
ethazi a s t e a 2021

Lan taldeetako aktibazioaren garrantzia

La importancia de la activación de los equipos

2021/06/10

DENBORAPASA / PASATIEMPO



¿Cómo se llama la película?

Por favor, anímate a poner tu aportación en el chat y a disfrutar de las demás aportaciones, mientras se van conectando todas las personas.

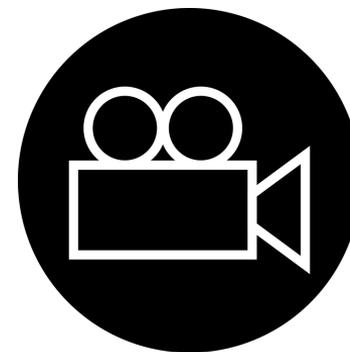
HASIERAKO OHARRAK



MIKROAK ITZALITA



IZENA ETA IKASTETXEA



SAIOA GRABATUKO DA

**padlet**

https://padlet.com/EthaziTknika/EthaziAstea2021_activacion

¿Qué soléis hacer en vuestro centro de FP en la FASE 0 ?

Zer egiten duzue zuen LH ikastetxean Fase 0 honetan?

¿Pero qué debemos de hacer en esta fase 0 ?

Baina zer egin behar dugu Fase 0 honetan?

Igual la respuesta está aquí / Agian erantzuna hemen dago:

Trabajando las competencias en la FP Euskadi

COLABORATIVO



		Excelente trabajo Excelente	Gran trabajo Avanzado	Buen trabajo Bueno	Trabajo adecuado Adecuado	Hay que trabajar más Progresando	A trabajar duro Debe progresar
Nota Asociada		5	4	3	2,5	2	1
Competencias	Trabajo en equipo	Hace seguimiento del conflicto utilizando un plan de seguimiento.	Es capaz de gestionar los conflictos dentro del equipo aportando soluciones.	Realiza aportaciones importantes y es capaz de detectar conflictos en el equipo.	Aporta con normalidad y genera buen ambiente dentro del equipo.	No aporta en el equipo aunque no genera mal ambiente dentro del mismo.	No aporta en el equipo y además genera mal ambiente dentro del mismo.
	Resolución de problemas	Además de todo lo anterior incorpora alguna de las áreas de mejora al proyecto.	Además de todo lo anterior detecta áreas de mejora.	Es capaz de realizar todo el proceso anterior proponiendo alternativas creativas o aportando un valor añadido al proceso.	Identifica correctamente el problema, propone diferentes estrategias, selecciona la mejor alternativa y la ejecuta y evalúa los resultados.	Es capaz de identificar correctamente el problema pero no de establecer una sistemática para abordarlo.	No es capaz identificar correctamente el problema.
	Toma de decisiones	Fija un plan para el seguimiento de las decisiones tomadas y posibles adecuaciones.	Es capaz de tomar la iniciativa y decidir tanto en circunstancias que le son conocidas como ante una situación novedosa.	Participa en la toma de decisiones, haciendo suyos los objetivos del grupo y respondiendo frente a los compromisos adquiridos.	Toma decisiones valorando distintas alternativas y analizando la situación.	Toma decisiones sin valorar las distintas alternativas.	Se esconde y no toma decisiones.

o aquí / edo hemen:

ETHAZI GUNEA

Ciclos Formativos Alto Rendimiento / Etekin Handiko Zikloak

INICIO MODELO ETHAZI RECURSOS COMPETENCIAS DIGITALES ENOLA FORMACIÓN

TÉCNICAS DE APRENDIZAJE COLABORATIVO

En nuestra tarea docente es importante que busquemos, desarrollemos y adaptemos recursos didácticos que nos permitan avanzar desde estructuras de aprendizaje individualistas o competitivas hacia una estructura de aprendizaje colaborativo de modo que cada vez sea más factible, y menos utópico, que los alumnos y alumnas de un grupo clase puedan aprender juntos/as aunque sean muy diferentes.

Existen tres ámbitos de intervención, estrechamente relacionados (cuando se trabaja uno, contribuimos a lograr los objetivos de los demás), que hay que trabajar de forma continuada y simultánea, teniendo en cuenta las necesidades detectadas, para lograr equipos colaborativos de forma progresiva. Los tres ámbitos son:

Ámbito de la intervención A



Cohesión de equipo

Ámbito de la intervención B



Trabajo en equipo, como recurso para enseñar

Ámbito de la intervención C



El trabajo en equipo, como contenido a enseñar

Categorías

- Administración y Gestión
- Competencias Digitales
- Comunicación
- Creación contenido
- Educación y Control Ambiental
- Electricidad y Electrónica
- Energía y Agua
- Fabricación Mecánica
- Hostelería y Turismo
- Imagen Personal
- Información
- Informática y Comunicaciones
- Instalación y Mantenimiento
- Madera, Mueble y Corcho
- Química
- Química

Conceptos clave / Funtsezko kontzeptuak:

Ámbitos + Progresividad = Estrategia

Esparruak + Progresibitatea = Estrategia

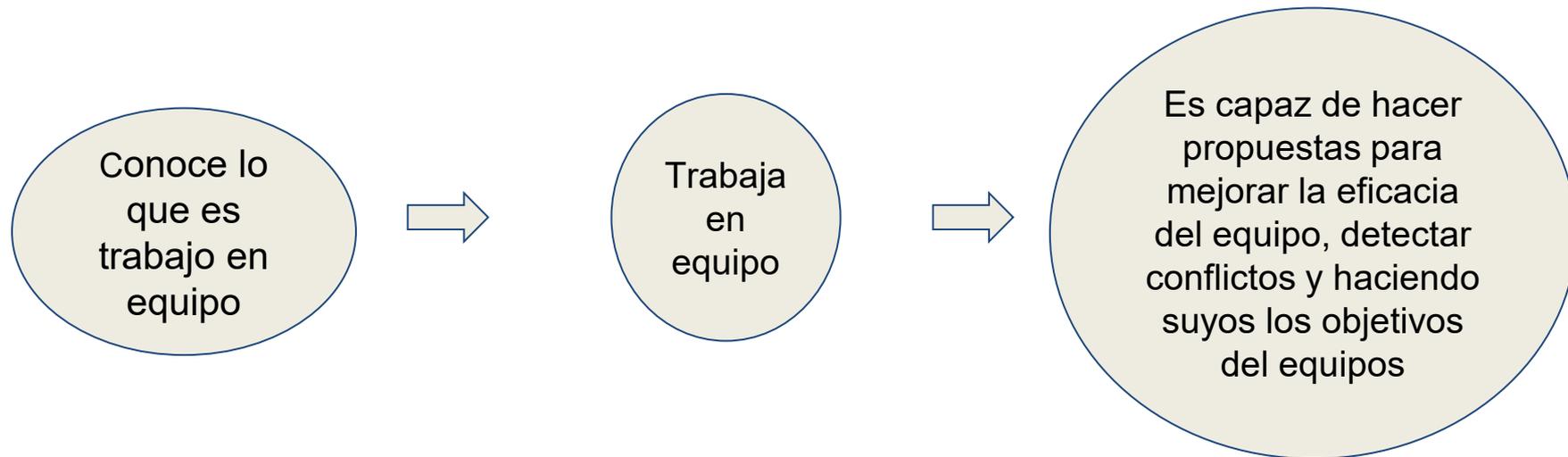
Propuesta de Ámbitos / Esparruen Proposamena:

Ámbito 1 / 1 Esparrua	?
Ámbito 2 / 2 Esparrua	?
Ámbito 3 / 3 Esparrua	?

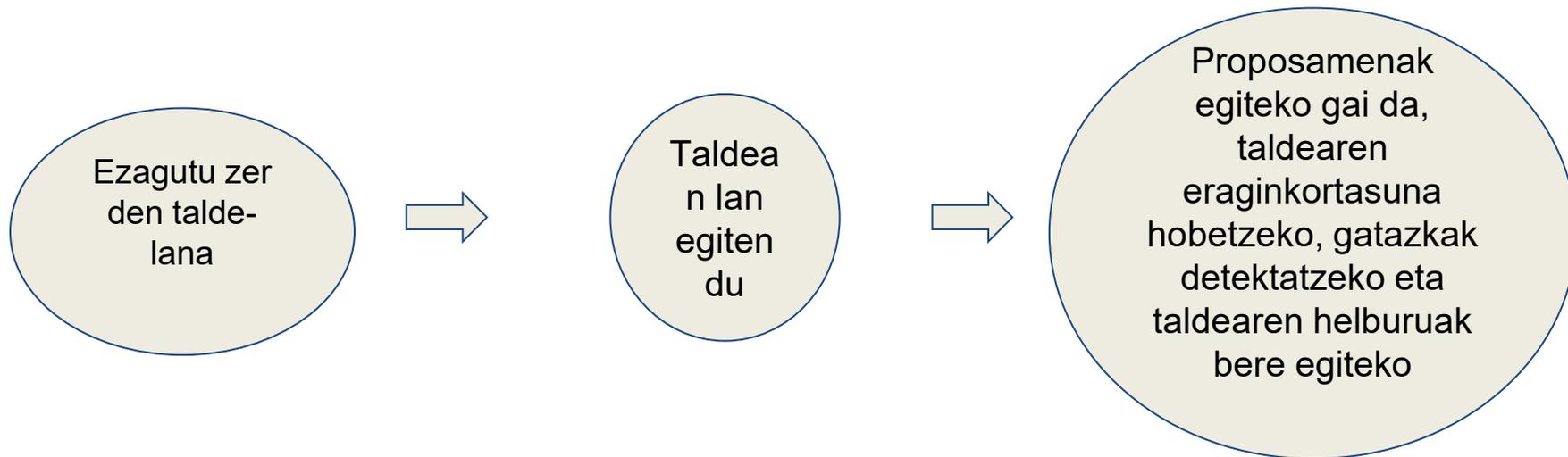
Propuesta de Ámbitos / Esparruen Proposamena:

Ámbito 1 / 1 Esparrua	Cohesión ¿Quiénes y cómo somos en el equipo? Kohesioa. Nor eta nolakoak gara taldean?
Ámbito 2 / 2 Esparrua	Comunidad de Aprendizaje ¿Cómo nos ayudamos a aprender? Ikaskuntza-komunitatea Nola laguntzen dugu ikasten?
Ámbito 3 / 3 Esparrua	Objetivos comunes ¿Qué y cómo lo queremos conseguir? Helburu komunak Zer eta nola lortu nahi dugu?

Progresividad (Pasos del proceso de aprendizaje):



Progresibitatea (ikaskuntza-prozesuaren urratsak):



Progresividad (¿Donde se puede dar?) / Progresibitatea Non?

Objetivos / Resultados de Aprendizaje (Relación con los requisitos DCB).

TÉCNICOS

1. Resultado de aprendizaje 1
2. Resultado de aprendizaje 2
3. Resultado de aprendizaje 3
4.

TRANSVERSALES

Crear / Activar el Equipo

Duración prevista: Duración real:
 Según si el equipo está formado no

El reto

1. Plantear el reto

Duración prevista: Duración real:

2. Identificar y conectar con el reto

Duración prevista: Duración real:

3. Establecer parámetros

Duración prevista: Duración real:



		01 ERRONKA	02 ERRONKA	03 ERRONKA	04 ERRONKA
COD	MOD 1. REPRESENTACIÓN GRÁFICA EN FM				
RA1.1	RA1. Dibuja productos de fabricación mecánica aplicando normas de representación gráfica.	x	x	x	x
RA1.2	RA2. Establece características de productos de fabricación mecánica, interpretando especificaciones técnicas según normas.				
RA1.3	RA3. Representa sistemas de automatización neumáticos, hidráulicos y eléctricos aplicando normas de representación y especificando la información básica de equipos y elementos.				
RA1.4	RA4. Elabora documentación gráfica para la fabricación de productos mecánicos utilizando aplicaciones de dibujo asistido por ordenador.	x	x	x	x
	MOD 2. DISEÑO DE PRODUCTOS MECÁNICOS				
RA2.1	RA1. Selecciona elementos, utillajes y mecanismos empleados en sistemas mecánicos y procesos de fabricación, analizando su funcionalidad y comportamiento.		x	x	x
RA2.2	RA2. Diseña soluciones constructivas de componentes y utillajes de fabricación mecánica relacionando los requerimientos solicitados con los medios necesarios para su fabricación.			x	x
RA2.3	RA3. Selecciona materiales para la fabricación de productos relacionando las características de los mismos con los requerimientos, funcionales, técnicos, económicos y estéticos de los productos diseñados.			x	x
RA2.4	RA4. Calcula las dimensiones de los componentes de los elementos, utillajes y mecanismos definidos analizando los requerimientos de los mismos.		x	x	x
RA2.5	RA5. Evalúa la calidad del diseño de elementos, utillajes y mecanismos analizando la funcionalidad y fabricabilidad de los mismos.		x	x	x
	MOD 6. AUTOMATIZACIÓN DE LA FABRICACIÓN.				
RA6.1	1. Establece el ciclo de funcionamiento de las máquinas y equipos automáticos empleados interpretando las especificaciones técnicas y el proceso de trabajo.		x	x	x
RA6.2	2. Selecciona los elementos de potencia que deben emplearse en la automatización del proceso, analizando los requerimientos del sistema.		x	x	x
RA6.3	3. Determina la ubicación y tipos de captadores de información que deben emplearse en la automatización del proceso, analizando las características del captador y la función que va a realizar.		x	x	x
RA6.4	4. Diseña esquemas de mando de instalaciones automatizadas seleccionando la tecnología adecuada al proceso que se va automatizar.		x	x	x
RA6.5	5. Representa los esquemas de potencia y mando de sistemas automatizados, interpretando la normativa establecida.		x	x	x
	MOD 7. TÉCNICAS DE FABRICACIÓN MECÁNICA				
RA7.1	1. Aplica técnicas operacionales utilizadas en los procesos de arranque de viruta interpretando las características y limitaciones de los mismos.		x	x	x
RA7.2	2. Aplica técnicas operacionales utilizadas en los procesos de mecanizados especiales interpretando las características y limitaciones de los mismos.			x	x
	3. Aplica técnicas operacionales utilizadas en los procesos de corte y conformado interpretando las				



Posibles dinámicas por ámbito y progresividad:

Eremuaren eta progresibitatearen araberako dinamikak:

Cualidades del equipo / Ámbitos	Indicadores	Iniciando Equipos nuevos	En marcha Trabajan como equipo en más de un reto	Optimizando Trabajan como equipo buena parte del curso	Alto desempeño Trabajan como equipo todo el curso
Cohesión ¿Quiénes y cómo somos en el equipo?	Conocimiento mutuo	DISC Bingo, Chat a ciegas (Today's Meet).	HADA La entrevista, La tela de araña	La maleta, Círculo de amigos	
	Interacción				
	Inclusión (Valores)				
	Solidaridad (Valores)				
Comunidad de Aprendizaje ¿Cómo nos ayudamos a aprender?	Interdependencia (Valores)				
	Participación responsable				
	Confianza (Toma decisiones)	Votaciones Juego de la Nasa	Boundary examination, Técnica de convergencia PNI	Brainwriting, planificación de tareas	
Objetivos comunes ¿Qué y cómo lo queremos conseguir?	Organización				
	Autorregulación				
	Sostenibilidad				
	Gestión de conflictos		Juegos de rol en simulaciones Juegos de entrega de Feedback	Entrega de feedback mutuo sobre el trabajo en el equipo	Diseño de conversaciones

Posibles dinámicas por ámbito y progresividad:

Eremuaren eta progresibitatearen araberako dinamikak:

Taldearen ezaugarriak/Eremuak	Adierazleak	Hasten Ekipo berriak	Martxan Talde gisa lan egiten dute erronka batean baino gehiagotan	Optimizatzen Talde gisa lan egiten dute ikastaroaren zati handi batean	Jarduera handia Talde gisa lan egiten dute ikasturte osoan
Kohesioa Nortzuk eta nolakoak gara taldean?	Elkar ezagutzea	DISC Bingo, Chat a ciegas (Today's Meet),	HADA La entrevista, La teia de araña	La maleta, Círculo de amigos	
	Interakzioa				
	Inklusioa (Balloak)				
	Solidariteta (Balloak)				
Ikaskuntza-komunitatea Nola laguntzen dugu elkar ikasten?	Interdependentzia (Balloak)				
	Parte-hartze arduratsua				
	Konfiantza (Erabakiak hartzea)	Votaciones Juego de la Nasa	Boundary examination, Técnica de convergencia PNI	Brainwriting, planificación de tareas	
Helburu komunak Zer eta nola lortu nahi dugu?	Antolakuntza				
	Autorregulazioa				
	Jasangarritasuna				
	Gatazken kudeaketa		Juegos de rol en simulaciones Juegos de entrega de Feedback	Entrega de feedback mutuo sobre el trabajo en el equipo	Diseño de conversaciones

Procedimiento para la desconexión / **Deskonexiorako prozedura**

1. Reparto aleatorio en 10 salas / **Ausazko banaketa 10 geletan**
1. Acceder al documento colaborativo correspondiente a la sala en la que te han ingresado / **Zu sartuta zauden gelako izena duen dokumentu kolaboratiboan sartu**

El resultado de todos los grupos / **Talde guztien emaitza:**



<https://drive.google.com/file/d/1dTh7Ly7ZWp4-elO33Ks1HCd0l--duJ6T/view?usp=sharing>

ESKERRIK ASKO – GRACIAS – THANK YOU

Zamalbide Auzoa z/g - 20100 Errenteria (Gipuzkoa)

T. (+34) 943 082 900

info@tknika.eus

www.tknika.eus