



DigitAlAD

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



INFORMACIÓN

**Lección / Actividad: Aprendizaje de la
competencia de resolución de
problemas**

Grupo objetivo: Educadores de adultos

**Tema / Competencia: Resolución de
problemas**

Duración: 1 hora 30 minutos

INTRODUCCIÓN

- Presentar al alumnado los materiales y dispositivos que se utilizarán durante la lección.
- Introducir a los estudiantes a la competencia de resolución de problemas y sus características.
- Mostrar y hablar de ejemplo de uso de esta competencia
- Establecer criterios de seguridad en el lugar de trabajo (dejar el espacio de trabajo tal y como se encontró, bloquear la pantalla al salir del lugar de trabajo (en el ordenador personal), si se trata de un ordenador público, borrar los datos personales después de utilizarlo).
- Dividir a los alumnos en grupos dependiendo del número de estudiantes (máximo cinco estudiantes por grupo)

NOTAS DEL DOCENTE

- Proporcionar todo el material necesario.
- Asegurar que los estudiantes están integrados en todas las actividades, mostrando interés y motivándoles.
- Responder a las preguntas del alumnado con entusiasmo y dando instrucciones simples y claras.
- Se recomienda seguir la estructura de la sesión: introducción, parte principal, conclusiones.

MATERIALES, DISPOSITIVOS Y HERRAMIENTAS

Materiales, dispositivos y herramientas necesarias para esta sesión:

1. Ordenador con conexión a internet o smartphone
2. Presentación PowerPoint MS
3. YouTube

TAREA

1. Cuando los estudiantes están divididos en grupos se da a cada grupo una lista con los diferentes escenarios de problemas técnicos y no técnicos (ej. He olvidado mi contraseña de Facebook, ¿qué debo hacer? Quiero saber cuándo sale el nuevo iPhone, ¿qué debo hacer? etc.)
2. Introducir a los estudiantes cuatro técnicas de resolución de problemas: definición del problema, generación de soluciones alternativas, evaluación y selección de la alternativa, implementación y seguimiento de la solución).
3. Pide a los estudiantes que resuelvan los problemas mencionados en los escenarios usando las cuatro técnicas de resolución de problemas y pide que justifiquen su opinión.
4. Pide a los estudiantes que utilicen Movie maker o iMovie y hagan un breve video sobre su técnica favorita de resolución de problemas para presentar al resto.
5. Al finalizar la lección pregunta a la clase qué han aprendido a través de la reflexión (ver sección Reflexión)

RESULTADO DEL APRENDIZAJE

Al completar esta lección, los estudiantes adquirirán competencias educativas y habilidades, tales como:

- Aprender cómo resolver diferentes problemas tanto técnicos como no técnicos a través de distintas técnicas de resolución de problemas
- Aprender a hacer una película a través de Movie makers o iMovie.
- Aprender sobre las cuatro características de resolución de problemas
- Los estudiantes mejorarán sus habilidades de presentación

REFLEXIÓN

- Puedes pedir al alumnado que reflexione sobre lo aprendido a través del debate en sus grupos de trabajo
- ¿Qué te ha sorprendido más de la actividad de hoy?
- ¿Cuál es la cosa más importante que has aprendido hoy? ¿Por qué?
- ¿Sobre qué te gustaría saber más y por qué?
- ¿Qué es lo que mejor se te ha dado de lo que hemos hecho hoy?
- ¿Cómo puedes aplicar a la práctica la competencia de resolución de problemas?



- Asegúrate de que los estudiantes tienen al menos dos ordenadores por grupo o tres teléfonos con acceso a internet.

METODOLOGÍA EDUCATIVA

- Aprender con la práctica
- Aprendizaje basado en proyectos
- Estrategias de aprendizaje activo
- Aprendizaje combinado o mixto
- Aprendizaje entre iguales
- Aprendizaje práctico
- Aprendizaje en colaboración

PRUEBAS / EVALUACIÓN

Los aspectos que indican el éxito de una lección son:

- La lección ha sido **completada** (si el plan de clase está bien estructurado y se puede seguir qué tareas se han realizado y cuáles no).
- Para mejorar tus futuras lecciones, puedes hacer anotaciones en el libro de texto o preguntar al alumnado sobre los comentarios de la lección. Con el permiso de los estudiantes se puede grabar la lección, volver a verla e identificar algunas lagunas.
- Para asegurar el **aprendizaje** del alumnado:
- 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.
- Puedes evaluar los contenidos de vídeo realizados en Movie maker o iMovie, cómo los alumnos pueden utilizarlo para crear contenidos digitales.
- Puedes evaluar la presentación, la forma en que los alumnos pueden colaborar en un grupo y cómo pueden delegar tareas entre ellos.
- Puedes utilizar una de las estrategias de evaluación: una reflexión sobre la lección, en la que se refleje la opinión de los alumnos sobre la misma y sacar conclusiones para seguir actuando.

