



SOCIAL CONNECTIONS: FORMACIÓN PARA LA ATENCIÓN SOCIAL ONLINE

Programa formativo para la enseñanza de la atención social *online*

Proyecto número 2021-1-ES01-KA226-VET-095080

El apoyo de la Comisión Europea para la producción de esta publicación no constituye una aprobación del contenido, el cual refleja únicamente las opiniones de los autores, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en la misma.

3. ENSEÑANZA, FORMACIÓN Y APRENDIZAJE

3.1. Enseñanza y formación

3.2. Orientación

3.3. Aprendizaje colaborativo

3.4. Aprendizaje autorregulado

3.1. Enseñanza y formación



En las acciones de formación y enseñanza inclusivas hay estudiantes con diferentes capacidades y necesidades, y muchos profesores utilizan cada vez más un enfoque acorde con el modelo de Diseño Universal para el Aprendizaje.



El reto es utilizar la tecnología para mejorar y transformar el aprendizaje con el fin de satisfacer las necesidades de los diferentes tipos de estudiantes (Hitchcock, 2018).

3.1. Enseñanza y formación



Se prestará especial atención a la forma de utilizar las estrategias de formación digital con los estudiantes del sector de la atención social, lo que supone una reflexión crítica por parte de los educadores sobre qué herramientas funcionan mejor en función del tema que están enseñando.



Para ciertas habilidades prácticas requeridas por la profesión, como una entrevista presencial o el proceso de empatizar con un cliente, la enseñanza presencial parece ser más efectiva, mientras que para temas sobre teoría, normativa o promoción, la opción *online* resulta adecuada.



La máxima siempre será mantener la idea de que los profesionales del sector social son “guardianes de los vínculos sociales” (Knight, 2017).

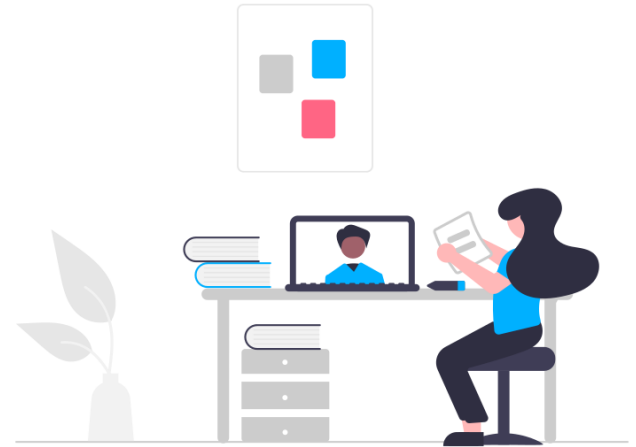
“Enfoque híbrido” en la formación de trabajadores sociales

Métodos

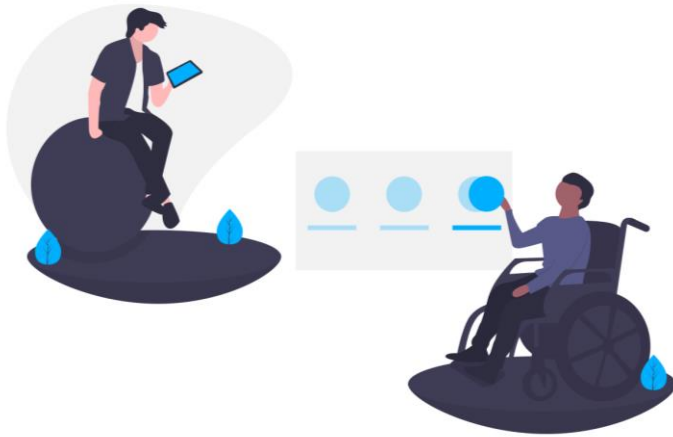
- **Aprendizaje a través del móvil:** Rara vez se utiliza en contextos formales de aprendizaje, siendo más común en entornos informales.
- **Aprendizaje basado en la simulación:** Combina la transmisión de conocimientos, la observación, un sistema de retroalimentación entre práctica y mejora y la orientación.
- **Aprendizaje experiencial:** Actividades y experiencias prácticas que permitan a las personas reflexionar sobre sus prácticas.
- **Gamificación:** El uso de juegos fomenta el pensamiento crítico, la motivación y el proceso de aprendizaje. Puede aumentar la asimilación de información por parte de los alumnos hasta en un 40%.

3.2. Orientación

- El nivel de rendimiento en el aprendizaje tiene un impacto positivo debido al uso de las TIC.
- Cuando se guía a los estudiantes en sus interacciones online, aumenta su compromiso y su interacción en los entornos digitales.
- Los formadores del sector de la atención social tienen que percibir cómo la orientación dentro de las TIC puede afectar a su forma de enseñar y formar.

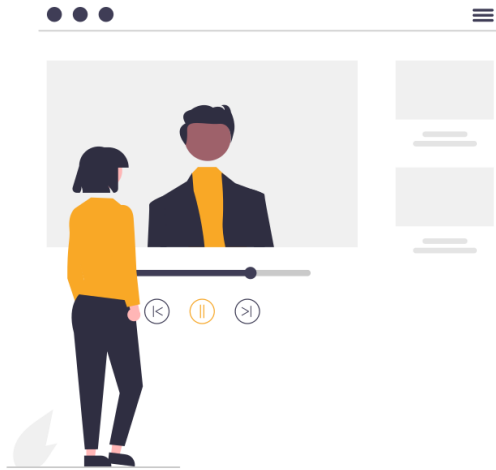


3.3. Aprendizaje colaborativo



- Las actividades de aprendizaje y enseñanza deben incluir la concienciación sobre las tecnologías (tanto las que ya existen como las que están surgiendo) que pueden repercutir en el rendimiento de los alumnos (profesionales del sector social) en el futuro.
- Las TIC también tienen un impacto positivo en la experiencia de aprendizaje y, particularmente, en el desempeño de los profesionales de la atención social, ya que las tecnologías son un recurso clave para las personas con necesidades especiales.
- Establecer reglas en el grupo que promuevan la participación y la comunicación efectivas.

Las TIC tienen un impacto positivo en los comentarios entre los alumnos y, en consecuencia, en su interacción social con respecto a la experiencia de aprendizaje.



3.4. Aprendizaje autorregulado

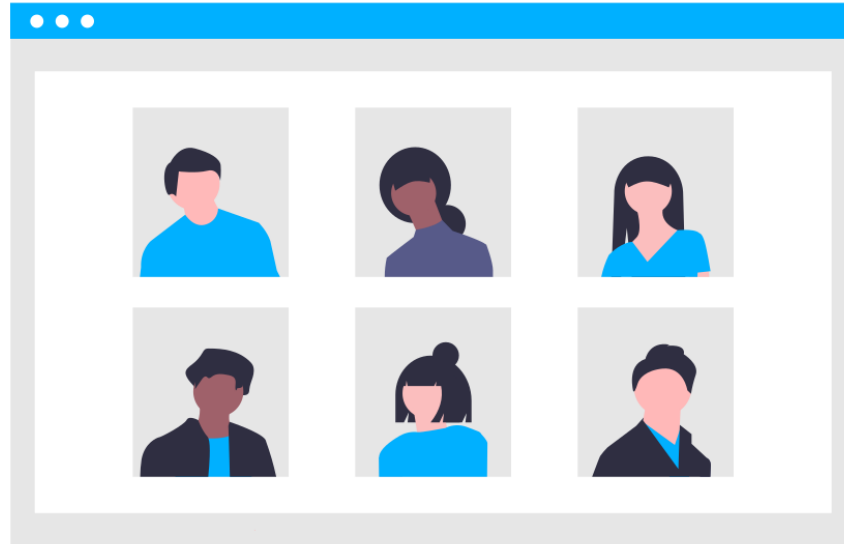
Estar al día de las metodologías innovadoras (aprendizaje activo)

Comunicación clara con las personas o con el grupo

Expectativas

Ser consciente de la relación entre los objetivos y las actividades que se van a realizar

“Es difícil imaginar estrategias de innovación en la educación sin un importante enfoque en el desarrollo de habilidades digitales entre los estudiantes y los alumnos” (OCDE).





Socios del proyecto:



Proyecto número 2021-1-ES01-KA226-VET-095080

El apoyo de la Comisión Europea para la producción de esta publicación no constituye una aprobación del contenido, el cual refleja únicamente las opiniones de los autores, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en la misma.