

Día 4

Formación de instructoras e instructores



Referencia sugerida:

<https://doi.org/10.5281/zenodo.13882955>



Presenta:

- Macarena Quiroga
- Paula Pappalardo
- Jesica Formoso



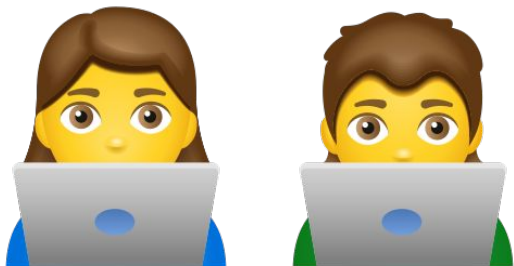
**Más práctica de
programación en
vivo participativa**

Objetivo



Usar la
retroalimentación para
mejorar nuestra manera
de enseñar

Ejercicio 1:



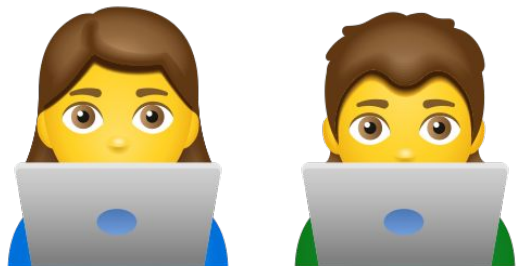
Duración: 10 minutos

Rúbrica de guía para las demostraciones.

Entre todos vamos a leer la rúbrica de los entrenadores o trainers usan para evaluar las demostraciones de enseñanza (teaching demos).

https://carpentries.github.io/instructor-training/demos_rubric.html

Ejercicio 2:

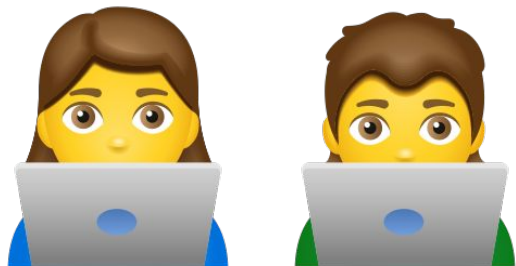


Duración: 25 minutos

Práctica de demostraciones:

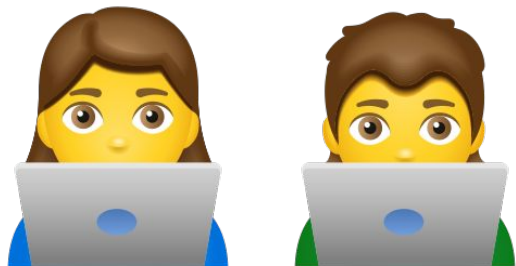
- Grupales
- Objetivo: incorporar los comentarios recibidos el martes.
- Usar la rúbrica para observar y organizar sus comentarios.

Ejercicio 2:



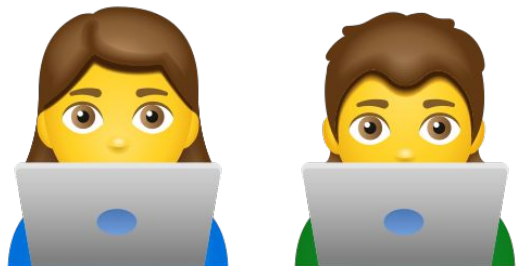
1. Asignar roles: presentador, cronometrador y tomador de notas.
2. Presentador:
 - a. Registra su nombre y escribe el vínculo a la lección en el Etherpad.
 - b. Enseña 3 minutos del episodio elegido.
 - c. Las otras personas observan y toman notas.

Ejercicio 2:



3. Después de que cada persona termine, quienes integran el grupo debe compartir sus comentarios (comenzando por ellos mismos), no más de 1 minuto por persona.
4. Quien toma notas debe registrar los comentarios grupales en el Etherpad.
5. Cambiar de roles.

Ejercicio 3:



Duración: 10 minutos

Reflexión de la última práctica:

- Anoten en el etherpad sus comentarios de la actividad.
- ¿Qué cambiaron?
- ¿Qué funcionó mejor?
- ¿Qué otra cosa cambiarías si tuvieras otra práctica?

Volvemos en 15 minutos



No te desconectes pero sí aléjate de pantallas

Trabajando con tu equipo

Objetivos



- Identificar desafíos para enseñar a diversos alumnos
- Saber los recursos disponibles cuando hay violaciones al Código de Conducta
- Identificar los roles y responsabilidades de cada persona en un taller
- [Como crear un sitio web para los talleres de Carpentries]

Nunca enseñes solo

Equipo típico de instrucción

Host u organizador

Instructores

Ayudantes

Organizador

- Ubicación/modalidad
- Equipo
- Formato
- Lecciones
- Tareas administrativas
 - Correos electrónicos
 - Inscripción
 - Divulgación
 - Materiales

Instructores/as

Modelos de co-instrucción

- Team teaching/Enseñanza en equipo:
 - Los/as instructores/as se turnan para enseñar el mismo tema.
- Teach and assist/Enseña y asiste:
 - División de temas: un instructor enseña y el otro hace de ayudante (nuestra elección en este taller)

Ayudantes

- Miembros de la comunidad reclutados por el organizador
- Instalación
- Preguntas
- Monitoreo del:
 - Chat
 - Etherapd

Debemos aprender el estilo “Carpentries”

https://docs.carpentries.org/topic_folders/hosts_instructors/hosts_instructors_checklist.html#helper-checklist

Estilo carpentries

Siempre comienza con el
código de conducta.



Instrucción participatoria y
ayuda desde lejos

Los estudiantes usan su propia
computadora



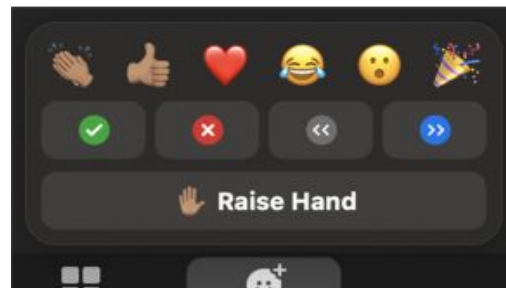
Esto les permite después
aplicar lo aprendido en su
trabajo



Reacciones

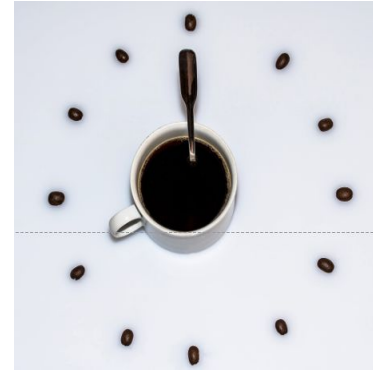


Se recomienda hacer
pedidos frecuentes y
activos de participación





Recreos/descanso



Planifica descansos adecuados y comida/bebida si el taller es en persona

Retroalimentación frecuente

En persona



Virtual



Google Forms

Desafío 1:

Estudiantes de distintos niveles

Estrategias que pueden ayudar

Comunica claramente el nivel del taller

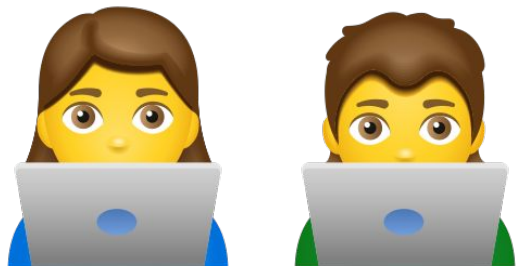
Considera preparar versiones fáciles y avanzadas de los ejercicios

Sugiere a los ayudantes que se ayuden unos a otros

No dejes que los estudiantes avanzados dominen la conversación

No dejes a nadie atrás

Ejercicio 4:



Duración: 5 minutos

- ¿Cuáles son los desafíos que podrías esperar cuando enseñes a estudiantes con un amplio rango de competencia?
- Añade tus comentarios al etherpad.

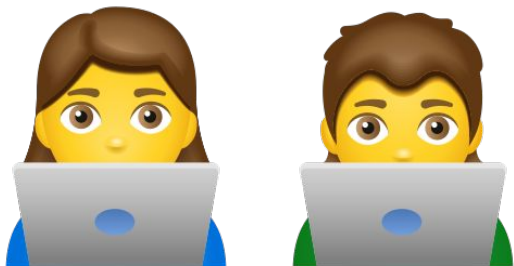
Desafío 2:

Violaciones al Código de Conducta

Violaciones al Código de Conducta

- Usamos el Código de Conducta para generar un ambiente inclusivo
- Su función crítica es asegurar que la comunidad no tolera comportamientos inadecuados
- Por lo tanto, si ves algo, di algo
- Las violaciones al Código de Conducta son muy raras, pero siempre discute con tu equipo cómo se manejarían si aparecen en tu taller

Ejercicio 4:



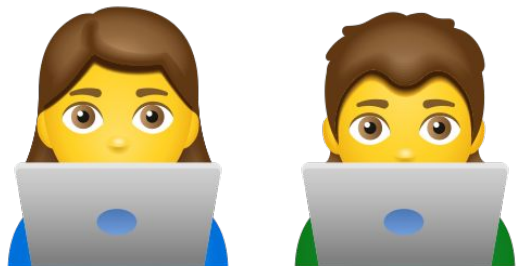
Duración: 5 minutos

Respuesta a incidentes del Código de Conducta

- Primero, entre todos vamos a leer las respuestas a los incidentes.

https://docs.carpentries.org/topic_folders/policies/incident-response.html

Ejercicio 5:



Duración: 10 minutos

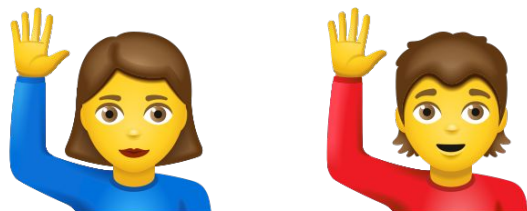
En grupos pequeños, discutan lo que hemos leído. Si surgen preguntas, pueden consultar el tutorial del Código de Conducta en

https://docs.carpentries.org/topic_folders/policies/index_coc.html

- ¿Qué tipo de cosas deberías coordinar por adelantado con tu equipo?
- ¿Qué preguntas quedan del Código de Conducta?
- Anota tus comentarios en el etherpad

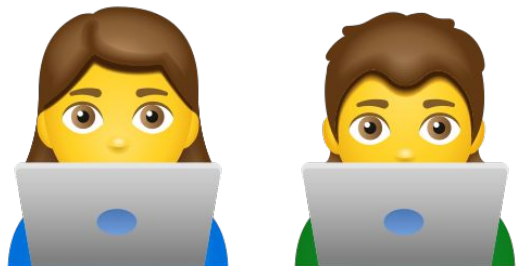


Aunque todos los talleres oficiales de Carpentries siguen este Código de Conducta, también están sujetos a las leyes locales y de cada institución organizadora



¿Qué preguntas tienen?

Ejercicio 7:



Duración: 10 minutos

- En parejas, imaginen que están planeando un taller juntos. Para este ejercicio, haz de cuenta que hay un organizador ya designado y tu rol es solo enseñar.
 - ¿Cómo se prepararían para enseñar juntos?
 - ¿Cómo coordinarían con las otras personas del equipo de instrucción?
 - ¿Qué cosas harían durante el taller para apoyarse unos a otros?
- Anota tus comentarios en el etherpad.

Introducciones y conclusiones

Objetivos



- Conectar el objetivo de una introducción con opciones para contenido y presentación.
- Practicar una introducción corta.
- Identificar elementos importantes de una conclusión para un taller.

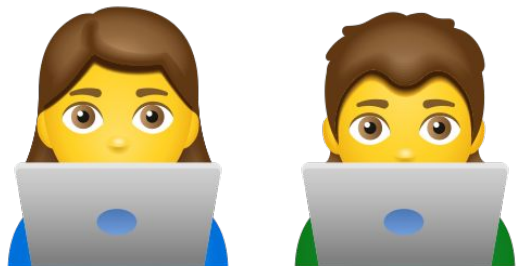
Nunca saltarse la Introducción y Conclusión

Una buena **Introducción** establece el tono de tu taller, y ayuda a entusiasmar e inspirar confianza a los estudiantes.

Una **Conclusión** sólida ayuda a los alumnos a solidificar lo que aprendieron, planear sus próximos pasos, y da una sensación de realización.

Introducción

Ejercicio 8:



Duración: 10 minutos

En grupos de 3 o 4 personas, discute estas preguntas y toma notas en el etherpad.

- ¿Qué esperas lograr en la introducción de un taller?
- ¿Qué información necesitas incluir para lograr esas metas?

Compara tus ideas con estas sugerencias

- Arranca con primeras impresiones positivas
- Introdúcese en forma efectiva y permite a los co-instructores y ayudantes de introducirse también
- Clarifica los objetivos de enseñanza y las expectativas
- Ayuda a los estudiantes a que se conozcan entre ellos

Compara tus ideas con estas sugerencias

- Marca el tono del taller
- Colecta información básica del conocimiento y motivación de tus estudiantes
- Incentiva a los estudiantes a querer aprender el contenido
- Informa a los estudiantes de los detalles logísticos

Objetivos de aprendizaje de una introducción

Luego de la Introducción, los estudiantes deberían ser capaces de:

- predecir el tipo de instrucción
- entender que se va a enseñar
- entender que se requiere de ellos
- creer que van a aprender cosas útiles
- estar atentos a los horarios y programación

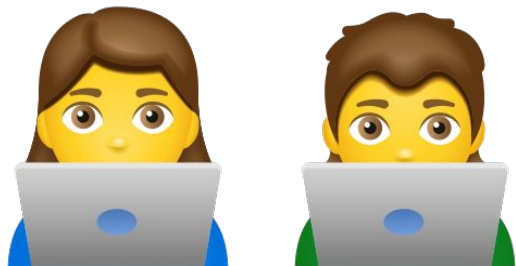
El equipo de enseñanza debería:

- saber quien va a participar del taller y sus expectativas
- tener una idea general del nivel de participación de los estudiantes

Crear el ambiente adecuado

- Ambiente físico.
- Atuendo?
- Minutos antes de la clase.
- Tu propia introducción:
 - Tu experiencia en áreas relacionadas.
 - Formal/informal.
 - Disponibilidad.
 - Tu entusiasmo.
 - Tu motivación.
- Introducciones de los demás.
- Ojo con las dudas!
- Actividades rompehielos.

Ejercicio 9:



Duración: 5 minutos

De forma individual:

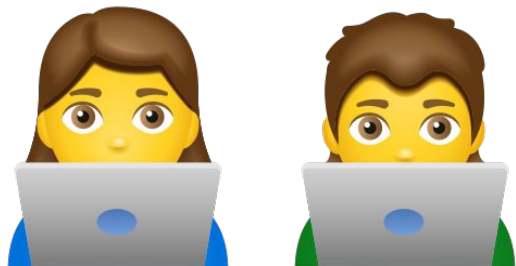
- Imagina que terminaste la capacitación y estas a punto de enseñar una lección completa del material que has estado practicando.
- Piensa en los puntos que hemos mencionado y toma notas de qué elementos incluirías en tu introducción.

Ejercicio 9:

Duración: 10 minutos

En parejas:

- Toma turnos para practicar una introducción y proveer retroalimentación.

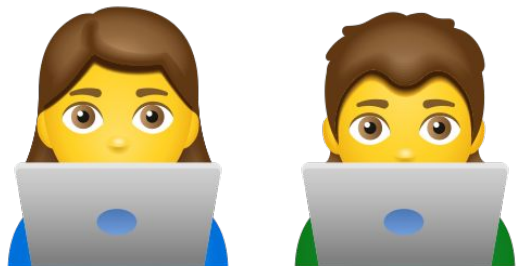


Conclusiones:

El arte de un “aterrizaje” exitoso



Ejercicio 10:



Duración: 5 minutos

Llegaste al final del taller...todo el mundo está agotadísimo y su cerebro lleno. Tu tienes la opción de cubrir mas contenido...o usar los últimos minutos de otra manera.

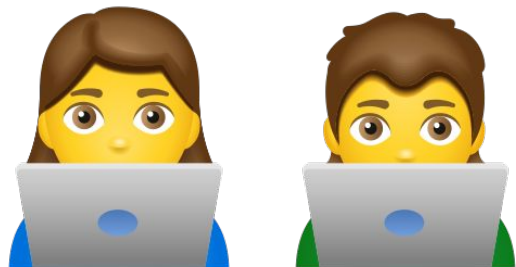
- ¿Qué cosa se te ocurre podrías hacer en esos últimos minutos? ¿Por qué crees que es lo más valioso?
- Comparte tu sugerencia en el etherpad

Compara tus ideas con estas sugerencias

- Cierra y guarda archivos en uso
- Reflexiona sobre lo que se aprendió
- Planea los próximos pasos
- Reitera donde están los materiales de la lección e incentiva a los participantes a que prueben algo por su cuenta
- Recaba feedback
- Comprueba con el organizador si quieren hacer un cierre
- Celebra el trabajo duro de todo el mundo y agradece a tu equipo de enseñanza

Valoramos tu opinión:

Completa nuestra encuesta final



Duración: 5 minutos

http://tiny.cc/Catalyst_post

Cuando termines, avisanos por el chat



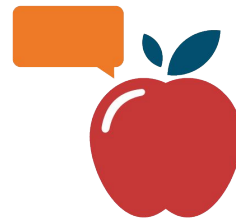
¡Gracias por sumarse!

¿Qué preguntas tienen?

Auspiciantes



Chan
Zuckerberg
Initiative



MetaDocencia

www.metadocencia.org
info@metadocencia.org



Referencia sugerida: <https://doi.org/10.5281/zenodo.13882955>