











<p>TEACHING METHODS IDEAS https://serc.carleton.edu/sp/library/experiments/index.html</p>	<p>SAMPLES/EJEMPLOS</p>	<p>IDEAS DE MÉTODOS DE ENSEÑANZA https://serc.carleton.edu/sp/library/experiments/index.html</p>
<p>1.-Experiments in the classroom: Classroom experiments are activities in which any number of students work in groups on carefully designed guided inquiry questions. The materials provide students with the means to collect data through interaction with typical laboratory materials, data simulation tools, or a decision-making environment, as well as a series of questions that lead to discovery-based learning.</p>		<p>1.-Experimentos en el aula Los experimentos en el aula son actividades en las que cualquier cantidad de estudiantes trabaja en grupos en preguntas de indagación guiada cuidadosamente diseñadas. Los materiales proporcionan a los estudiantes los medios para recopilar datos a través de la interacción con materiales de laboratorio típicos, herramientas de simulación de datos o un entorno de toma de decisiones, así como una serie de preguntas que conducen al aprendizaje basado en el descubrimiento.</p>
<p>2.-Solving problems in class: In this class format, students work collaboratively to solve problems, while teachers provide structured and guided context.</p>		<p>2.- Resolución de problemas en clase: En este formato de clase, los estudiantes trabajan en colaboración para resolver problemas, mientras que los profesores proporcionan un contexto estructurado y guiado</p>
<p>3.-Using the media to improve teaching and learning: The media can be a component of active learning strategies, such as group discussions or case studies. The media can be a movie clip, a song you listen to on the radio, a conference podcast, or a newspaper article. Students can also create their own media. For example, student video projects can be a powerful learning experience.</p>		<p>3.-Uso de los medios para mejorar la enseñanza y el aprendizaje: Los medios de comunicación pueden ser un componente de estrategias de aprendizaje activo, como discusiones grupales o estudios de casos. Los medios pueden ser un clip de película, una canción que escuchas en la radio, un podcast de una conferencia o un artículo periodístico. Los estudiantes también pueden crear sus propios medios. Por ejemplo, los proyectos de video de los estudiantes pueden ser una experiencia de aprendizaje poderosa.</p>
<p>4.-Projects based on experience: Based learning integrally involves the student, which means not only their intellect, but also their senses, feelings and personalities</p>		<p>4.- Proyectos basados en la experiencia: aprendizaje basado involucra integralmente al estudiante, lo que significa no sólo su intelecto, sino también sus sentidos, sus sentimientos y sus personalidades</p>



<p>5.-Gallery Walk: a discussion technique for active engagement. Strolling through the gallery takes the students out of their chairs and actively involves them in the synthesis of important concepts, in the creation of consensus, in writing and in public speaking.</p>		<p>5.- Paseo por la galería: una técnica de discusión para el compromiso activo. Paseo por la galería saca a los estudiantes de sus sillas y los involucra activamente en la síntesis de conceptos importantes, en la creación de consenso, en la escritura y en hablar en público.</p>
<p>6.-Game-based learning: Use competitive exercises, either pitting students against each other or challenging them to motivate them to learn better. Games often have a fantasy element that engages players in a learning activity through a story. To create a truly educational game, the instructor must ensure that learning the material is essential for scoring and winning.</p>		<p>6.-Aprendizaje basado en juegos: usa ejercicios competitivos, ya sea enfrentando a los estudiantes entre sí o haciéndolos desafiarse a sí mismos para motivarlos a aprender mejor. Los juegos a menudo tienen un elemento de fantasía que involucra a los jugadores en una actividad de aprendizaje a través de una historia. Para crear un juego verdaderamente educativo, el instructor debe asegurarse de que aprender el material es esencial para anotar y ganar.</p>
<p>7.-Teaching with demonstrations: Research shows that students gain significantly greater understanding of course material when traditional lectures are combined with interactive demonstrations. Every step in Interactive Demonstrations: Predicting, Experimenting, Reflecting contributes to student learning. Prediction links new learning with prior understanding. The experience engages the student with compelling evidence. Reflection helps students identify and consolidate what they have learned.</p>		<p>7.-Enseñando con demostraciones: La investigación muestra que los estudiantes adquieren una comprensión significativamente mayor del material del curso cuando las conferencias tradicionales se combinan con demostraciones interactivas. Cada paso en Demostraciones interactivas: predecir, experimentar, reflexionar, contribuye al aprendizaje de los estudiantes. La predicción vincula el nuevo aprendizaje con la comprensión previa. La experiencia involucra al estudiante con evidencia convincente. La reflexión ayuda a los estudiantes a identificar y consolidar lo que han aprendido.</p>
<p>8.-Inventing and Testing Models: Using model-making activities are activities that encourage students to invent and test models. They are posed as open problems designed to challenge students to build models to solve complex real-world problems.</p>		<p>8.-Inventar y probar modelos: uso de actividades de obtención de modelos son actividades que alientan a los estudiantes a inventar y probar modelos. Se plantean como problemas abiertos diseñados para desafiar a los estudiantes a construir modelos para resolver problemas complejos del mundo real.</p>



9.- Role play: In most role play exercises, each student takes the role of a person affected by a problem and studies the impacts of problems on human life and / or the effects of human activities on the world that surrounds us from that person's perspective.



9.-Juego de rol: En la mayoría de los ejercicios de juego de roles, cada estudiante toma el papel de una persona afectada por un problema y estudia los impactos de los problemas en la vida humana y / o los efectos de las actividades humanas en el mundo que nos rodea desde la perspectiva de esa persona.

10.-Teach with the case study method: The case method combines two elements: the case itself and the discussion of that case. A teaching case is a rich narrative in which individuals or groups must make a decision or solve a problem.



10.-Enseñar con el método del caso de estudio:
El método del caso combina dos elementos: el caso mismo y la discusión de ese caso. Un caso de enseñanza es una narrativa rica en la que los individuos o grupos deben tomar una decisión o resolver un problema.