



# DigitAlAD

Digital Adult Educators: Preparing  
Adult Educators for a Digital World  
"DigitAlAD Curriculum for adult  
educators"



## INFORMACIÓN

**Plan de la lección/actividad: Digital skills in adult education**

**Grupo objetivo: Educadores de adultos**

**Tema/competencia: Práctica reflexiva**

**Tiempo: 20'**

## INTRODUCCIÓN

- Introducir la configuración de los dispositivos digitales-equipo.
- Conexión y velocidad de Internet.
- Establecer criterios de seguridad con la clase del espacio de trabajo (ordenador, cable, etc).
- Dividir al alumnado en grupos.
- **Criterios de éxito**
- El alumno es consciente de sus necesidades de desarrollo.
- El alumno utiliza la experimentación y el aprendizaje entre pares para desarrollar prácticas digitales y pedagógicas.
- El alumno reflexiona de forma colaborativa sobre la práctica pedagógica.
- El alumno contribuye a desarrollar políticas y prácticas educativas innovadoras.

## NOTAS DEL DOCENTE

- 20 participantes (educadores de adultos)
- Proporciona todo el material necesario
- Garantiza la participación del alumnado

## MATERIALES, DISPOSITIVOS Y HERRAMIENTAS

Materiales, dispositivos o herramientas necesarios para esta lección (necesarios para desarrollar cierta competencia):

1. Ordenador portátil o tableta o teléfono móvil
2. Conexión a Internet
4. Proyector

## TAREAS

Los alumnos deben comprender qué es ser competente en la práctica reflexiva en la vida real (esta actividad se llevará a cabo de forma individual).

1. **Breve introducción a la competencia.** La responsable del taller presenta la competencia y explica por qué es importante que los alumnos la adquieran.
2. **Observar y dar feedback.** Se pedirá a los participantes que den su opinión utilizando herramientas digitales sobre un educador de adultos.
  - a) Los participantes entran en [www.sli.do](http://www.sli.do) (code: 38154) utilizando sus dispositivos (móviles o portátiles).
  - b) Observarán atentamente un breve [video](#) de un educador de adultos que enseña inglés como segunda lengua en un grupo de adultos (12:36-16:10). [Alternativamente, un educador de adultos voluntario de los participantes puede hacer una lección de 3-4 minutos explicando una idea sencilla desde su experiencia.]
  - c) Pueden dar su opinión sobre las competencias digitales y la práctica pedagógica del educador del video utilizando [www.sli.do](http://www.sli.do) durante o después del video corto.
  - d) A continuación, se les presentan todas las respuestas y realizan un debate abierto y constructivo que pueda ayudar al educador a mejorar.
3. **Breve Conclusión & Resumen.** La persona animadora del taller, junto con los participantes, hace una conclusión y se basa en ejemplos de la actividad para mostrar la importancia de la práctica reflexiva.
  - a) ¿Qué herramientas digitales podrían facilitar la práctica reflexiva en su caso??
  - b) ¿Cuáles son los pasos básicos de la práctica reflexiva? (véase la lista de control del manual).



## METODOLOGÍA EDUCATIVA

---

- Aprendizaje mediante la práctica
- Aprendizaje basado en proyectos
- Estrategias de aprendizaje activo
- Aprendizaje mixto
- Peer learning
- Aprendizaje práctico
- Aprendizaje colaborativo

4. El responsable del taller también puede compartir las herramientas/sitios web del manual en caso de que los participantes quieran utilizarlos con su alumnado.

## RESULTADO DEL APRENDIZAJE

---

Al completar esta tarea de la lección, los estudiantes serán capaces de reflexionar sobre las prácticas, métodos y políticas digitales, para desarrollar métodos innovadores. Además, serán capaces de desarrollar en colaboración una estrategia para mejorar la práctica educativa.

## REFLEXIÓN

---

- ¿Construyeron los participantes una práctica reflexiva que fuera el objetivo de esta lección? Si no fue así, ¿cuáles fueron las razones?
- Si la actividad se desarrolló correctamente y bien, ¿qué crees que ayudó a conseguir el objetivo?
- ¿Qué fue lo mejor de esta lección?
- ¿Cómo se puede aplicar esta competencia en la práctica?

## PRUEBAS / EVALUACIÓN

---

1. Lo más importante es participar e **involucrarse**.
2. El siguiente aspecto importante que indica el éxito de una lección es que la tarea de la lección se logre (de acuerdo con el plan o con otras ideas, si es posible).
3. El conocimiento y la corrección de los errores es también un muy buen logro de la lección (**resolución de problemas**).
4. Evaluar los **conocimientos** del alumnado:
  - a) Evaluar la calidad de las recomendaciones y sugerencias dadas a los educadores observados en el vídeo.
  - b) Evaluar las ideas sobre prácticas y métodos digitales dadas durante la conversación.

