



DigitALAD

Digital Adult Educators: Preparing Adult
Educators For a Digital World
“DigitALAD Curriculum for adult educators”



INFORMACIÓN

Plan de la lección/actividad: La enseñanza en un entorno digital

Grupo objetivo: Educadores de adultos

Tema/ competencia: Enseñanza y aprendizaje

Tiempo: 1 hora 30 minutos

INTRODUCCIÓN

- Presentar a los alumnos los materiales y dispositivos que se utilizarán en una clase.
- Presentar a los alumnos la competencia de enseñanza y aprendizaje en un entorno digital.
- Mostrar y hablar de ejemplos de uso de la competencia de enseñanza y aprendizaje.
- Establecer criterios de seguridad con la clase del espacio de trabajo (dejar el espacio de trabajo tal y como lo encontramos, bloquear la pantalla al salir del lugar de trabajo (en un ordenador personal), si es un ordenador público borrar los datos personales después de usarlo).
- Dividir a los alumnos en grupos en función del número de alumnos (máximo cinco alumnos por grupo)

NOTAS DEL PROFESORADO

- Proporcionar todo el material necesario.
- asegurarse de que los alumnos participan en todas las actividades mostrando interés y animándoles.
- Responder a las preguntas de los alumnos con entusiasmo y dar instrucciones sencillas y claras.
- Se recomienda seguir la estructura o secuencia de la lección: introducción, parte principal, conclusión.
- Pedir a los alumnos al principio de la lección que escriban lo que saben sobre la competencia de enseñanza y aprendizaje para compararlo con lo que han aprendido después de esta lección.

MATERIALES, DISPOSITIVOS Y HERRAMINETAS

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

1. Ordenador con conexión a internet o smartphone
2. Tarjetas de papel con diferentes métodos de enseñanza escritos en ellas
4. Presentación de MS PowerPoint
5. YouTube
6. [Mindmup](#) – Software de mapas mentales

TAREAS

1. Cuando los alumnos se dividan en grupos, un miembro del grupo deberá sacar una tarjeta con un método de enseñanza (por ejemplo, flipped classroom, blended learning, peer-learning, aprendizaje basado en proyectos) y buscar información sobre el mismo a través de Internet o YouTube (debes explicar a los alumnos cómo utilizar correctamente las palabras clave al buscar la información).
2. Una vez encontrada la información, los alumnos tienen que hacer un mapa mental utilizando un software de mapas mentales (por ejemplo, Mindmup).
3. Presente a los alumnos cómo pueden utilizar el software de mapas mentales (explíqueles las principales características y presénteles un tutorial).
4. Los alumnos deben elaborar un mapa mental basado en lo que han encontrado en Internet y en YouTube.
- 5) Una vez realizado el mapa mental, los alumnos lo presentarán a los demás participantes.
6. En la conclusión de la lección, pida a los alumnos que comparen lo que sabían antes de la lección sobre esta competencia y lo que han aprendido mediante la reflexión (véase la sección Reflexión).

RESULTADO DEL APRENDIZAJE

Al completar esta tarea de la lección, los estudiantes lograrán resultados de aprendizaje y aprenderán habilidades y desarrollarán competencias, tales como:

- Utilizar Internet y YouTube para encontrar información relevante y aprender a utilizar correctamente las palabras clave.
- Aprender a utilizar el software de mapas mentales y hacer un mapa mental.
- Conocer los diferentes métodos de enseñanza.
- Los alumnos mejorarán sus habilidades de presentación.



- Asegúrate de que los alumnos disponen de al menos dos ordenadores por grupo o de al menos tres teléfonos inteligentes por grupo.

METODOLOGÍA EDUCATIVA

- Aprendizaje mediante la práctica
- Aprendizaje basado en proyectos
- Estrategias de aprendizaje activo
- Aprendizaje mixto
- Aprendizaje entre iguales
- Aprendizaje práctico
- Aprendizaje colaborativo

REFLEXIÓN

- Puedes pedir a los alumnos que reflexionen sobre lo que han aprendido debatiendo en los grupos en los que han trabajado.
- ¿Qué te ha sorprendido hoy, y por qué?
- ¿Qué es lo más importante que has aprendido hoy? ¿Por qué crees que es así?
- ¿Sobre qué quieres aprender más y por qué?
- En qué momento has estado mejor hoy, y por qué?
- ¿Cómo se puede aplicar esta competencia en la práctica?

PRUEBAS/EVALUACIÓN

Los aspectos que indican una lección exitosa son

- La tarea de la lección **se ha logrado** (si el plan de la lección está bien estructurado, y se puede seguir qué tareas se lograron y cuáles no).
- Para mejorar futuras lecciones, puedes hacer anotaciones en tu libro de texto o preguntar a tus alumnos sobre los comentarios de la lección, con el permiso de los estudiantes puede grabar la lección, volver a verla e identificar algunas lagunas.
- Para evaluar los conocimientos de los alumnos:
- Puedes evaluar los conocimientos de los alumnos por la calidad de la información que han encontrado en Internet o en YouTube y por cómo pueden estructurar esta información.
- Se puede evaluar la calidad del mapa mental realizado: si es sencillo o más difícil, si está más estructurado o si se han utilizado efectos visuales (diferentes colores y formas).
- También se puede evaluar el contenido del mapa mental, si está descuidado o cuidadosamente elaborado.
- Puedes evaluar la presentación; puedes determinar cómo los alumnos pueden colaborar en un grupo y delegar tareas entre ellos.
- Puedes utilizar una de las estrategias de evaluación: una reflexión sobre la lección, en la que puede conocer la opinión de los alumnos sobre la misma y sacar conclusiones para futuras acciones.

