



Hoja de trabajo para Actividad de Diseño Colaborativo - Parte 2: Propuesta de Idea de Proyecto para Aprendizaje Combinado

Maria Tzelepi, Kyparisia Papanikolaou, UNIWA
and the FERTILE Group

Revision: Inicial

Date: 11/2023



This material, including all its parts, is licensed under the Creative Commons BY-SA 4.0. Please visit the license terms at <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/legalcode>

Co-funded
Erasmus+ Program
of the European

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission or the Hellenic National Agency cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



1. ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE COMBINADO SOBRE LA IDEA DEL PROYECTO

Como grupo, revisen exhaustivamente el proyecto asignado (La Parte 1 de la Idea del Proyecto). Identifiquen cualquier área dentro del proyecto que pueda beneficiarse de componentes de aprendizaje combinado. Consideren ajustes potenciales, como la integración de actividades en línea, la utilización de simuladores de ER o la introducción de participación asincrónica.

A medida que trabajen en esta hoja de trabajo, deberán:

- Identificar áreas específicas dentro de su proyecto que puedan optimizarse mediante la interacción en línea.
- Colaborar de manera efectiva dentro de su grupo para proponer actividades en línea que mejoren significativamente la experiencia de aprendizaje dentro del marco de su proyecto.
- Obtener perspectivas prácticas sobre la implementación de aprendizaje combinado que se alinee con los objetivos de su proyecto.

1. Título del proyecto*

2. Nombre y experiencia de los educadores *

Discutan en su grupo cómo pueden mejorar el proyecto asignado enriqueciéndolo con actividades en línea. Consideren lo siguiente:

3. ¿Cómo podemos integrar simuladores de manera efectiva tanto en entornos presenciales como en línea para mejorar los ejercicios prácticos y la familiarización con la programación?
4. ¿Cómo podemos crear oportunidades para la participación asincrónica utilizando simuladores como tarea dentro de actividades en línea?
5. ¿De qué manera podemos aprovechar las herramientas de la WEB 2.0 para fomentar discusiones, promover interacciones interdisciplinarias y facilitar experiencias de aprendizaje colaborativo en actividades en línea?
6. ¿Cómo podríamos implementar el modelo de aula invertida para optimizar la efectividad del aprendizaje mientras incorporamos tanto el aprendizaje presencial como el en línea a través de la Metodología de Diseño Fértil?
7. ¿Qué herramientas, plataformas o simuladores específicos pueden incorporarse?
8. De acuerdo con lo anterior, por favor, propongan una actividad en línea que cumpla con los objetivos del proyecto.