



**"Proyecto "FLI CREATE
MÉTODOS ACTIVOS
PEDAGOGÍA CENTRADA EN EL ALUMNO**

**Del 17 al 19 de noviembre de 2020
Formación en línea de la AHE Lodz, Polonia
Parte 3**



Objetivos:

Aprender a aplicar los métodos activos en la educación

Aprender a utilizar el trabajo en grupo en el diseño de escenarios educativos

Métodos:

Las habilidades blandas son útiles para todos los participantes y son una forma muy eficaz de construir un equipo de trabajo colaborativo.

Consideramos que esta parte de la formación es una gran manera de que los educadores mejoren su capacidad de inspirar y motivar a los alumnos.

Integración - Sesiones de formación para profesores que ayudan a reconocer el potencial de las personas y de la institución que representan, las tareas se planifican para reconocer los puntos fuertes y los recursos educativos.

Durante la formación, utilizaremos un trabajo en grupo, una consulta individual, una lluvia de ideas, un debate y una evaluación entre compañeros.

Todas las sesiones se llevarán a cabo en **Click Meeting y ZOOM** (opcional, dependiendo de la decisión de



9.00-09.15 Inicio de la sesión - Bienvenida a los participantes,

9.15-10.30 Presentación de los proyectos desarrollados por los participantes

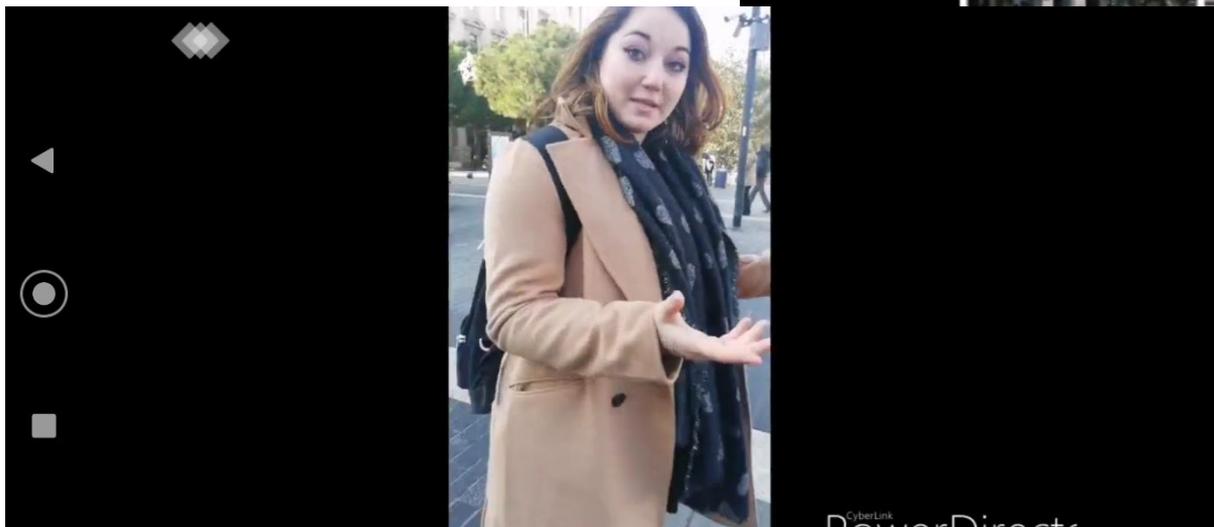
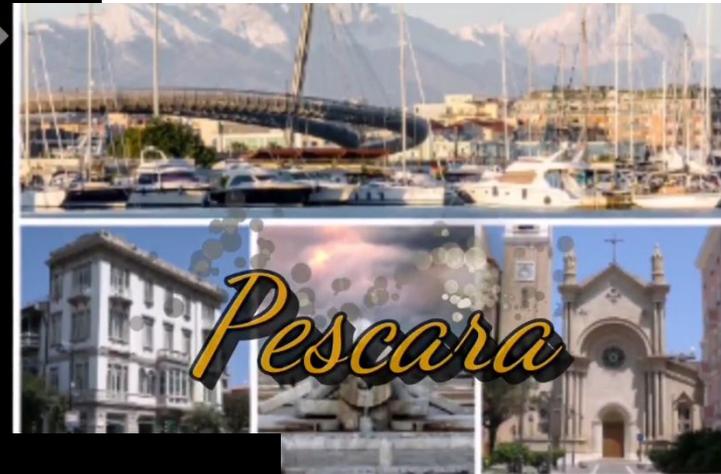
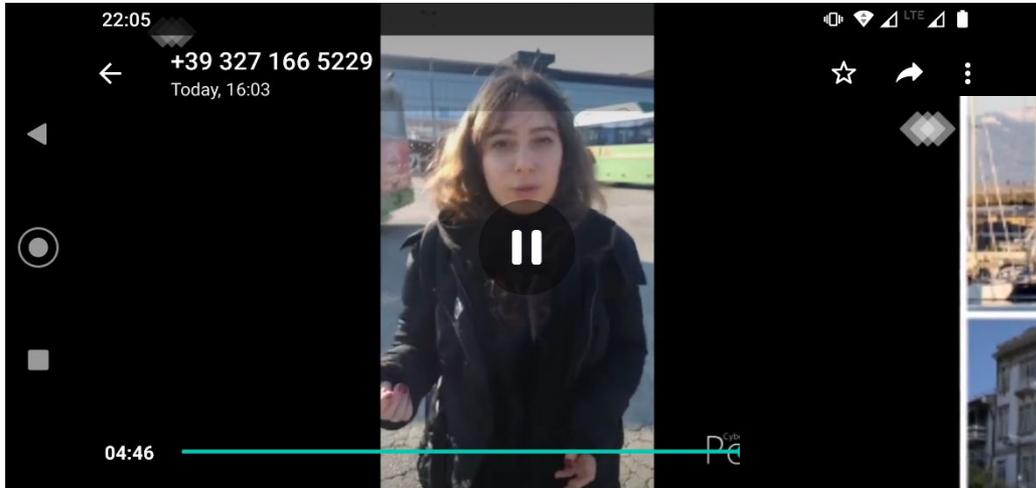
9.45-11.00 Resumen de la formación y entrega a Anita Teringer



Oportunidades en el método de proyectos creativos

- **Presentar la rutina diaria** De Ingrid Peroša a todos: 05:01 PM
- **Las matemáticas en la vida cotidiana** De Špela Povše a Todos: 05:01 PM
- **Presentación de las costumbres** de Lorena Štemberger a todos: 05:03 PM
- **¿El chamanismo coreano de hoy, tal vez?** De Dominik Wróblewski a Todos: 05:05 PM
- **Una forma de crear una empresa** De Małgo Wabińska a todos: 05:06 PM
- **Recursos energéticos alternativos es mi idea** Deto Todos: 05:07 PM

Aplicación del método de los proyectos creativos



PowerDirectc

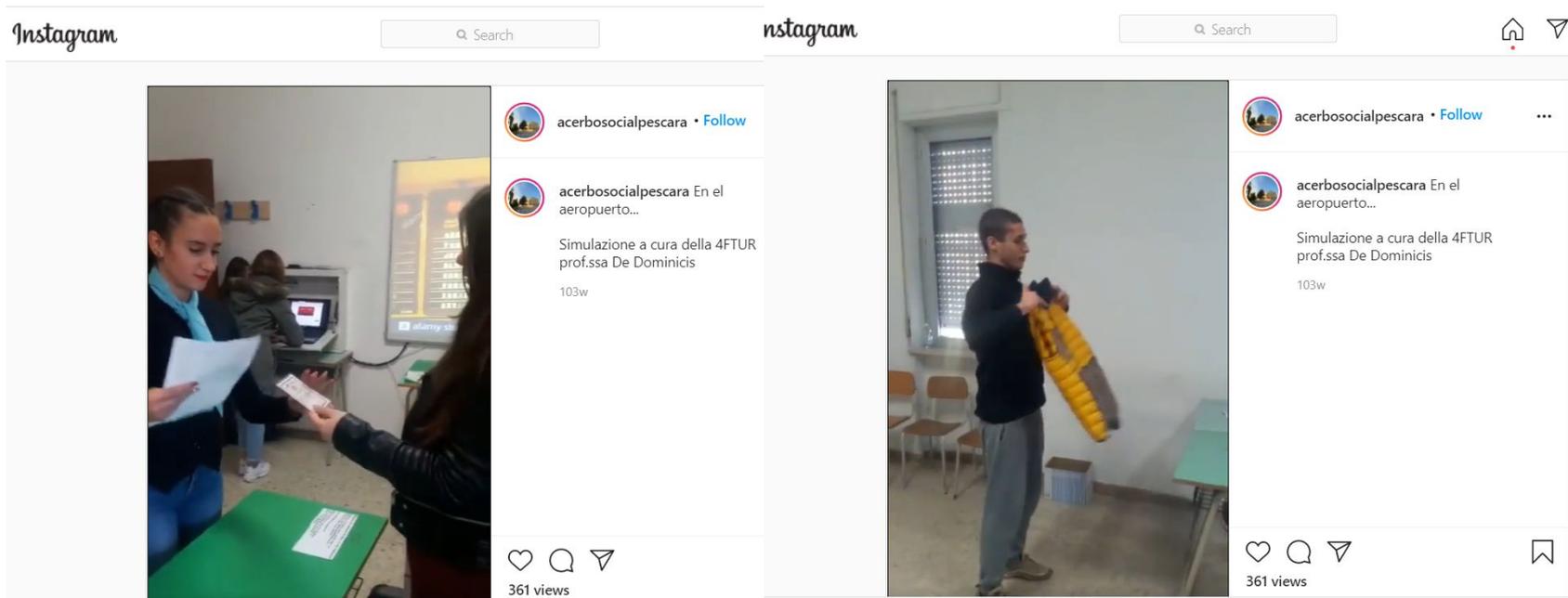


Aplicación del método de simulación

Resultados específicos del aprendizaje:

- proporcionar una experiencia lo más parecida posible al "trabajo real"
- adquirir conocimientos y habilidades a través de la práctica experimental
- promover el uso del pensamiento crítico y evaluativo
- Desarrollar el aprecio de los estudiantes por la comunidad y la cultura

Aplicación del método de simulación





Ejercicios de pasión

Tarea 1. (trabajo individual)

Instrucción 1: Escriba todas las connotaciones que pueda tener la palabra "pasión": defina qué significa esa palabra para usted, cuál es su significado y valor, por qué vale la pena desarrollarla.

Publica tus reflexiones en el chat.

Ejercicios de pasión

Tarea 1. (trabajo individual) Fruta de la pasión. Witold La pasión da frutos.
Špela Povše Pistotnik algo que te impulsa Ingrid Peroša
la pasión hace que la vida sea agradable Lorena Štemberger alegría motivación
Nikolett Hartmann amor, entusiasmo, Małgorzata Valor - seguir nuestra pasión
Mikel Landa nos impulsa al trabajo duro Špela Povše Pistotnik motivación Špela
Povše Pistotnik emoción Aneta estímulo para sumergirse en la esfera a la que
eres adicto por supuesto de una manera positiva :) Małgorzata autodesarrollo -
estar abierto al cambio De Dominicis Marilia pasión es un fuerte sentimiento o
deseo por algo Dominik Wróblewski excitación, devoción, sufrimiento Dominik
Wróblewski dolor, inspiración MILENA CRISTIANO hacer algo con alegría olga
sabelli PASIÓN=intensidad-devoción-dedicación-ardor-alegría Sára Ekert
motivación, para conseguir un entorno agradable Klavdija Šavle amor, energía,
estar vivo, llenarse, amor, jugueteón... olga sabelli La pasión te hace estar vivo
Małgorzata implicación annamaria.kacsur manía anastasia alto interés, tener
ganas de algo annamaria.kacsur devoción pietro minicucci pietro minicucci
pasión sentimiento impetuoso Maria Partemi pasión es alegrarse de hacer lo que
más te gusta annamaria.kacsur fuego Witold olga sabelli La pasión es furia
también. Cólera y temperamento .

Ejercicios de pasión

Tarea 2. (trabajo en grupo)

Instrucción 2:

Anuncie su equipo a los estudiantes como un "equipo de profesores fantásticos" que proporcionan la mejor experiencia educativa. Intente destacar sus activos y habilidades más fuertes.

Gimnazija, elektro in pomorska šola Piran

Ginnesio e Istituto nautico e elettronica Pirano

naslov/indirizzo:
Bolvška ulica 11, 6330 Piran

telefon/telefono:
05 6713-430

emali/posta elettronica:
info@geps.si

DEAR STUDENT, YOU'RE IN THE SPOTLIGHT!

We offer you an unforgettable learning experience, embraced and inspired by energetic, competent and dedicated full-hearted teachers.

COME, YOU WON'T REGRET IT.

Querido estudiante, ¡estás en el punto de mira! Te ofrecemos una experiencia de aprendizaje inolvidable, abrazada e inspirada por profesores enérgicos, competentes y dedicados de todo corazón. Ven, no te arrepentirás.



Ejercicios de pasión

Tarea 2. (trabajo en grupo)

Instrucción 2:

Anuncie su equipo a los estudiantes como un "equipo de profesores fantásticos" que proporcionan la mejor experiencia educativa. Intente destacar sus activos y habilidades más fuertes.

María Partemi

personal italiano. 1. Ser de mente abierta 2. sabiduría, fuerza y fantasía 3. comunicación efectiva 4. Pensamos diferente 5. capacidad de organización 6. Buena relación con los estudiantes 7. Deseo de mejorar 8. Ayudar a los alumnos más débiles a alcanzar sus objetivos 9. Somos divertidos 10. Intensidad de ardor

Sára Ekert

Diviértete con un grupo de profesores apasionados, abiertos y creativos que creen firmemente en la generación del futuro. ¡Únete a nuestro entorno interactivo! ¡El éxito y la diversión están garantizados! :)



Ejercicios de Creatividad

Tarea 1. (trabajo individual)

Instrucción 1: Describe tu estado de ánimo de hoy utilizando una metáfora.

Compárese con el agua y su estado. Empieza con: Soy como...

(y como todos estamos muy ocupados y trabajadores, te doy algunas pistas: un charco o ver, la lluvia, la tormenta o la niebla o el hielo o algo más...).



Ejercicios de creatividad

Tarea 2. (trabajo en grupo)

Instrucción 1:

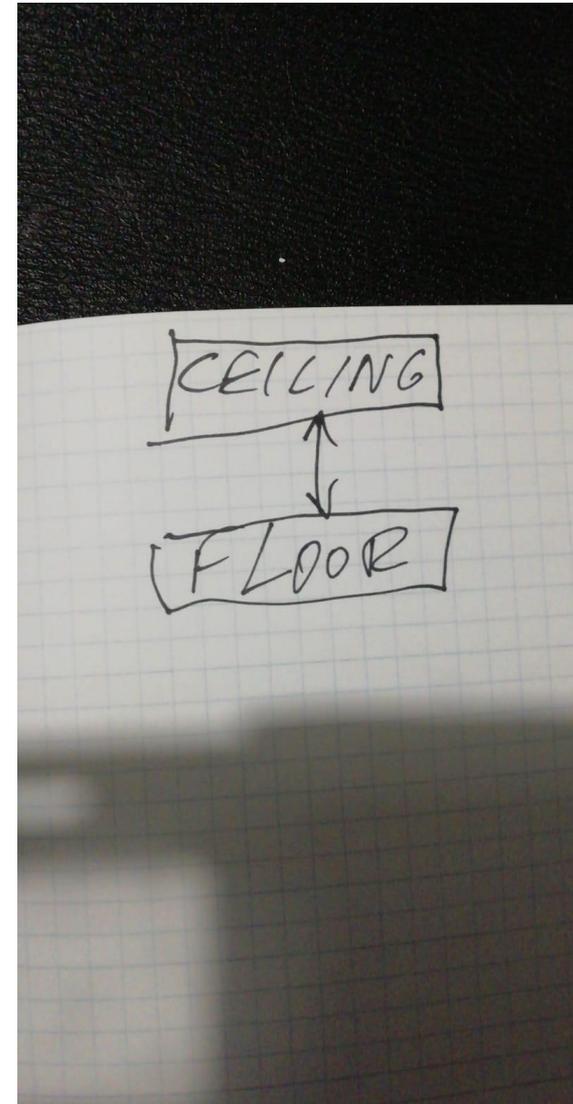
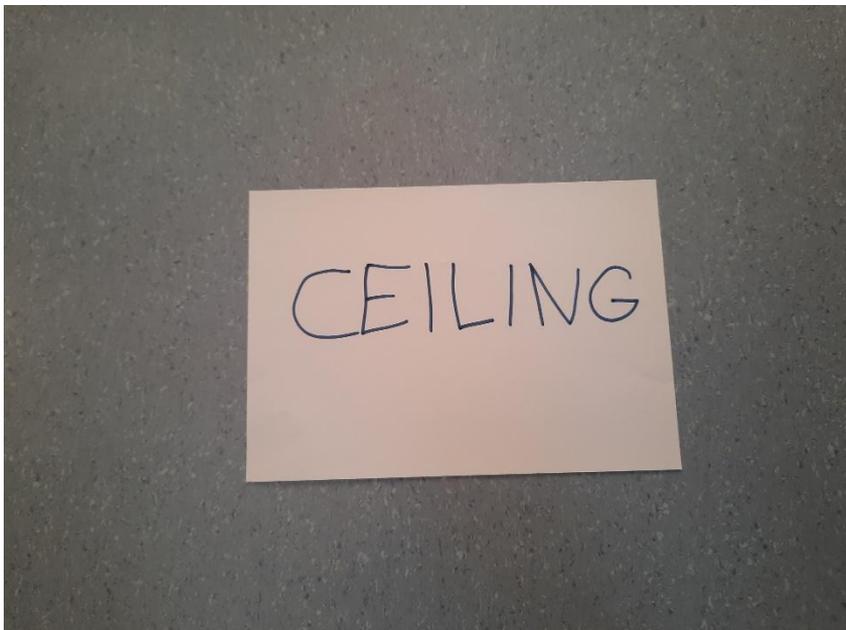
Une el techo con el suelo utilizando una hoja de papel A4 (el tamaño estándar de las impresoras).

Instrucción 2:

Presenta tu/s solución/es a otras personas.

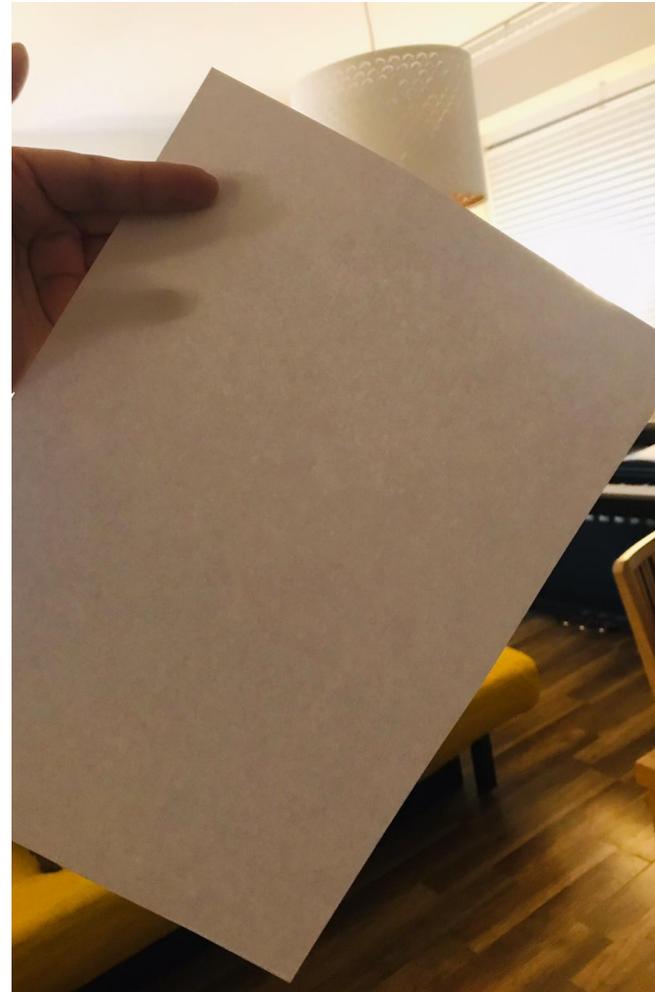
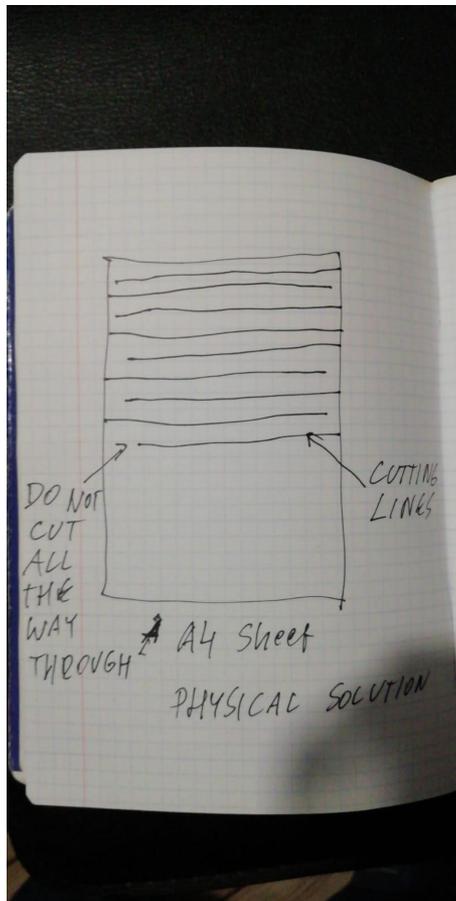
Ejercicios de creatividad

Tarea 2. (trabajo en grupo)



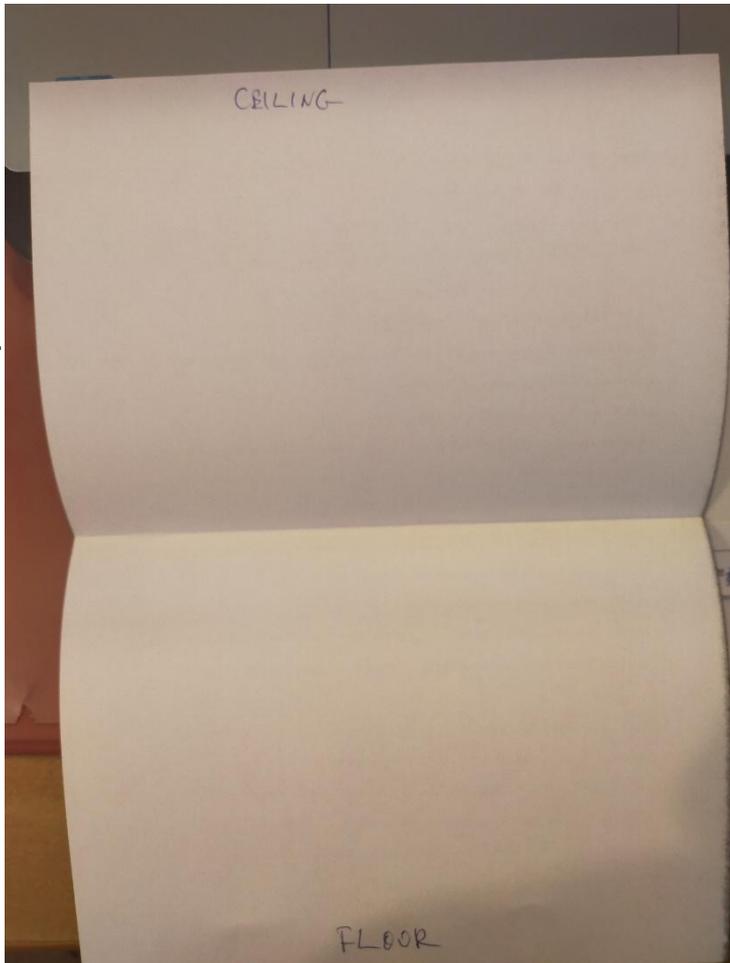
Ejercicios de creatividad

Tarea 2. (trabajo en grupo)



Ejercicios de creatividad

Tarea 2. (trabajo en grupo)





Debate sobre los métodos activos

1. ¿Cómo podríamos, a través del método de la simulación, estimular el desarrollo creativo de los alumnos (pensamiento y actividad creativos, resolución creativa de problemas)?
2. ¿De qué manera, en el método de proyectos, el profesor puede inspirar a los alumnos para que rompan los esquemas y piensen fuera de la caja?
3. ¿Es suficiente la libertad de actividad para lograr el objetivo?
3. ¿Cuál es exactamente el papel del profesor en el curso basado en métodos de enseñanza activa?
4. ¿Cómo podemos inspirar a los estudiantes y motivarlos para que trabajen? ¿Cuál es tu experiencia? ¿Qué buenas prácticas puedes compartir?

Debate sobre los métodos activos

- dicen los profesores:

Como ahora hay aprendizaje a distancia, también utilizamos MS Teams. Es oficial.

En nuestra escuela tenemos una plataforma bastante buena, así que les respondo a través de esta plataforma.

Para ello utilizo medios digitales: CANVA (gráficos), mi puente aéreo (transferencia de archivos), una plataforma de animación.

Lo hago, me pongo en contacto rápidamente para proporcionar a los alumnos alguna información importante o añadir algunos enlaces a las actividades del aula.

Aprenden toneladas de palabras mediante juegos, o pueden chatear mientras juegan en línea.

Nuestra escuela decidió utilizar dos canales de comunicación: el zoom y el aula moodle. De lo contrario, es un caos para los estudiantes Y para nosotros.

A veces me comunico con los estudiantes a través de Messenger. Esta plataforma que se utilizó durante el último taller (Zoom).



Debate sobre los métodos activos - dicen los profesores:

También utilizamos: kahoot, quizzet, [menti.com](https://www.menti.com), padlet, linoit,...
en nuestra escuela tratamos de utilizar varias estrategias tecnológicas como Kahhot o puzzle para desarrollar actividades escolares. Además se comunican a través de Instagram, (tenemos medi oficial de la escuela, [w.app](https://www.w.app)

vimeo.com/463183630

Las animaciones en vídeo se utilizan a menudo en las Flipped Classes: se envían a los alumnos antes de la clase.

Proyección de películas relacionadas con nuestro tema, no sólo las realizadas por profesionales sino las de creación propia; podemos ir a museos u otros lugares históricos donde los alumnos puedan tocar el tema.

También uso powtoons, quizlet. Una vez planifiqué una lección basada en mi nombre es temprano. en un episodio. Reated exercices connected to the film

Durante el cierre había muchas exposiciones disponibles en línea, por lo



Debate sobre los métodos activos - dicen los profesores:

Durante las clases utilizamos la asignatura de juegos para analizar el mercado.

Me llamo Earl. Me encantó es. Así que creé lecciones basadas en el episodio.

Una vez intenté jugar al Minecraft con los alumnos.

Sobre todo relacionado con el trabajo en equipo y cosas así, no con un tema específico

También he jugado a un juego con los alumnos, pero no recuerdo el nombre. Lo disfrutaron.

Había algunas formaciones de inteligencia emocional.

Dividí a los alumnos en 2 partes, la primera frente a la otra, como si se tratara de un caballo en el ajedrez; sólo el caballero que responde correctamente sobre un tema específico da un paso adelante y, finalmente, gana.

Para entender mejor el mundo de los jóvenes, intenté jugar a los juegos, simplemente para estar en este mundo.

Debate sobre los métodos activos - dicen los profesores:

El punto de partida fue charlar sobre juegos y luego empezamos a analizar el mercado de forma profesional.

Creo que los juegos también pueden aumentar el autoestima de los estudiantes y mejorar la socialización, el liderazgo de habilidades y la creación de equipos

En mi opinión, los estudiantes no entienden cómo funciona el e-learning. Ahora, la situación ha cambiado, como dijo Aneta. Pero en marzo, o incluso en junio, los alumnos se saltaban las clases y querían hacer otras cosas, por ejemplo, jugar, salir a la calle, tener reuniones en línea con sus compañeros

Todavía oigo comentarios como: "Señor, ¿puede decirnos qué tenemos que hacer o cómo funciona realmente?"

Basándome en experiencias de semestres anteriores, concluyo que muchos estudiantes de Polonia no estaban preparados para el aprendizaje en línea.



Debate sobre los métodos activos - dicen los profesores:

Utilizo la plataforma de la escuela para contactar con mis alumnos. A veces uso whatsapp.

Powtoon - plataforma para crear animaciones sencillas.

Estamos pensando en diferentes formas posibles de orientar algunas de nuestras lecciones a sesiones orientadas a los videojuegos. El principal problema es que nos resulta difícil relacionar los videojuegos con nuestras asignaturas específicas (física, matemáticas,...). Hemos probado Minecraft con algunas misiones de formación relacionadas con el trabajo en equipo y la experiencia fue genial. Ahora, como departamento, tenemos que repensar la forma de relacionar Minecraft con las asignaturas reales del colegio (quizás algunas sesiones de creatividad en el departamento) pero también creo que este bloqueo está afectando negativamente a nuestra creatividad y al trabajo mental de los estudiantes.



La **tarea de presentar** - hasta el 31 de enero de 2020

Tarea 1. (trabajo en grupo)

Presente un escenario de simulación o proyecto creativo en su ámbito de enseñanza. Relaciónelo con algunas tendencias empresariales clave en la cultura pop y con el uso de herramientas digitales (si es posible). Dé una breve explicación de cuáles son los resultados del aprendizaje.

Tarea 2. (trabajo en grupo) Instrucción 2: Anuncia tu equipo a los estudiantes como "Equipo de profesores fantásticos". Utiliza la herramienta online Canva.

Los criterios de evaluación:

La presentación de ambas tareas significa que están completadas y aceptadas.



Ideas adicionales sobre la cultura pop que influye en los jóvenes y también en los adultos

Internet ofrece una plataforma para un amplio abanico de servicios creativos, desde el comisariado, la presentación, las promociones y la creación de contenidos hasta los conocimientos más técnicos de codificación.

El blogging es sólo un ejemplo de las nuevas oportunidades para los jóvenes emprendedores en los medios digitales. Desarrollar un blog, un canal de YouTube o una actividad constante en las redes sociales centrada en un tema concreto puede ampliar de forma natural tus horizontes y habilidades.



Ideas adicionales sobre la cultura pop que influye en los jóvenes y también en los adultos

- Algunas tendencias empresariales clave en la cultura pop son:
- Medios digitales
- La industria del juego y los deportes electrónicos
- Arte y merchandising
- Música y danza
- Turismo de la cultura pop



Ideas adicionales sobre la cultura pop que influye en los jóvenes y también en los adultos

En Europa hay aproximadamente 446 millones de jugadores. A los grandes estudios de juegos, con millones de dólares, se suman los particulares y las pequeñas empresas independientes que crean juegos de éxito con el nuevo software de desarrollo de juegos.

Los deportes electrónicos son un fenómeno mundial para espectadores, jugadores y anunciantes. Se prevé que el próximo año supere los 2.000 millones de euros de ingresos.



Ideas adicionales sobre la cultura pop que influye en los jóvenes y también en los adultos

Los bloggers/vloggers no tienen por qué ser una celebridad. Comparten su pasión y sus historias para construir su propia audiencia.

Los blogueros crean y gestionan una retroalimentación constante, una habilidad empresarial clave.

Los creadores de blogs investigan y desarrollan contenidos útiles o entretenidos. Crean una marca y construyen una base de clientes comercializando su marca.



Gracias por su trabajo activo.

