

**SEGURO**

*Enfoques de streaming para Europa - Mejorar las competencias digitales mediante enfoques de streaming para que los centros escolares afronten los retos de COVID-19*

**O3 Unterrichtsmaterialien**

**Aspekt (3): Entorno de streaming**

**Módulo 8**

**Jennifer Schneider**

**Título del proyecto:** Enfoques de streaming para Europa - Mejora de las competencias digitales mediante enfoques de streaming para que los centros escolares afronten los retos de COVID-19

**Acrónimo:** SAFE

**Número de referencia:** ***2020-1-DE03-KA226-SCH-093590***

**Socios del proyecto:**   
P1Universidad de Paderborn (UPB), DE   
P2Ingenious Knowledge GmbH (IK), DE

P3TOMAS ROMOJARO (CEIP), ES   
P4KURZY s.r.o. (ZEBRA), CZ

# Material didáctico

# **Aspecto (3): Entorno de streaming**

**Módulo 8: Requisitos escolares sencillos: Requisitos técnicos y organizativos en la escuela y para los profesores**

**Matriz de resultados del aprendizaje (LOM)**

El propósito de esta información y estos gráficos es ilustrar cómo los resultados se alinean con los métodos de enseñanza y aprendizaje y las evaluaciones en el enfoque SAFE.

Las siguientes ***metas y objetivos*** generales se centran con la LOM:

Esta matriz de resultados de aprendizaje está diseñada para informar sobre el desarrollo de la estructura curricular para integrar los enfoques Streaming y eLearning en las escuelas.

Centrarse en un enfoque basado en los resultados del aprendizaje facilita la adaptación de los recursos pedagógicos de iniciación. Esto permite adaptarse a valores culturales y sociales específicos y garantiza que se aborden los problemas locales y los temas necesarios dentro del enfoque SAFE.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Matriz de resultados del aprendizaje SAFE para**  **profesores y formadores en las escuelas** | | | |
|  | **Resultado** | **Actividades de enseñanza y aprendizaje** | **Evaluación** |
| **Tras haber realizado este curso, los participantes (profesores/formadores) serán capaces de:** | **Se enseñará a los participantes (profesores/formadores) a lograr este resultado específico mediante las siguientes actividades de aprendizaje:** | **Se evaluará la consecución de este resultado específico por parte de los participantes (profesores/formadores) mediante las siguientes tareas de evaluación:** |
| Los participantes conocen la plataforma de streaming Twitch. | Conocen la plataforma y encuentran un canal que les interesa. | Los participantes buscan un canal de su elección y debaten en la plataforma. |
| **De acuerdo con este entorno de flujo de material de aprendizaje, los participantes (profesores):** | **Se enseña a los participantes (profesores) a lograr resultados específicos mediante las siguientes actividades de aprendizaje:** | **En la siguiente tarea de evaluación se evalúa a los participantes (profesores) sobre su consecución del resultado específico:** |
| Los participantes se orientan en la plataforma de streaming Twitch y pueden ver una retransmisión en directo de su elección. | Mientras ven un vídeo de su elección, pueden describir lo que ven, por qué creen que esa persona decidió transmitir sobre ese tema y si ellos mismos lo harían. | Con la ayuda de estas preguntas, los participantes deben pensar para qué se utiliza la retransmisión en directo. Deben preguntarse si lo harían y argumentar su decisión. Los resultados deben debatirse. |
|  | **De acuerdo con este entorno de flujo de material de aprendizaje, los participantes (profesores):** | **Se enseña a los participantes (profesores) a lograr resultados específicos mediante las siguientes actividades de aprendizaje:** | **En la siguiente tarea de evaluación se evalúa a los participantes (profesores) sobre su consecución del resultado específico:** |
|  | Los participantes podrán reflexionar sobre las ventajas e inconvenientes de la retransmisión en directo en general y en la escuela. | Rellenando dos tablas, pueden encontrar argumentos a favor y en contra. Los participantes aprenden a posicionarse. | Las ventajas e inconvenientes deben debatirse y complementarse si es necesario. |