, sacan conclusiones. Webtools: Google Classroom, Zoom, Microsoft Teams, etc.	El profesor hace preguntas útiles, y para las que no se contesten, repetirá secuencias del material para refrescar conocimientos. Los alumnos hacen preguntas, el profesor da explicaciones. Google Classroom, Zoom, Microsoft Teams, etc.
Aplicación práctica	Los estudiantes aplican los nuevos conocimientos para resolver algunos problemas prácticos, en clase, de forma independiente o en grupos. El profesor supervisa y proporciona apoyo.	El docente crea aulas de trabajo por grupos de alumnos y les encarga la resolución de diferentes problemas prácticos en los que aplicar los nuevos conocimientos. Entra en cada aula, habla con los alumnos, les orienta. Cada grupo cuelga la solución en un tablón de anuncios virtual (Padlet, Linoit)	Se colocará a los alumnos en salas de trabajo con otros estudiantes y se les asignarán tareas sencillas relacionadas con los nuevos conocimientos Jamboard o similares

Co-funded by the European Union

Ejemplos de uso en el Aula

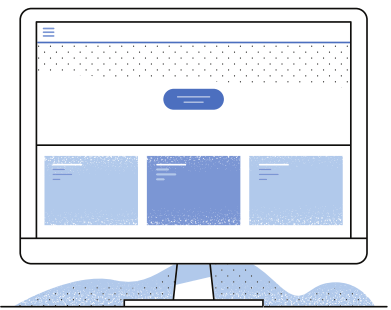
1 Asignatura: Ciencias
Curso: 4º
Tema: Los Imanes

Descripción

Dado que este método implica la inversión de papeles entre el educador y el alumno, el profesor únicamente anuncia el tema de la lección, LOS IMANES, y organiza, en la segunda fase, sesiones activas de preguntas y respuestas en línea.

El alumno es su propio guía para interactuar con el nuevo material en casa. Busca información sobre los imanes, ve películas para familiarizarse con el concepto y formula y anota ideas y preguntas sobre los aspectos poco claros, que transmite al profesor.

Utilizando la tecnología, también se relaciona con otros compañeros, realizando investigaciones y analizando y comparando información sobre los imanes. También comparte la nueva información con los demás, argumenta y aplica los descubrimientos realizados y, a continuación, evalúa y revisa los contenidos, teniendo en cuenta las perspectivas de otros compañeros y las del profesor.



Co-funded by
the European Union

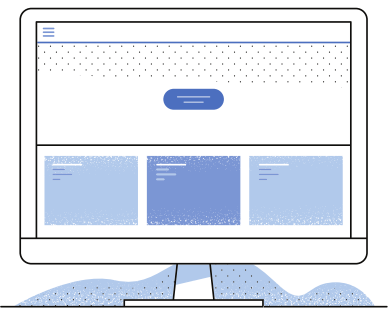
Ejemplos de uso en el Aula

2. Asignatura: Literatura
Curso: 6º
Tema: El Texto Narrativo

Descripción

El profesor cuelga en el Classroom un fragmento de la obra literaria "Recuerdos de infancia" de Ion Creangă ("La cireșe") y el guión cinematográfico con el mismo tema.

Los alumnos siguen los materiales y luego analizan el contenido individualmente. Coloca información sobre los hitos espacio temporales, los personajes, los patrones textuales, el conflicto y los momentos del tema. En la siguiente reunión online, se discute la información descubierta y se agrupa según las características del texto narrativo. Se realiza una presentación. A modo de retroalimentación, los alumnos eligen una obra literaria de la lista de lecturas y realizan dicha presentación para la siguiente lección.



Co-funded by
the European Union

Ejemplos de uso en el Aula

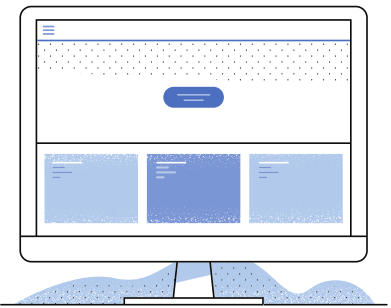
3. Asignatura: Matemáticas
Curso: 6º
Tema: Porcentajes

Descripción

El profesor publica la tarea en el Classroom: los alumnos estudian los porcentajes. Les enlaza la lección del libro de texto digital y con un recurso que muestra las aplicaciones de los porcentajes en la vida cotidiana. Los alumnos aprenden la lección y siguen el material.

En la reunión de la clase virtual, el profesor divide a los alumnos en tres grupos para que presenten y profundicen en lo que han aprendido: un grupo para hallar el porcentaje de un número, un grupo para hallar un número cuando se conoce su porcentaje y un grupo para hallar qué porcentaje es un número de otro número.

Comparar y destacar las diferencias entre los tipos de requisitos.
El profesor les muestra algunas infografías en las que aparece información diferente. Los alumnos deben expresar en porcentajes algunas relaciones que aparecen en gráficos, encontrar valores de los que se conoce un porcentaje y calcular qué porcentaje de un número es otro número. Los resultados se comprueban de inmediato.



Co-funded by
the European Union

Ejemplos de uso en el Aula

4. Asignatura: Tecnología
Curso: 2º ESO
Tema: Escribir un CV

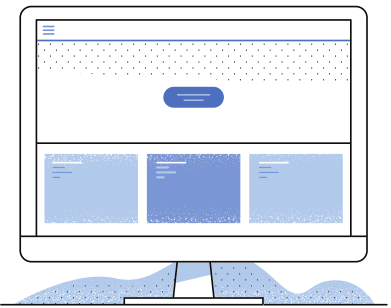
Descripción

El profesor cuelga en el Classroom algunos ejemplos de currículums. Los alumnos los estudian en casa. La hora síncrona tiene lugar en Google Meet. Los alumnos y el profesor comentan las secciones del CV, debaten los aspectos positivos y negativos de los CV publicados e identifican errores en la redacción. A continuación, los alumnos crean sus propios currículums y los publican en la sección de Tareas.

Estudiantes con NEE
5. Asignatura: Historia
Curso: 1º ESO
Tema: La mujer en la vida pública

Descripción

El profesor publica un enlace a una revista electrónica en la que aparecen algunas mujeres activas en la vida pública. Los alumnos leen la revista en casa. En clase, durante la lección, los alumnos cuentan lo que han leído en la revista y expresan su opinión sobre distintas personalidades que aparecen en ella. A continuación, se les encarga que hagan un dibujo de las personalidades de la revista y escriban sobre sus acciones.



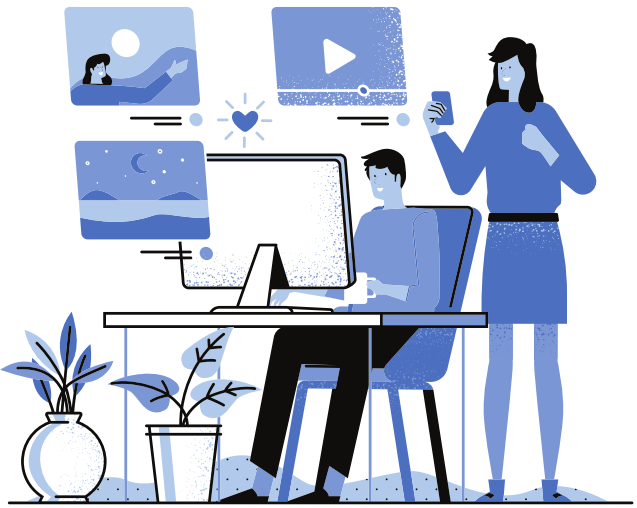
Co-funded by
the European Union

Aprendizaje basado en la investigación

Este método favorece la participación activa en la clase porque parte del deseo natural de los alumnos de aprender información relacionada con un tema que les interesa.

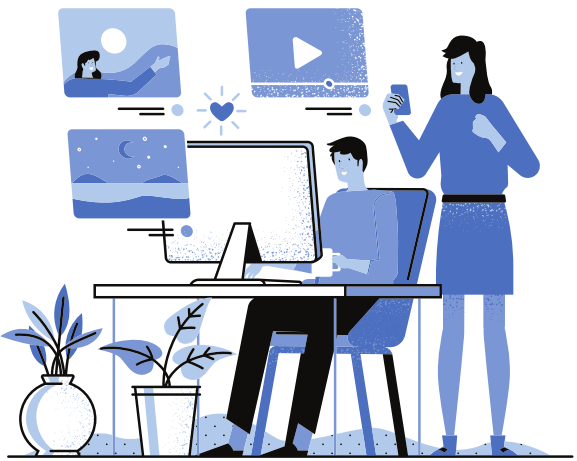
El aprendizaje se desarrolla en 4 fases.
1. La formulación de preguntas es la etapa en la que todos los alumnos formulan preguntas cuyas respuestas desean conocer relacionadas con la temática;
2. La etapa de investigación pone a los alumnos en situación de encontrar las respuestas a las preguntas mediante su esfuerzo. El papel del profesor es guiar a los alumnos y darles apoyo cuando lo necesiten. La actividad puede organizarse en grupos;
3. La presentación de los resultados se hará una vez finalizada la investigación. Los resultados se discutirán con toda la clase;
4. La fase de reflexión. Por último, los alumnos reflexionarán sobre la actividad, concluirán, destacarán los resultados obtenidos y presentarán las dificultades encontradas.

El método permite personalizar la actividad de aprendizaje; cada grupo investigará aquellos aspectos de su ámbito de interés. En última instancia, todos se beneficiarán de los resultados obtenidos dentro de los grupos. Y en este caso, se puede realizar una formación especializada.



Co-funded by
the European Union

Pasos	Face to face	Online	Online, alumnado NEE
Formulación de preguntas	Se organiza una lluvia de ideas y se escriben las preguntas en la pizarra.	Se organiza una sesión de lluvia de ideas y se anotan las preguntas en la pizarra virtual (Openboard, iDroo,etc)	Se organiza una sesión de lluvia de ideas y se anotan las preguntas en la pizarra virtual (Jamboard)
Investigación	Los alumnos se documentan, buscan respuestas a las preguntas. Pueden trabajar en grupos.	Los alumnos se documentan, buscan respuestas a las preguntas. Pueden trabajar en grupos, en salas de descanso.	Los alumnos se reúnen en la misma sala. El profesor les coordina para encontrar respuestas a las preguntas.
Exposición de los resultados	Cada alumno/grupo presenta los resultados de la investigación.	Cada estudiante/grupo presenta los resultados de la investigación en la sala de reuniones. Webtools: Canva, Padlet, Google slides, etc.	Los alumnos presentarán, por turnos, las respuestas a las preguntas. Webtools: Jamboard



Co-funded by the European Union

Ejemplos de uso en el Aula

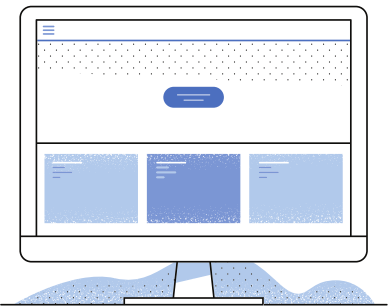
1. Asignatura: Ciencias
Curso: 4º
Tema: Electrificación

Descripción
El profesor elabora una lista de preguntas y conceptos que guiarán las investigaciones científicas de los alumnos sobre la electrificación:
Conceptos: electrificación, cuerpos conductores, cuerpos aislantes.

- ¿Qué es la electrificación?
- ¿Cómo se cargan eléctricamente los cuerpos? Experimento.
- ¿Qué son los cuerpos conductores? ¿Y los aislantes? Ejemplos.
- ¿Cómo se manifiesta la electrización en los cuerpos conductores? ¿Y en los aislantes?

En reuniones programadas por Internet, el profesor facilita a los alumnos la adquisición de conocimientos científicos y la comprensión de cómo se desarrolla el aprendizaje.
Los alumnos comunican las explicaciones a otros compañeros, las confrontan, las justifican/argumentan, las evalúan y aplican los conocimientos adquiridos en un nuevo contexto.

Ejemplos de experimentos virtuales:
-electrificación de bolas de algodón utilizando una regla electrificada;
-Levantar un cabello mediante globos electrificados;
-levantar hojas de cuaderno o bolas de papel de aluminio.

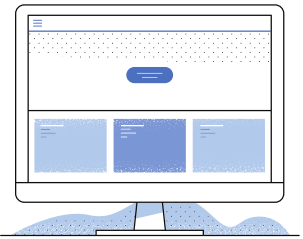


Co-funded by
the European Union

Ejemplos de uso en el Aula

2. Asignatura: Literatura
Curso: 5º
Tema: "El Principito" de Antoine de Saint-Exupéry (interpretación del texto)
Descripción
El profesor presenta un fragmento breve pero significativo de la obra literaria en internet durante la clase. Los alumnos preguntan y escriben las dudas que tengan sobre la obra. Los alumnos dibujan el planeta del principito (semillas buenas, semillas malas, baobabs, la rosa...) y escriben información sobre los objetos descubiertos del texto. Después los cuelgan y presentan y explican el dibujo. Concluyen y reflexionan sobre lo sucedido en la narración. Para comentar, los alumnos dibujan y describen su planeta tal y como lo imaginan. Se hace una exposición virtual de los planetas.

3. Asignatura: Química
Curso: 2º ESO
Tema: Los efectos de la extracción de la piedra caliza
Descripción
Se encarga a los alumnos que investiguen los efectos de la extracción de piedra caliza en el medio ambiente. Se organiza una lluvia de ideas virtual en la que los alumnos formulan preguntas a las que buscarán respuesta: ¿cuáles son las ventajas y los inconvenientes de la extracción de piedra caliza? ¿Cómo influye en la economía y el medio ambiente, etc.?
Los alumnos hacen su investigación y la plasman de forma visual utilizando diferentes apps, mientras trabajan en grupos.
Durante la clase online, los grupos presentan los materiales creados. Los compañeros hacen aportaciones.
Por último, se sacan conclusiones y los materiales creados se cuelgan en las páginas de FB y en la web de la escuela.

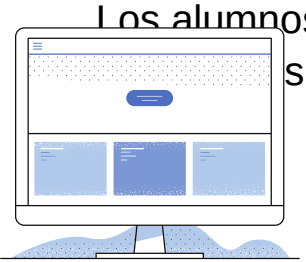


Co-funded by
the European Union

Ejemplos de uso en el Aula

4. Asignatura: Tecnología
Curso: 2º ESO
Tema: Elegir el instituto apropiado
Descripción
Se coloca en la pizarra la lista de institutos y escuelas profesionales de la oferta educativa de la localidad. A continuación, se realiza una actividad de lluvia de ideas en la que los alumnos formulan preguntas sobre los institutos y perfiles existentes.
-¿Qué sabes del instituto elegido?
-¿Qué perfiles ofrece el instituto elegido?
-¿Qué trabajos puedes tener después de graduarte en el instituto elegido?
Los alumnos se documentan y completan un documento Google compartido. A continuación, analizan juntos el documento durante la clase online. Finalmente, los estudiantes rellenan un documento conjunto en el que expresan sus opciones para el instituto que prefieren.

Estudiantes NEE
5. Asignatura: Música
Grado: 1º ESO
Tema: Folclore infantil
Descripción
Los alumnos ven un vídeo en el que aparece un conjunto musical interpretando una canción folclórica infantil. A continuación, los alumnos, coordinados por el profesor, formulan su lista de preguntas que se escribirán en la pizarra virtual:
-¿Cuál es el título de la canción?
-¿Quién interpreta?
-¿Qué instrumentos se utilizan?
-¿Cuál es el ritmo musical?
-¿De qué región procede la canción? Y así sucesivamente
Los alumnos intentan responder a esas preguntas. Al final, los alumnos sus respuestas y luego interpretan la canción.



Co-funded by the European Union

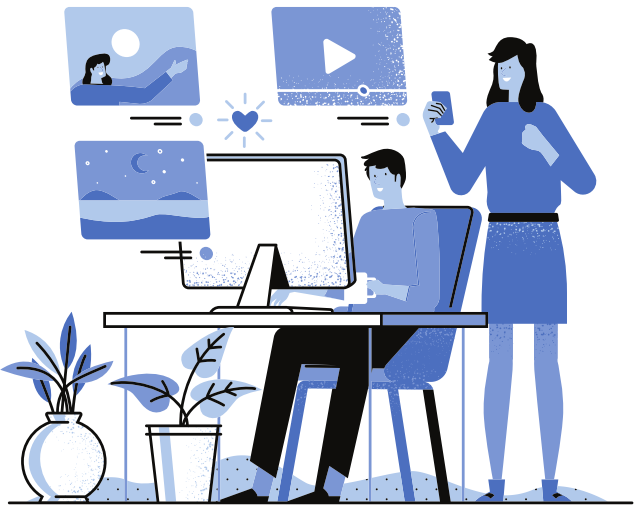
Gamificación

En primer lugar, hay que distinguir entre aprendizaje basado en juegos y gamificación.

Aprender jugando es un método muy utilizado y muy popular entre los alumnos. El juego (digital o no) sirve de apoyo al aprendizaje y, al mismo tiempo, le da un toque divertido. En esta categoría se incluyen los juegos de rol, responder-tirar-preguntar, las competiciones por equipos, los rompecabezas, etc. Algunas de las apps más utilizadas para el aprendizaje basado en juegos son Kahoot!, LearningApps, Wordwall, StudyStack, Genially, etc.

La gamificación consiste en introducir en las actividades educativas elementos de diseño propios de los juegos digitales. Un escenario contiene elementos de la historia, a veces personajes, en los que el participante se enfrenta a diversos retos. Tiene que resolver varias tareas para llegar al final de la historia y obtener la recompensa. El camino recorrido está sembrado de obstáculos que hay que superar. Las actividades son muy atractivas, y se pueden conceder insignias u otros distintivos para animar a los alumnos.

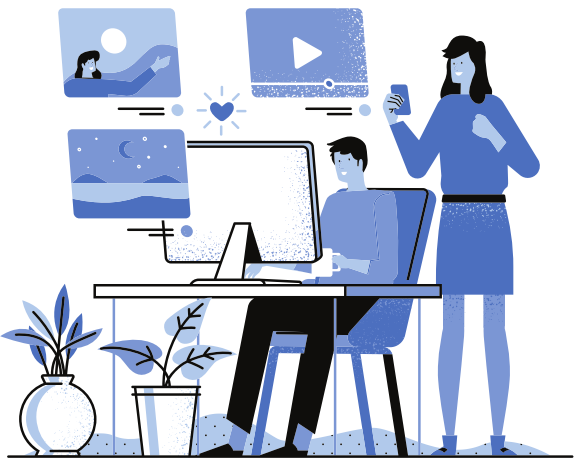
Los juegos de Escape Room se han hecho muy populares y tienen la ventaja de que el profesor puede crearlos con relativa facilidad, de modo que el diseño del juego puede crearse en función de los objetivos. Genially, Google Slides, Google Sites, etc., pueden utilizarse para crear juegos de este tipo. Por supuesto, existen juegos más elaborados como Scratch, PictoBlox, ClassCraft, Minecraft, etc.



Co-funded by
the European Union

Game-based Learning

Juego	Face to face	Online	Online, alumnado NEE
Role play	El profesor presenta el juego, los alumnos reciben los roles, preparan el juego y lo juegan.	El profesor presenta el juego. Los alumnos reciben los roles, preparan el juego en las salas de descanso, lo juegan.	El profesor presenta el juego. Los alumnos reciben el texto y los roles en la misma sala de trabajo. Interpretan los papeles según el texto escrito.
Crucigrama	Los alumnos reciben hojas de trabajo con un rompecabezas y tienen que resolverlo.	Los alumnos acceden a una hoja de trabajo interactiva con el puzzle y lo completan. Webtool: Liveworksheets, Wizer.me	Los alumnos acceden a una hoja de trabajo interactiva con el crucigrama y lo completan. En el revés, en lugar de definiciones habrá imágenes de los términos. Webtool: Liveworksheets



Co-funded by the European Union

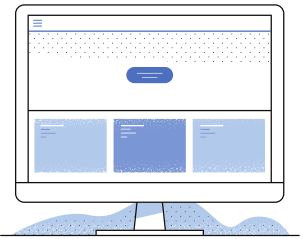
Ejemplos de uso en el Aula

1. Asignatura: Cultura y Valores
Curso: 4º
Tema: Familia

Descripción
El profesor utiliza el JUEGO DE LAS PREGUNTAS. ¿Podrías escribir una palabra relacionada con el tema de la lección? (Por ejemplo, familia, madre, padre, casa, etc.)
Los alumnos hacen preguntas para encontrar pistas sobre esta palabra. Hacen las preguntas directamente o a través del chat. El ganador es aquel que haya adivinado la palabra, y será el siguiente en pensar una nueva palabra para que los demás la adivinen.

2. Asignatura: Inglés
Curso: 5º
Tema: Comunicación verbal y no verbal

Descripción
El profesor rellena una rueda aleatoria (Wordwall) con preguntas sobre distintos temas (por ejemplo, comida favorita, mejor amigo, nombre de la mascota, experiencia más emocionante en el colegio, etc.). Los alumnos designan la respuesta; la rueda gira y todos responden. El profesor observa las expresiones de los alumnos. Una vez agotadas las preguntas, se sortean los equipos y se pasa al siguiente juego, la mímica. Cada equipo debe adivinar la palabra que un alumno del equipo contrario explica mediante gestos. Gana el equipo que adivina más palabras. El profesor señala las diferencias y similitudes entre los tipos de comunicación. La actividad se desarrolla en la sala de reuniones.



Co-funded by
the European Union

Ejemplos de uso en el Aula

3. Asignatura: Matemáticas
Curso: 1º ESO
Tema: Las áreas
Descripción
El profesor crea un cuestionario con Learningapps utilizando el juego Horse Race de Learningapps.
Se introducen problemas de cálculo de áreas en diferentes contextos. Durante la clase en línea, los alumnos se dividen en cuatro equipos que competirán entre sí. Se da la salida y los alumnos participan. Los ganadores de la carrera serán premiados con buenas notas.

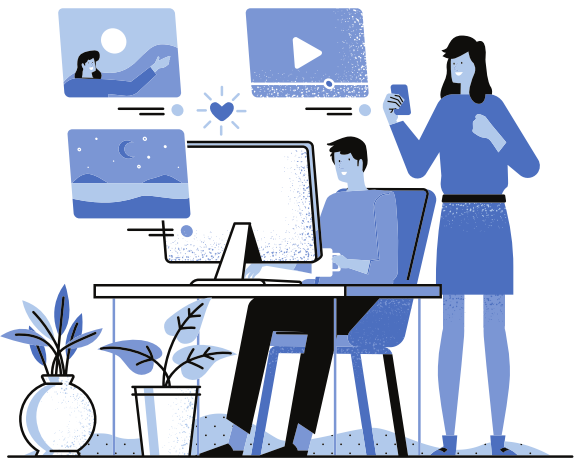
4. Asignatura: INFORMÁTICA
Curso: 6º
Tema: Uso de las aplicaciones aprendidas
Descripción
Después de aprender a utilizar distintas aplicaciones, el profesor pide a los alumnos que creen un juego sobre un tema concreto. Por ejemplo: La protección del medio ambiente. A continuación, los alumnos deben explicar cómo han creado el juego, qué programas han utilizado y cómo funciona. Los juegos se colgarán en la plataforma para que los prueben los propios compañeros.

Alumnado NEE
5. Asignatura: Educación Física
Curso: 5º
Tema: Vuelve del sitio
Descripción
El profesor muestra a los alumnos los giros correctos y les hace actuar ante las cámaras. A continuación, juegan a un juego en el que el profesor dice un turno y los alumnos lo ejecutan, seguido del sentido contrario. Los que cometen errores son eliminados, y así sucesivamente hasta que un alumno es declarado ganador.

Co-funded by the European Union

Gamification

Juego	Face to face	Online	Online, alumnado NEE
Escape room	El profesor presenta el juego. Los alumnos juegan individualmente o en grupos. El juego se crea en una plataforma en línea.	El profesor presenta el juego. Los alumnos juegan individualmente o en grupos: Google Slides, Google Sites, Genial.ly, etc.	El profesor introduce el juego. Sólo se proponen 2-3 tareas con un grado de dificultad bajo, que el alumno puede resolver individualmente. Webtools
Classcraft	El profesor presenta el juego. Los alumnos juegan individualmente o en grupos. El juego está preconfigurado en la plataforma Classcraft	El profesor presenta el juego. Los alumnos realizan el juego de ataque frontal. El profesor coordina. Webtools: Classcraft	El profesor presenta el juego. Los alumnos repasan el juego individualmente, con la ayuda del profesor. Webtools: Classcraft



Co-funded by the European Union

Ejemplos de uso en el Aula

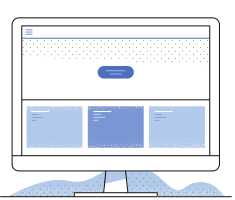
1. Asunto: Cultura y Valores
Grado: 4º
Tema: Los derechos del niño

Descripción
¿Cómo ayudar a los niños a conocer mejor sus derechos?
A través de una reunión planificada, un original juego de EscapeRoom, donde los alumnos tienen 60 minutos para completar un puzzle utilizando pistas, acertijos, y objetos escondidos, que tienen como solución testamentos de derechos que necesitan descubrir y comprender. Después de cada tarea resuelta, obtienen una pieza para completar el puzzle.

La ventaja es que todos los alumnos contribuyen al aprendizaje compartido y a una mayor conexión con entornos lúdicos y atractivos diseñados para diferentes tipos de personalidad.

2.Asignatura: Lengua y Literatura
Curso: 6º
Tema: Elementos de interculturalidad. Símbolos europeos.

Descripción
Es un juego tipo Escape Room. Los alumnos deben escapar de la habitación si resuelven correctamente diferentes ejercicios y encuentran pistas (sobre la bandera, el himno, la historia, la literatura y personajes famosos de Europa). Si se bloquean, tienen derecho a recibir ayuda. Finalmente, se descubre la llave y se escapa de la habitación.

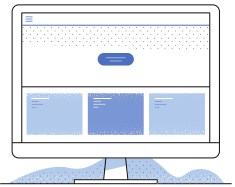


Co-funded by
the European Union

Ejemplos de uso en el Aula

3. Asignatura: Lengua inglesa
Grados: 5º-2º ESO
Tema: Alicia en el País de las Maravillas
Descripción
Juego Escape Room. Los alumnos siguen los pasos de Alicia en el País de las Maravillas. Se encuentran con distintos personajes de la novela. En cada encuentro, tienen que resolver una tarea; si la resuelven correctamente, obtienen la contraseña para salir de esa sala. Las tareas pertenecen a áreas como la alfabetización mediática, la literatura, la lógica y la perspicacia. Al final del juego, los alumnos reciben una recompensa.

4. Asignatura: Matemáticas
Grado: 2º ESO
Tema: La Pirámide
Descripción
El profesor establece la configuración del juego Classcraft. Crea el escenario, completa los datos en el sistema, crea la clase y formula las tareas (problemas de cálculo de áreas y volúmenes para pirámides). Los alumnos eligen sus personajes y resuelven las tareas para llegar al final. Por el camino, reciben recompensas, pero también penalizaciones.



Co-funded by
the European Union

Técnica Feynman

El Premio Nobel de Física Richard Feynman esbozó en cuatro pasos una forma de hacer accesible a cualquier estudiante un concepto, por complicado que este fuera.

Paso 1. Se elige un tema para aprender y se recopila información sobre él, expresada de la forma más sencilla posible.

Paso 2. Se explica ese tema a un niño de 12 años utilizando palabras y expresiones sencillas.

Paso 3. Se vuelve a leer la información y se revisa simplificando aún más la expresión.

Paso 4. Se presenta el mismo tema a otras personas, comprobando si su comprensión de los conceptos es correcta.

Pasos	Face to face	Online	Online, alumnado NEE
Recopilación y sistematización de información	El profesor recoge y sistematiza la información	El profesor recoge y sistematiza la información	El profesor recoge y sistematiza la información
Revisión de la explicación	El profesor revisa la explicación, la simplifica aún más.	El profesor revisa la explicación, la simplifica aún más.	El profesor revisa la explicación, la simplifica aún más.
Finalización de la explicación simplificada	El profesor encuentra la explicación más sencilla para que todos los alumnos puedan entenderla.	El profesor encuentra la explicación más sencilla para que todos los alumnos puedan entenderla.	El profesor busca la explicación más sencilla para que todos los alumnos puedan entenderla. Se ayuda de soportes visuales.
Simplificación de la explicación	El profesor explica a los alumnos utilizando un lenguaje sencillo. Ellos hacen preguntas.	El profesor explica a los alumnos en la clase virtual, utilizandoun lenguaje sencillo. Ellos hacen preguntas.	El profesor explica a los alumnos en la sala virtual, utilizando un lenguaje sencillo. Ellos hacen preguntas.

Co-funded by the European Union

Ejemplos de uso en el Aula

1. Asignatura: Geografía
Curso: 4º
Tema: Los Montes Cárpatos

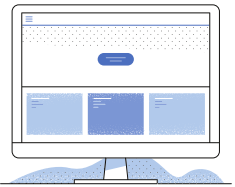
Descripción

Paso 1: El profesor busca información y recursos sobre los Montes Cárpatos, los sistematiza y los transmite a los alumnos.

Paso 2: Los alumnos exponen lo que desean sobre los Montes Cárpatos. Utilizando recursos en vídeo, el profesor explica el contenido de la lección, aclarando todas las dudas de los alumnos. A continuación, pide a algunos alumnos que presenten, como si fueran un profesor, datos sobre los Cárpatos.

Paso 3: El profesor simplifica la explicación manteniendo la esencia del contenido sobre los Montes Cárpatos. Utiliza un mapa virtual.

Paso 4: El profesor vuelve con una versión simplificada de la información. Algunos alumnos presentan ante sus compañeros el contenido asimilado, complementado con sus experiencias de viajes a la montaña. A continuación, se pide a cada niño que presente el nuevo material que se enviará al profesor en el grupo de clase.



Co-funded by
the European Union

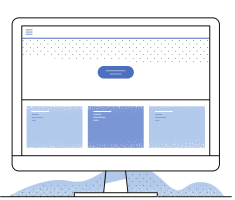
Ejemplos de uso en el Aula

2. Asunto: Literatura
Curso: 2º ESO
Tema: Fonética (repaso)

Descripción
Paso 1. El profesor crea un esquema recordatorio de las nociones de fonética.
Paso 2. Se pide a los alumnos que cambien de papel y expliquen cada concepto por separado. Se eligen cuatro alumnos, cada uno de los cuales explica una parte del esquema (clasificación de los sonidos, división en sílabas, grupos adecuados, correspondencia letra-sonido). Los demás alumnos pueden intervenir si la información es incorrecta o desean más explicaciones.
Paso 3. Cada "profesor" anota las explicaciones revisadas en la pizarra virtual.
Paso 4. Por último, los materiales revisados se publican en el grupo de clase.

3. Asignatura: Matemáticas
Curso: 6º
Tema: Teorema de Pitágoras

Descripción
Paso 1. El profesor crea un recurso sobre el teorema de Pitágoras. A continuación, documenta su vida y obra.
Paso 2. El profesor explica el teorema a los alumnos para que lo comprendan. Resuelve algunos ejercicios en los que se utilice el teorema. Comprueba si todos los alumnos lo han entendido.
Paso 3. A partir de las preguntas de los alumnos, el profesor revisa sus explicaciones. También expresa el teorema mediante una fórmula sencilla.
Etapa 4. Expone la fórmula y pide a los alumnos que la apliquen en un teorema-práctica.

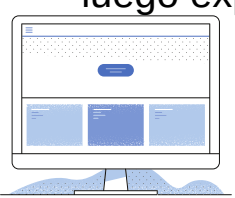


Co-funded by
the European Union

Ejemplos de uso en el Aula

4. Asignatura: Educación Tecnológica
Curso: 2ºESO
Tema: La energía eléctrica y el impacto de su producción en el medio ambiente
Descripción
Paso 1. Los alumnos escriben en un Google Doc compartido todo lo que saben sobre electricidad. El profesor enseña los nuevos contenidos durante la clase online.
Paso 2. Los alumnos analizan y completan la información y la revisan. El profesor identifica lo que los alumnos no han entendido y lo explica de nuevo en un lenguaje más accesible.
Paso 3. Los alumnos revisan el documento, haciendo que el contenido sea aún más sencillo.
Paso 4. Los alumnos se dividirán en parejas y se colocarán en salas de trabajo. A continuación, se explicarán unos a otros la lección aprendida.

Alumnos NEE
5. Asignatura: Matemáticas
Curso: 1ºESO
Tema: El paralelogramo
Descripción
Paso 1. El profesor recopila imágenes del paralelogramo en diferentes configuraciones del mundo real.
Paso 2. El profesor muestra a los alumnos las imágenes y la información sobre el paralelogramo y cómo calcular su perímetro. Explica el perímetro a los alumnos con un lenguaje lo más sencillo posible.
Paso 3. El profesor entrega a los alumnos un cuestionario con dos problemas que deben resolver. Determina si los alumnos aún necesitan comprender y simplifica más las explicaciones.
Paso 4. Se encarga a los alumnos que calculen el perímetro de su habitación y luego expliquen a sus compañeros cómo lo han hallado.



Co-funded by the European Union

Aprendizaje experimental

A menudo se considera que el método de aprendizaje más eficaz es el experiencial, que permite a los alumnos experimentar fenómenos y reflexionar sobre ellos. Desarrollado por el teórico de la educación David Colb, el ciclo de aprendizaje experimental consta de cuatro etapas:

1. Los alumnos participan en una experiencia directa relacionada con la lección.
2. Los alumnos reflexionan sobre sus experiencias y las comentan con sus compañeros.
3. Los alumnos extraen conclusiones generales de sus experiencias.
4. Los alumnos aplican lo aprendido en diferentes contextos.

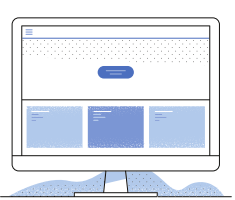
Pasos	Face to face	Online	Online, alumnado NEE
Experiencia	Los alumnos participan en un experimento.	Los alumnos hacen un experimento en casa.	Los alumnos realizan un sencillo experimento en casa durante la clase, guiados por el profesor.
Reflexión	Los alumnos reflexionan y comparten información sobre el experimento con sus compañeros.	Los alumnos reflexionan y presentan el experimento a sus compañeros mediante la aplicación: Flipgrid	El profesor hace preguntas sobre el experimento. Los alumnos responden. Webtool: Discord
Análisis	Los alumnos analizan los resultados obtenidos durante el experimento, hacen generalizaciones, sacan conclusiones.	Los alumnos analizan los resultados obtenidos durante el experimento, hacen generalizaciones, sacan conclusiones. Se completa en la aplicación. Webtool: Canva	Los alumnos hacen preguntas sobre el experimento. El profesor responde y los alumnos escriben en sus cuadernos.
Práctica	Aplicar los resultados en nuevos contextos en el aula.	Aplicar los resultados en nuevos contextos, individualmente, en casa. Los resultados se presentan on-line. Webtool: Canva	Aplicar los resultados en nuevos contextos, individualmente, en casa. Los resultados se presentan on-line: Liveworksheets

Co-funded by the European Union

Ejemplos de uso en el Aula

1. Asignatura: Ciencias
Curso: 4º
Tema: Partes de la planta y su función
Descripción
El profesor indica a los alumnos que realicen un experimento en casa: Colocar un clavel blanco en un vaso de agua con un poco de tinta añadida. Observar la coloración azul de los pétalos y comentarlo con los compañeros. Analizar el experimento colectivamente, explicando el resultado. Registrar el trabajo en un documento Google compartido proporcionado por el profesor. Repetir el experimento utilizando varias flores y colores de tinta para obtener pétalos de distinto color.

2. Asignatura: Literatura
Curso: 6º
Tema: Texto narrativo en verso
Descripción
El profesor propone el método de la estrella, centrado en QUIÉN, QUÉ, CUÁNDO, CÓMO y PORQUÉ, con los alumnos abordando los requisitos y completando una hoja interactiva. Las respuestas se presentan, discuten y analizan. Se hace hincapié en los papeles de los personajes personificados y en el aspecto moralizador de la obra, que apunta a defectos humanos como la fanfarronería y la mentira. Los alumnos completarán una actividad "pizza break", dando forma a un dibujo como si fuera una pizza, con:
a) Un título alternativo del poema;
b) Tres palabras clave del texto;
c) Tres sentimientos de la obra literaria (discutidos oralmente);
d) Un mensaje o consejo para un personaje (discutido oralmente);
e) Un ejemplo personal del tema (discutido oralmente).
¿Podrías repetir la actividad con otro fragmento de obra literaria?



Co-funded by
the European Union

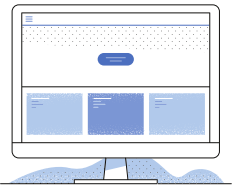
Ejemplos de uso en el Aula

3. Asunto: Ciencia
Curso: 6º
Tema: Dispersión

Descripción
Los alumnos experimentan el siguiente fenómeno delante de la cámara: dibujan diferentes figuras con un rotulador sobre una superficie lisa. A continuación, vierten agua sobre ellas. Bajo la influencia del agua, el dibujo se desprende de la superficie y flota sobre el agua. Los alumnos reflexionan sobre el fenómeno, se cuentan sus experiencias y muestran sus dibujos.

A continuación, se comprueba si el dibujo flotante puede transferirse a otra superficie y qué ocurre en ese caso. Con el profesor, ¿podrías explicar los fenómenos durante el experimento e identificar los principios que subyacen a su producción?

Por último, ¿podrías utilizar este método para aplicar las impresiones a diversos objetos? Se fotografían productos resultantes y se cuelgan en un Padlet.



Co-funded by
the European Union

Ejemplos de uso en el Aula

4. Asignatura: Arte
Grado: 5º
Tema: La naturaleza
Descripción
El profesor anuncia el tema y pone un enlace descargado en la plataforma de aprendizaje que muestra cómo hacer un cuadro paso a paso. Cada alumno experimentará la realización del cuadro en casa siguiendo los pasos que se muestran en el enlace colgado por el profesor. Después los alumnos reflexionarán sobre las obras realizadas y compartirán con sus compañeros durante la clase online qué técnicas han utilizado, qué paleta de colores, qué han querido destacar en ese cuadro y qué emoción quieren generar en el espectador.
A continuación, analizan juntos cómo pueden mejorarse las técnicas empleadas para conseguir distintos efectos visuales. Tras debatir, los alumnos retocan la obra y luego cuelgan la imagen del cuadro en una exposición virtual en Padlet.

Alumnado NEE
Asignatura: Matemáticas
Curso: 6º
Tema: Probabilidades
Descripción
Los alumnos realizan el siguiente experimento durante la clase online:
Tirar un dado diez veces y ver cuántas veces ha salido una cara determinada.
Tirar el dado 20 veces y volver a contar cuántas veces salió esa cara.
Tirar el dado 30 veces y ver cuántas veces salió la cara correspondiente.
A continuación, reflexionan sobre los resultados y los ponen en común. El profesor les guía mediante preguntas de ayuda para que se den cuenta de que con las repeticiones se obtienen más resultados idénticos. A continuación, repiten el experimento pero para caras con distinto número de puntos. Al final, ven.

Co-funded by
the European Union

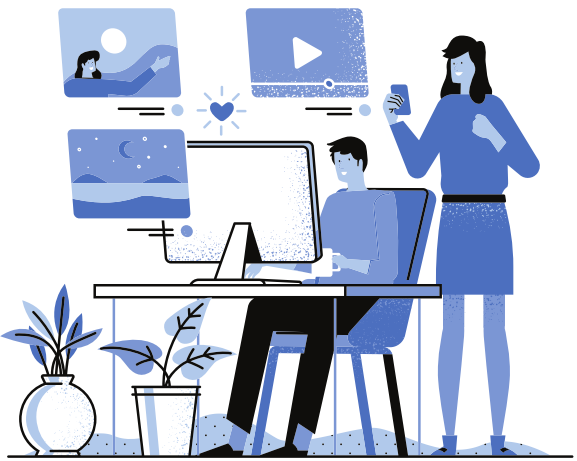
Por supuesto, pueden utilizarse otros métodos más efectivos. El profesor seleccionará los más adecuados para que la actividad docente sea lo más eficaz posible y la experiencia de aprendizaje del alumno lo más completa.

2.3. Buenas prácticas en la enseñanza en línea

Dada la falta de experiencia en la enseñanza a distancia, cada profesor intentó aplicar diferentes métodos que le ayudaran en el aula durante la pandemia. Me gustaría mencionar cuatro ejemplos de buenas prácticas identificados a nivel europeo en el primer semestre de existencia del proyecto.

Responsables de tomar apuntes

Esta práctica no consiste en una simple toma de apuntes, sino en una actividad organizada con el objetivo de que, al final de la clase, cada alumno se beneficie de unos apuntes de calidad que le permitan comprender el contenido impartido.
¿Cómo funciona? El profesor asigna a los alumnos la tarea de tomar apuntes para una secuencia de lecciones en un documento compartible como Google Docs.
Extraen las ideas principales de la lección y las anotan en el documento. Al final, todos los alumnos se benefician del documento con las notas.



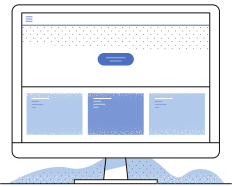
Co-funded by
the European Union

Ejemplos de uso en el Aula

1. Asignatura: Literatura
Curso: 6º
Tema: Los momentos del tema
Descripción
El profesor dice a los alumnos que tiene un problema con el teclado; no puede escribir y les pide que tomen notas mientras explica la lección. Divide el texto en fragmentos, identifica a los personajes, proporciona información sobre el lugar y el tiempo de la acción, señala las acciones importantes en orden cronológico y nombra los momentos del tema con características específicas y ejemplos. A continuación, pide a los alumnos que publiquen sus notas. Para la clase siguiente, corrigen sus notas, las completan y elaboran un modelo de notas para presentar a la clase.

2.Asignatura: Matemáticas
Grado: 7º
Tema: El paralelogramo

Descripción
El profesor designa a los alumnos que tomarán apuntes. A continuación, presenta el paralelogramo y sus propiedades a los alumnos. Un alumno escribe la definición en un documento Google compartido. Otro anota las propiedades. A continuación, resuelve tres problemas sencillos. Los tres alumnos siguientes toman notas mientras resuelven los problemas. Al final, el profesor comprueba que las notas son correctas.



Co-funded by
the European Union

Ejemplos de uso en el Aula

3. Asignatura: Literatura

Curso: 4º
Tema: El sustantivo

Descripción
El profesor presenta los nuevos contenidos en línea y encarga a los alumnos que tomen notas detalladas de cada categoría gramatical del sustantivo, acompañadas de ejemplos.
El sustantivo es la parte de la oración que nombra seres, cosas y fenómenos de la naturaleza.
el tipo de sustantivo (común, propio);
el número del sustantivo (singular, plural);
el género del sustantivo (masculino, femenino, neutro).
Cada alumno tiene asignada una secuencia diferente. Trabajan en un documento estándar, Google Docs. Todos los alumnos tienen acceso a las notas.

4. Asignatura: Educación Tecnológica
Curso: 6º
Tema: Tipos de edificios

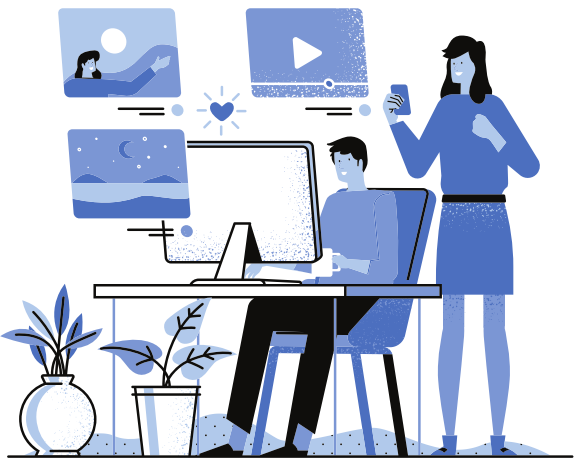
Descripción
La clase se imparte en línea. Se asigna a algunos alumnos la tarea de tomar notas detalladas a lo largo de la lección sobre los edificios de una localidad: edificios residenciales, edificios educativos, edificios administrativos, edificios culturales, etc. Cada alumno anotará una secuencia diferente y dará ejemplos de edificios en un destino específico. El trabajo se realiza en un documento estándar (Google Docs u otro). Finalmente, todos los alumnos tienen acceso a las notas.

Co-funded by
the European Union

Autocontrol

El autocontrol es una técnica eficaz para mejorar la gestión del tiempo. Consiste en establecer plazos para la realización de algunas tareas o las etapas de algunas actividades. Cualquier herramienta que permita establecer plazos es adecuada para el autocontrol. Así, el alumno puede terminar sus tareas a tiempo, si no le importa.

La técnica también es beneficiosa cuando se trabaja en proyectos, ya que se pueden establecer plazos para las distintas etapas, evitando así retrasos en la finalización de las actividades.



Co-funded by
the European Union

Ejemplos de uso en el Aula

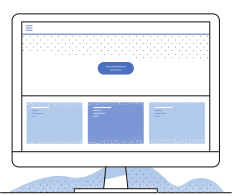
1. Asignatura: Ciencias
Curso: 5º
Tema: La vida secreta de una planta

Descripción
El profesor divide a los alumnos en cuatro grupos y asigna a cada uno la tarea de plantar las semillas de una hortaliza determinada. Crea un grupo Linoit en el que se describirán los acontecimientos y se colgarán imágenes del desarrollo de la nueva planta en las distintas fases. Las semillas se ponen a germinar en la oscuridad; al cabo de dos días, se sacan a la luz y, una vez germinadas, se colocan en macetas. Los alumnos fijan sus plazos para cada etapa en Linoit.

Una vez que la planta ha brotado, los alumnos comparten aspectos de sus experimentos en aulas virtuales de trabajo. Al final, cada grupo realiza un video con las etapas del experimento en el que exponen sus observaciones, conclusiones y las imágenes y videos que realizaron, lo presentan a toda la clase y luego lo cuelgan en Linoit.

2. Asignatura: Literatura
Curso: 5º
Tema: El verbo

Descripción
El profesor propone un proyecto online que incluye varias actividades. Los alumnos crean el diagrama de Gantt del proyecto y establecen un calendario para cada subactividad. De este modo, se aseguran de que podrán entregar el proyecto.



Co-funded by
the European Union

Ejemplos de uso en el Aula

3. Asignatura: Cultura y valores
Grado: 4º
Tema: La persona. ¿Quién soy?
Descripción
El profesor proporciona un Google Docs para que los alumnos lo completen individualmente, que contiene estos epígrafes:
Nombre y apellidos, sexo, color de ojos, color de pelo, edad, actividad favorita, comida favorita, mascota o animal favorito, color favorito y amigo del colegio.
Se fija un plazo para completarlo.
A continuación, los alumnos leen las respuestas de sus compañeros y buscan puntos en común. Se fija un tiempo límite para esta tarea. Durante la reunión online, los alumnos discuten las conexiones que han identificado.

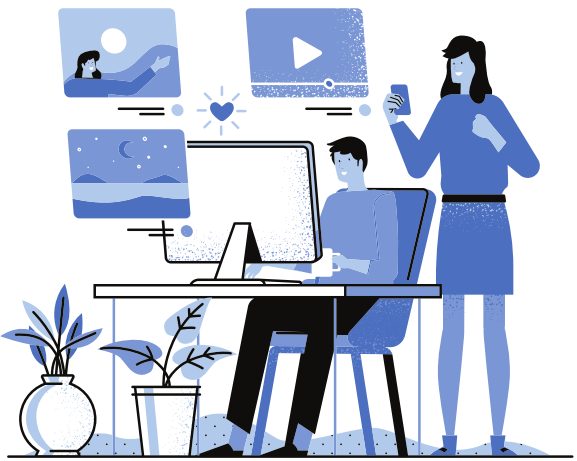
4. Asignatura: Tecnología
Curso: 2º ESO
Tema: Mi futura profesión
Descripción
Cada alumno elabora un documento en el que expone las tareas, los plazos y las competencias necesarias para su futura profesión. Esto incluye la identificación del perfil ideal, el instituto y las perspectivas profesionales. Los alumnos realizan un seguimiento de su progreso y aportan comentarios a lo largo del proceso. El profesor se mantiene informado sobre la finalización de las tareas.
Alumnos NEE
5. Asignatura: Inglés
Curso: 1º ESO
Tema: ¿Verdad o leyenda?
Descripción
El profesor comparte imágenes de maravillas del mundo en el Aula. Los alumnos deben investigar y publicar información sobre ellas en la sección Tareas en los plazos establecidos. Finalmente, se compila un portafolio con las fotos y la información recopilada.

Co-funded by
the European Union

HyFlex

El modelo HyFlex permite a los estudiantes realizar actividades de aprendizaje tanto sincrónicas como asíncronas, ya sea en línea o presenciales. En este modelo híbrido, los estudiantes optan por una de las dos opciones. El profesor imparte los cursos en línea o presenciales.

Los alumnos ausentes pueden participar desde casa conectándose al aula o de forma asíncrona a través de los materiales proporcionados por el profesor. La ventaja es que cada alumno puede decidir cuándo aprender y seguir la lección a su propio ritmo.



Co-funded by
the European Union

Ejemplos de uso en el Aula

1. Asignatura: Historia
Curso: 4º
Tema: Nuestros antepasados. Etnogénesis rumana

Descripción
El profesor imparte la lección en el aula, mientras que los alumnos a distancia se unen a través de Google Classroom. La sala está dispuesta para una visibilidad clara, y la lección se graba para su visualización asíncrona.

2. 2. Asignatura: Matemáticas
Curso: 5º
Tema: Media aritmética

Descripción
El profesor crea un recurso con componentes teóricos y prácticos de la lección de medias aritméticas utilizando Livresq. Los alumnos asisten a la lección interactiva en línea, supervisados por el profesor. Los que no participan en línea completan la lección individualmente. El enlace se comparte en Google Classroom para su acceso.

3. Asignatura: Literatura
Curso: 6º
Tema: Publicidad
Descripción
En esta lección híbrida, el profesor analiza los componentes de los anuncios de éxito. Los alumnos crean anuncios de sus libros favoritos (carteles y grabaciones de audio de un fragmento elegido) para publicarlos en la plataforma antes de una fecha límite. Otra clase evalúa estos anuncios, elige un ganador basándose en una tabla de puntuación, y el ganador presenta el libro en esa clase durante una hora.

Co-funded by
the European Union

Ejemplos de uso en el Aula

4. Asignatura: Tecnología
Grado: 2º ESO
Tema: Entrevista

Descripción
Los alumnos que participen físicamente se dividirán en grupos. Algunos serán empresarios y otros candidatos serán convocados a una entrevista. Los que participen online serán observadores asistentes. A partir de las nociones previamente aprendidas, los alumnos aprenderán a presentarse en una entrevista. A continuación, se representarán papeles y se simularán entrevistas de trabajo. Los demás comentarán si se han cumplido los requisitos presentados previamente.

Alumnos NEE
5. Asignatura: Matemáticas
Curso: 2º ESO
Tema: Poliedros

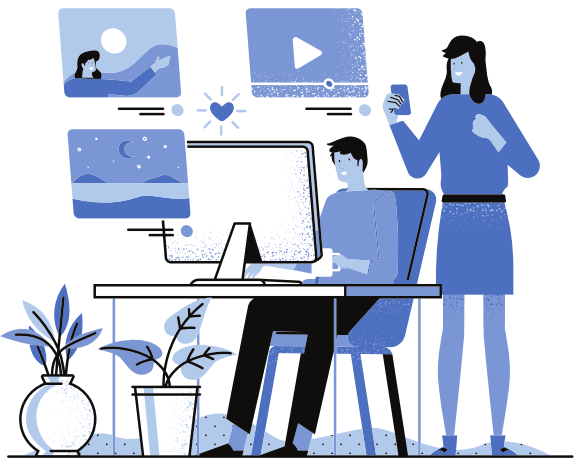
Descripción
Los alumnos que participan físicamente en la lección muestran a los que participan en línea diferentes poliedros. Deben reconocerlos. Los alumnos que participan online muestran a la clase imágenes de poliedros y la clase debe reconocerlos. A continuación, todos buscan en Internet construcciones más inusuales con formas idénticas a los poliedros que han aprendido y las presentan a la clase.

Co-funded by
the European Union

Evaluación electrónica entre iguales

Esta práctica permite a los estudiantes crear recursos para este tipo de evaluación. Pero no solo eso, también pueden anotar materiales; revisar trabajos, escribir trabajos de investigación, etc.

Los alumnos formulan y proponen tareas, las envían a sus compañeros y estos las evalúan. A veces, los compañeros presentan sus materiales. El aprendizaje se produce a través de la interacción frecuente entre los estudiantes.



Co-funded by
the European Union

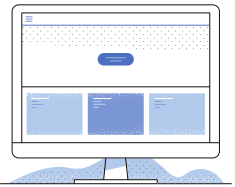
Ejemplos de uso en el Aula

1. Materia: Literatura
Curso: 2º ESO
Tema: La prueba de entrenamiento

Descripción
El profesor propone un test de práctica para la Evaluación Nacional en forma de hoja de trabajo interactiva con Liveworksheets. Los alumnos resuelven la prueba y publican la solución en Classroom. Después realizan una inter evaluación basada en el baremo dado por el profesor.

2. Asignatura: Arte
Curso: 6º
Tema: Tratamiento pictórico

Descripción
A los alumnos online se les muestran imágenes de diferentes manchas y se les pide que reconozcan de qué tipo de manchas se trata. A continuación, tienen que realizar dichas manchas utilizando herramientas específicas. Después, los alumnos se dividen en parejas y se colocan en salas de trabajo. Los alumnos de cada pareja evalúan el trabajo de su compañero. Por último, se revisan las imágenes obtenidas y se publican en un tablón de anuncios virtual.



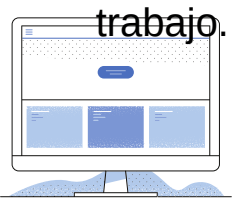
Co-funded by
the European Union

Ejemplos de uso en el Aula

3. Asignatura: Literatura
Curso: 4º
Tema: Vida y actividades de los cuentistas
Descripción:
El profesor introduce la lección y los alumnos seleccionan una secuencia del esquema proporcionado. A continuación, crean el contenido y lo suben a Prezi.
Autor:
¿Quién fue...?
Infancia y educación
Amistad con...
Actividad literaria
En la hora siguiente, se produce una inter-evaluación en línea que da lugar a un amplio material sobre la vida y la obra del narrador Ion Creangă.

4. Asignatura: Tecnología
Curso: 2º ESO
Tema: Métodos tradicionales de generación de electricidad
Descripción:
Los alumnos seleccionan un método de producción de energía, desarrollan un recurso con estudio individual y realizan una revisión entre pares, obteniendo como resultado un producto final mejorado.

Alumnos NEE
5. Asignatura: Geografía
Curso: 5º
Tema: Principales asentamientos humanos
Descripción:
Los alumnos utilizan un libro de texto digital y describen imágenes destacadas. A continuación, identifican los países en imágenes ordenadas aleatoriamente que muestran construcciones específicas, y sus compañeros evalúan su trabajo.



Co-funded by the European Union

Conclusiones

Estas prácticas ayudan mucho a que una clase en línea tenga éxito. Cualquier actividad puede ser más eficaz si se utiliza correctamente y se inspira de forma inclusiva. No obstante, observamos que deben utilizarse métodos de aprendizaje modernos y las herramientas y recursos digitales adecuados.

Webgrafía

http://mentoraturban.pmu.ro/sites/default/files/ResurseEducationale/Modul%205%20TIC%20in%20educatie.pdf

https://digitalskills.edukopro.com/wp-content/uploads/2022/08/Romanian-Digiskills-Booklet-of-selected-Practices.pdf

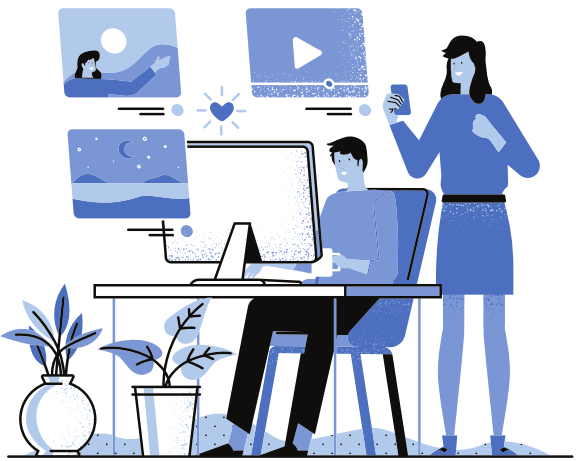
https://education.ec.europa.eu/ro/focus-topics/digital-education/action-plan

http://sli.bnu.edu.cn/uploads/soft/200802/2_2018008721.pdf

https://www.viewsonic.com/library/education/8-flipped-classroom-examples/

https://grendelgames.com/serious-games-gamification-and-game-based-learning-whats-the-difference/

https://fs.blog/feynman-technique/



Co-funded by the European Union

Herramientas web para crear contenidos educativos y para la evaluación en línea

Partner:

SGIC

Las herramientas web son indispensables en la educación en línea. Precisamente por eso, profesores y alumnos deben poseer competencias digitales para utilizar estas herramientas. Los profesionales implicados en actividades educativas deben ser capaces de comunicarse en línea, utilizar y crear sus recursos y evaluar en línea.

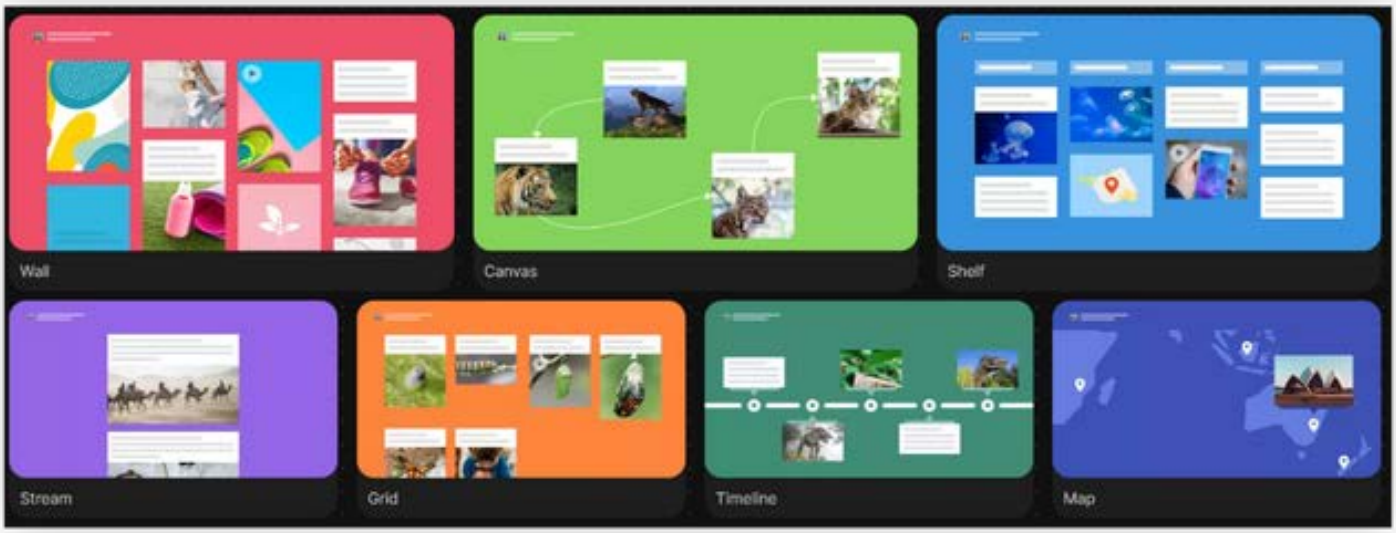
En este módulo, presentaremos brevemente algunas herramientas para hacer todo esto.

Herramientas para la comunicación

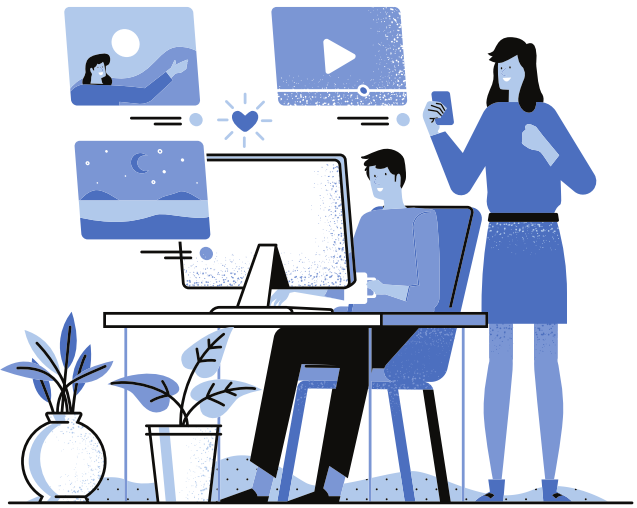
Padlet

Padlet es una herramienta que permite crear tablones de anuncios pem en los que se pueden publicar mensajes, insertar imágenes, materiales de vídeo y enlaces, subir documentos, realizar grabaciones de audio y vídeo, etc. Es fácil de usar. Se puede acceder a él mediante el enlace compartido. Es beneficioso en la escuela online porque se pueden ver los resultados de los trabajos de los alumnos colgados en el tablón. Presenta la ventaja de que varias personas pueden trabajar simultáneamente en la misma página, lo que también es útil en el trabajo en grupo.

Co-funded by the European Union



El programa puede utilizarse para diversas actividades:
-Brainstorming;
-Se pueden colgar las ideas y nociones más importantes de la lección;
-Recopilación de materiales didácticos;
-Hacer mapas mentales;
-Elaboración de carteles, etc.



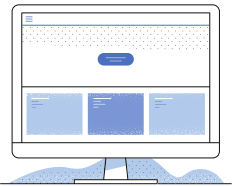
Co-funded by
the European Union

Ejemplos de uso en el Aula

1. Asignatura: Música
Grado: 4º
Tema: Juegos de percusión corporal
Descripción
El profesor propone a los alumnos algunos juegos musicales con percusión corporal para practicar durante la actividad y después de su realización:
https://www.youtube.com/watch?v=hwTwt4oIW3U
https://www.youtube.com/watch?v=XIKWfgX6qAY&t=15s
Los alumnos insertarán, individualmente, en un Padlet puesto a disposición del grupo por el profesor, un juego de percusión corporal preferido. También podrán insertar un vídeo de ellos mismos realizando un ejercicio de percusión corporal.

2. Asignatura: Lengua y literatura rumanas
Curso: 6º
Tema de la lección: La infancia
Descripción
Los alumnos publican fotos suyas y de sus padres cuando eran niños y graban entrevistas con los padres sobre los acontecimientos de su infancia. Se crea un portafolio virtual que se presenta a todos.

3. Asignatura: Matemáticas
Curso: 2º ESO
Tema de la lección: Áreas y volúmenes
Descripción
El profesor hace una presentación sobre áreas y volúmenes. Coloca la presentación en una pizarra en Padlet. Los alumnos acceden al recurso tantas veces como necesiten.



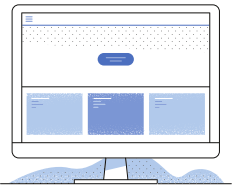
Co-funded by
the European Union

Ejemplos de uso en el Aula

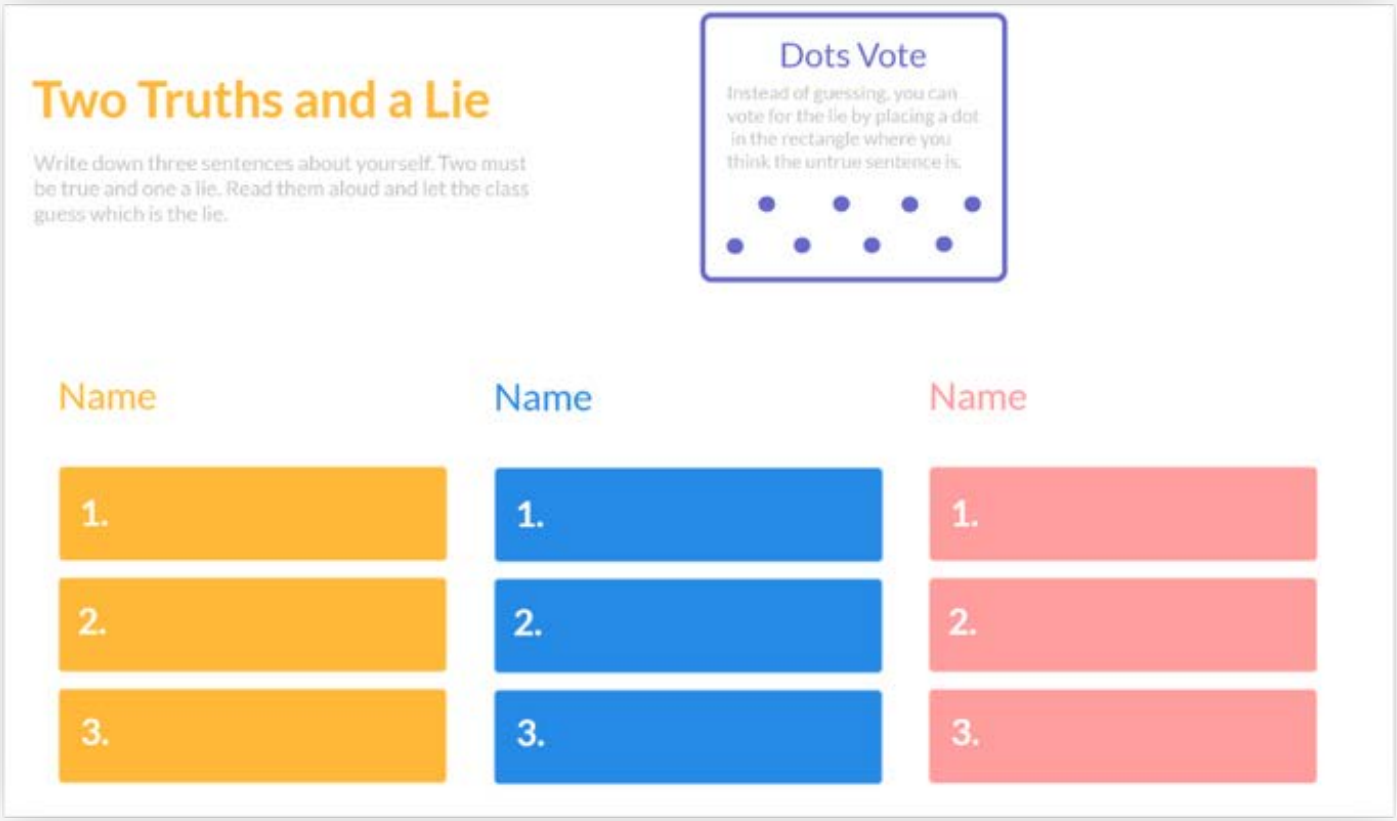
4. Asignatura: Tecnología
Curso: 5º
Tema: Cultivo de plantas
Descripción
El profesor pide a los alumnos que cuelguen en Padlet fotos de cestas de frutas y verduras, mostrando cómo se hacen. También mostrarán cómo se cultivan, cómo deben cuidarse y cómo se cosechan. Los alumnos explicarán las imágenes en la lección online.

Alumnado NEE
5. Asignatura: Inglés

Curso: 5º
Tema: Mi mochila escolar
Descripción
Los alumnos reciben listas de palabras que representan objetos que meten en sus mochilas escolares. Los alumnos deben hacer fotos de los objetos y colgarlas en Padlet, especificando sus nombres.

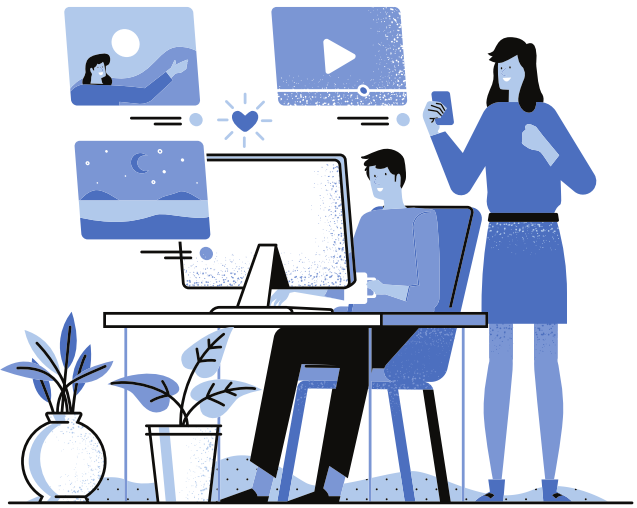


Co-funded by
the European Union



Pizarras virtuales: Explain everything, Openboard, iDroo, my.pencilapp., whiteboard.fi

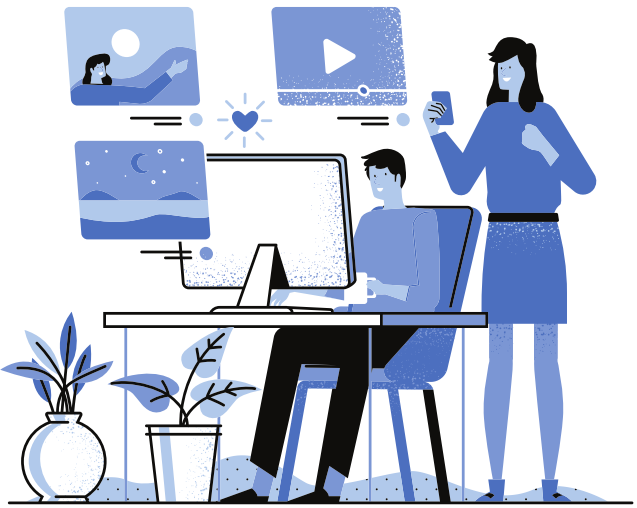
Las pizarras virtuales son necesarias porque permiten la interacción de los alumnos durante la clase virtual. Actualmente, existen multitud de pizarras virtuales que pueden utilizarse en el aula virtual. La mayoría ofrecen la posibilidad de escribir texto, hacer dibujos, insertar imágenes y cargar documentos. Es bueno conocer varias pizarras para poder utilizarlas según nuestras necesidades porque no todas tienen las mismas funcionalidades. Algunos se utilizan de forma online. Otras requieren una descarga. Algunas tienen un editor de fórmulas; otras, herramientas geométricas.



Co-funded by the European Union

Hemos seleccionado algunos tableros que ofrecen las suficientes prestaciones como para resultar muy útiles.

Pizarra digital	Necesita descarga	Editor de fórmulas	Herramientas geométricas	Grabaciones audio/vídeo	Chat	Colaboración	Tabla MapsElements
Explain everything	No	No	No	Sí	No	Sí	No
Openboard	Sí	No	Sí	No	No	No	Sí
iDroo	No	Sí	No	No	Sí	Sí	No
my.pencilapp	No	Sí	No	Sí	Sí	Sí	Sí
whiteboard.fi	No	Sí	No	No	No	Sí	No



Co-funded by the European Union

Ejemplos de uso en el Aula

1. Asignatura: Matemáticas
Curso: 4º
Tema: El orden de las operaciones
Descripción
La reunión tiene lugar en Google Classroom, donde el profesor utiliza Jamboard, una sencilla herramienta adecuada para la enseñanza primaria. Ofrece fondos atractivos, lápices, gomas de borrar, cuadros de texto, etiquetas para notas, láseres para resaltar elementos clave y la posibilidad de añadir imágenes para explicaciones más sencillas.
El profesor muestra imágenes que ilustran las reglas para resolver operaciones de varios pasos, destacando los elementos esenciales con un láser:
- únicamente operaciones de primer orden;
- únicamente operaciones de segundo orden
- operaciones de primer y segundo orden;
- ejercicios con paréntesis redondos
- ejercicios con paréntesis rectos;
- ejercicios con todos los tipos de paréntesis.

Después de presentar cada segmento teórico, los alumnos trabajan juntos para resolver ejemplos concretos. Para reforzar los conocimientos, ven vídeos relacionados al final de la lección. El profesor proporciona el orden de las operaciones, accesible de forma asíncrona para que los alumnos lo repasen cuando y cuantas veces deseen.
https://www.youtube.com/watch?v=ONPSluI5-5Y

2. Asignatura: Literatura
Curso: 5º
Tema: Descripción de retratos
Descripción
Cada alumno enumera tres rasgos físicos y morales en la pizarra virtual, con la opción de incluir imágenes o fotos. A continuación, el profesor selecciona rasgos al azar y pide a los alumnos que creen una descripción de un retrato basándose en ellos mismos.

Ejemplos de uso en el Aula

3. Asignatura: Matemáticas
Curso: 6º
Tema: Medición de ángulos

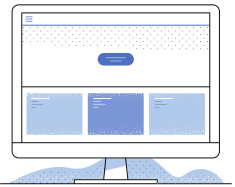
Descripción
El profesor utiliza la pizarra virtual de Openboard y las herramientas geométricas para demostrar la medición de ángulos con un transportador. Los alumnos dibujan y miden cuatro ángulos, hacen una foto y la suben a Classroom para que el profesor la evalúe.

4. Asignatura: Tecnología
Curso: 2º ESO
Tema: Tipos de edificios

Descripción
En esta actividad, los alumnos utilizan Whiteboard.Fi para identificar los tipos de edificios y sus finalidades. El profesor guarda y revisa cada pizarra, y los alumnos comentan y resumen sus conclusiones en los márgenes.

5. Asignatura: Música
Curso: 5º
Tema: Arreglos modernos de música clásica

Descripción
El profesor utiliza la función "Portable" de Whiteboard-Fi para reproducir un fragmento de la Tocata y Fuga de Bach. Los alumnos identifican y anotan la pieza, luego crean su composición corta y la anotan.



Co-funded by
the European Union

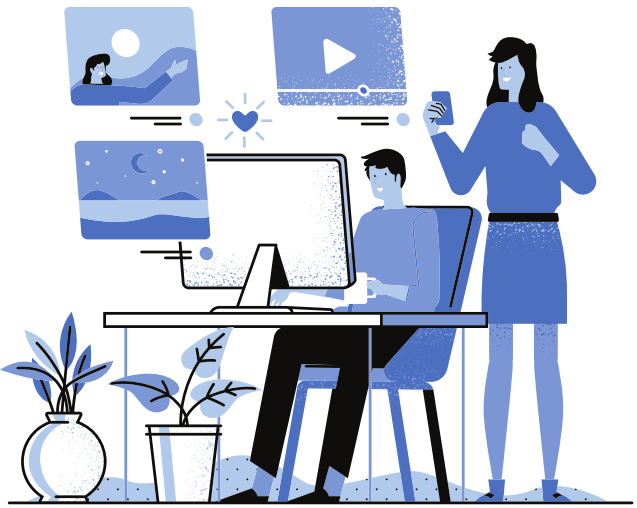
Herramientas para crear contenidos educativos

Para crear recursos digitales se pueden utilizar muchas herramientas web. En la mayoría de los casos, la presentación se construye diapositiva a diapositiva, insertando diferentes elementos: textos, imágenes, símbolos, etc. A la hora de elegir un programa de presentaciones, hay que tener en cuenta criterios como:

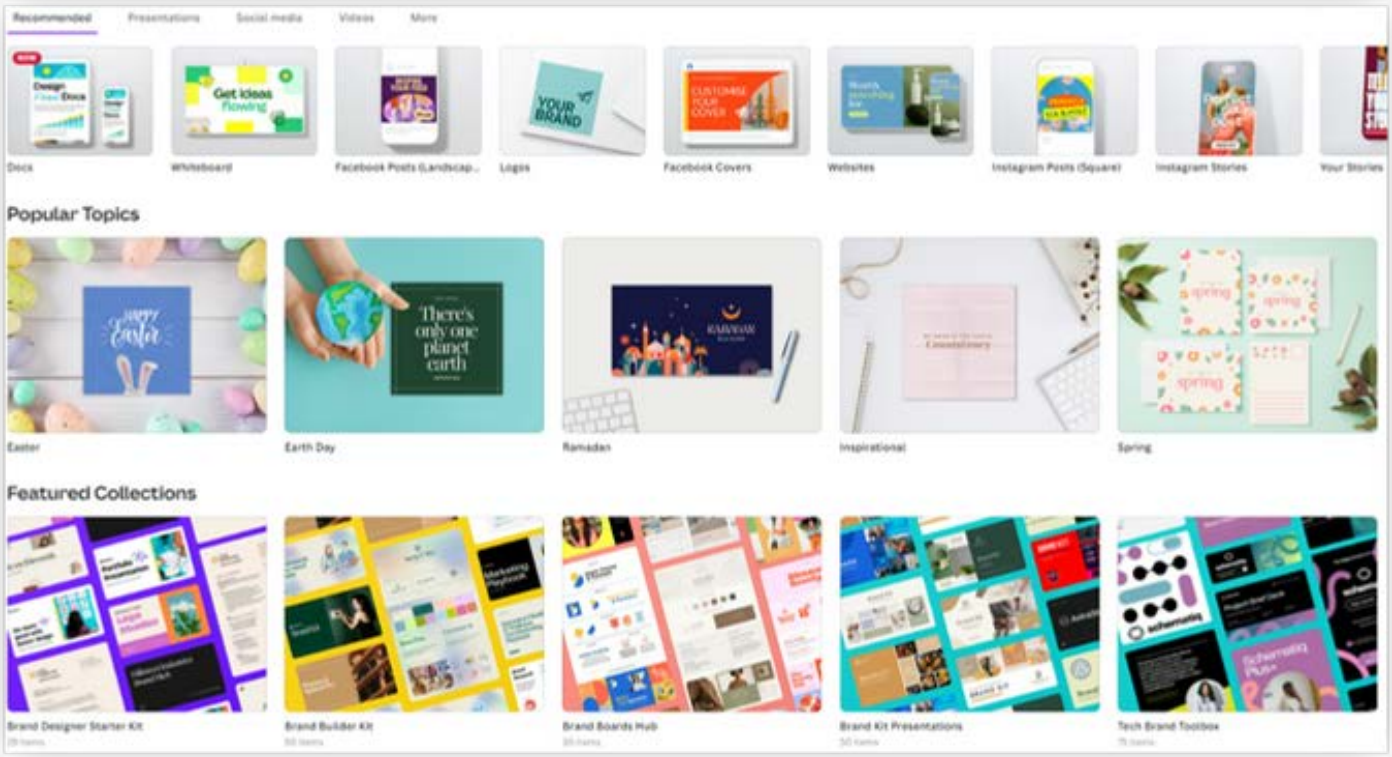
- la interfaz debe ser atractiva
- tener la posibilidad de previsualizar
- ser dinámico
- que sea fácil de usar
- que el material se pueda distribuir y guardar, etc.

Canva

Es una aplicación que sirve para hacer diseños profesionales. Con su ayuda se pueden crear diversos materiales: presentaciones, carteles, hojas de trabajo, marcapáginas, diplomas, mapas mentales, etc. Se pueden utilizar muchas plantillas para crear materiales muy atractivos. También se puede crear material desde cero añadiendo elementos.

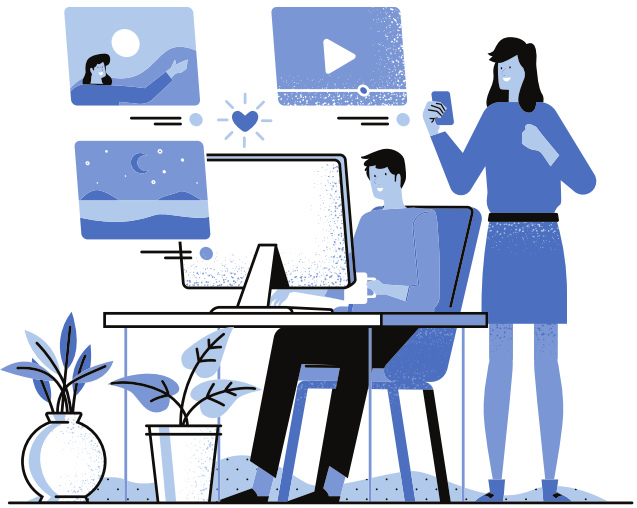


Co-funded by
the European Union



Se pueden crear grupos para trabajar conjuntamente en una presentación.

Sugerencias de uso:
- Presentaciones de la lección;
- Elaboración de mapas mentales;
- Publicaciones;
- Creación de hojas de trabajo, carteles y materiales;
- Creación de gráficos e infografías;
- Creación de puntos de libro;
-Realización de grabaciones de vídeo, etc.



Co-funded by
the European Union

Ejemplos de uso en el Aula

1. Asunto: Cultura y valores

Curso: 4º
Tema: Mi mejor compañero

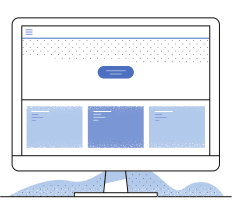
Descripción
Tema: Juego: ¡Imágenes de amistad entre compañeros!
Utilizando la aplicación Chater Pix Kid, cada alumno elige una imagen sugerente para la escuela / el compañerismo / la amistad, luego crea un breve mensaje positivo para su mejor compañero / amigo y se lo envía.
Los vídeos se subirán a la aplicación CANVA, a partir de un enlace facilitado por el profesor, para que sea más fácil acceder a ellos.

https://www.canva.com/design/DAFISQfUux8/_SpeINUVDffV8tInKsSKVg/edit?utm_content=DAFISQfUux8&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

2. Asignatura: Literatura

Curso: 6º
Tema: Póster

Descripción
Cada alumno elabora un póster con el tema "1 de junio", respetando las características de este texto multimodal. Esta tarea para los alumnos no sólo desarrolla sus competencias digitales, sino que también estimula su creatividad. El profesor también elabora un cartel con un mensaje para los alumnos con motivo del Día del Niño. Los carteles se publicarán en Padlet.



Co-funded by
the European Union

Ejemplos de uso en el Aula

3. Asignatura: Matemáticas
Curso: 1º ESO
Tema: Cuadriláteros-recapitulación

Descripción
La lección de repaso comienza creando un mapa mental con el tema de los Cuadriláteros. Para ello se utiliza la aplicación Canva. Se crea una presentación colaborativa para que varios alumnos contribuyan a realizar el mapa.
Un alumno escribe la tarea. Otro escribirá los tipos de cuadriláteros aprendidos y el siguiente las propiedades de cada cuadrilátero. A continuación, resuelven ejercicios con cuadriláteros.

Alumnado NEE
4. Asignatura: Plástica
Curso: 5º
Tema: Diseño gráfico

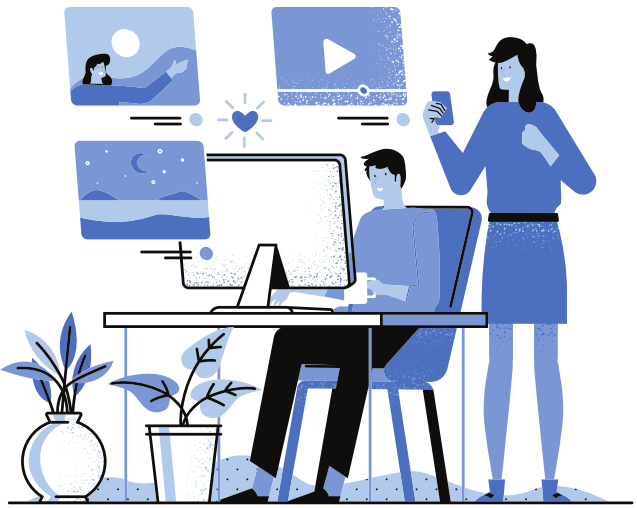
Descripción
Los alumnos tienen la tarea de hacer un punto de libro utilizando la aplicación Canva. El profesor les muestra cómo encontrar plantillas para diferentes productos. A continuación, los alumnos construyen sus puntos de libro.

Co-funded by
the European Union

Genial.ly

Con la ayuda de la aplicación Genial.ly se pueden crear presentaciones dinámicas y atractivas. Los usuarios tienen a su disposición más de 10000 plantillas con magníficos gráficos. También existe la posibilidad de construir las diapositivas desde cero. El programa se puede utilizar para diferentes tipos de creaciones: presentaciones, portafolios, infografías, juegos, concursos, etc.
El programa puede ejecutarse tanto en formato de presentación de diapositivas como de vídeo.

Posibles usos
- Presentación de la nueva lección;
- Presentaciones de juegos;
- Presentaciones de proyectos;
- Creación de infografías;
- Elaboración de carteles, etc.



Co-funded by
the European Union

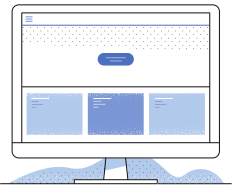
Ejemplos de uso en el Aula

1. Asignatura: Visual y plástica
Curso: 4º
Tema: Plantas y animales de Zonas Protegidas de la comarca - creaciones libres, pintura en acuarela

Descripción
El profesor facilitará a los alumnos un enlace a un material de la aplicación brilliant.ly, donde los alumnos podrán cargar dibujos que representen plantas y animales de los espacios protegidos de la comarca. Al final, los alumnos comparten la presentación en Discord.

2. Asignatura: Literatura
Curso: 6º
Tema: El texto dialogado. Entrevista

Descripción
El profesor crea una presentación digital del texto dialogado (definición, características, ejemplos). También incluye entrevistas breves con otros profesores que responden a preguntas propuestas por los alumnos. Como deberes, los alumnos, por parejas, deben grabar un diálogo a partir de varios ejemplos (durante el recreo, en la tienda, en el médico, etc.). Estos diálogos se incluirán en la presentación inicial.



Co-funded by
the European Union

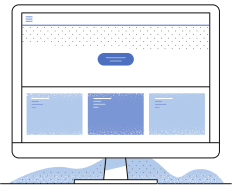
Ejemplos de uso en el Aula

3. Asignatura: Matemáticas
Curso: 5º
Tema: Métodos aritméticos de resolución de problemas

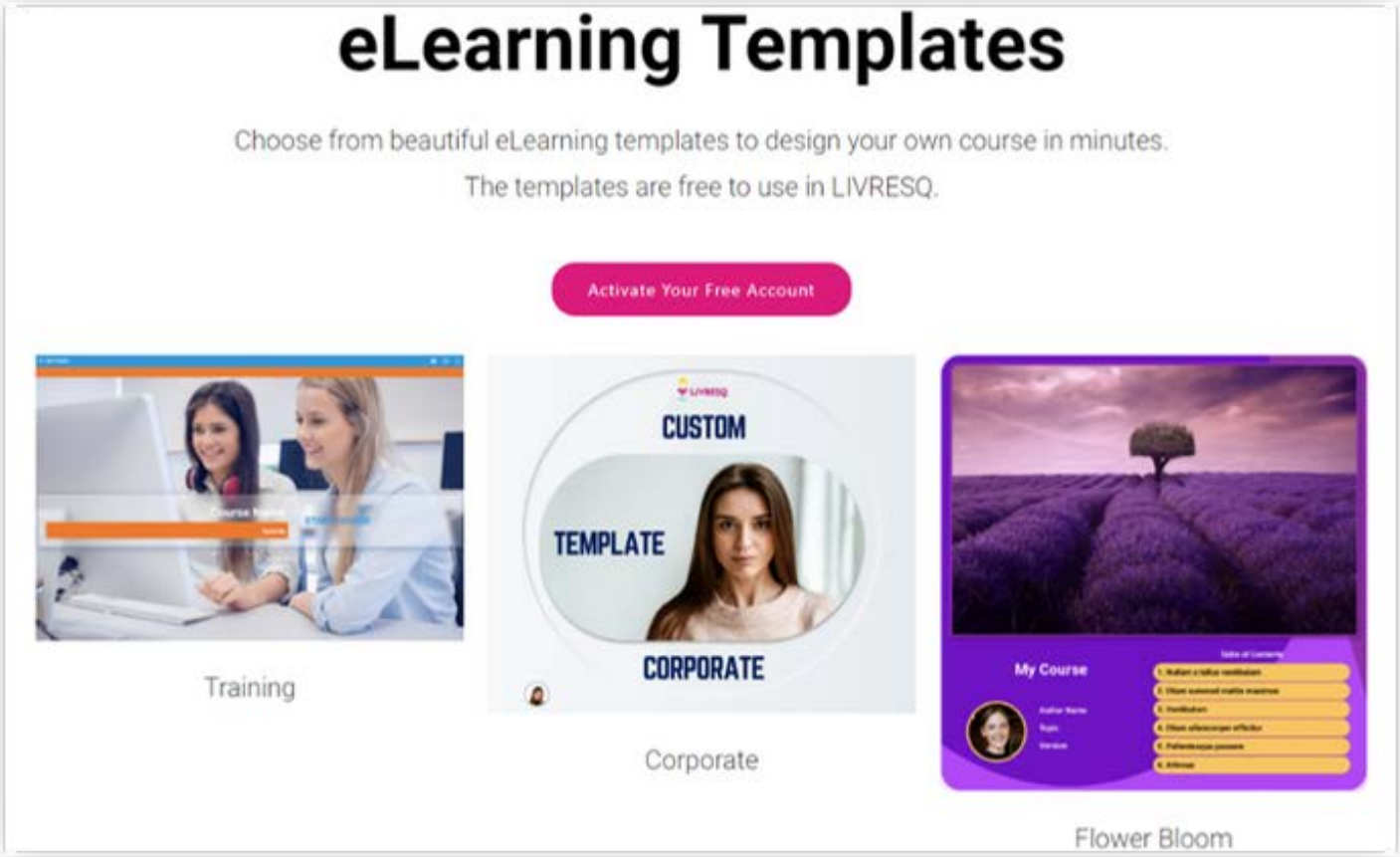
Descripción
La clase se imparte a través de Internet. El profesor crea previamente una presentación que contiene problemas resueltos con el método de reducción a la unidad, el método figurado, el método de comparación, el método de la falsa hipótesis y el método inverso. Los alumnos se dividen en cinco grupos, cada uno con la tarea de resolver un problema con uno de los métodos. Los grupos se distribuyen en salas de trabajo. Finalmente, cada grupo presenta la solución al problema. Los alumnos de los otros grupos hacen preguntas y luego evalúan.

Alumnado NEE
4. Asignatura: Ciencias
Curso: 1º ESO
Tema: El ojo

Descripción
El profesor crea un juego tipo sopa de letras. Los alumnos reciben una imagen con el ojo en la que también se indican las partes. Los alumnos deben encontrar todas las palabras indicadas en la cuadrícula.



Co-funded by
the European Union



Livresq

La plataforma Livresq puede utilizarse para crear lecciones interactivas, editar y publicar libros de texto digitales en línea y otros materiales interactivos. Para crear un proyecto, se pueden utilizar las plantillas predefinidas o se puede partir de diapositivas en blanco.

Es una plataforma compleja que permite diferentes operaciones:
-inserción de imágenes, textos, materiales de vídeo, archivos de audio, archivos adjuntos;
-configuración de ventanas emergentes;
-inserción de GIF y objetos web;
-realización de cuestionarios y tests;
-inserción de productos realizados con otras aplicaciones;
-trabajar de forma colaborativa;
-utilización de materiales creados por otros usuarios;
-tacié ateriales creados, etc.

Co-funded by
the European Union

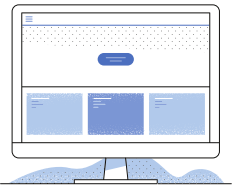
Ejemplos de uso en el Aula

1. Asignatura: Visual y Plástica
Nivel: 4º
Tema de la lección: Árbol 3D - a través de técnicas de trabajo combinadas

Descripción
Los objetivos de la lección son la realización de un árbol tridimensional a partir de varios papeles de colores reciclables, utilizando tijeras y pegamento, a través de técnicas de trabajo combinadas: dibujar, cortar, llenar, unir y familiarizar a los estudiantes con técnicas de trabajo combinadas para lograr un objeto decorativo tridimensional de la temporada de otoño
La lección se lleva a cabo en línea; el maestro comparte con los estudiantes y diseña las etapas de elaboración del producto terminado. Los alumnos trabajan simultáneamente con el profesor a partir de los materiales que han preparado previamente.
https://view.livresq.com/view/61903dfb747c1e0008ae6ec4/#1_titlul

2. Asignatura: Literatura
Nivel: 6º
Tema de la lección: Texto literario y texto no literario

Descripción
El maestro crea una lección interactiva que contiene información sobre patrones textuales, incluidos textos, galerías de fotos, animaciones, audio, video, cuestionarios y otros elementos. El estudiante puede pasar a otro nivel si lee toda la información o resuelve los requisitos.
https://library.livresq.com/details/6076c6b19b49850007317c32



Co-funded by
the European Union

Ejemplos de uso en el Aula

3. Asignatura: Matemáticas
Grado: 6º
Tema: Medir longitud

Descripción:
Estas actividades ocurren durante dos horas. La primera lección cubre las unidades de medida de longitud y la segunda, los perímetros. Los estudiantes acceden a la lección a través de un enlace de Google Classroom.
https://view.livresq.com/view/5fa978284d37810007cfbc6b/
Parte I. Unidades de medida
Los estudiantes siguen la presentación sobre medidas de longitud y herramientas. Para involucrarlos, he incluido este recurso:
https://www.youtube.com/watch?v=Nml3UjH4wZA&t=191s
Aprenden múltiplos, submúltiplos y conversiones de metros. Los estudiantes ven la lección, escuchan al maestro y discuten ejemplos. Un problema práctico relacionado con la longitud de la ruta se resuelve en conjunto. Finalmente, un breve cuestionario individual prueba su comprensión.
Parte II. Perímetros
Para involucrar a los estudiantes, he incluido dos recursos en los perímetros.
https://www.youtube.com/watch?v=SzOiYGPK2ZU
https://www.youtube.com/watch?v=JAy_CETEyUM
Los estudiantes revisan las fórmulas de cálculo del perímetro para varias formas. Un breve cuestionario refuerza su aprendizaje. A continuación, explican las soluciones proporcionadas en los recursos para dos problemas prácticos. Finalmente, abordan individualmente un puzzle que he creado con Genially.
https://view.genial.ly/5ebb223ec2ecf10d6a54bafd/game-unitati-de-masura-pentru-lungime

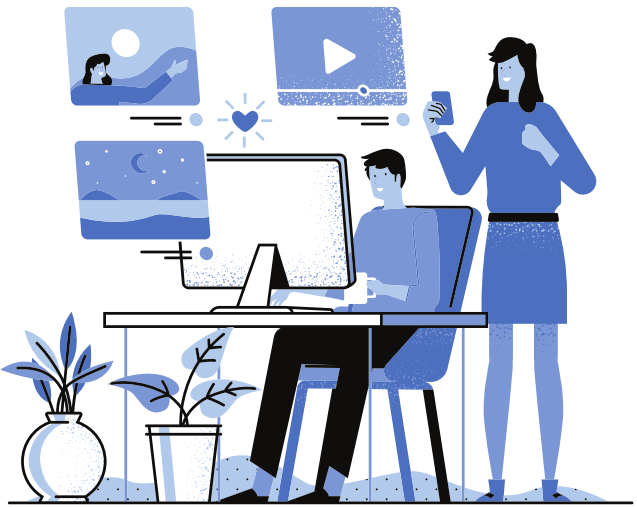
Co-funded by the European Union

Instrumentos para la evaluación

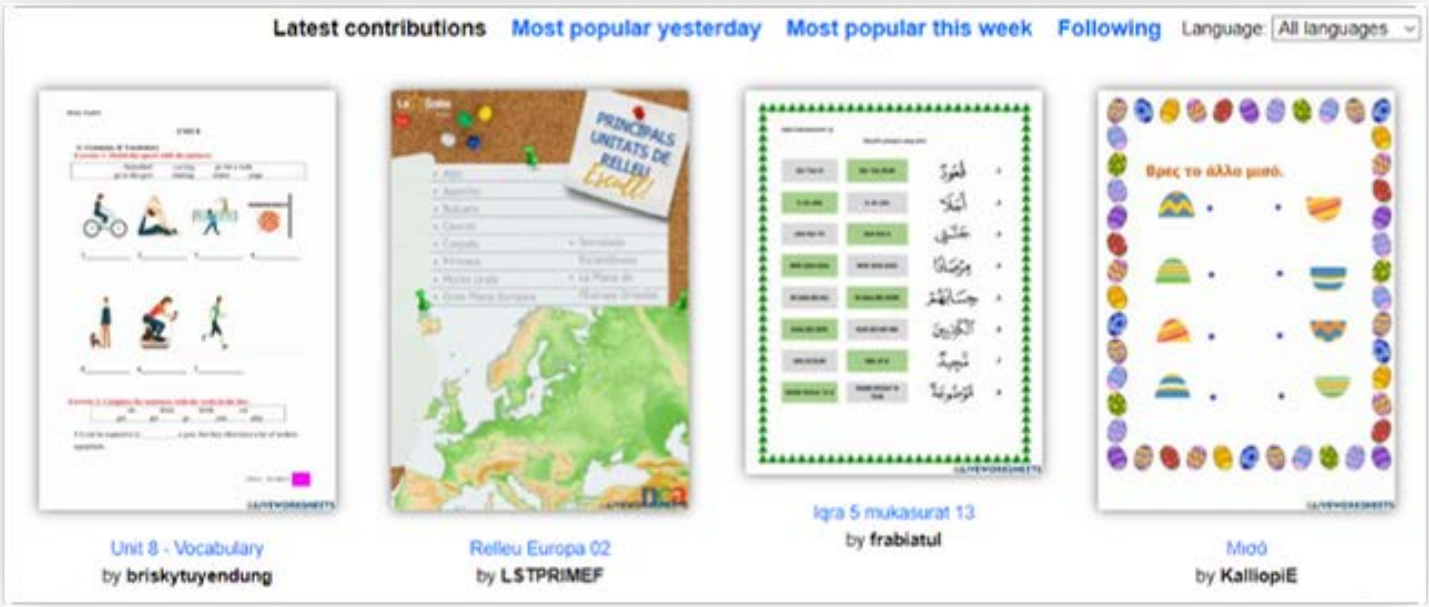
Una de las actividades más desafiantes en la educación en línea es la evaluación. La dificultad no radica tanto en desarrollar una prueba o seleccionar el instrumento adecuado, sino en crear las condiciones para una evaluación objetiva y precisa. El hecho de que la actividad del estudiante no esté bajo control en la evaluación en línea representa un obstáculo en este sentido. La educación para promover una conducta correcta también juega un papel importante y debe abordarse.

Muchas aplicaciones permiten la creación de pruebas interactivas o la creación de hojas de trabajo interactivas.

Los estudiantes acceden a las pruebas y las resuelven en línea, a menudo recibiendo comentarios inmediatos. Los profesores, a su vez, pueden beneficiarse de los informes generados automáticamente por estas aplicaciones.



Co-funded by
the European Union

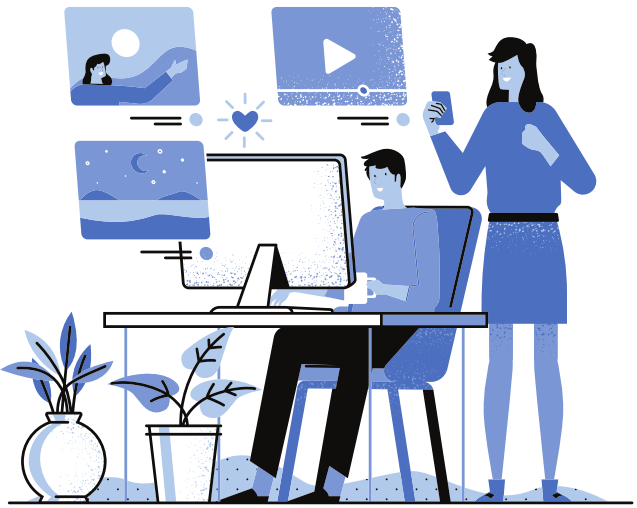


Liveworksheets
Esta aplicación permite la creación de hojas de trabajo interactivas. El maestro crea un folleto en PDF, jpg o png y lo sube a la aplicación. Luego inserta cuadros de respuesta. Los estudiantes acceden a la hoja de trabajo e ingresan sus respuestas en las casillas.

El profesor crea registros para cada grupo/clase para organizar la actividad. Las hojas se añaden a los registros. Los folletos se pueden distribuir de 3 maneras:

- El enlace público se distribuye;
- El enlace se envía a Classroom directamente desde la aplicación;
- La hoja se asigna a todo el grupo si se creó previamente.

Las hojas trabajadas por los alumnos se pueden consultar bien desde el registro o bien desde el buzón asociado a la cuenta donde los envían los alumnos.

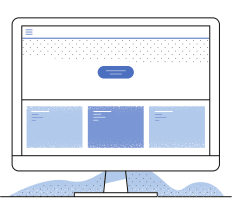


Co-funded by
the European Union

Ejemplos de uso en el Aula

1. Asignatura: Matemáticas
Nivel: 4º
Tema de la lección: Reunir y disminuir números en concentración 0-1000 000
Descripción
El profesor crea una hoja de trabajo en la aplicación Liveworksheets y se la ofrece a los alumnos mientras establece la fecha límite.
https://www.liveworksheets.com/bz1347251tc

2. Asignatura: Literatura
Nivel: 6º
Tema de la lección: Hoja de lectura
Descripción
El profesor publica algunos poemas y el modelo de la hoja de lectura. Los estudiantes elegirán un poema, completarán la hoja de lectura, encontrarán información sobre el escritor y se grabarán recitando el poema. La evaluación se llevará a cabo rápidamente.



Co-funded by
the European Union

Ejemplos de uso en el Aula

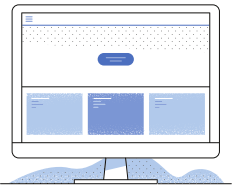
3. Asignatura: Historia
Nivel: 1º ESO
Tema: El mundo de entreguerras. La vida cotidiana

Descripción
El docente crea una ficha interactiva en la que inserta texto sobre una localidad. Los estudiantes deben leer el texto y luego responder preguntas sobre el mismo.

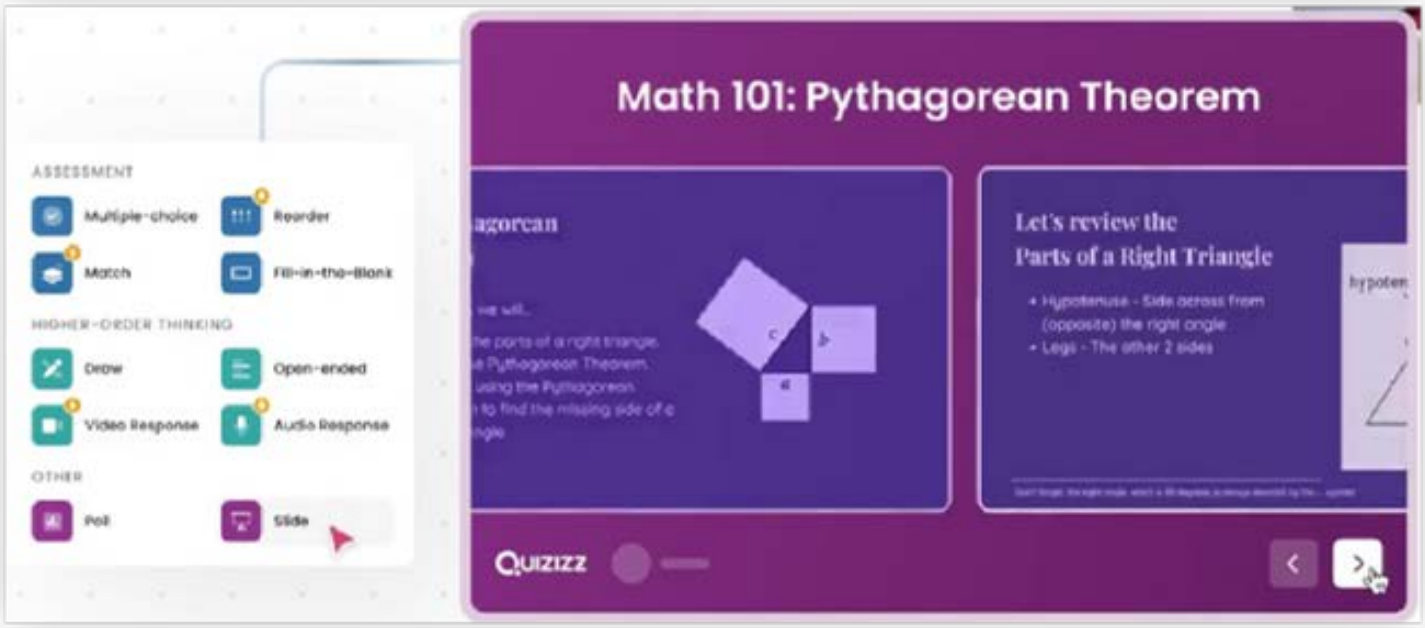
Estudiantes NEE

4. Asignatura: Geografía
Nivel: 2º ESO
Tema de la lección: El medio ambiente y sus componentes.

Descripción
El profesor crea una hoja en la que los alumnos tienen que rellenar el tipo de relaciones que se crean entre los diferentes componentes del entorno:
-Relaciones entre componentes naturales;
-Relaciones entre componentes antrópicos;
-Relaciones entre componentes naturales y antropogénicos.
Por ejemplo, las relaciones entre:
-lagos y vegetación;
- jirafas y sabana;
-ecología y hábitat, etc.



Co-funded by
the European Union



Quizizz

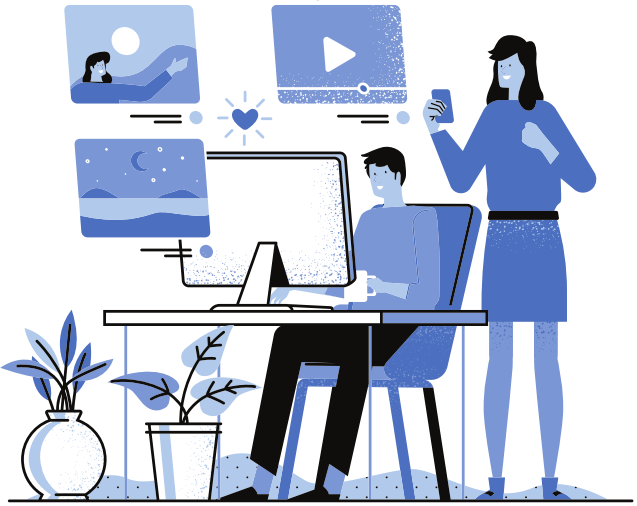
Es una popular aplicación de evaluación en línea. Los profesores pueden crear sus propias pruebas o usar pruebas creadas por otros profesores. Se puede usar para hacer evaluaciones de opción múltiple o precisas/falsas, pero también se puede usar para obtener comentarios sobre el aprendizaje de los estudiantes en tiempo real en clase o como tarea.

Para crear una prueba, el profesor debe completar la plantilla provista con elementos de opción múltiple, elementos de texto en blanco, encuestas, etc. También se pueden usar elementos teletransportados de pruebas creadas por otros usuarios.

La prueba se puede proponer en tres variantes:

- Juego en vivo (también puedes jugar en equipos);
-Se asigna un grupo de Google Classroom;
-Se practica como un juego en solitario.

Se pueden crear clases, se pueden ingresar los correos electrónicos de los padres para que puedan conocer los resultados de los estudiantes y se pueden ver informes y estadísticas.

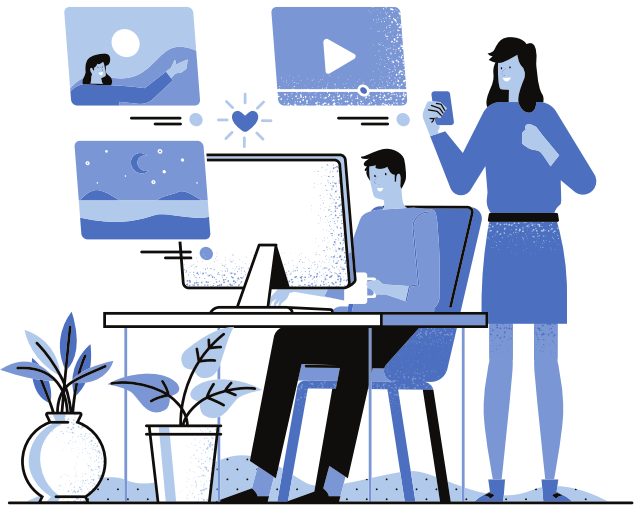


Co-funded by
the European Union

Quizizz
También puede crear audio para las preguntas. Tienes que añadir opciones y marcar la respuesta correcta. Las respuestas múltiples se eligen a través del formato de casilla de verificación.

¿Qué hacer?

1- Agregue una explicación para la respuesta si es necesario;
2- Elija el tiempo asignado para responder una pregunta. Puede seleccionar esto por pregunta o hacerlo consistente a lo largo de un cuestionario.



Co-funded by
the European Union

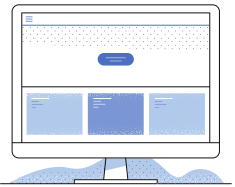
Ejemplos de uso en el Aula

1. Asignatura: Literatura
Nivel: 4º
Tema de la lección: Verbo

Descripción
El docente conduce el momento de actualización de los conocimientos sobre el verbo de acuerdo con el siguiente esquema recapitulativo, insertado en la jamboard:
- ¿Cuál es el verbo?
- ¿Cuáles son las categorías gramaticales específicas del verbo?
- ¿Y la persona y el número del verbo?
- ¿Tiempo verbal?
Luego de actualizar los conocimientos sobre el verbo, el docente distribuye la prueba de evaluación realizada en la aplicación Quizizz.

2. Asignatura: Literatura
Nivel: 6º
Tema de la lección: Carácter

Descripción
Quizziz comienza con la pregunta "¿Qué sabes sobre...?". El profesor introduce información sobre los personajes y sus acciones a partir de las obras literarias estudiadas. A partir de las respuestas, el docente observa si los alumnos han leído y comprendido las obras literarias propuestas.



Co-funded by
the European Union

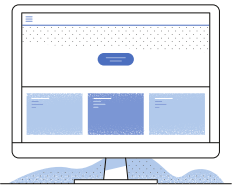
Ejemplos de uso en el Aula

3. Asignatura: Matemáticas
Nivel: 5º
Tema: Sistemas numéricos

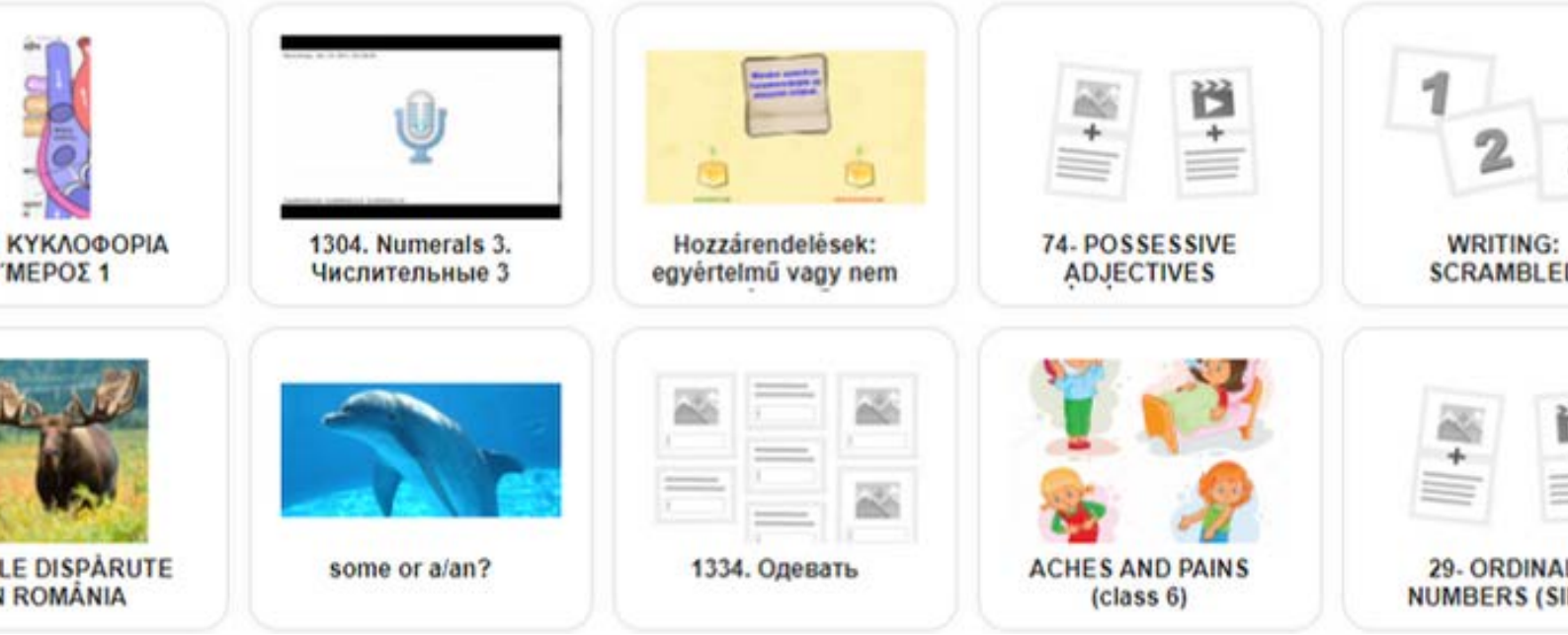
Descripción
El maestro crea una prueba para la lección sobre sistemas numéricos, en la que los estudiantes deben convertir un número de una base a otra o encontrar el término desconocido de igualdad de números escritos en diferentes bases. Establezca el tiempo de respuesta para cada pregunta.
Ejemplos de elementos:
67(9)= ?(5)
Halla x a partir de la siguiente igualdad:
2x1(9)+ x1(4)= 2x + 7.
Se puede jugar en equipos.

Estudiantes NEE
4. Asignatura: Matemáticas
Nivel: 5º
Tema: Suma de números naturales

Descripción
El profesor crea un juego que los alumnos jugarán individualmente. Se agregan elementos de opción múltiple y verdadero/falso. Los estudiantes deben realizar sumas simples en el enfoque 1-100.



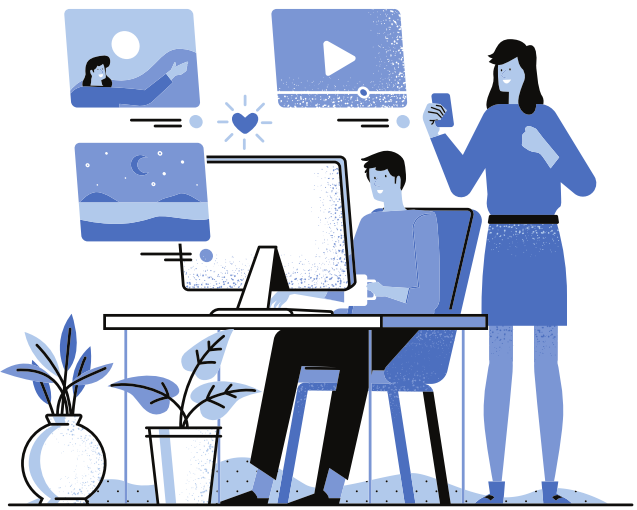
Co-funded by
the European Union



LearningApps
Esta herramienta incluye varias aplicaciones que se pueden utilizar para crear diferentes tipos de actividades: pruebas, anotaciones en materiales de video/audio, rompecabezas, rebuses, juegos, etc.

También puede crear encuestas, establecer un calendario, crear un tablero de anuncios virtual, etc.
Se pueden crear clases y se pueden ver informes y estadísticas. Los elementos se introducen en el formato preestablecido.

El intercambio se puede hacer con el enlace, incrustar o códigos QR. Se puede integrar en una plataforma de e-learning.



Co-funded by
the European Union

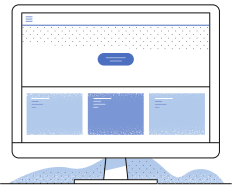
Ejemplos de uso en el Aula

1. Asignatura: Matemáticas
Nivel:4º
Tema de la lección: método de comparación

Descripción
El docente realiza la enseñanza en línea de nuevos contenidos, utilizando las siguientes películas en el canal de youtube.com:
https://www.youtube.com/watch?v=NnrpOAqZlPw
https://www.youtube.com/watch?v=Ta8sGyCEahk
El conocimiento se documenta en la aplicación Learningapps.
Los estudiantes resuelven problemas con el método de comparación:
https://learningapps.org/21065055

2. Asignatura: Literatura
Nivel: 5º
Tema de la lección: Programas

Descripción
El profesor realiza diferentes ejercicios interactivos (marcar en texto, cuestionario de opción múltiple, ordenar pares, rompecabezas, espacios en blanco de texto) que contienen programas. El estudiante aprenderá mucho más rápido a través del descubrimiento y principalmente a través de la interactividad. La aplicación permite al profesor realizar un seguimiento de la actividad de cada alumno.



Co-funded by
the European Union

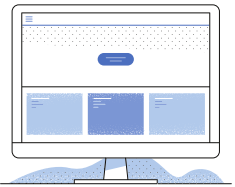
Ejemplos de uso en el Aula

3. Asignatura: Matemáticas
Nivel: 6º
Tema: Suma de números enteros

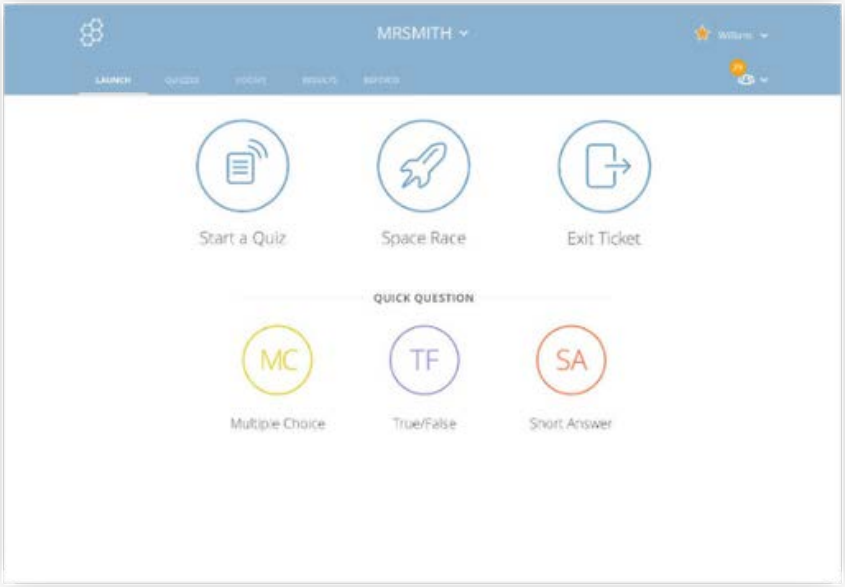
Descripción
El maestro crea una prueba de opción múltiple con sumas de números enteros. La prueba se presenta como un juego, una carrera de caballos. Se puede jugar en equipos o con una computadora.
El enlace se envía a Classroom; los estudiantes acceden y resuelven la prueba.
https://learningapps.org/watch?v=peki2i6gk21

Estudiantes NEE
4. Asignatura: Visual y Plástica
Nivel: 5º
Tema: Colores complementarios

Descripción
El maestro crea cuestionarios emparejados insertando imágenes. Los estudiantes unirán los colores complementarios. Los estudiantes se dividen en grupos. Cada grupo colocará notas adhesivas en el tablón de anuncios virtual en colores complementarios y enumerará algunas características de los colores respectivos.



Co-funded by
the European Union



Socrative

Con la ayuda de esta aplicación puedes crear pruebas, encuestas, concursos. En el momento de la inscripción, el profesor recibe una sala cuyo código comunicará a los alumnos para que puedan acceder a la prueba.

La prueba se crea completando el formulario preestablecido, después de lo cual el profesor debe iniciar la prueba. Los ítems son de opción múltiple, respuesta abierta corta o opción dual.

Para resolver la prueba no es necesario registrarse en la plataforma, se accede con el código.

La prueba se puede completar de tres maneras:

- Retroalimentación instantánea: el estudiante recibe un mensaje si respondió correctamente o no;
- Navegación abierta: el estudiante elige el orden en el que responder;
- Teacher Paced: el profesor puede intervenir con explicaciones mientras los estudiantes resuelven la prueba.

La prueba también se puede organizar como una competición de Carrera Espacial, en la que compiten varios equipos. También hay opciones de Boleto de salida (para recopilar comentarios) y Pregunta rápida (los estudiantes deben responder una pregunta).

Todos los resultados de los estudiantes se pueden ver en tiempo real en la sección Resultados.

Co-funded by
the European Union

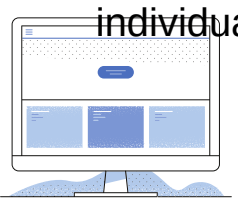
Ejemplos de uso en el Aula

Tema de la lección: Propiedades de ensamblaje
Descripción
El maestro revisa la comprensión de los estudiantes sobre las propiedades de las operaciones de ensamblaje utilizando la aplicación Socrative.com. Los estudiantes acceden a la aplicación en sus teléfonos móviles, ingresan el nombre de la sala proporcionado y toman la prueba. El maestro ajusta o corrige los conceptos erróneos en función de las respuestas en tiempo real, brindando retroalimentación rápida.

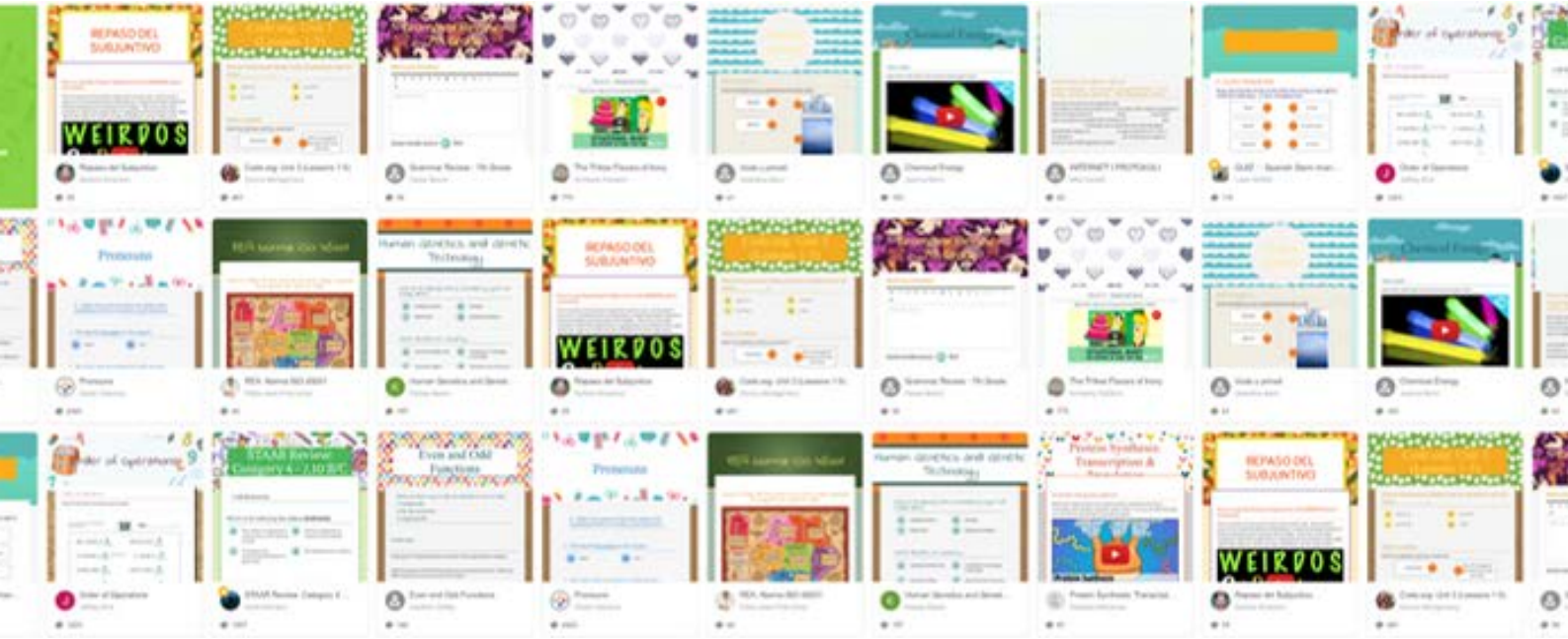
2. Asignatura: Literatura
Nivel: 6º
Tema de la lección: Cuestionario/cuestionario
Descripción
El profesor crea y distribuye un cuestionario sobre las lecciones de Lengua y Literatura, midiendo los aspectos positivos/negativos y el bienestar de los estudiantes. Las respuestas se analizan con los alumnos para mejorar las actividades de clase.

3. Asignatura: Matemáticas, Tecnologia e Historia
Nivel: 6º
Tema: mestistar
Descripción
Una competencia entre dos clases cubre temas de conocimiento, historia y educación tecnológica. El equipo ganador se determina en función de las respuestas a las preguntas de las tres materias.

4. Asignatura: Inglés (Estudiantes NEE)
Nivel: 1º ESO
Tema: Mi vida cotidiana
Descripción
El profesor diseña un cuestionario con imágenes de personas practicando varios deportes. Los estudiantes identifican el deporte y lo categorizan como individual o en equipo.



Co-funded by
the European Union



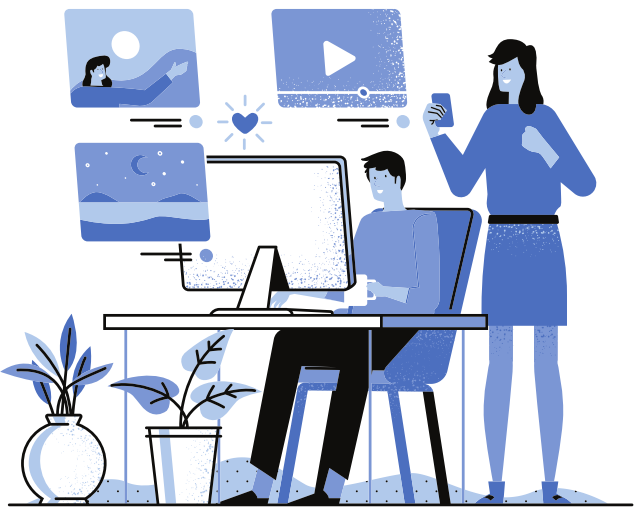
Wizer. me

Esta aplicación se utiliza para crear hojas de trabajo interactivas.

Ofrece varias actividades: ítems de opción múltiple, ítems de respuesta abierta, juegos de asociación, tablas, sopa de letras, etc.

Las tarjetas se pueden importar y convertir en tarjetas interactivas. También se pueden utilizar tarjetas de la biblioteca existente.

Se pueden ingresar clases. La evaluación puede hacerse automáticamente o por el profesor.



Co-funded by
the European Union

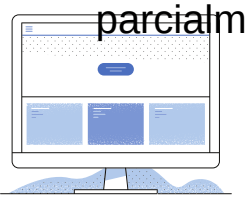
Ejemplos de uso en el Aula

1. Asignatura: Literatura
Nivel: 4º
Tema de la lección: Prueba de evaluación sumativa - comprensión de texto (Los tres hijos del emperador, un cuento popular yugoslavo)
Descripción
El profesor crea un WIZER interactivo. Pruebo y comparto el enlace de acceso con los estudiantes, estableciendo una fecha límite.

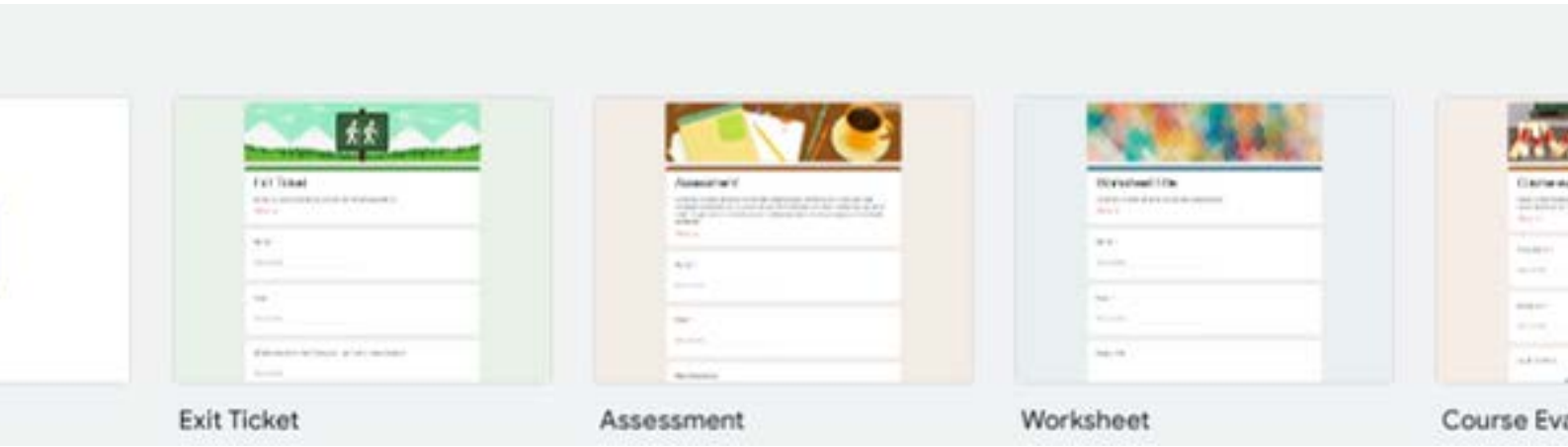
2. Asignatura: Literatura
Nivel: 6º
Tema de la lección: Morfología
Descripción
El maestro crea una hoja de trabajo con varios tipos de preguntas (abiertas, de opción múltiple, clasificación y emparejamiento). Los estudiantes lo completan y reciben retroalimentación.

3. Asignatura: Matemáticas
Nivel: 1ºESO
Tema: fórmulas de cálculo abreviadas
Descripción
El profesor crea una hoja de trabajo interactiva para practicar fórmulas abreviadas. Los estudiantes completan expresiones usando estas fórmulas.
Ejemplos:
x+42=x2+…+16
(x-...)(x+...) = x2 – 64

4. Asignatura: Religión
Nivel: 5º
Tema: Oración
Descripción
Los estudiantes acceden a una hoja de trabajo interactiva con una oración parcialmente completada. Completan las palabras que faltan.



Co-funded by
the European Union



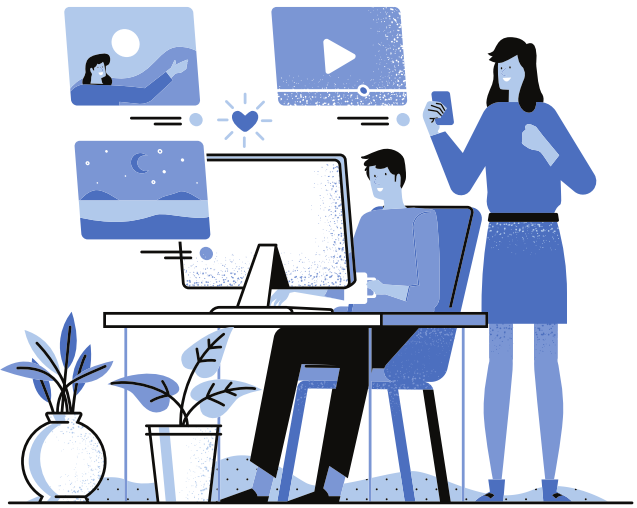
Google forms

Los formularios de Google se usan muy comúnmente para crear cuestionarios y encuestas.

Están integrados en la plataforma Google Classroom, por lo que se vuelven fácilmente accesibles para quienes la utilizan.

Se pueden crear elementos abiertos de opción múltiple y se pueden configurar menús desplegables, plazos, etc.

El programa también proporciona un análisis de las respuestas.



Co-funded by
the European Union

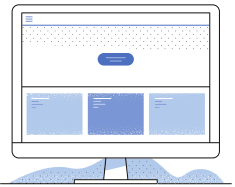
Ejemplos de uso en el Aula

1. Asignatura: Educación cívica
Nivel: 4º
Tema: Amistad
Descripción
El docente presenta el cuento "Joy and Heron" en Google Classroom.

https://www.loom.com/share/09c369ff57554047b0867fba290085d9
Haga preguntas a los estudiantes en un documento hecho en la aplicación Formularios de Google:
https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScUyzWiYE0E6CjIY6WdXCWXzQtrZ5UD6dVDxERzvRS-s7BdLg/viewform
Los estudiantes completan el documento.

Juego: ¿Quién se parece a mí?
Un niño saldrá frente a la clase/escritorio y levantará la mano derecha, diciendo algo al respecto. El niño que tenga la misma preferencia será su pareja. El juego termina cuando todos los niños tienen un par.

2. Asignatura: Literatura
Nivel: 6º
Tema: Puntuación y ortografía
Descripción
El profesor hace un cuestionario sobre puntuación y ortografía y su uso correcto. Los alumnos resuelven el cuestionario y lo envían al profesor, siendo la puntuación automática. El gráfico muestra los errores que ocurren con mayor frecuencia; el profesor reanuda la explicación de los conceptos si es necesario.

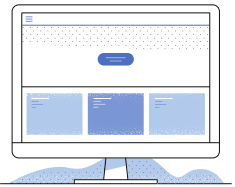


Co-funded by the European Union

Ejemplos de uso en el Aula

3.Asignatura: **Matemáticas**
Nivel: 2º ESO
Tema: Fórmulas de área y volumen
Descripción
El profesor crea una prueba en Google Forms, con elementos de opción múltiple, y luego la asigna. Los alumnos deben reconocer las fórmulas para calcular el área y el volumen de un cuerpo geométrico. El marcado es automático.

Estudiantes NEE
4.Asignatura: Química
Nivel: 1º ESO
Tema: Fórmulas químicas
Descripción
El profesor crea una prueba y la asigna. Los estudiantes deben reconocer algunas fórmulas simples de algunos químicos.



Co-funded by
the European Union

Otras herramientas útiles

La clasificación de las herramientas web utilizadas en la escuela en línea es flexible, ya que muchas pueden clasificarse en varias categorías. Varias aplicaciones están dedicadas a un solo propósito (hacer grabaciones, aumentar el material de video, hacer podcasts, etc.).

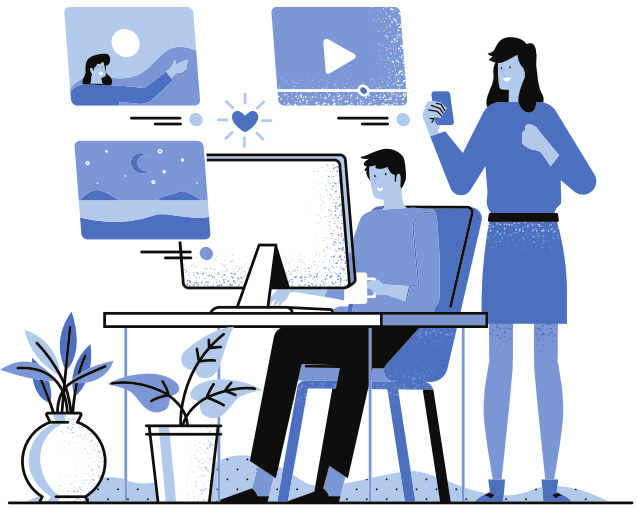
Hemos agrupado en este subcapítulo algunas herramientas con las que se pueden llevar a cabo distintas operaciones y recursos.

Flipgrid

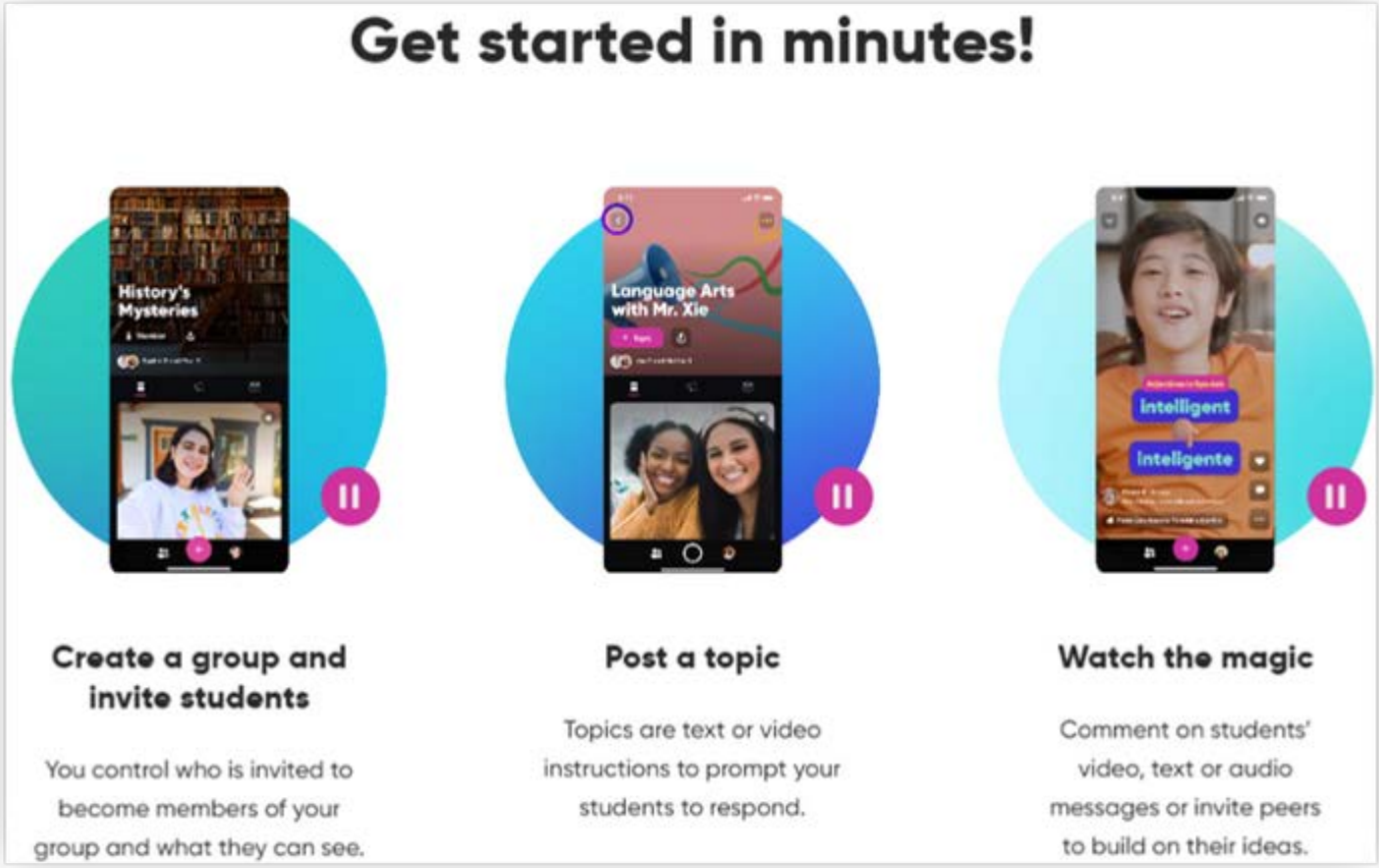
La aplicación Flipgrid es una plataforma de chat de video. ¿Cómo se usa? El profesor propone un tema de debate o asigna una tarea. Los estudiantes responden con un video corto o mensajes de audio. El profesor tiene la oportunidad de dar retroalimentación, al igual que los demás participantes del grupo. Los comentarios se pueden dar a través de chat, video o mensaje de audio.

La ventaja es que los estudiantes pueden expresar sus respuestas a través de los videos, y el docente puede verlos, acortando significativamente el tiempo dedicado a la evaluación.

Al proponer un tema, el docente puede insertar videos, textos, enlaces, etc. Los alumnos acceden al material a través del enlace, autenticándose con su dirección de correo electrónico o código de acceso. El enlace se puede insertar directamente en Classroom o Teams. También existe la posibilidad de crear una contraseña única para invitados.

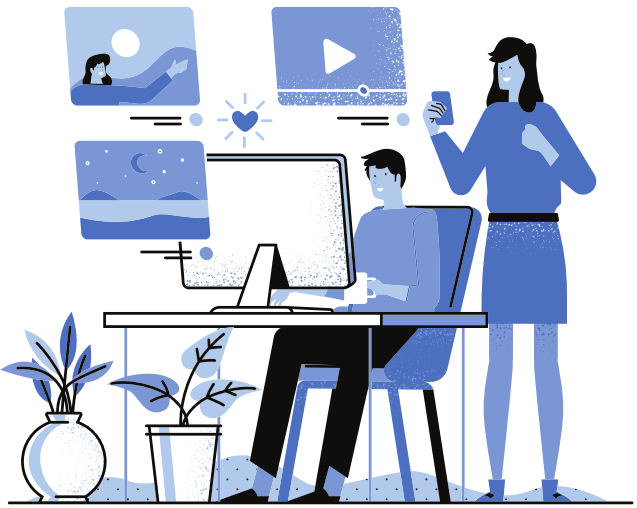


Co-funded by
the European Union



Los estudiantes pueden hacer videos grabando con la cámara Flipgrid, que tiene varias funciones: insertar textos, emoji, grabación de pantalla, insertar clips, etc.

Sugerencias de uso:
-debates sobre el tema de la lección;
- apoyo individualizado;
- evaluaciones;
- interevaluación;
- presentación de experimentos;
- preguntas relacionadas con la tarea;
- interacciones con los padres;
- envío de mensajes de ánimo, etc.



Co-funded by the European Union

Ejemplos de uso en el Aula

1. Asignatura: Literatura
Nivel: 4º
Tema: Quinteto
Descripción
El profesor envía a los alumnos el enlace y el código para acceder a la plataforma, especificando que el tema se cargará en esta plataforma.
Además, en Flipgrid, encontrarán todos los requisitos necesarios para lograr el tema:
El quinteto es una técnica de reflexión que consiste en crear cinco versos, respetando cinco reglas para sintetizar el contenido de un tema abordado.
El quinteto es un poema de cinco versos.
El primer verso consta de una sola palabra que nombra el sujeto.
El segundo verso se compone de dos palabras que definen las características del sujeto (dos adjetivos).
El tercer verso se compone de tres palabras que expresan acciones (verbos).
El cuarto verso comprende cuatro palabras que expresan nuestra condición hacia el sujeto.
El quinto verso se compone de una palabra que muestra el aprendizaje esencial del tema.
Ejemplo: Reina de las Nieves

Blanco frio,
Nevando, rompiendo, congelando,
Pon flores en las ventanas,
Es bonito.

Tarea:
Los alumnos realizan un vídeo en el que recitan una cuarta hecha por ellos. Cargan la película en la plataforma.

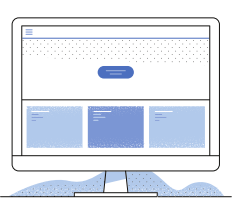
Co-funded by the European Union

Ejemplos de uso en el Aula

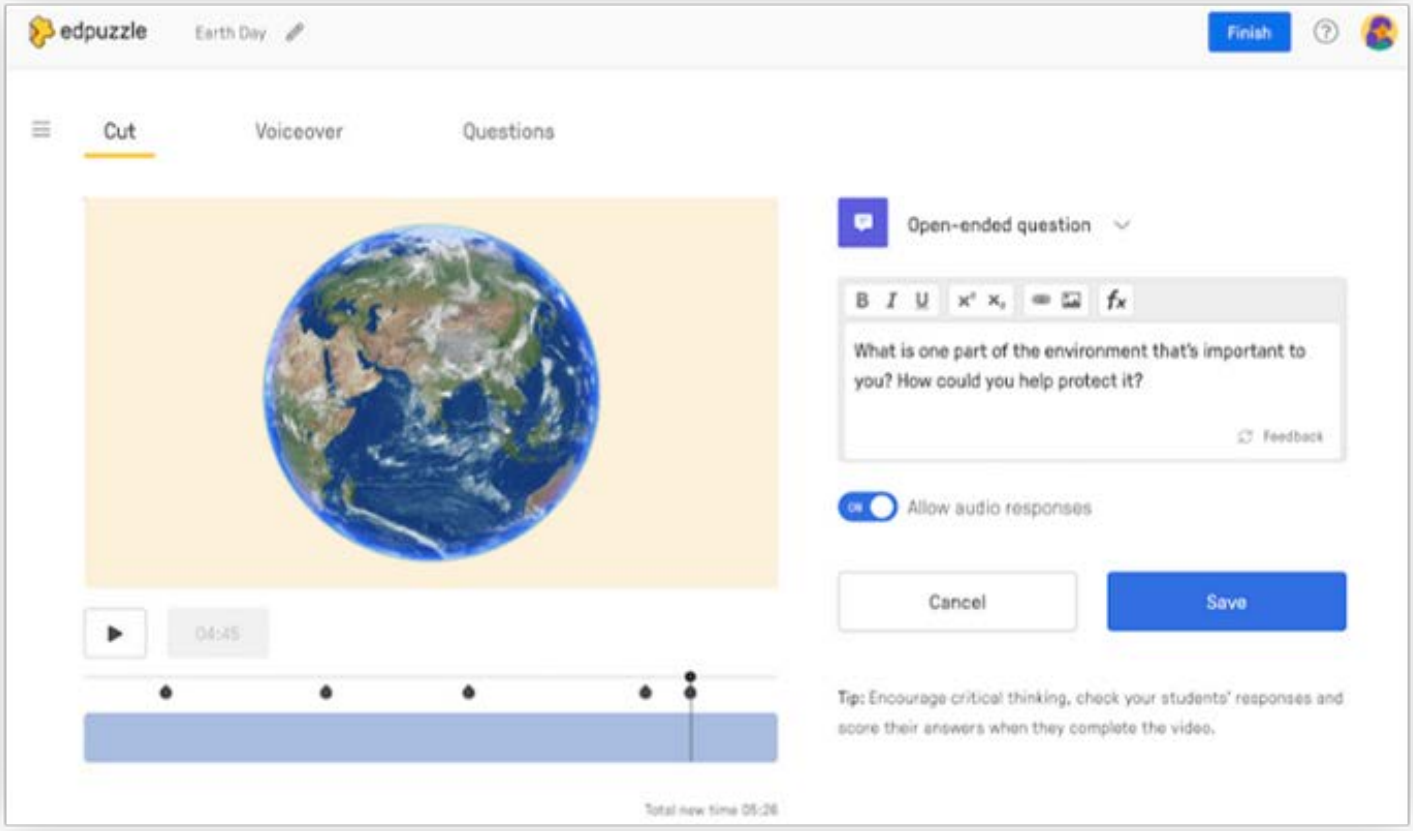
2. Asignatura: Literatura
Nivel: 2ºESO
Tema: ”O scrisoare pierdută”/ "Una carta perdida" de I.L. Caragiale
Descripción
Cada alumno debía grabar (2-3 minutos) interpretando una secuencia de la obra literaria propuesta, intentando meterse lo mejor posible en el papel (escenografía, lenguaje, etc.). Las mejores interpretaciones se presentaron a otros profesores y estudiantes en la conmemoración de I.L. Caragiale.

3. Asignatura: Música
Nivel: 1ºESO
Tema: Formas musicales
Descripción
El profesor inserta un material de video en Flipgrid en el que se presentan las formas musicales y ejemplos para cada forma: el lied y el rondo. Los estudiantes escuchan los extractos, encuentran piezas del mismo estilo y las publican en Flipgrid. Los estudiantes y el profesor ven las secuencias grabadas y brindan comentarios en la aplicación.

Estudiantes NEE
4. Asignatura: **Geografía**
Nivel: 6º
Tema: Grandes ciudades europeas
Descripción
El profesor publica un documental sobre varias ciudades europeas en Flipgrid. Los estudiantes miran y luego eligen una ciudad. Busca más información sobre él en Internet. Luego haga un video en el que describan el pueblo elegido. El profesor da retroalimentación.



Co-funded by
the European Union



EdPuzzle

La aplicación se utiliza para aumentar los materiales de video. Para subirlo a la plataforma, basta con introducir la URL. También existe la posibilidad de seleccionar videos de YouTube directamente desde la aplicación o subir su video. Uno puede elegir un video creado por otra persona y luego editarlo según las necesidades. Después de la carga, el material se puede editar cortando y eliminando fragmentos o agregando voz (excepto los materiales tomados de YouTube, que no permiten agregar voz). Los cuestionarios también se pueden crear agregando elementos de opción múltiple, elementos abiertos o varios comentarios en texto o audio. El profesor puede crear clases a las que asignará la tarea o clases abiertas a las que se puede acceder sin registro previo.

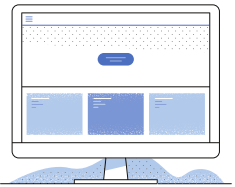
El profesor ve en la aplicación el tiempo que los alumnos dedicaron a ver el material y cuántas respuestas correctas dieron. La aplicación también cuenta con un catálogo para monitorear el progreso de los estudiantes e informes individuales. Se pueden descargar en formato CSV.

Co-funded by the European Union

Ejemplos de uso en el Aula

1. Asignatura: Geografía
Nivel: 4º
Tema: Rumania, país Cárpato-Danubio-Póntico
Descripción
El maestro ejecuta la lección en la plataforma Edpuzzle y se hace cargo de la clase desde Google Classroom.
Invita a los estudiantes al salón de clases enviando el enlace por correo electrónico.
El maestro transforma el contenido de video en uno interactivo en la aplicación Edpuzzle.
Este vídeo se ha insertado durante las preguntas de tipo abierto, a las que los alumnos tienen un plazo bien establecido para contestar y enviar al profesor el material resuelto.

2. Asignatura: Literatura
Nivel: 6º
Tema de la lección: Vocabulario
Descripción
El docente asigna tres videos (un extracto de la película "Dacians", uno de National Geographic y otro de "Childhood Memories" de Ion Creangă) y hace la misma pregunta para cada fragmento, a lo que los alumnos responderán: ¿Qué palabras son desconocidas? ? Así se advierte la diferencia entre arcaísmos, neologismos y regionalismos.



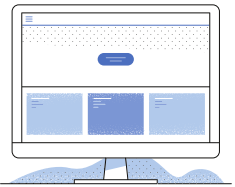
Co-funded by
the European Union

Ejemplos de uso en el Aula

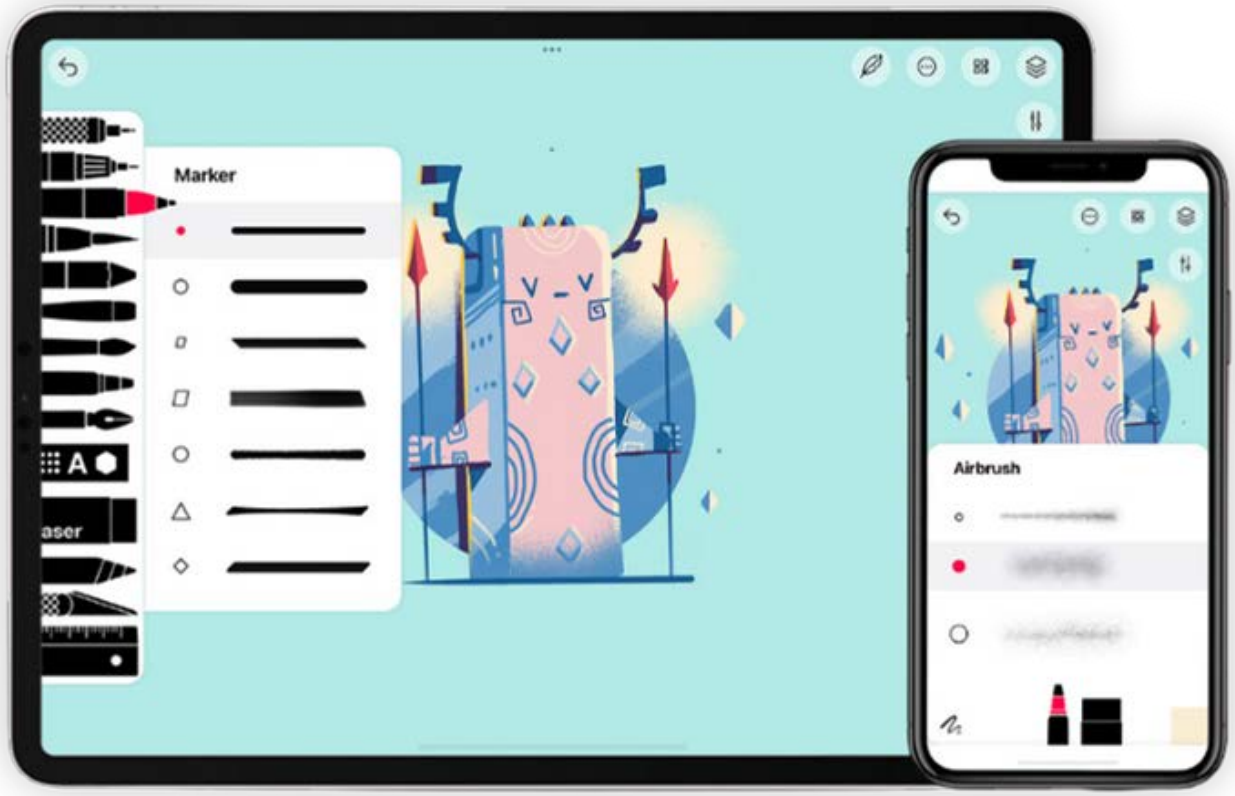
3. Asignatura: Educación Física
Nivel: 6º
Tema: Baloncesto: Estructuras de movimientos específicos en posiciones fundamentales, defensa y ataque.
Descripción
El maestro prepara material de video instructivo en el que inserta preguntas y explicaciones sobre secuencias específicas de juegos de baloncesto. Los estudiantes deben identificar las técnicas de juego y las posibles violaciones de las reglas y responder las preguntas.

Estudiantes NEE

4. Asignatura: Matemáticas
Nivel: 6º
Tema: Paralelogramo
Descripción
El profesor sube un vídeo sobre paralelogramos. En cada secuencia en la que aparece un paralelogramo, el estudiante debe reconocer el tipo de paralelogramo. También deben calcular el perímetro de cada figura.

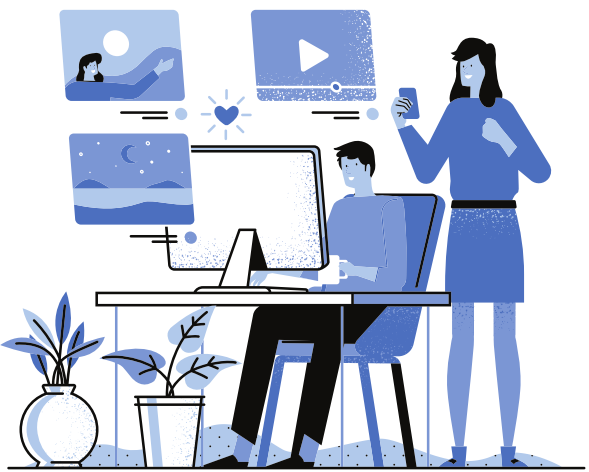


Co-funded by
the European Union



Tayasui Sketches

Esta es una herramienta utilizada para hacer dibujos digitales. Contiene pinceles, rotulación, colores, opciones de transparencia, posibilidad de grabar pantalla, etc. Las obras creadas tienen apariencia de acuarela, acrílico, pastel, etc.

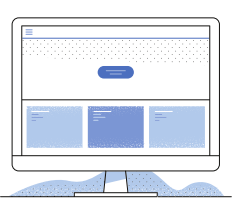


Co-funded by
the European Union

Ejemplos de uso en el Aula

1. Asignatura: Visual y Plástica
Nivel: 4º
Tema:Centro de interés: Campo de flores
Descripción
El docente ofrece a los alumnos el Tutorial de Google Classroom y una película que presenta los crisantemos realizados en la aplicación Tayasui Sketches:
https://tayasui.com/sketches/tutorials/
https://www.youtube.com/watch?v=Ct-UI9U2mDg
Tarea de trabajo:
La aplicación Tayasui Sketches logra una creación plástica representando un campo de flores. Guardas tu trabajo y lo publicas en el grupo de clase en Google Classroom.
¡Cuidado!
El tema es el centro de interés.
Te recuerdo:
El centro de interés = el área o áreas de la composición a las que el espectador se dirige con mucha atención.

2. Asignatura: Literatura
Nivel: 5º
Tema: tira cómica/libro
Descripción
El texto de apoyo es el cuento de hadas "Prâslea cel voice și meramente de aur"/"Prâslea the Strong and the Golden Apples". Se forman 5 equipos para representar los momentos del tema, y cada equipo realiza tres dibujos con diálogo. Al final, los dibujos se colocan en orden cronológico y se presenta la tira cómica del cuento de hadas.



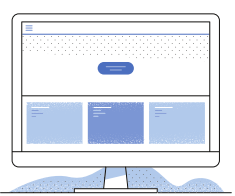
Co-funded by
the European Union

Ejemplos de uso en el Aula

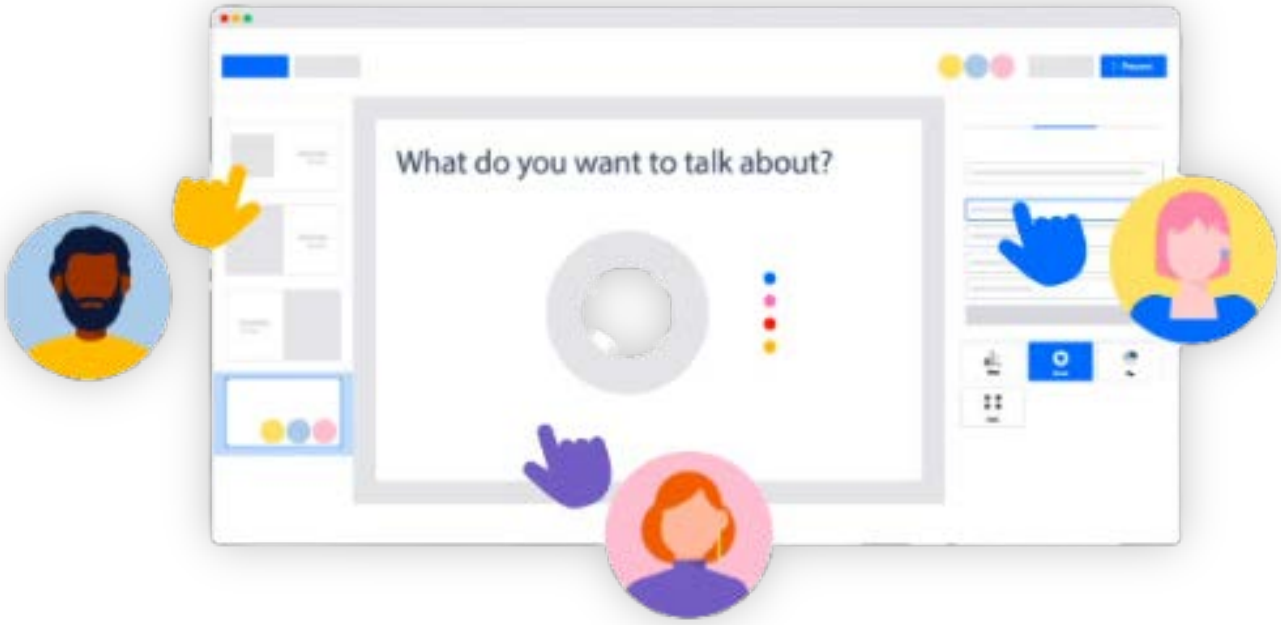
3. Asignatura: Matemáticas
Nivel: 2ºESO
Tema: Sólidos geométricos
Descripción
Los estudiantes reciben la siguiente tarea:
a) Dibujar los cuerpos geométricos aprendidos de manera que se representen también los elementos más esenciales de esos cuerpos;
b) Dibujar objetos del medio donde se encuentren dichos cuerpos.

Estudiantes NEE

4. Asignatura: Biología
Nivel: 6º
Tema: Las criaturas del parque
Descripción
Los estudiantes usarán los libros de texto para mirar imágenes de flora y fauna en los parques. Usando la aplicación, dibujarán los animales, pájaros, plantas y árboles representados en el libro de texto.



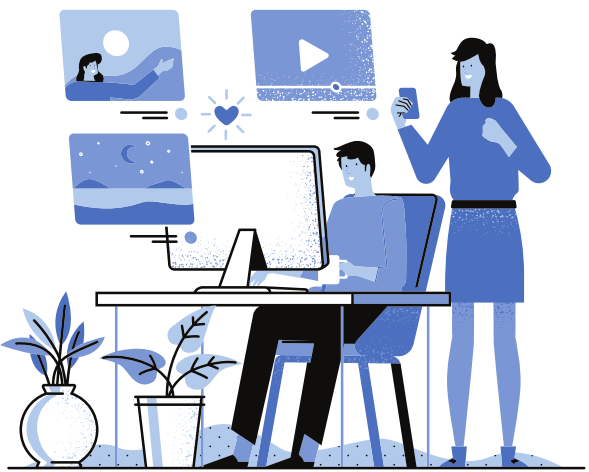
Co-funded by
the European Union



Mentimeter

Mentimeter es una herramienta de uso común para crear encuestas. Se puede usar en el salón de clases y para evaluaciones formativas rápidas, que reflejen el nivel de conocimiento del estudiante en ese momento.

Las encuestas son fáciles de crear y se pueden usar muchas plantillas. Se puede acceder a las encuestas a través de los enlaces de acceso, el código generado en la aplicación o el código QR. Después de completar la encuesta, se generan automáticamente archivos con su resultado.



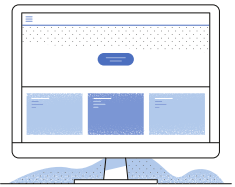
Co-funded by
the European Union

Ejemplos de uso en el Aula

1. Asignatura: Historia
Nivel: 4º
Tema: ¿Qué es la historia?
Descripción:
El maestro usa la aplicación Mentimeter para llevar a cabo la lección en línea cuando se capta la atención de los estudiantes a través de la Lluvia de ideas.
https://www.menti.com/woi9kf6nan
Los estudiantes acceden a la página de la aplicación y responderán a su dispositivo a lo que piensan cuando escuchan HISTORIA.
Su respuesta es visible en la pantalla, que incluye la tarea.

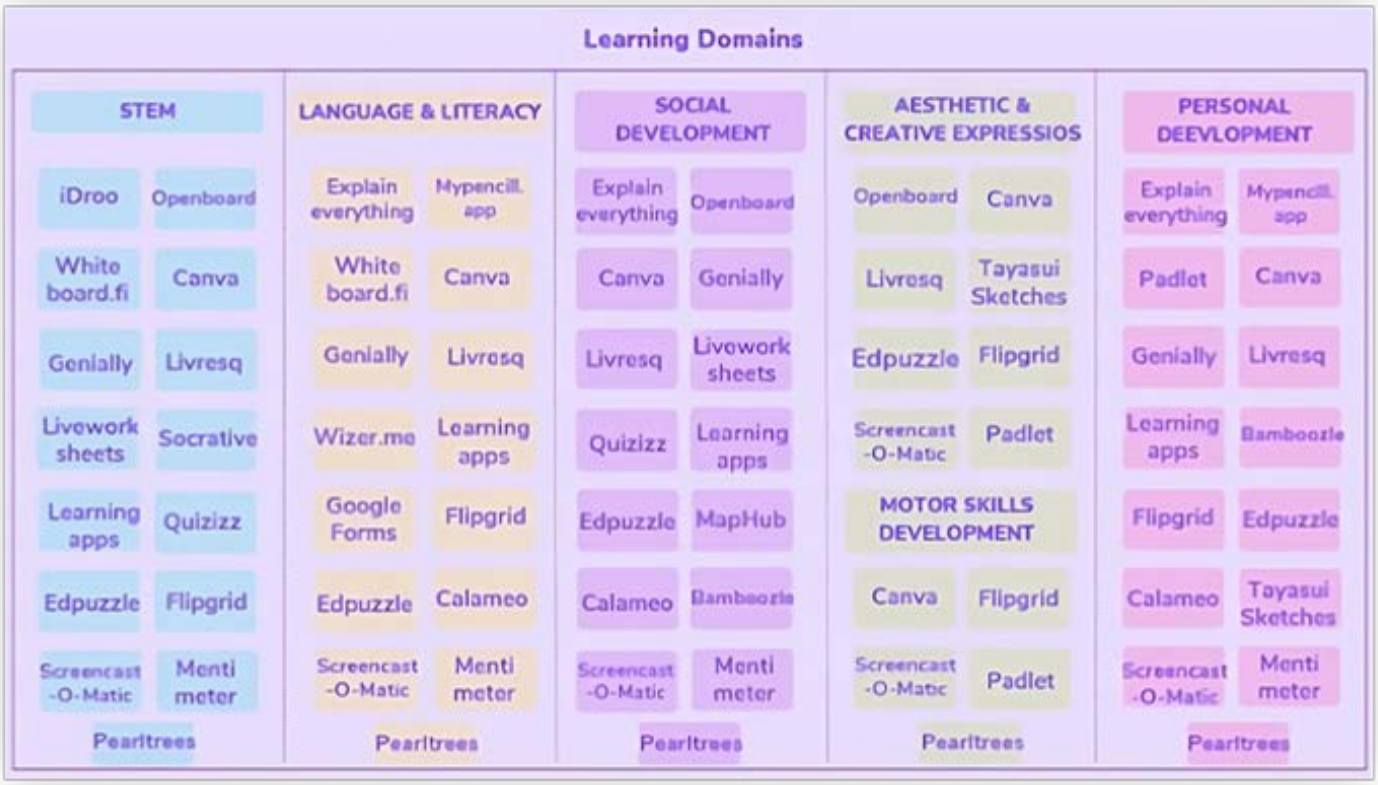
2. Asignatura: Literatura
Nivel: 6º
Tema de la lección: Evaluación predictiva
Descripción: Esta aplicación se puede utilizar al final de cada lección o al final del capítulo para recibir respuestas en tiempo real sobre los conceptos aprendidos.

3. Asignatura: Matemáticas
Nivel: 5º
Tema: Comparar números racionales
Descripción
El profesor crea una presentación en la que los alumnos tienen que comparar pares de números racionales.
Ejemplos
¿Qué número es más significativo? 12.38 o 12.6? 8/3 o 7/2?
Los estudiantes eligen las opciones correctas. El profesor tiene una imagen de cómo los alumnos han entendido la lección.



Co-funded by
the European Union

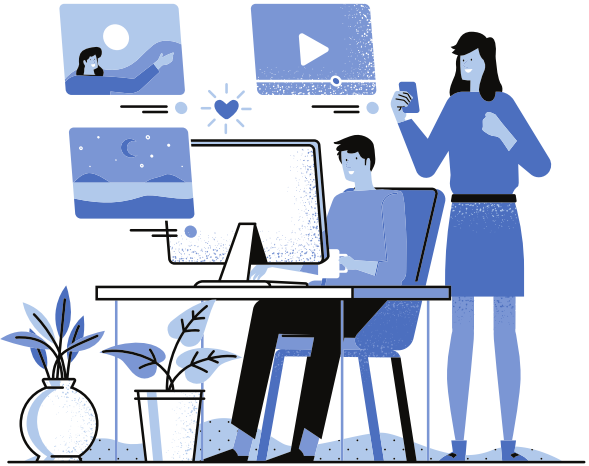
Todas las herramientas web se pueden utilizar en todas las disciplinas en mayor o menor medida. Una clasificación de los mismos por dominios de aprendizaje podría ser la siguiente:



Conclusiones

Las herramientas y aplicaciones a las que tanto profesores como estudiantes pueden acceder fácilmente pueden facilitar la mejora cualitativa del proceso de educación en línea.

El desarrollo de la tecnología ahora permite la realización de enfoques educativos que hace algún tiempo ni siquiera podían sospecharse.



Co-funded by the European Union

Motivación Estudiantil vía Portafolio Digital

Partner:

BETTER FUTURE

En el mundo digitalizado de hoy, hay pocas excusas para que los estudiantes no estén motivados. Con la amplia gama de recursos y herramientas en línea disponibles al alcance de la mano, es más fácil para los estudiantes mostrar su aprendizaje y sus logros. Entonces, ¿cómo pueden los maestros usar esto a su favor?

Una forma es incorporando portafolios digitales en su salón de clases. Un portafolio digital es una colección en línea del trabajo de un estudiante que puede usar para seguir el progreso y medir los logros a lo largo del tiempo. Los portafolios digitales no solo motivan a los estudiantes al brindarles una forma tangible de ver su progreso, sino que también permiten que los maestros brinden comentarios y orientación más fácilmente.

Teoría de la motivación

Comprender la teoría de la motivación puede ayudar a los profesores a crear experiencias de aprendizaje atractivas y motivadoras para sus alumnos. Una de las teorías de motivación más conocidas es la Teoría de la Autodeterminación (SDT), que postula que la motivación está influenciada por tres necesidades psicológicas: autonomía, competencia y relación. Al abordar estas necesidades, los maestros pueden crear un ambiente que fomente la motivación intrínseca, lo que lleva a estudiantes más comprometidos y entusiastas.

Autonomía: Brinde a los estudiantes opciones y control sobre su aprendizaje para fomentar un sentido de propiedad y responsabilidad personal.
Competencia: Proporcione tareas desafiantes pero alcanzables que permitan a los estudiantes desarrollar sus habilidades y experimentar una sensación de dominio.
Relación: fomentar un sentido de pertenencia y conexión mediante la construcción de relaciones positivas y la promoción de la colaboración de los estudiantes.

Co-funded by the European Union

Incorporación de Portafolios Digitales

1.Establezca objetivos claros desde el principio. Antes de usar portafolios digitales con sus estudiantes, es esencial establecer algunas reglas básicas y establecer objetivos claros. ¿Qué espera lograr al incorporar portafolios digitales en su salón de clases? ¿Quieres que tus alumnos las utilicen como herramienta de reflexión? ¿Una forma de mostrar su mejor trabajo? ¿O simplemente como una herramienta para seguir el progreso a lo largo del tiempo? Una vez que haya decidido el propósito de los portafolios, comuníqueselo claramente a sus alumnos para que sepan qué se espera de ellos.
2.Asegúrese de crear el trabajo de los estudiantes con cuidado. Al seleccionar elementos para el portafolio de un estudiante, tenga cuidado e incluya solo piezas que lo ayuden a alcanzar sus objetivos. Si el propósito de la carpeta es que los estudiantes reflexionen sobre su progreso, elija elementos que muestren fortalezas y áreas de mejora. Por otro lado, si la atención se centra en resaltar los logros de los estudiantes, solo incluya elementos que muestren su mejor trabajo.
3.Fomente la reflexión regular Parte del poder de usar portafolios digitales es que brindan a los estudiantes una forma de realizar un seguimiento de su progreso a lo largo del tiempo. Como tal, es esencial animar a los estudiantes a reflexionar sobre su trabajo con regularidad. Puede hacer esto de varias maneras, como escribir reflexiones o tener discusiones grupales sobre lo que ven en sus carpetas. Al dedicar tiempo a la reflexión regular, ayudará a garantizar que los estudiantes aprovechen al máximo el uso de portafolios digitales en su salón de clases.

Co-funded by
the European Union

Actividad práctica:
Uso de Nearpod para presentaciones interactivas y evaluación

Nearpod es una herramienta interactiva de presentación y evaluación que permite a los profesores crear lecciones atractivas y monitorear el progreso de los estudiantes en tiempo real.

Los maestros pueden agregar elementos interactivos como cuestionarios, encuestas y excursiones virtuales a sus presentaciones, brindando a los estudiantes una experiencia de aprendizaje más dinámica y atractiva. Nearpod se puede usar en varios temas y es particularmente útil para promover la motivación y la colaboración en un entorno de aprendizaje en línea.

Co-funded by
the European Union

Consejos para motivar a los estudiantes en un entorno de aprendizaje en línea

1. Asegúrese de que sus estudiantes tengan un espacio de trabajo designado que sea tranquilo y sin distracciones.
2. Establezca expectativas claras y reglas de conducta durante las sesiones de clase en línea.
3. Anime a los estudiantes a tomar descansos según sea necesario, pero también establezca límites en el tiempo frente a la pantalla.
4. Aproveche las herramientas tecnológicas como las plataformas de aprendizaje colaborativo y las funciones de retroalimentación en tiempo real.
5. Fomente un sentido de comunidad organizando actividades grupales y fomentando las interacciones de los estudiantes.
6. Sea flexible con los plazos y asignaciones y comprenda las circunstancias atenuantes.
7. Premia el esfuerzo y el progreso, aunque no sea perfecto. Comuníquese con sus estudiantes regularmente para ver cómo están académica y emocionalmente.
8. Consulte con sus estudiantes regularmente para ver su progreso académico y emocional.
9. Busque ayuda profesional si usted o sus alumnos necesitan ayuda para hacer frente a los desafíos del aprendizaje en línea.

Co-funded by
the European Union

Ejemplos de materias específicas para motivar a los estudiantes

- Ciencias: utilice laboratorios virtuales y simulaciones para involucrar a los estudiantes en experimentos e investigaciones prácticos, incluso cuando no puedan estar físicamente en el salón de clases.
- Matemáticas: incorpore herramientas digitales como Desmos o GeoGebra para crear actividades interactivas y visualizaciones que ayuden a los estudiantes a comprender mejor los conceptos abstractos.
- Historia: anime a los estudiantes a explorar fuentes primarias y archivos históricos en línea, fomentando el pensamiento crítico y el aprendizaje basado en la investigación.
- Lenguaje: use herramientas de narración digital como Storybird o Book Creator para permitir que los estudiantes escriban, ilustren y compartan sus historias con sus compañeros.
- Idiomas extranjeros: emplee aplicaciones de aprendizaje de idiomas como Duolingo o Memrise para crear una competencia amistosa y brindar comentarios inmediatos para ayudar a los estudiantes a mejorar sus habilidades lingüísticas.

Conclusión

El cambio al aprendizaje en línea ha sido un desafío para todos los involucrados, pero es esencial mantener alta la motivación de los estudiantes durante estos tiempos difíciles. Al comprender la teoría de la motivación e incorporar portafolios digitales y herramientas atractivas como Nearpod, puede crear un entorno de aprendizaje atractivo y de apoyo para ayudar a sus estudiantes a tener éxito académico y emocional. Recuerde considerar ejemplos específicos de la materia y brinde una guía clara para sus estudiantes en el entorno de aprendizaje en línea.

Co-funded by
the European Union

Actividades de colaboración para la participación de las familias

Partner:

SMART IDEA

Según la Asociación Nacional de Padres y Maestros, "La investigación muestra que cuando las familias y las escuelas trabajan juntas para apoyar el aprendizaje, los niños tienden a desempeñarse mejor en la escuela, permanecen más tiempo y les gusta más la escuela".

El módulo "Actividades Colaborativas para la Participación de los Padres" tiene como objetivo proporcionar a los padres las habilidades y conocimientos necesarios para participar de manera efectiva en la educación de sus hijos. El módulo cubre varios temas, incluida la comunicación entre padres y maestros, el trabajo con los maestros para apoyar el aprendizaje de su hijo y las formas de defender las necesidades de su hijo en la escuela. Podemos crear un entorno de aprendizaje más efectivo al fortalecer la asociación entre padres, educadores y estudiantes.

Comunicación entre familias y maestros

Uno de los aspectos más importantes de la participación de los padres es mantener una comunicación abierta con los maestros de su hijo. Al establecer y mantener canales de comunicación regulares, ya sea a través de reuniones cara a cara, llamadas telefónicas, correos electrónicos o mensajes de texto, puede mantenerse actualizado sobre el progreso de su hijo e identificar cualquier área en la que pueda necesitar apoyo adicional.

Además, la investigación ha demostrado que la participación de los padres puede tener un impacto positivo en el rendimiento académico de los estudiantes, por lo que es esencial asegurarse de comunicarse regularmente con los maestros de su hijo sobre su progreso.

Co-funded by the European Union

Trabajar con los maestros para apoyar el aprendizaje de los hijos

Además de la comunicación regular, puede apoyar el aprendizaje de su hijo trabajando con sus maestros. Esto podría implicar asistir a conferencias de padres y maestros, ser voluntario en el salón de clases de su hijo o participar en actividades escolares.

Trabajar en colaboración con los maestros no solo lo ayudará a comprender mejor cómo su hijo está progresando académicamente, sino que también le permitirá brindarle apoyo adicional en el hogar. Además, cuando toma un papel activo en la educación de su hijo, le está enviando el mensaje de que su éxito es esencial para usted, lo que puede motivarlo a dar lo mejor de sí en la escuela.

Formas de defender las necesidades de los hijos en la escuela

Como padre, usted es el mejor defensor de su hijo, por lo que debe saber cómo comunicar de manera efectiva sus necesidades a los maestros y demás personal de la escuela.

Si cree que su hijo no está recibiendo el apoyo que necesita en la escuela, hay algunas cosas que puede hacer: primero, intente reunirse con su(s) maestro(s) para discutir sus inquietudes; si eso no resuelve el problema, comuníquese con el director de la escuela; finalmente, si todavía no siente que su hijo está recibiendo el apoyo que necesita de la escuela, puede comunicarse con el superintendente del distrito.

Recuerde: es esencial ser cortés y respetuoso al defender a su hijo; el comportamiento agresivo o de confrontación solo obstaculizará sus esfuerzos.

Co-funded by
the European Union

Herramientas para participar con su hijo y sus necesidades educativas

Wizer y Canva son herramientas que ayudan a los padres a encontrar plantillas de aprendizaje. Con estas herramientas, puede buscar cosas como "hojas de trabajo de matemáticas" o "actividades de ortografía" para encontrar plantillas listas para usar que puede usar con su hijo.

La gamificación es una excelente manera de involucrar a los padres en la educación de sus hijos. Hay muchas herramientas disponibles que permiten a los padres jugar con sus hijos para apoyar su aprendizaje. Quizizz, Kahoot, Baamboozle, Plickers y Genial.ly son excelentes opciones para juegos basados en cuestionarios que los padres pueden jugar con sus hijos. Jigsaw y Blended Play son herramientas adicionales que se pueden jugar en línea o en el aula.

Google Drive es una excelente manera para que los padres se mantengan involucrados en la educación de sus hijos al monitorear sus notas, asignaciones, documentos y deberes. Con Google Drive, los padres pueden ver todo en lo que sus hijos están trabajando y ayudarlos a mantenerse organizados y al día.

Superar las debilidades en la cooperación entre maestros y padres

Abordar las debilidades potenciales en la comunicación y la colaboración es esencial para fortalecer la cooperación entre maestros y padres. Una de esas áreas de mejora podría ser la necesidad de pautas claras de comunicación entre padres y maestros. Para remediar esto, las escuelas pueden establecer protocolos de comunicación claros, incluidos los métodos de comunicación preferidos, las expectativas de tiempo de respuesta y las pautas para compartir información confidencial.

Otra área de mejora en la cooperación entre maestros y padres podría ser las barreras culturales o idiomáticas que impiden una comunicación efectiva. Las escuelas pueden abordar esto ofreciendo servicios de traducción, brindando capacitación en sensibilidad cultural para los maestros y organizando eventos que celebren la diversidad de la comunidad escolar.

Co-funded by
the European Union

Ejemplos de uso en el Aula

Canva Flashcards
Asignatura: Lengua (Vocabulario)
Nivel: 1º-4º
Tema: cualquier tema, desde sustantivos simples hasta profesiones en la sociedad.
Descripción

Las tarjetas didácticas son una excelente herramienta para enseñar palabras de vocabulario. Aquí hay algunos consejos para usarlos de manera efectiva:

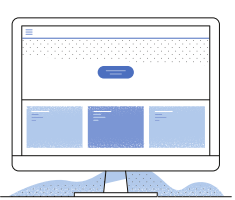
1. Elija un conjunto de palabras en las que desee centrarse. Esta podría ser una lista de palabras con las que su hijo tiene dificultades o palabras nuevas que desee introducir.

2. Escribe cada palabra en su tarjeta en Canva.com. También puede escribir la definición de la palabra en el reverso de la tarjeta.

3. Elija una pista visual para cada palabra para ayudar a su hijo a recordar el significado de la palabra. Esto podría ser una imagen, un símbolo o incluso un dibujo simple.

4. Presente las palabras a su hijo individualmente y pídale que le diga el significado de la palabra. A medida que identifiquen mejor las palabras, puede aumentar la dificultad presentando varias palabras y pidiéndoles que elijan la palabra correcta.

5. Revise regularmente las palabras con su hijo para asegurarse de que las recuerde. Puede hacer esto reservando tiempo cada día para revisar las tarjetas o incorporarlas en juegos y actividades.



Co-funded by
the European Union

Ejemplos de uso en el Aula

Co-funded by
the European Union

Ejemplos de uso en el Aula

Asignatura: Ciencias
Nivel: 5º
Tema: Planetas
Descripción

Al igual que el vocabulario, los padres pueden tomar ejemplos de Canva.com, como los planetas. Pueden ser de dos caras, revelando el nombre cuando se adivina, o de una cara como ejercicio de memoria. Estas tarjetas didácticas se pueden personalizar y utilizar de muchas maneras diferentes, según las necesidades del niño. Esta actividad no está hecha para enseñar o estudiar un tema complejo, sino para tener una experiencia atractiva para conectar a los padres con la experiencia de aprendizaje de sus hijos.

Co-funded by
the European Union

Establecimiento de reglas de comunicación

Para garantizar una comunicación fluida entre padres y maestros, es crucial establecer reglas de comunicación que sean claras y fáciles de seguir. Aquí están algunos ejemplos:
1.Comuníquese regularmente: debe establecer una rutina para la comunicación, como boletines mensuales, actualizaciones semanales o mensajes diarios, según las necesidades de su comunidad escolar.
2.Sea proactivo: los maestros deben comunicarse con los padres antes de que surjan problemas, proporcionar actualizaciones sobre el progreso de sus hijos y discutir posibles inquietudes.
3.Respete la privacidad: tanto los padres como los maestros deben tener en cuenta las preocupaciones sobre la privacidad al compartir información de los estudiantes. Comparta solo los detalles necesarios y evite discutir temas delicados en foros públicos o chats grupales.
4.Manténgase profesional: mantenga un tono profesional en todas las comunicaciones, evitando chismes o comentarios despectivos sobre los estudiantes, otros padres o el personal de la escuela.
5.Esté abierto a la retroalimentación: Fomente un diálogo abierto donde los padres y maestros puedan compartir sus preocupaciones y sugerencias para mejorar.

Conclusión

No se puede subestimar la importancia de las actividades colaborativas para la participación de los padres en la educación de sus hijos: las investigaciones han demostrado que cuando las familias y las escuelas trabajan juntas para apoyar el aprendizaje, los niños tienden a desempeñarse mejor en la escuela en general.

Para ayudar a los padres a sentirse más seguros al apoyar la educación de sus hijos, el módulo cubre varios temas, incluida la comunicación entre padres y maestros, trabajar con los maestros para apoyar a su hijo y formas de abogar por ellos en la escuela. Podemos crear un entorno de aprendizaje más efectivo al fortalecer la asociación entre padres, educadores y estudiantes.

Co-funded by
the European Union

Errores comunes en la educación en línea y cómo evitarlos

Partner:

ADNAN

Cuando llegó la pandemia, los administradores, maestros y estudiantes tuvieron que adaptarse a algunas situaciones que nunca podrían haber esperado. Ahora que muchos países han regresado a las aulas presenciales o combinadas, es hora de reflexionar sobre lo que hemos aprendido sobre el cambio al aprendizaje en línea.

Pasar de un aula presencial a un aula en línea ha sido un desafío importante para algunos docentes. ¿Cómo pueden estar seguros de que sus alumnos se están adaptando para el trabajo necesario en un entorno en el que no pueden verlos?

¿Qué cambios se supone que deben hacer en sus planes de lecciones? ¿Y cómo pueden los docentes y estudiantes, incluidos los que tienen NEE, acceder a los servicios de apoyo que necesitan?

Para proporcionar una educación en línea más calificada para los estudiantes, los maestros deben evitar algunos errores comunes que han surgido durante el proceso de educación en línea.

Co-funded by the European Union

Errores comunes en el campo de la literatura

- Dar conferencias largas: dado que tenemos menos posibilidades de controlar a los estudiantes en las clases en línea, no es lógico dar conferencias largas. El tiempo de exposición no debe exceder los diez minutos e, idealmente, menos; ¿por qué? Muchos tipos de investigación han demostrado que los estudiantes dejarán de mirar y perderán interés si este tiempo es demasiado largo.
- No adoptar un enfoque centrado en el estudiante: si el enfoque centrado en el estudiante no se aplica durante la clase en línea, el único enfoque está en el maestro. Los estudiantes están solos y desconectados unos de otros. En consecuencia, los estudiantes pueden volverse desinteresados, desconcentrados y perder oportunidades de descubrimiento colaborativo. A pesar de la naturaleza centrada en el docente de la enseñanza en línea, numerosas herramientas web permiten la creación de entornos para el trabajo en grupo, el intercambio de opiniones y la creación de materiales.
- No organizar el aprendizaje en múltiples formatos: cada niño tiene un estilo de aprendizaje diferente. Por lo tanto, esta diferenciación requiere estar preparado para diferentes necesidades de aprendizaje. Un estudiante puede necesitar más de una imagen, mientras que el otro prefiere aprender con audio. Otros estudiantes necesitan información en múltiples formatos para que los conceptos se mantengan. Incluso solo para una materia, un maestro debe preparar varios materiales como imágenes, audio, explicaciones verbales, etc. Otra cosa buena de la educación en línea es que les permite a los maestros preparar sus materiales de manera fácil y rápida.
- No desarrollar algunas estrategias, incluidos los estudiantes con necesidades educativas especiales: Enseñar educación especial en línea puede ser un desafío. Requiere un programa personalizado para satisfacer las necesidades de cada estudiante para que puedan aprender y tener éxito. Cuando comenzó el confinamiento, los educadores tuvieron que adaptar sus métodos de enseñanza habituales a una plataforma en línea para cumplir con los requisitos de los PI (Programas de educación Individualizada) de los niños. Estudiar desde la comodidad del hogar ofrece un ambiente relajado, seguro y amoroso. Los docentes deben idear estrategias, aprovechando la tecnología moderna para enriquecer la experiencia en línea con herramientas digitales que promuevan entornos de aprendizaje personalizados.

Co-funded by
the European Union

- **No involucrarse con los estudiantes:** los maestros deben motivar a los estudiantes mientras enseñan en línea. Conseguir la motivación para prestar atención a lo que dice el profesor y asistir a las actividades es mucho más complicado si el contenido no es atractivo. Por ejemplo, las clases de video en vivo pueden presentar desafíos únicos para los estudiantes que aprenden y piensan de manera inesperada. Los estudiantes que luchan con el enfoque, el manejo de la información sensorial o la ansiedad por la visibilidad pueden mostrar comportamientos que desafían el compromiso típico. Acciones como moverse nerviosamente, apagar las cámaras o moverse durante las reuniones pueden parecer desconectadas, pero son necesarias para que algunos participen en el aprendizaje.
- **Distancia entre profesor y alumnos:** La comunicación es fundamental cuando se trabaja a distancia. Es esencial verificar regularmente a nuestros estudiantes sobre sus necesidades y estar listo para ser flexible y receptivo a sus inquietudes. Pero en lugar de usar Whatsapp o correo electrónico como la única forma de comunicarse, ¿podría organizar un tiempo para sus alumnos después de las clases en línea?
- **Ser desorganizado:** ya sea en persona o en línea, ser desorganizado puede ser un problema. Por lo que la gestión del tiempo es sin duda una de las habilidades más valiosas para un docente, y con la transición a los formatos de enseñanza híbridos y en línea, se vuelve aún más valiosa. Los nuevos formatos requieren aún más tiempo para el aprendizaje y la adaptación, la coordinación y colaboración con compañeros, alumnos y padres, y para la resolución de situaciones inesperadas.
- **No informar a los estudiantes sobre los peligros del entorno en línea:** Otro tema es proteger a nuestros estudiantes de los peligros de los entornos en línea. Tener acceso a Internet puede ser excelente para los estudiantes. Pueden beneficiarse investigando temas escolares, comunicándose con sus profesores y amigos y jugando juegos interactivos en Internet. Internet ofrece una gran cantidad de información, pero presenta riesgos como contenido inapropiado, ciberacoso y problemas de derechos de autor. Los maestros deben guiar a los estudiantes en sitios web de Internet adecuados e interactuar éticamente en línea.

Co-funded by
the European Union

- **No pedir ayuda:** uno de los factores más importantes al pasar a la instrucción en línea es asegurarse de que los maestros entiendan cómo incorporar de manera efectiva nuevas tecnologías, herramientas y modelos de instrucción en sus planes de lecciones. Aunque tienen buenas intenciones, se ha revelado desde el comienzo de la educación en línea durante la pandemia que, lamentablemente, los maestros no están equipados para brindar una educación en línea calificada, principalmente debido a la falta de habilidades digitales. El error que cometieron los maestros aquí fue no pedir ayuda. Tuvieron algunos problemas de adaptación durante el proceso, excepto aquellos que ya estaban interesados en las herramientas web utilizadas en los campos de la educación y tenían experiencia en proyectos colaborativos donde la tecnología se usaba de manera efectiva. Para llenar este vacío, se han organizado muchos seminarios en línea, proyectos o nuevas plataformas para docentes y, por lo tanto, los docentes con experiencia y sin experiencia se reúnen en esas reuniones o plataformas. Pero un maestro primero debe sentir esa necesidad y no debe dudar en buscar ayuda.
- **Ignorar la estética y el diseño:** el entorno debe ser vívido mientras se enseña en línea para atraer la atención de los estudiantes. Aunque una parte del tiempo se dedica a planificar los edificios escolares y las aulas, tanto en términos de marco como de trabajo, se dedica un esfuerzo menor a la "apariencia" de los cursos en línea. Numerosos profesores consideran la utilidad como una preocupación esencial pero lo visual como un elemento adicional. Esta necesidad de planificación visual durante los cursos en línea existe fundamentalmente porque la mayoría de los profesores, formadores, creadores de cursos y diseñadores no tienen una base en la comunicación visual. Pero el poder de los elementos visuales no debe subestimarse porque cuanto más visual sea una entrada, más probable será que se reconozca. Para hacer eso, el uso de herramientas de visualización puede ser útil. Uno de ellos es Canva. Es una plataforma de diseño gráfico que permite a los usuarios crear gráficos, presentaciones, carteles y otro contenido visual para redes sociales. Se puede usar en la web y en dispositivos móviles e integra millones de imágenes, fuentes, plantillas e ilustraciones.

Co-funded by
the European Union

- **Uso de Whatsapp o Emailing como única fuente de comunicación:** Debido a la incompetencia en la enseñanza en línea, muchos docentes utilizan la aplicación Whatsapp para realizar actividades docentes. Es una aplicación de mensajería gratuita con muchas funciones, como mensajes ilimitados, multimedia y chats grupales. Especialmente permitió a los profesores comunicarse con sus alumnos al instante. Sin embargo, después de un tiempo, muchos docentes se vieron abrumados por numerosos mensajes que los agobiaban e irritaban, principalmente si tenían más de un grupo o grupos de más de 15 estudiantes. Debido a que la inundación de mensajes, la pérdida de tiempo y la fatiga visual fueron algunos de los inconvenientes específicos observados en la pantalla.
- **No adaptar las herramientas de evaluación presenciales a la educación en línea:** un error común que cometen los maestros cuando trasladan la instrucción en línea es esperar que puedan instruir de manera justa los programas educativos como lo han hecho continuamente. Por lo tanto, deben ser más precisos en su percepción del intercambio de aparatos de evaluación cara a cara como lo son en situaciones en línea. Ahora que la evaluación es crucial para un aprendizaje efectivo, los docentes deben saber cómo adaptarla a la educación en línea. Existe un debate continuo sobre si la evaluación electrónica, especialmente dentro de la forma comúnmente utilizada de preguntas de opción múltiple, puede beneficiar el aprendizaje profundo. Sin embargo, los estudios han establecido que las evaluaciones bien diseñadas, contando con preguntas de opción múltiple, permiten la evaluación de capacidades cognitivas superiores, como la capacidad de reflexión e investigación esenciales.

Co-funded by
the European Union

Estrategias para evitar estos errores

- **Gestión de voz y tono:** recuerda ajustar tu entonación. La gestión de la voz y el tono son esenciales si no quieres aburrir a los niños. Si bien esto es importante para la educación presencial, es un tema que requiere atención adicional en la educación en línea. Los maestros deben tener cuidado de no hablar en un tono demasiado nivelado. Se sugiere cambiar su inflexión y volumen para mantener a los estudiantes interesados. No estés ansioso por "meterte en el personaje" y divertirte un poco; ¡sus alumnos prestarán atención y será más probable que su lección se quede!
- **Formulación de estrategias de enseñanza:** para los maestros nuevos en el aprendizaje a distancia, puede ser problemático saber qué procedimientos de instrucción en línea funcionan mejor o por dónde empezar. Su educación debe ser una combinación de sincrónica (ocurriendo en tiempo real) y asincrónica (no programada y a su propio ritmo). La educación sincrónica a través de llamadas telefónicas, lecciones en video o chats en vivo permite a los estudiantes hacer preguntas y establecer conexiones con usted y entre ellos. Los ejercicios asincrónicos, como las hojas de diálogo o las direcciones grabadas, permiten que sus suplentes completen las tareas a su propio tiempo y ritmo. Ambos estilos tienen sus beneficios y son esenciales en sus formas de reivindicación.
- **Políticas flexibles de enseñanza y evaluación, incluidos los estudiantes con NEE:** dentro del aula, los estudiantes con NEE pueden obtener administraciones extraíbles con profesionales para educarlos sobre las habilidades necesarias para el centro, la resolución de problemas y la autorregulación emocional o conductual. En línea, es realmente un desafío proporcionar ese mismo refuerzo de "ojos en el niño" y "tiempo real". Una de las estrategias que surgieron una y otra vez en mis comunidades en línea fue utilizar salas de reuniones individuales y de grupos pequeños en Zoom. Este refuerzo virtual "push-in" puede brindar a los niños con SEN instrucción adicional, apoyo y respaldo en medio de tareas que tal vez no puedan realizar de manera autónoma dentro del grupo expansivo. Es crucial aclarar cómo ajustar el trabajo al nivel apropiado. A veces, los estudiantes pueden recibir tareas a su nivel, asignaciones alternativas con el mismo objetivo o tareas concisas que se centran en la calidad sobre la cantidad, como resolver problemas matemáticos alternativos.

Co-funded by the European Union

- **Gestión del tiempo (para profesores):** la gestión del tiempo es crucial para los profesores, especialmente en la transición a entornos de aprendizaje combinados y en línea. Estos entornos exigen más tiempo para la adaptación, la colaboración y el abordaje de situaciones inesperadas. Con respecto a esto, hay ideas, consejos y técnicas especiales para ayudar a los instructores a progresar en sus hogares en la administración del tiempo. Por lo tanto, encuentran suficiente tiempo para sus necesidades personales y profesionales, sintiéndose confiados, relajados y positivos. La gestión eficaz del tiempo tiene como objetivo optimizar las tareas dentro del tiempo disponible, evitando convertirse en víctimas del tiempo. Los consejos incluyen: priorizar las tareas diarias, evitar la procrastinación excesiva, prepararse para emergencias y priorizar el tiempo personal.
- **Haga que sus lecciones sean interactivas y atractivas con las herramientas Web 2:** para aumentar la participación de los estudiantes en las clases en línea, utilice herramientas como Nearpod. Esta herramienta dinámica permite a los estudiantes participar con sus dispositivos importando el formato pdf o PowerPoint existente y agregando elementos interactivos como respuestas escritas, cuestionarios y tableros colaborativos. Puede separar el tipo y la dificultad de las tareas según las necesidades específicas de los suplentes. Flipgrid ofrece una excelente plataforma para discusiones asincrónicas en su comunidad en línea, con estudiantes que registran respuestas a preguntas publicadas e interactúan a través de videos. Para debates escritos, Google Classroom permite publicar tareas, lo que permite a los alumnos responder e interactuar con las contribuciones de los demás.
- **Transformación de cursos de lectura de clase grande en módulos pequeños:** para reemplazar la mayor parte del tiempo de lectura con actividades de aprendizaje activo, con la ayuda de un libro electrónico o módulos de aprendizaje multimedia basados en la web preparados por el maestro, los estudiantes pueden tener la oportunidad de estudiar en cualquier momento que crean conveniente. Por lo tanto, facilita el aprendizaje autónomo de los estudiantes. De esta manera, la mayor parte del tiempo de clase se reemplazó con actividades de aprendizaje activo, incluidas la discusión y la resolución de problemas.

Co-funded by
the European Union

- **Grabar conferencias en línea y proporcionar materiales de autoaprendizaje:** los ejercicios asincrónicos, como hojas de discurso o direcciones grabadas, permiten que sus suplentes completen las tareas a su tiempo y ritmo deseados. Use grabaciones de pantalla para pregrabarse a usted mismo y sus lecciones. Para las presentaciones de PowerPoint que ha creado, los programas de grabación de pantalla como Zoom u OBS le permiten grabar su introducción en la pantalla mientras habla y toca las diapositivas.
- **Supervisión y comentarios possincrónicos:** Permitir que 10 minutos después de una lección en vivo para que los estudiantes ingresen temprano para conversar con usted y entre ellos puede ser una forma increíble de cultivar asociaciones imperativas e informales. Para construir una comunidad en línea de apoyo, los maestros pueden permanecer conectados durante 10 a 20 minutos después de las reuniones sincrónicas en línea para permitir que nuestros estudiantes se comuniquen con maestros y amigos, compartan sus puntos de vista y obtengan supervisión y comentarios individuales. Si es concebible, tenga un descanso de media hora una vez a la semana, donde los estudiantes puedan iniciar sesión en una feria de salón de actos en vivo para pasar el rato. En caso de que la discusión se afloje o sea necesaria, puede alentar los temas con divertidas actividades para romper el hielo y preguntas tipo "¿preferirías?".
- **Apoyo docente a través de grupos de discusión en línea/uso de MOOC en las escuelas:** aunque no vea a sus asociados en el pasaje todos los días, siguen siendo uno de los activos más rentables que podrá encontrar. Puede ser fácil sentirse desconectado trabajando solo en casa, pero recuerde comunicarse y preguntar qué están haciendo sus instructores en sus aulas virtuales. Todos están investigando y probando nuevas metodologías e instrumentos como el suyo, y compartir sus descubrimientos cotidianos beneficia a todos. Para hacer eso, necesitan desarrollo profesional cuidadosamente planificado y recursos apropiados. Los docentes también se apoyarían y motivarían mutuamente a lo largo del MOOC y brindarían estructura a su aprendizaje al ofrecer un lugar y un tiempo para trabajar de manera efectiva.

Co-funded by
the European Union

- **Etiqueta de seguridad electrónica y cursos en línea de eTwinning sobre Seguridad electrónica y ética de eTwinning:** El acceso a la Web puede ser brillante para los estudiantes. Pueden beneficiarse de él indagando sobre materias escolares, comunicándose con sus profesores y compañeros y jugando recreaciones de forma inteligente. Puede ser un aparato fantástico para inducir cualquier dato que deseen alcanzar. Sin embargo, internet tiene muchas desventajas, como contenidos inapropiados, ciberacoso, desinformación, etc. Para mantener a los alumnos alejados de ellos, el personal del colegio debe conocerlos y trasladarles la información necesaria. Un importante centro de formulación de políticas para maestros, directores de escuelas y administradores de TI, la etiqueta de seguridad electrónica permite a las escuelas tomar medidas para evaluar, mejorar y fortalecer su seguridad en línea. Gracias a eSafety Label, es posible que las escuelas revisen su propia infraestructura, políticas y prácticas de seguridad en línea de acuerdo con los estándares nacionales e internacionales.
- **Gamificación para la Regulación del Aprendizaje y Evaluación Formativa:** Durante el proceso de aprendizaje, cada estudiante debe ser valorado para ver los efectos de las acciones del docente. En ese momento, se pueden introducir ajustes de acuerdo a las necesidades del estudiante. Esto se conoce como evaluación formativa, diseñada para proporcionar retroalimentación de diagnóstico a profesores y alumnos durante el proceso de aprendizaje. En este punto, un e-quiz gamificado puede ser una excelente solución para un sistema de evaluación formativa. El uso de la gamificación y los formularios de Google pueden ser útiles, ya que pueden convertir la evaluación formativa en algo divertido. Formule estrategias de enseñanza en línea como foros de discusión, bromee o comparta contenido entretenido y use gamificación como salas de escape, cuestionarios en línea, rompecabezas, etc. Finalmente, desarrolle las habilidades de aprendizaje de los estudiantes y bríndeles cierta autonomía.

Co-funded by
the European Union

Como idea de gamificación, aquí hay una imagen de un escape room virtual durante una clase en línea:

Como idea de gamificación, aquí hay una imagen de un cuestionario en línea durante una clase a distancia:

Co-funded by the European Union

Consejos para la evaluación en la educación en línea: la evaluación es una de las partes esenciales del aprendizaje en línea. Como hay menos comunicación entre estudiantes y profesores, la expectativa de desempeño de los estudiantes también difiere. Esto puede causar dificultades a los profesores en las evaluaciones. El uso de la gamificación y los formularios de Google pueden ser útiles, ya que pueden convertir la evaluación formativa en algo divertido.

Se debe alentar a los docentes a evitar implementar los exámenes clásicos debido a sus inconvenientes. Los profesores deben mantener un banco de preguntas donde cada alumno pueda obtener un conjunto diferente de preguntas equivalentes. También propuso mezclar y aleatorizar preguntas para los examinados. Una posible solución es con la ayuda de dos herramientas Web para personalizar la experiencia de evaluación, donde los alumnos participan activamente en actividades contextualizadas.
Se puede sugerir que el maestro coloque un enlace después de cada módulo que lleve a los estudiantes a una herramienta de evaluación en línea. Así, pueden evaluar todo el proceso con los alumnos durante el curso.

Aunque las actividades de aprendizaje activo reemplazan una gran cantidad de tiempo de clase, el estilo de evaluación del maestro sigue siendo el mismo. El profesor puede hacer la evaluación inmediatamente después de completar el módulo o en el momento programado.

En lugar de evaluaciones formativas, se pueden utilizar algunas otras estrategias para los estudiantes con NEE. El maestro puede usar métricas, rúbricas y evidencia anecdótica para medir el éxito. Las métricas pueden contener la cantidad de inicios de sesión, mensajes de texto, llamadas telefónicas de los padres, tareas de clase completadas o incluso la cantidad de intentos de creación de videos, incluso si no están completos. Es bueno saber cómo están respondiendo los niños. ¿Están entusiasmados y comprometidos? Si no, ¿podría cambiar la forma en que presenta el material?

Co-funded by
the European Union

ERRORES COMUNES	ESTRATEGIAS PARA EVITARLOS
Dar clases excesivamente largas	Gestión de voz y tono
No adoptar un enfoque centrado en el estudiante	Formulación de estrategias de enseñanza
No organizar aprendizajes en múltiples formatos	Transformación de cursos largos en módulos pequeños. Grabación de explicaciones en línea y suministro de materiales de autoaprendizaje
No desarrollar algunas estrategias incluyendo a los alumnos NEE	Políticas flexibles de enseñanza y evaluación incluyendo a los alumnos NEE
No comprometerse con los estudiantes	Haga que sus lecciones sean interactivas y atractivas con recursos Web 2.0
Distancia entre profesor y alumnos	Supervisión y retroalimentación possincrónica
Ser desorganizado	Gestión del tiempo (Para profesores)
No informar a los estudiantes sobre los peligros del entorno en línea.	Cursos en línea de eTwinning Seguridad electrónica y ética de eTwinning
No pedir ayuda	Apoyo docente a través de grupos de discusión en línea/uso de MOOC en las escuelas
Ignorar la estética y el diseño.	Elaborar lecciones interactivas y atractivas con las herramientas Web 2.0
Usar Whatsapp o los correos electrónicos como única fuente de comunicación	Gamificación para la Regulación del Aprendizaje y la Evaluación Formativa
No adaptar las herramientas de evaluación presencial a las online	Consejos para la evaluación en la educación en línea

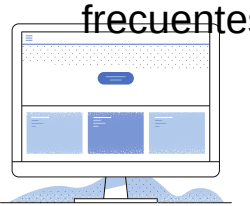
Co-funded by the European Union

Ejemplos de uso en el Aula

1. Asignatura: Geología
Nivel: 1ºESO
Lección: Planetas
Estrategia: Transición de conferencias grandes a módulos pequeños / Desarrollo de estrategias de enseñanza
Descripción: Cada planeta es un módulo dentro del sistema solar, utilizando las herramientas visuales interactivas de Genially. Los maestros colocan íconos interactivos para cada planeta, brindando el conocimiento, los enlaces y los videos necesarios. Asignar esto como tarea permite más tiempo para el aprendizaje activo en clase.
Sugerencia: tenga un plan de respaldo con información esencial durante la clase en línea en caso de problemas. Grabe la lección y proporcione materiales de autoaprendizaje para los estudiantes que necesiten ayuda adicional o deseen repasar.

2. Asignatura: Inglés
Nivel: 2ºESO
Tema: Turismo

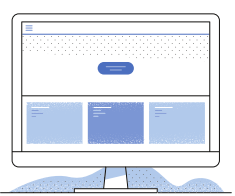
Estrategia: Lecciones interactivas con herramientas Web 2 / Enseñanza flexible, apoyando a estudiantes con NEE / Grabación de conferencias en línea y materiales de autoaprendizaje
Descripción: Los estudiantes presentan los lugares que visitaron antes de la lección, usando Flipgrid para crear y compartir videos. Las propinas incluyen alojamiento, atracciones, comida y recuerdos. La asignación de tareas permite a los alumnos con NEE estudiar en la comodidad de sus hogares.
Sugerencia: Los estudiantes autistas pueden beneficiarse de la separación social durante el trabajo escolar. Los estudiantes que luchan por concentrarse pueden ver videos grabados varias veces. Aquellos con tratamientos médicos frecuentes pueden acceder a Wi-Fi en los hospitales para seguir aprendiendo.



Co-funded by the European Union

Ejemplos de uso en el Aula

3. Asignatura: Inglés
Nivel: 5º
Tema de la lección: Preposiciones de ubicación
Estrategia: Gamificación para la regulación del aprendizaje y la evaluación formativa/Haga que sus lecciones sean interactivas y atractivas usando herramientas Web 2/Apoyo al maestro a través de grupos de discusión en línea/Uso de MOOC en las escuelas/Gestión del tiempo (maestros enemigos)
Descripción: El profesor abre una presentación creada con Google Slides, pregunta qué es un 'Escape Room' y recoge algunas ideas. Luego, el maestro comparte el enlace 'Escape Room' para que los estudiantes comiencen el juego. El primer nivel es el más fácil. Los niños buscan las pistas correctas e intentan encontrar la contraseña para escapar. Se supone que deben completar los espacios en blanco y formar la contraseña. Después de eso, hay otro nivel. En esta sala, hay una pista correcta y una falsa. La pista correcta es un juego de correspondencias creado en Wordwall. Los estudiantes deben hacer coincidir las preposiciones con imágenes para la contraseña. Y luego, está el nivel final. Hay dos pistas con la misma lógica. Los estudiantes detectan las diferencias entre las dos imágenes y forman la contraseña en la correcta.
Sugerencia: Preparar una sala de escape virtual puede ser un desafío para los profesores, no solo porque requiere el uso de algunos tipos de herramientas web como Canva, Genially, Google Sites, etc., sino también porque lleva algún tiempo prepararlo. Para las dos herramientas Web, un profesor puede aprender muchas cosas relacionadas con ellas asistiendo a cursos profesionales como cursos en línea eTwinning o MOOC. Y lleva tiempo, por lo que los profesores pueden organizar su tiempo de manera más razonable mediante la creación de listas de verificación en línea con la ayuda de algunas herramientas o aplicaciones web. Después de esto, el resultado será satisfactorio porque gamificar la clase en línea hace que los estudiantes se involucren. Cambia positivamente la actitud de los estudiantes, quienes apenas se molestan en encender sus cámaras durante la clase.



Co-funded by
the European Union

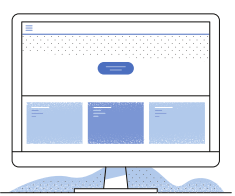
Ejemplos de uso en el Aula

4. Asignatura: General a todas las asignaturas
Nivel: Aplicable a todos los cursos
Tema de la lección: Seguridad electrónica y desinformación
Estrategia: Etiqueta de seguridad electrónica y cursos en línea eTwinning

Descripción: Usando imágenes y preguntas, el maestro genera una discusión sobre los aspectos no deseados de Internet. Los estudiantes reciben sitios web confiables y se dividen en grupos para investigar la seguridad electrónica y la desinformación. El profesor hace preguntas para promover la autoprotección en línea. Juntos, establecen reglas de seguridad electrónica, comportamientos éticos y respuestas a encuentros no deseados en línea. Los estudiantes crean carteles en línea para reforzar estas reglas durante todo el año.
Sugerencia: Realice esta actividad al principio del trimestre para crear conciencia. Canva, con su modo educativo, ofrece un entorno seguro y controlado por el profesor para hacer carteles.

5. Asignatura: General a todas las asignaturas
Nivel: Aplicable a todos los cursos

Estrategia: Supervisión post-síncrona y retroalimentación
Descripción: El maestro alienta a los estudiantes a contactarlos con el contenido, la tecnología o las dificultades de horario. Permanecen conectados durante 10-20 minutos después de las reuniones en línea para conversación y supervisión individual. Temas como descubrimientos, noticias o cualquier cosa relacionada con el arte pueden ser informales.
Sugerencia: Estar atentos a los horarios de los alumnos para organizar este tiempo. Si no está disponible, programe una hora durante la clase semanal o mensualmente. Decida un tema de antemano utilizando una encuesta en línea o una aplicación de sondeo.



Co-funded by
the European Union

Gestión del estrés

Partner:

EDUKOPRO

El manejo del estrés es crucial para que los maestros realicen su trabajo y mantengan su bienestar de manera efectiva. La enseñanza puede ser una profesión estresante y abrumadora, y el estrés puede afectar mental y físicamente a las personas. Comprender cómo afecta el estrés a los maestros y estudiantes es esencial para desarrollar estrategias efectivas de manejo del estrés. En esta base teórica, exploraremos la naturaleza del estrés, el papel del manejo del estrés y las técnicas específicas para ayudar a los maestros y estudiantes a manejar el estrés.

¿Qué es el estrés?

El estrés es el malestar físico, emocional y psicológico que resulta de cualquier cambio o demanda en un individuo. El estrés puede surgir de varios factores estresantes, como los plazos de trabajo, las finanzas, la dinámica familiar y los problemas de relación. El estrés es la reacción del cuerpo a cualquier cosa que requiera atención o acción, y todo el mundo lo experimenta hasta cierto punto. El estrés crónico, que ocurre cuando se mantienen niveles altos o bajos de estrés durante un período prolongado, puede provocar varios problemas de salud.

Efectos del estrés:

El estrés puede tener un impacto negativo en la salud física y mental, lo que lleva a afecciones como enfermedades cardíacas, úlceras, depresión y trastornos de ansiedad. Cuando las personas están relajadas y presentes en el momento, duermen lo suficiente, mantienen un peso saludable y mantienen la presión arterial bajo control a través de opciones de estilo de vida, experimentan poco estrés y se asocian con resultados de salud positivos.

Co-funded by
the European Union

¿Qué papel juega la gestión del estrés?
El manejo del estrés es crucial para las personas que enfrentan estrés, incluidos los maestros y los estudiantes. Las técnicas efectivas de manejo del estrés permiten a las personas lidiar con el estrés sin sentirse abrumadas o impotentes. La identificación de las fuentes de estrés y el desarrollo de mecanismos de afrontamiento adaptados a las necesidades del individuo son fundamentales para controlar el estrés. Técnicas como la meditación, los ejercicios de respiración profunda, la relajación muscular y la creación de una rutina posterior a la escuela pueden ser beneficiosas para reducir el estrés.

¿Cuál es el impacto del estrés en los maestros?
La enseñanza puede ser estresante y el estrés se ha relacionado con el bienestar emocional de los docentes. Los docentes que informan niveles más altos de desafíos diarios de enseñanza tienen una menor satisfacción con la vida y niveles más altos de estado de ánimo negativo y dolor emocional. El estrés puede generar una actitud negativa hacia la enseñanza y una reducción del placer en el rol docente, lo que puede dañar su bienestar emocional. Además, los docentes estresados pueden tener niveles más bajos de autoeficacia en sus funciones docentes y desarrollar enfermedades psicológicas como ansiedad y depresión.

¿Cuáles son los efectos del estrés en el proceso educativo de aprendizaje digital de los estudiantes?
El manejo del estrés es fundamental para el éxito académico y los maestros juegan un papel importante en ayudar a los estudiantes a manejar los niveles de estrés. El estrés puede tener un impacto negativo en la vida personal y social de los estudiantes; los niveles de estrés y las emociones deterioran la motivación, la concentración y la capacidad de cuidar de uno mismo. El estrés crónico puede provocar ansiedad, depresión, aburrimiento y dificultad para concentrarse en el trabajo escolar o las tareas escolares, lo que resulta en un bajo rendimiento académico. Los maestros deben ser conscientes de los signos de estrés de sus alumnos y brindarles el apoyo adecuado.

Co-funded by
the European Union

Conclusión:
La gestión del estrés es crucial para que los maestros y estudiantes mantengan su bienestar y éxito académico. Las técnicas efectivas de manejo del estrés pueden ayudar a las personas a lidiar con el estrés en sus vidas y reducir los impactos negativos del estrés. Al identificar las fuentes de estrés y desarrollar mecanismos de afrontamiento adaptados a sus necesidades, las personas pueden manejar el estrés de manera efectiva y mejorar su salud general y su desempeño laboral o académico.

El estrés puede causar malestar físico, emocional y psicológico; el manejo del estrés puede ayudar a reducir estos efectos. Comprender cómo afecta el estrés a las personas es esencial para determinar qué estrategias de afrontamiento funcionan mejor. El manejo del estrés es necesario para las personas que enfrentan estrés, ya que el estrés causa diversos problemas, como enfermedades cardíacas, úlceras, depresión y trastornos de ansiedad.

Los profesores deben gestionar sus niveles de estrés y los de sus alumnos. El estrés docente se ha relacionado con el bienestar emocional de los docentes, afectando su actitud hacia la enseñanza y disminuyendo su bienestar emocional. La tarea y el estrés están comúnmente asociados, y se sugiere crear un área de tarea, eliminar las distracciones y crear una rutina posterior a la escuela para reducir los niveles de estrés. Los niveles de estrés pueden afectar la vida personal y social de los estudiantes, lo que afecta su capacidad para concentrarse en las tareas de aprendizaje y conduce a un rendimiento académico deficiente. Las técnicas inmediatas de alivio del estrés, como los ejercicios de respiración profunda o las experiencias sensoriales, pueden ayudar a las personas a controlar sus niveles de estrés en el momento presente.

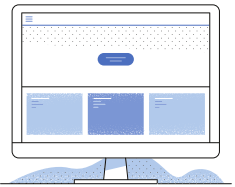
Co-funded by
the European Union

Ejemplos de uso en el Aula

1. Asignatura: Civismo
Nivel: 4º- 3ºESO
Tema de la lección: Liberar el estrés
Descripción:
Esta lección se enfoca en la liberación del estrés para estudiantes de 4° a 3°ESO. El maestro facilita un ejercicio de respiración profunda en el que los estudiantes se paran o se sientan cómodamente, cierran los ojos y visualizan un pequeño globo en la parte inferior del abdomen. Inhalan por la nariz, imaginando que el globo se infla, y exhalan por la boca, imaginando que el globo se desinfla. Los estudiantes repiten el ejercicio diez veces y se les anima a seguir practicando en diversas situaciones. La extensión consiste en enseñar la técnica a otros, promoviendo la relajación a través de la respiración profunda.

Instrucciones:
1. Párese derecho o siéntese cómodamente con espacio alrededor
2. Relaja brazos y manos
3. Relaja el cuerpo
4. Cierra los ojos
5. Visualiza un globo en la parte baja del abdomen
6. Inhala lenta y profundamente por la nariz, llenando el globo y sostén
7. Exhala lentamente por la boca, desinflando el globo
8. Coloque una mano sobre el abdomen para sentir el movimiento.
9. Repita al menos diez veces

Pregunte a los estudiantes sobre sus sentimientos después del ejercicio.
Extensión:
Practique con la clase varias veces para lograr la comodidad en la respiración profunda. Fomentar la práctica independiente y compartir la técnica con amigos o familiares. A medida que se forma el hábito, los estudiantes usarán naturalmente la respiración profunda para relajarse.



Co-funded by
the European Union

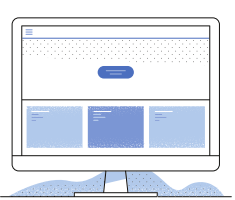
Ejemplos de uso en el Aula

2 Asignatura: Educación Física
Nivel: Aplicable a todos los cursos
Tema: Relajación Progresiva (Relajación Muscular Profunda)
Objetivo: los estudiantes aprenden la relajación muscular profunda como una actividad fácil para reducir el estrés.

Sugerencia
No se necesitan materiales (Consejo: Muestre a los estudiantes diagramas/ilustraciones/modelos de músculos humanos para ayudarlos a identificar/visualizar grupos de músculos en preparación para el ejercicio)

Contenido: El maestro/facilitador introduce el concepto de que la relajación es una excelente manera de reducir el estrés. Dígales a los estudiantes que harán una actividad que los ayudará a relajarse contrayendo y relajando diferentes grupos de músculos en sus cuerpos. Los estudiantes pueden sentarse o acostarse boca arriba (según el espacio).
Demuestre/modele cada paso para los estudiantes en preparación para su participación. Luego lea y modele las siguientes instrucciones para sus alumnos dos veces para cada dirección:

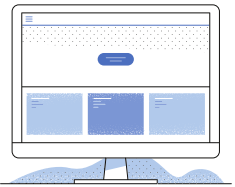
1. Levanta las cejas y arruga la frente. Trate de tocar la línea del cabello con las cejas. Sostén por 5 segundos... y relájate.
2. Frunce el ceño. Sostén por 5 segundos... y relájate.
3. Cierra los ojos lo más fuerte que puedas. Dibuja las comisuras de la boca hacia atrás con los labios cerrados. Sostén por 5 segundos... y relájate.
4. Abre los ojos y la boca lo más que puedas. Sostén por 5 segundos... y relájate. Siente el calor y la calma en tu rostro.
5. Estire los brazos frente a usted. Cierra el puño con fuerza. Sostén por 5 segundos... y relájate. Siente el calor y la calma en tus manos.



Co-funded by the European Union

Ejemplos de uso en el Aula

6. Estire los brazos hacia los lados. Imagina que estás empujando contra una pared invisible con tus manos. Sostén por 5 segundos... y relájate.
7. Doble los codos y forme un músculo en la parte superior del brazo. Sostén por 5 segundos... y relájate. Siente cómo la tensión abandona tus brazos.
8. Levanta los hombros. Intenta que tus hombros toquen tus orejas. Sostén por 5 segundos... y relájate. 9. Arquee la espalda lejos del respaldo de su silla (o del piso). Sostén por 5 segundos... y relájate.
10. Redondea tu espalda. Trate de empujarlo contra el respaldo de su silla (o contra el piso). Sostén por 5 segundos... y relájate. Siente la tensión abandonando tu espalda.
11. Apriete los músculos de su estómago. Sostén por 5 segundos... y relájate.
12. Tense los músculos de la cadera y los glúteos. Sostén por 5 segundos... y relájate.
13. Tense los músculos de los muslos presionando las piernas lo más cerca posible. Sostén por 5 segundos... y relájate.
14. Doble los tobillos hacia su cuerpo tanto como pueda. Mantén la posición durante 5 segundos... y relájate.
15. Doble los dedos de los pies hacia abajo tanto como pueda. Sostén por 5 segundos... y relájate. Siente cómo la tensión abandona tus piernas.
16. Tensa todos los músculos de todo tu cuerpo. Mantén la posición durante diez segundos... y relájate. Deja que todo tu cuerpo esté pesado y tranquilo. Siéntese tranquilamente (o acuéstese tranquilamente) y disfrute de esta relajación durante un par de minutos.

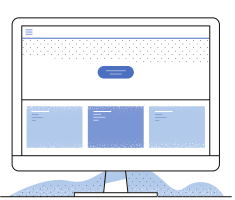


Co-funded by
the European Union

Ejemplos de uso en el Aula

3 Asignatura: Educación Física
Nivel: Aplicable a todos los cursos
Objetivo: Introducir a los estudiantes a la meditación como una actividad efectiva y ampliamente practicada que puede reducir el estrés.
Tema: Meditación simple

Descripción
Presente a los estudiantes la actividad discutiendo la práctica generalizada de la meditación en todo el mundo.
Verifique con los estudiantes mostrando con las manos cuántos han hecho meditación antes (por ejemplo, en la práctica de artes marciales, en un templo, en una iglesia).
¿Podría explicar a los estudiantes que calmarán sus cuerpos, mente y espíritu a través de esta actividad? OPCIONAL: Haga que los estudiantes tomen su frecuencia cardíaca antes de que comience la actividad y después del ejercicio de meditación.
Instrucciones: Calentamiento (Opcional: tome la frecuencia cardíaca y anótela)
1. Comience sentándose cómodamente, en equilibrio y relajado (si está sentado en una silla, con los pies en el suelo). Respira tranquilo y desde el abdomen/"respiración del vientre" (no respiración del pecho).
2. Practique algunas respiraciones profundas con el grupo.
3. Gire la cabeza en círculos fáciles y lentos; cambie de dirección y gire en círculos lentos y fáciles.
4. Mira hacia arriba; inclina la cabeza hacia atrás. Mira abajo; pon tu barbilla en tu pecho.
5. Deje caer los brazos y las manos a un lado y agítelos suave y rápidamente.
6. Levante los pies del suelo y sacuda las rodillas suave y rápidamente.
7. Enderezar la columna mientras medita.

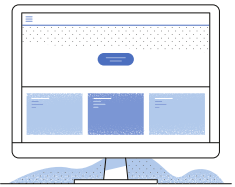


Co-funded by the European Union

Ejemplos de uso en el Aula

Practica (repetir dos veces)

8. Esto se hace EN SILENCIO.
9. Cuando el maestro diga: “Cierra los ojos”, cierra los ojos. [Una vez que tus ojos estén cerrados, relaja tu mente y no trates de pensar en nada; lentamente, tu mente se despejará y se relajará] Cuando el maestro diga: “Abre los ojos”, abre los ojos.
10. Ahora, siéntese derecho, relajado y equilibrado.
11. “Cierra los ojos” (transcurren dos minutos)
12. “Abre los ojos”.
13. Check-in con los estudiantes: ¿cómo fue eso? (Los estudiantes pueden dar pulgares hacia arriba o hacia abajo). Ahora todos practican de nuevo.
14. Repita el ejercicio: “Cierre los ojos”… transcurran dos minutos… “Abra los ojos” (Opcional: tome la frecuencia cardíaca y compárela con la frecuencia cardíaca antes de la meditación)
15. Comuníquese con los estudiantes

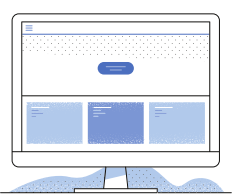


Co-funded by
the European Union

Ejemplos de uso en el Aula

4 Asignatura: Educación Física
Nivel: 4º- 3ºESO
Tema: Imágenes visuales

Descripción
El maestro guía a los estudiantes a través de imágenes visuales para relajarse. Instrucciones: 1. Los estudiantes se sientan cómodamente
2. Hable con calma y despacio, dándoles tiempo para que visualicen cada paso
3. Crear un escenario adecuado a su edad e intereses. Ejemplo: Cierra los ojos e imagina una hermosa playa con un cálido sol, una suave brisa marina, palmeras y gaviotas. Camine sobre la arena, siéntala bajo los pies y deje que el agua cubra sus pies. Salta al agua y luego relájate en tu toalla. Abraza el ambiente pacífico y las sensaciones. Inhala profundamente y permanece como desees. Antes de partir, libera tus cargas visualizándolas como objetos y arrojándolas al océano. Mira cómo se hunden y se los llevan. Sea agradecido y disfrute de un regreso pacífico.
4. Practique de 10 a 20 minutos, dependiendo del nivel de grado. 5. Permita que los estudiantes informen y discutan sus experiencias en parejas, grupos pequeños o como clase.



Co-funded by
the European Union

Ejemplos de uso en el Aula

Tema 2 Reducir el estrés inducido por la falta de conocimientos, habilidades y otras fuentes digitales.

Lección 1: Habilidades de alfabetización digital

Nivel: 6ºC-2ºESO

Objetivo: Los estudiantes aprenderán habilidades de alfabetización digital para ayudar a reducir el estrés y la ansiedad causados por la falta de conocimientos y habilidades.

Descripción: Comience la lección discutiendo la importancia de las habilidades de alfabetización digital y los efectos adversos de no tener estas habilidades. Proporcione a los estudiantes recursos como tutoriales en línea, sitios web de alfabetización digital y videos para ayudarlos a desarrollar sus habilidades. Demostrar cómo buscar información en línea de manera efectiva y evaluar y citar las fuentes correctamente. Luego, pida a los estudiantes que practiquen estas habilidades en grupos pequeños o en parejas. Finalmente, pida a los estudiantes que reflexionen sobre cómo estas habilidades pueden ayudarlos a reducir el estrés y la ansiedad.

Lección 2: Mindfulness y Desintoxicación Digital

Edad: 9-12

Objetivo: los estudiantes aprenderán técnicas de atención plena y estrategias de desintoxicación digital para reducir el estrés y la ansiedad causados por la sobrecarga digital.

Descripción: Comience discutiendo los efectos adversos de la sobrecarga digital y la importancia de tomarse un descanso de la tecnología. Enseñe a los estudiantes técnicas de atención plena, como respiración profunda, visualización y relajación muscular progresiva. Luego, bríndeles estrategias de desintoxicación digital, como desactivar las notificaciones, limitar el tiempo de pantalla y tomarse un descanso de las redes sociales. Pida a los estudiantes que practiquen estas técnicas en clase y luego asígneles que practiquen las estrategias de atención plena y desintoxicación digital en casa. Finalmente, pida a los estudiantes que reflexionen sobre su experiencia y cómo estas estrategias les ayudaron a reducir el estrés.

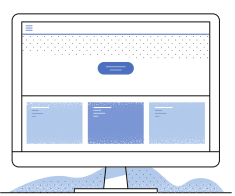
Co-funded by the European Union

Ejemplos de uso en el Aula

Lección 3: Comunicación y Relaciones Digitales

Nivel: 4º-6º
Objetivo: los estudiantes aprenderán cómo comunicarse de manera efectiva en línea y desarrollar relaciones digitales positivas para reducir el estrés y la ansiedad causados por las redes sociales y las interacciones en línea.

Descripción: Discuta la importancia de la comunicación efectiva y las relaciones positivas en línea. Proporcione a los estudiantes ejemplos de comunicación en línea efectiva y positiva, como usar un lenguaje y tono apropiados, ser respetuoso y evitar el acoso cibernético. Luego, pida a los estudiantes que practiquen estas habilidades en grupos pequeños o en parejas. Finalmente, pida a los estudiantes que reflexionen sobre cómo estas habilidades pueden ayudar a reducir el estrés y la ansiedad causados por las redes sociales y las interacciones en línea. Anímelos a desarrollar relaciones digitales positivas y buscar apoyo cuando sea necesario.



Co-funded by
the European Union

Ejemplos de uso en el Aula

Lección 4 Organización Digital y Productividad
Asignatura:Tecnología
Grado: 6º-2ºESO
Objetivo: Los estudiantes aprenderán estrategias para reducir el estrés causado por la sobrecarga digital y mejorar su productividad.
Materiales: computadoras o tabletas, calendarios o planificadores digitales, aplicaciones para tomar notas, aplicaciones de productividad (opcional)
Procedimiento:
Comience preguntando a los estudiantes sobre sus experiencias con la sobrecarga digital y sintiéndose abrumados por la información que necesitan para realizar un seguimiento en su vida diaria.
¿Podría explicar que aprender organización y productividad digital es una forma de reducir este estrés? estrategias La lección de hoy se centrará en algunas de estas estrategias.
Explique el uso de calendarios o planificadores digitales para realizar un seguimiento de las tareas, los plazos, las citas y las fechas importantes. Enseñe a los estudiantes a establecer recordatorios y codificar eventos con colores para una fácil visibilidad.
Presente aplicaciones para tomar notas para administrar información crucial como investigaciones, clases o notas de reuniones: instruya a los estudiantes sobre cómo organizar notas por tema o proyecto y etiquetar o buscar para recuperar información rápidamente.
Discuta las ventajas de las aplicaciones de productividad para el enfoque y la motivación de los estudiantes. Presente aplicaciones populares como Forest, Focus@Will y Freedom, explicando sus funciones para bloquear las distracciones o recompensar el comportamiento en la tarea. Permita que los estudiantes practiquen el uso de estas herramientas en sus dispositivos. Fomente la experimentación con diversas estrategias de productividad y organización digital, e invítelos a compartir sus experiencias.
Concluya la lección con reflexiones de los estudiantes sobre sus aprendizajes y posibles aplicaciones para la reducción del estrés y la mejora de la productividad en otras áreas de la vida. Fomente la exploración continua de herramientas y estrategias digitales para mantenerse organizado y enfocado.

Co-funded by the European Union

Ejemplos de uso en el Aula

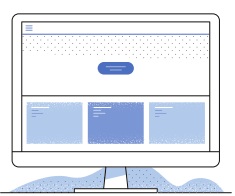
Tema 3 Estrategias para la gestión de la presión de los deberes familiares

Lección 1: Gestión del tiempo
Nivel: 3º-5º
Objetivo: Enseñar a los estudiantes habilidades de gestión del tiempo y estrategias para gestionar las tareas familiares.

Descripción: En esta lección, los estudiantes aprenderán sobre la importancia de administrar el tiempo y cómo puede ayudarlos a manejar mejor la tarea familiar. Aprenderán estrategias para administrar su tiempo de manera efectiva y crear un horario que funcione para ellos y sus familias.

Lección 2: Habilidades de comunicación
Nivel: 6º- 2ºESO
Objetivo: Enseñar a los estudiantes habilidades prácticas de comunicación para manejar la presión de la tarea familiar.

Descripción: En esta lección, los estudiantes aprenderán la importancia de una comunicación efectiva para manejar la presión de la tarea familiar. Aprenderán cómo comunicar sus necesidades, establecer límites y trabajar en colaboración con los miembros de la familia para administrar las tareas asignadas.



Co-funded by
the European Union

Ejemplos de uso en el Aula

Lesson 3: Mindfulness and Relaxation Techniques

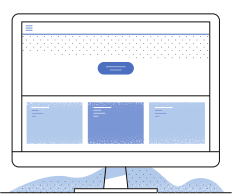
Edad: 9-12
Objetivo: Enseñar a los estudiantes técnicas de atención plena y relajación para manejar la presión de la tarea familiar.

Descripción: En esta lección, los estudiantes aprenderán sobre los beneficios de la atención plena y las técnicas de relajación para reducir el estrés y controlar la presión de la tarea familiar. Practicarán la respiración profunda, la meditación y otras técnicas de relajación que pueden ayudarlos a mantenerse calmados y concentrados mientras hacen la tarea con su familia.

Lección 4: Habilidades para resolver problemas y tomar decisiones

Nivel: Aplicable a todos los cursos
Objetivo: Enseñar a los estudiantes habilidades de resolución de problemas y toma de decisiones para manejar la presión de la tarea familiar.

Descripción: En esta lección, los estudiantes aprenderán sobre habilidades para resolver problemas y tomar decisiones que pueden ayudarlos a manejar la presión de la tarea familiar. Aprenderán a identificar problemas, intercambiar ideas sobre soluciones, evaluar opciones y tomar decisiones que sean lo mejor para ellos y los intereses de sus familiares. También practicarán la aplicación de estas habilidades a escenarios de la vida real relacionados con la presión de la tarea familiar.



Co-funded by
the European Union

RESUMEN

El programa de formación Skills for High-Quality Online Education tiene como objetivo mejorar las habilidades digitales de los docentes, cubriendo varios aspectos de la digitalización en la educación.

El Módulo 1 presenta el concepto de digitalización en la educación, explorando sus implicaciones potenciales y fomentando el pensamiento crítico para aprovechar la digitalización para apoyar los objetivos educativos.
El Módulo 2 se centra en las estrategias de enseñanza en línea, familiarizando a los profesores con las peculiaridades de la educación en línea y los métodos de aprendizaje, y desarrollando competencias para actividades en línea inclusivas.
El Módulo 3 guía el uso de herramientas web para crear contenido educativo y evaluación en línea, ayudando a los maestros a desarrollar competencias digitales y eliminar las inseguridades que rodean las actividades educativas en línea.
El Módulo 4 tiene como objetivo mejorar la motivación de los estudiantes a través de portafolios digitales, involucrando a los estudiantes en el establecimiento de metas, reflexionando sobre el progreso y utilizando herramientas digitales para mejorar su experiencia de aprendizaje.
El Módulo 5 promueve actividades colaborativas para la participación de los padres, capacitando a los padres para que apoyen la educación de sus hijos y fortalezcan las alianzas con los educadores.
El Módulo 6 crea conciencia sobre los errores comunes en la educación en línea y proporciona estrategias para evitarlos, con el objetivo de aumentar la confianza en sí mismos de los docentes para crear entornos educativos libres de errores.
El Módulo 7 aborda el manejo del estrés, ayudando a los maestros a comprender el estrés negativo, identificar sus causas y desarrollar estrategias efectivas para manejar el estrés profesionalmente.
Agradecemos su participación en el programa de formación enfocado a potenciar las competencias digitales. Su compromiso de expandir su conocimiento y adoptar nuevas tecnologías muestra su dedicación para brindar la mejor educación posible a sus estudiantes. Esperamos sinceramente que los conocimientos y habilidades adquiridos en esta capacitación resulten valiosos en su práctica docente y que continúe explorando e integrando herramientas y estrategias digitales para enriquecer las experiencias de aprendizaje de sus alumnos.

Co-funded by
the European Union

Financiado por la Unión Europea. Sin embargo, los puntos de vista y las opiniones expresadas pertenecen únicamente a los autores y no reflejan necesariamente las de la Unión Europea o la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden hacerse responsables de ellos.

Por favor considere el medio ambiente antes de imprimir.

https://digitalskills.edukopro.com/

Co-funded by the European Union