

¿Cómo entrenar a tu electrón?

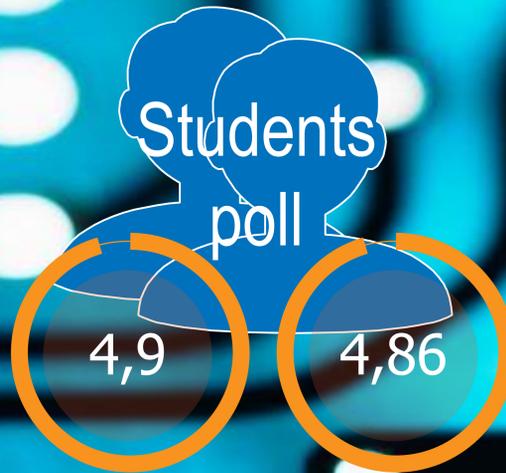
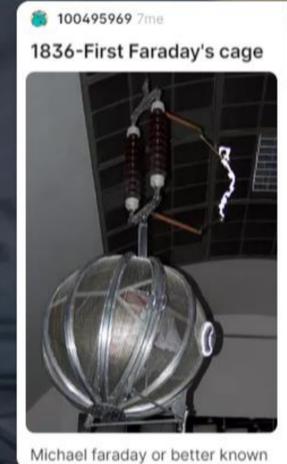
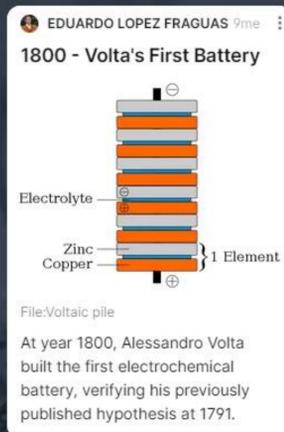
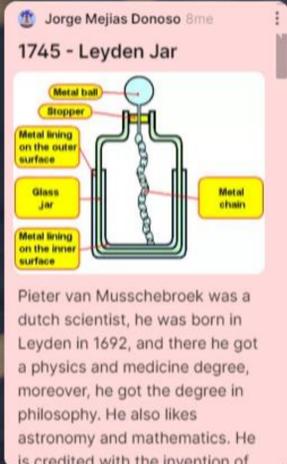
Coordinación del Proyecto: Eduardo López Fraguas

COLLABORATIVE
WORK

Padlet

EDUARDO LOPEZ FRAGUAS + 47 + 5me

How To Train Your Electron



Feedback from students:

- "The way of teaching is superb."
- "Everything has been really entertaining!!"
- "My favorite subject of the semester."
- "They transmit enthusiasm."
- "Thank you for made it fun."

Introducción

¿En qué consiste este proyecto de innovación educativa?

Este proyecto se centra en una asignatura para enseñar la historia de la electrónica con un enfoque cercano y divertido.

¿Por qué es importante este proyecto?

En este proyecto se ha aplicado el uso de metodologías docentes alejadas de lo clásico: aprendizaje cooperativo, gamificación, debates y demos, o design thinking, con resultados prometedores.

Desarrollo

¿Cómo se ha desarrollado el proyecto?

Aplicado en asignatura de humanidades, con un tono distendido e intentando crear imágenes en clase que los estudiantes conserven en su mente para recordar conceptos.

- Actividades en clase (debates, Wooclaps, demostraciones...)
- Línea temporal colaborativa (todos contribuyen a su nota)
- Trabajos finales en grupos con puntuación cruzada, evaluándose los propios estudiantes entre ellos.

Aplicación

¿Cómo otros docentes pueden aplicar esta experiencia? ¿Cómo otros compañeros/as pueden mejorar su práctica docente atendiendo a los resultados de este proyecto?

Tanto las dinámicas como los recursos online vistos durante este proyecto pueden adaptarse a cualquier asignatura, pero es fundamental hacer la adaptación muy cuidadosamente.

Valoración Competencial

Con el fin de vincular los Proyectos de Innovación Docente con el marco competencial de referencia europeo, DigCompEdu, por favor, señala a continuación, **resaltando en negrita**, aquellas competencias que han tenido un impacto mayor en el desarrollo de tu PID.



Indica a continuación:

- X Línea 1: Nuevas formas de presentación de materiales educativos
- X Línea 2: Nuevas estrategias para la participación de los alumnos
- X Línea 3: Nuevas formas de evaluar

- X Línea 4: Nuevas metodologías educativas
- Línea 5: Aprendizaje-Servicio (ApS)
- Línea 6: Proyectos de Aprendizaje Activo en Docencia Digital (AADD)



Sí X No - El equipo docente acepta que la información proporcionada pueda ser utilizada por UC3M Digital para su difusión