



Encuesta sobre la formación profesional: ejemplos

Este documento proporciona ejemplos de preguntas para una encuesta de los participantes al final de las sesiones de formación profesional (FP) de STEAM. Los facilitadores pueden utilizar la encuesta para obtener comentarios de los participantes sobre la sesión, comprender cómo la sesión apoyó el aprendizaje de los educadores y conocer los temas que podrían interesarles en el futuro.

1. ¿Qué dos cosas ha aprendido de la sesión de hoy? (*pregunta abierta*)

2. Como resultado de la sesión de hoy, ¿qué cosa probaría en su práctica? (*pregunta abierta*)

3. ¿En qué medida está de acuerdo con las siguientes afirmaciones? (*Las opciones pueden incluir totalmente de acuerdo, de acuerdo, neutral, en desacuerdo, totalmente en desacuerdo.*)
 - a. Las actividades fueron lúdicas y me ayudaron a sentirme cómoda con este tema.
 - b. Las discusiones en grupos pequeños y el tiempo de planificación conjunta me ayudaron a colaborar con otros educadores.
 - c. Los facilitadores compartieron ejemplos de prácticas de enseñanza efectivas que podría utilizar en mi entorno de aprendizaje.
 - d. La sesión incluyó tiempo para comentarios y reflexión.
 - e. Las conexiones con los estándares y fundamentos fueron útiles y me apoyarán en mi práctica docente.

4. ¿Cómo calificaría usted la calidad general de esta sesión? (*selección múltiple*)
 - Pobre
 - Regular
 - Buena
 - Muy buena
 - Excelente

5. ¿Cómo podríamos mejorar esta sesión en el futuro? (*pregunta abierta*)



6. ¿Sobre qué otros temas de STEAM le gustaría aprender? (Seleccionar lo que aplica.)

- Ciencias físicas (como empujes y tirones, exploración de sonidos y música, e imanes y fuerzas magnéticas)
- Ciencias de la vida (como la exploración y observación de la naturaleza, el crecimiento de las plantas y la jardinería y los hábitats y ciclos vitales de los animales)
- Ciencias de la Tierra y del espacio (como patrones climáticos, juegos y exploración relacionados con el agua, reciclaje y conciencia medioambiental)
- Tecnología, ingeniería y aplicaciones de la ciencia (como construir estructuras con bloques y otros materiales, y explorar máquinas simples y herramientas tecnológicas para resolver problemas)
- Informática y pensamiento computacional (como la creación de programas o algoritmos sencillos, y el juego y la exploración con robots y aplicaciones de programación)
- Artes en STEAM (como la mezcla de colores, la exploración del arte y el uso de las artes para construir modelos)
- Matemáticas (como la medición, la geometría y el pensamiento espacial, y los números y conteo)
- STEAM y alfabetización (como libros infantiles para explorar los conceptos de STEAM)
- Prácticas de investigación (como hacer preguntas, documentar observaciones y presentar hallazgos)
- Otros: _____