

Introducción al curso:

La formación pretende proporcionar aprendizaje práctico y recursos para:

- Apoyar el uso del enfoque Flipped Classroom.
- Integrar con la enseñanza las tecnologías digitales y las competencias creativas.
- Renovar los enfoques educativos de los profesores y las metodologías de un método de enseñanza activo (PBL, Coop. Learn, etc.).
- Promover la adquisición de las "habilidades del siglo XXI" -como la capacidad de razonamiento, la inteligencia social, el pensamiento novedoso y adaptativo, las competencias interculturales, la transdisciplinariedad y la colaboración virtual- que hoy en día buscan los empleadores y las organizaciones.

Los profesores desarrollarán:

- competencias en la aplicación de métodos pedagógicos activos alineados con el Flipped Classroom, que implican el uso de habilidades complementarias de creatividad y resolución de problemas,
- la capacidad de enseñar utilizando tecnologías digitales para la etapa de "adquisición de conocimientos" en casa,
- la capacidad de utilizar tecnologías digitales de apoyo para la etapa de aula útil para la personalización de los estudiantes.

El curso comienza con una parte de autoaprendizaje en esta plataforma, donde los profesores se familiarizarán con 3 temas en teoría, es decir:

- El Método Flipped Classroom;
- El método Creative Project y la Simulación;
- El Concepto de Creatividad.

A continuación encontrará un resumen de los temas cubiertos por todo el curso semipresencial, los temas de la parte de autoaprendizaje están resaltados con fondo gris.

1. FLIPPED CLASSROOM

El curso le introducirá en el trasfondo pedagógico de la metodología de la clase invertida, desde el diseño de las lecciones, pasando por la búsqueda, la recopilación, la creación y el intercambio de contenidos digitales, hasta la evaluación del rendimiento de los alumnos. Los conocimientos teóricos y prácticos, las habilidades y las competencias que se adquirirán se dividen en 3 áreas clave:

PLANIFICACIÓN PEDAGÓGICA BASADA EN EL MODELO FC - el autoaprendizaje en esta plataforma

1. Introducción - cómo empieza todo...
2. Un poco de historia "oficial"...
3. Flipped Classroom - características principales
4. Antecedentes teóricos, otros métodos aplicables con FC
5. Beneficios de la flipped classroom
6. Desafíos que hay que tener en cuenta...
7. ¿Por qué la CF es especialmente importante para la EFP en la UE?
8. ¿Existen pruebas de su eficacia? - Estudios de casos

GENERANDO Y DESARROLLANDO CONTENIDO DIGITAL PARA LAS CLASES - cara-a-cara (*Planificado para Nov 2020*)

1. Recursos educativos abiertos
2. Creación de contenidos digitales (incluyendo tutoriales de herramientas TIC y recomendaciones pedagógicas)
3. Compartir y publicar contenidos digitales

OPERANDO, ES DECIR, LLEVANDO A CABO LA LECCIÓN, ANALIZANDO Y EVALUANDO LOS RESULTADOS - cara-a-cara (*Planificado para Dic 2020*)

1. Planificando lecciones
2. Evaluación.

2. MÉTODOS DE ENSEÑANZA ACTIVOS

EDUCACIÓN BASADA EN LA CREATIVIDAD - autoaprendizaje en esta plataforma

1. Introducción -Tecnología de la creatividad
2. El método del proyecto creativo
3. Introducción al método de simulación.

MÉTODO DE CREATIVIDAD EN LA ESCUELA - presencial (previsto para Nov 2020)

IMPLANTACIÓN DEL MÉTODO DE PROYECTOS CREATIVOS - presencial (previsto para Nov 2020)

En la fase de aprendizaje F2F, se retará a los educadores a crear y compartir un proyecto innovador o un escenario de curso basado en la simulación que pueda ser reproducido por otros educadores.

Durante la sesión de formación, el formador y los educadores revisarán los escenarios/currículos desarrollados individualmente.

3. CREATIVIDAD.

CONCEPTO de CREATIVIDAD - autoaprendizaje en esta plataforma

1. Un conocimiento claro del concepto de creatividad, su papel con respecto a los estilos cognitivos y de enseñanza;
2. Ser consciente de la importancia de cultivar el espíritu creativo y de los motivos para ello;
3. Ser consciente de cuáles son los frenos y bloqueos de la creatividad
4. Comprender la mentalidad (marco) del pensamiento divergente o lateral
5. Analizar los elementos que caracterizan la creatividad (activación, método y energía) en el proceso de enseñanza;
6. Traducción realizada con la versión gratuita del traductor www.DeepL.com/Translator

MÉTODO DE CREATIVIDAD EN LA ESCUELA - presencial (previsto para noviembre de 2020)

1. Método de la creatividad (introducción)
2. La fase de percepción (técnicas y ejercicios y estudios de casos)
3. La fase de Análisis (técnicas y ejercicios y estudios de casos)
4. La fase de producción de ideas (técnicas y ejercicios y casos prácticos)
5. La fase de selección (técnicas y ejercicios y casos prácticos)
6. La fase de aplicación (técnicas y ejercicios y casos prácticos)

IMPLANTACIÓN DEL MÉTODO DE LA CREATIVIDAD - presencial (prevista para diciembre de 2020)

1. Proyecto piloto en algunas clases - Prueba previa del método
2. Análisis de los resultados de la prueba previa del método

Cuestionario de evaluación del curso

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

1

Por favor, evalúe el curso online en su conjunto en una escala de 1 a 5:

Evaluación del trabajo profesional

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

2

¿Se han alcanzado los objetivos del curso, se han cumplido las expectativas?

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

3

¿En qué medida era nueva la información proporcionada en el curso?

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

4

¿El curso fue útil en la práctica?

Métodos de enseñanza

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

5

¿Cómo evaluaría los métodos de enseñanza aplicados?

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

6

En el caso de los cursos en línea es importante que los participantes aprendan no sólo del contenido y del mentor, sino también de los demás. ¿Cómo funcionó esto en este curso?

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

7

¿Se pueden cumplir los requisitos del curso?

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

8

Califique los métodos de evaluación. ¿Fueron las tareas apropiadas para evaluar si el contenido de aprendizaje fue dominado?

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

9

¿Cómo califica el trabajo y la preparación del tutor o tutores?

Condiciones, equipo técnico

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

10

¿Cómo evalúa las condiciones técnicas (acceso, velocidad)?

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

11

Califique la organización del curso.

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

12

Califique las actividades de servicio al cliente de la institución de formación.

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

13

Otros comentarios, sugerencias: ...

