

¿CÓMO PUEDO REPLICAR EL PRODUCTO DIDÁCTICO?

Producto didáctico	Metodologías activas	Apps y programas
 <i>Proyecto con centro educativo sobre conflictos socioemocionales</i>	 <i>Aprendizaje cooperativo</i> <i>Aprendizaje colaborativo</i> <i>Aprendizaje basado en proyectos</i> <i>Aprendizaje servicio</i> <i>Gamificación educativa</i>	

¿Cómo puedo replicar el producto didáctico?

*Este apartado tiene como objetivo principal explicar cómo puedes utilizar el producto didáctico realizado con tu alumnado. No cabe duda que cada asignatura y/o materia universitaria/no universitaria tiene sus peculiaridades en cuanto a los contenidos que se imparten; por ello, ofrecemos unas **ideas** que esperamos puedan servirte. También, os animamos a que contactéis con los CEO Makers de cada PracTICS.*

Enseñanzas universitarias	Enseñanzas no universitarias
Para enseñanzas universitarias, el producto didáctico que hemos llevado a cabo en esta práctica se podría replicar de las siguientes maneras: En primer lugar se podrían organizar debates y reflexiones, que para la realización de estos se podrán utilizar diferentes videos o imágenes para iniciar el debate. Posteriormente se lanzarán preguntas que inviten a los estudiantes a analizar las conductas mostradas e identificar problemas o proponer soluciones. En segundo lugar también se podría pedir a los estudiantes universitarios la creación de material digital como presentación de powerpoint o genially en las que resuman las	Para enseñanzas no universitarias, en este caso, el producto didáctico se podrá replicar de las siguientes maneras: Se podrían realizar círculos de discusión donde la clase se junte y organice charlas donde los estudiantes puedan compartir sus experiencias, opiniones... Pudiendo por parte del maestro lanzar preguntas del tipo ¿Que consideráis como buen o mal acto en el deporte? ¿cómo resolveríais estos problemas? Realización de lecturas de pequeños casos que les ayude a entender pequeñas situaciones y diferentes puntos de vista. Al terminar un pequeño debate donde por grupos pequeños proporcionarán a la clase como aplicarían esos valores.

conductas deseables e indeseables del deporte. También se podría hacer un análisis de casos reales, donde cada alumno escoge un caso de conducta indeseable y deseable y lo analizan desde distintas perspectivas (entrenador, jugador, medios...) y se pedirá que identifiquen el problema y propongan soluciones. Otro ejemplo es el caso de realizar juegos de rol, para que la clase sea diferente y un poco más divertida en la que los estudiantes actúan como diferentes situaciones éticas del deporte ya sea como entrenador, jugador... para ayudarles a comprender mejor los diferentes puntos de vista. Estas actividades proporcionan oportunidades para que los estudiantes reflexionen sobre cuestiones éticas del deporte y desarrollen habilidades prácticas para abordar este tipo de desafíos. Otras ejemplificaciones en enseñanzas universitarias pueden ser: 1. Esta práctica se podría realizar en la carrera de psicología donde se tratan temas centrados en el comportamiento humano. Por ello, se podrían preparar materiales relacionados con la psicología del desarrollo, una de sus asignaturas, para compartirlos e informar a la gente en un blog, por ejemplo, o dar alguna charla en algún centro. 2. También en la carrera de trabajo social ya que una parte de esta carrera se enfoca en enfatizar desafíos sociales y emocionales que enfrentan	Creación de carteles, donde los alumnos por grupos realizarán carteles que promuevan comportamientos éticos en el deporte como puede ser el respeto, fair play... Luego una vez finalizado se colgarán en el aula para que sean visibles por todos. Creación de videos educativos donde los alumnos por grupos simularán acciones indeseables y deseables en el deporte. Así entre otras podrán conocer puntos de vista o reforzar valores. Por último para hacer el aprendizaje más ameno se pueden realizar juegos donde los alumnos demuestren sus conocimientos sobre el tema. En la que se incluirán preguntas de reglas, comportamientos... Se podrán utilizar herramientas como kahoots. En resumen estas actividades son prácticas y promueven entre otras el pensamiento crítico y reflexión sobre los valores éticos del deporte Otras ejemplificaciones en enseñanzas no universitarias pueden ser: 1. El producto didáctico obtenido tras la realización de la tarea se podría incluir en infantil, con problemáticas más sutiles y aptas para su edad como la gestión de las emociones en conflictos o la prevención de la violencia. Preparando materiales acorde a su edad, las actividades podrían ser divertidas a la par que informativas. 2. También se podría utilizar en aulas de ESO, con temas más polémicos y acordes a su edad como el consumo de sustancias o la adicción a las redes sociales, algo mucho más presente en
--	--

las personas. Por ello, muchas de las problemáticas que incluye esta práctica se podrían tratar. 3. Otra carrera es magisterio en educación infantil ya que tanto los maestros de primaria como de infantil tienen que conocer cómo gestionar conflictos socioemocionales en el aula. 4. Y por último, la carrera de sociología que se enfoca en procesos que influyen el comportamiento humano, también es un candidato para realizar esta práctica y estudiar el comportamiento dentro de las diferentes problemáticas presentadas.	la vida de los adolescentes que en la de los alumnos de primaria.
--	--