



PROGRAMA DE FORMACIÓN QUID

2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

CONVIÉRTETE EN UN CONSEJERO DE INNOVACIÓN EDUCATIVA



Co-funded by
the European Union

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados solo comprometen a su(s) autor(es) y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser considerados responsables de ellos.

ÍNDICE :

<u>OBJETIVOS DEL PROGRAMA DE FORMACIÓN QUID: CONVIÉRTETE EN UN CONSEJERO DE INNOVACIÓN EDUCATIVA</u>	3
<u>EL PROGRAMA DE FORMACIÓN</u>	5
<u>OBJETIVOS DIDÁCTICOS</u>	6
<u>MÓDULOS DEL PROGRAMA Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE</u>	7
<u>MÓDULO 1. DISEÑO DE UNA LECCIÓN ONLINE INCLUSIVA</u>	7
<u>MÓDULO 2. HABILIDADES DIGITALES</u>	14
<u>MÓDULO 3. COMPROMISO</u>	17
<u>MÓDULO 4. EVALUACIÓN</u>	20
<u>MÓDULO 5. KIT DE HERRAMIENTAS – RECURSOS</u>	23

La escuela Niepubliczne Liceum-Warsaw Montessori High School de Polonia fue la encargada de coordinar este documento, que fue desarrollado con los restantes socios de manera colaborativa.



Co-funded by
the European Union



OBJETIVOS DEL PROGRAMA DE FORMACIÓN QUID: CONVIERTETE EN UN CONSEJERO DE INNOVACION EDUCATIVA

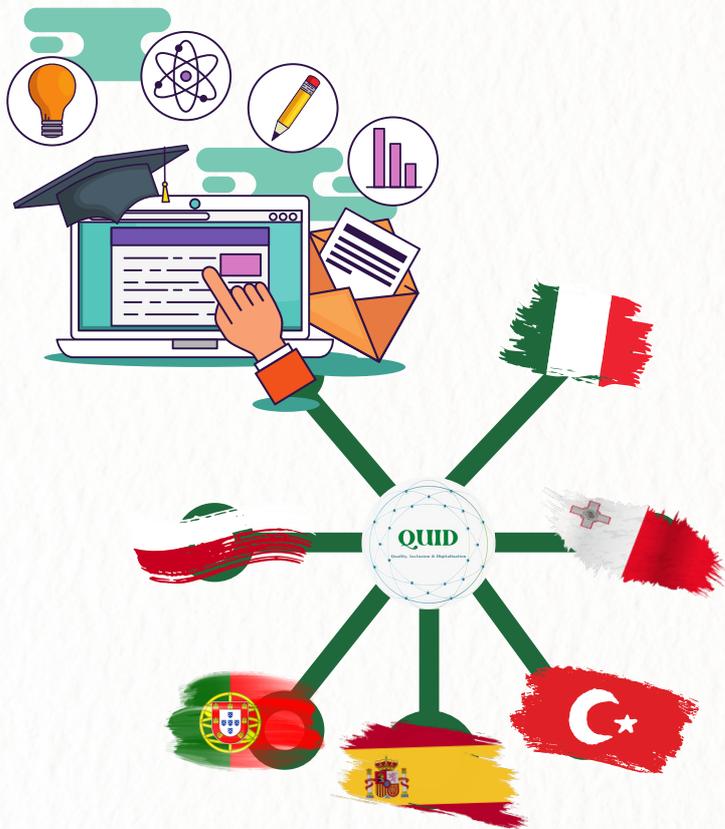
El objetivo específico del Proyecto QUID es que los educadores italianos, españoles, turcos, portugueses, malteses y polacos de los centros participantes en el programa en primera instancia, y de manera sucesiva otros educadores, desarrollen sus habilidades digitales y metodológicas para favorecer su evolución hacia el papel de Consejero de Innovación Educativa.



Al completar el programa, serán capaces de dominar las herramientas didácticas 4.0 y aplicar métodos de enseñanza integrados, inclusivos, interactivos y digitales que sean flexibles, accesibles y personalizados.

Serán conscientes del modelo desarrollado, que contiene metodologías, criterios de selección, métodos de valoración y evaluación de los resultados del aprendizaje, acciones didácticas para probar con los estudiantes y, tras verificar la efectividad del modelo, podrán compartirlo con compañeros mediante acciones de forma-al-formador.

Los objetivos están relacionados con las taxonomías de la adquisición y ejercicio de los elementos de las competencias cognitiva, operativa y conductual.



METODOLOGIA



Los socios del proyecto QUID llevaron a cabo un análisis de campo para observar las últimas tendencias en formación en sus respectivos contextos y analizar sus fortalezas y oportunidades de mejora para facilitar a sus docentes las habilidades digitales necesarias en el mundo actual. Organizaron 6 grupos de sondeo con profesores y otros 6 con estudiantes en el periodo entre abril y junio de 2022, con un total de 80 profesores y 89 estudiantes de 6 países. Los grupos de sondeo fueron dirigidos por profesores o educadores en el papel de moderadores.

Los estudiantes tuvieron que rellenar un cuestionario, y los docentes un cuestionario y un test de autoevaluación para comprobar sus capacidades respecto a las competencias digitales.

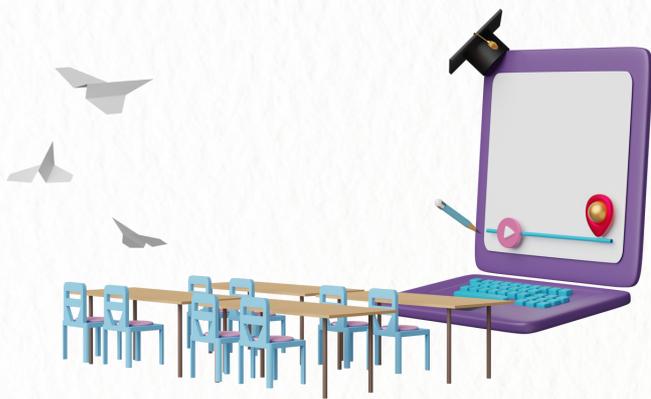


Algunos docentes piensan que nada puede sustituir a las clases presenciales, porque garantizan un nivel de interacción con los estudiantes. Otros sienten que es vital integrar un uso mayor de las herramientas tecnológicas, ya que los estudiantes las necesitarán en un futuro. Sienten que es obligación de los colegios facilitar este tipo de educación.

La pandemia de Covid 19 cogió a muchos educadores desprevenidos, tanto en los países europeos como en el resto. De hecho, sólo el 50% de los docentes del proyecto QUID sienten que tenían una buena competencia digital antes del confinamiento, pero se vieron obligados a aprender nuevas habilidades y fueron capaces de hacerlo de manera autónoma.



Esperamos que este programa pueda contribuir a que los docentes se vean mejor equipados para afrontar los retos diarios que aparecen en el aula.



EL PROGRAMA DE FORMACION

El presente Programa de Formación se articula como un aprendizaje mixto en una serie de acciones didácticas, asegurando la integración de aspectos cognitivos, operacionales y de monitoraje. Es un palimpsesto didáctico con un plan de aprendizaje dividido en 3 vertientes de aprendizaje integradas:

- cognitiva, desarrolla el conocimiento y la consciencia usando REA y el Kit de Herramientas para investigar aspectos de naturaleza pedagógica, metodológica y tecnológica que ayuden al Consejero de Innovación Educativa en sus procesos, desde su formación al análisis de necesidades o la programación didáctica (diseño instruccional), cubriendo a su vez la provisión de contenidos de aprendizaje a través de soluciones 4.0 para la evaluación de Resultados del Aprendizaje innovadores, objetificados y contextualizados gracias al uso de mecánicas basadas en el juego (RP2, 3);



Co-funded by
the European Union



- operacional, con actividades en laboratorio, la participación activa de educadores en ensayos de campo con los estudiantes para comprobar la efectividad de las soluciones metodológicas y tecnológicas adquiridas para la educación digital, así como recoger feedback funcional para mejorar el modelo y su posterior implementación y difusión a gran escala;
- comportamental, a través de una Actividad de Aprendizaje, Enseñanza y Formación que permita:
 - ✓ adoptar el papel de Consejero de Innovación Educativa, al adoptar habilidades personales y conocimientos técnicos y tecnológicos
 - ✓ ampliar un repertorio comportamental que integre estilos relacionales y de comunicación, habilidades de persuasión, motivación y liderazgo situacional para guiar a sus compañeros hacia el cambio, facilitando una transición al rol de Consejero de Innovación Educativa a través de sesiones de forma-al-formador



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade





El Programa de Formación crea un modelo educativo europeo basado en la complementariedad de las soluciones formativas y situaciones caracterizadas por elementos de innovación que incluyen la capacidad de generar efectos positivos en el medio y largo plazo gracias a los siguientes factores:

- Multicanal didáctico, que favorece una combinación de estímulos (cognitivo, emocional, auditivo, visual);
- Enfoque centrado en el estudiante, basado en la experiencia de aprendizaje de sus usuarios, que apoya y motiva el aprendizaje en los jóvenes;
- Flexibilidad de tiempos y métodos que favorece en el empoderamiento del estudiante, estimulado por análisis en profundidad de segundo nivel con el uso de herramientas interactivas, sobreponiéndose a las limitaciones de tiempo y espacio de la educación tradicional;
- Secuencialidad del proceso, según los informes preliminares (desde la programación didáctica a la validación de resultados);
- E-aprendizaje inductivo permanente para acceder al conocimiento operacional, para saber cómo y por qué hacer algo, construyendo tu propio recorrido de e-aprendizaje a lo largo de la vida, disponible cuando sea necesario, en un idioma adecuado para el estudiante, centrado en situaciones reales o probables, contextos cercanos y soluciones reconocibles que favorecen la continuidad de uso y facilitan la repetición de sus contenidos, más allá de la vida del proyecto.

OBJETIVOS DIDACTICOS

Los objetivos didácticos apelan a las competencias en cuanto a elementos cognitivos, capacitantes y comportamentales, y a que son observables, medibles, documentables y un resultado del proceso.





Co-funded by
the European Union



MODULOS DEL PROGRAMA DE FORMACION Y RESULTADOS DEL APRENDIZAJE



"El alineamiento constructivo es un diseño para la enseñanza en el que se define claramente qué deberían aprender los estudiantes y cómo deberían expresarlo antes de que la enseñanza tenga lugar. Se diseña, pues, la enseñanza para involucrar a los estudiantes en las actividades de aprendizaje para optimizar sus oportunidades de alcanzar los resultados de aprendizaje, y se diseñan las herramientas de evaluación para juzgar de manera inequívoca la adquisición de los mismos"

(Biggs, 2014, pp. 5-6).



MÓDULO 1. DISEÑO DE UNA LECCIÓN ONLINE INCLUSIVA

En el primer módulo presentaremos los aspectos básicos más importantes para diseñar, presentar y evaluar una lección online inclusiva. Es un resumen rápido y básico del contenido que los participantes podrán aprender con más detalle en los módulos siguientes. El objetivo del primer módulo es presentar a los participantes los elementos del diseño de una lección online inclusiva, que será concretada en los módulos siguientes.

	Expectativas	Explicación
1	Título del módulo	DISEÑO DE UNA LECCIÓN INCLUSIVA ONLINE



Linea Strada
ALFANO I
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade

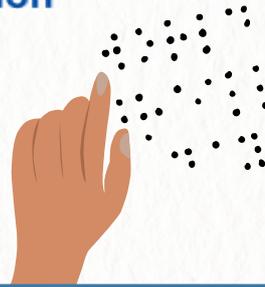
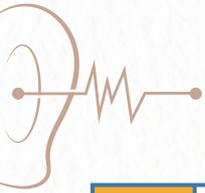


AGRUPAMENTO de
ESCOLAS D. DINES
1984 - 2019





Co-funded by
the European Union



2

Breve descripción del contenido

Garantizar la accesibilidad educativa implica el uso de acciones institucionales que eliminen obstáculos y barreras y faciliten el reconocimiento del derecho a la individualidad en el aula. Este derecho es lo que garantiza la diversidad de todos los estudiantes.

Esto significa que un espacio que cumpla con buenas condiciones de accesibilidad puede recibir a todo tipo de persona, sin problemas ni discriminación. Las rampas para usuarios motóricos o en silla de ruedas, el Braille o señales auditivas son ayudas técnicas para el alumnado presencial. Los subtítulos, transcripciones o descripciones de audio son ayudas técnicas para el aula virtual.

La accesibilidad inclusiva es la posibilidad que tiene una persona, con o sin problemas de movilidad o percepción sensorial, de comprender un espacio, integrarlo e interactuar con sus contenidos.

El siglo 21 implica ser competente a nivel digital, un hecho que hemos aprendido durante la pandemia, y los medios digitales pueden ser un aliado si sabemos cómo utilizarlos.

La enseñanza online es mucho más que un cambio en el canal de transmisión, el cambio debe ser más profundo.

Información complementaria:

[CLICK HERE](#)



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



ECG
E-learning
Communication
Open-Data



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



AGRUPAMENTO de
Escolas D. DINIS
1614-001





<p>3</p>	<p>Resultados esperados del aprendizaje</p>	<p>El objetivo principal es sentar las bases del resto de módulos, así que vamos a ofrecer una amplia visión de lo que supone la educación inclusiva y en qué consiste el diseño de una lección. Por último, concretaremos lo que hemos aprendido en el contexto de la enseñanza online, que será el tema principal del módulo 2.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Cambiar la forma en que, como educadores, consideramos la diversidad y empezar a verla como una forma de enriquecer nuestras lecciones. 2. Cuestionarse el papel del educador como agente del cambio, con la igualdad real como motivador. 3. Considerar la inclusión como un derecho del estudiante. 4. Conocer los tipos de diferencias y necesidades educativas más frecuentes, sus características y estrategias para afrontarlas. 5. Comprender conceptos fundamentales sobre el diseño de lecciones. 6. Introducir fundamentos básicos de varias metodologías y estrategias y considerar sus ventajas e inconvenientes según la educación inclusiva. 7. Aplicar las ideas anteriores a la enseñanza online. <p>Información complementaria:  </p>
<p>4</p>	<p>Temas</p>	<p>Los temas y subtemas a tratar en este módulo son:</p> <p>Diversidad e inclusión:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Accesibilidad cognitiva ● Espacios educativos accesibles ● Accesibilidad de contenidos ● Accesibilidad emocional ● Escuelas inclusivas <p>Diseño de lección:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Metodologías y estrategias para escuelas inclusivas ● Diferencias en diseño de lecciones para clases presenciales y virtuales <p>Información complementaria:</p>      



<p>5</p>	<p>Estrategias y métodos de enseñanza y aprendizaje</p>	<p>Entre las técnicas online para una educación inclusiva, podemos mencionar...</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Vídeos como píldoras informativas, incluyendo transcripciones, traducciones, herramientas de accesibilidad... ● PDFs informativos ● Preguntas de reflexión (participación en grupos) ● Gamificación ● Cuestionarios de evaluación, propia o por compañeros (inter pares) ● Aprendizaje Basado en Retos (ABR) <p>Información complementaria:</p> <p>CLICK HERE CLICK HERE</p> <p>CLICK HERE CLICK HERE CLICK HERE</p>
<p>6</p>	<p>Materiales y apoyos de aprendizaje</p>	<p>Hay una gran variedad de métodos educativos online adaptados a la diversidad e inclusión. Entre ellos, podemos considerar:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● MOOCs (Cursos En Línea Masivos Abiertos), ● NOOCs (Nano MOOCs), ● SPOCs (Cursos En Línea Pequeños Privados), ● Plataformas LMS (Sistemas de Gestión de Aprendizaje como Moodle, Chamilo, etc.) <p>En el próximo módulo, Habilidades Digitales, cada uno es detallado y analizado separadamente. Las lecciones de este curso se alojan en una plataforma LMS .</p> <p>Información complementaria:</p> <p>CLICK HERE CLICK HERE</p>



7

Articulación de la unidad

Teniendo en cuenta los resultados de aprendizaje anteriormente definidos, la unidad se articula según las siguientes ideas: educación inclusiva, diseño de una lección e implementación de ambas en un entorno educativo digital. Por tanto, las secciones del módulo son:

- 1- Unidad 1: Diseño de una lección. Definiciones previas
- 2- Unidad 2: Diseño de una lección. Metodologías (aprendizaje cooperativo, taxonomía de Bloom, etc.)
- 3- Unidad 3: Inclusión. Conceptos clave
- 4- Unidad 4: Dificultades de aprendizaje. Características, estrategias...
- 5- Unidad 5: Estrategias inclusivas. Multinivel, DUA, mentalidad de crecimiento, andamiaje, etc.
- 6- Unidad 6: Online vs presencial. Entornos de aprendizaje

Información complementaria:



8

Auto-evaluación y auto-reflexión

Ya hemos explicado que deben hacerse cuestionarios (autoevaluación e inter pares), además de preguntas de autorreflexión. Aquí vamos a especificar y dar ejemplos de tipos de preguntas que se pueden realizar, clasificadas en cinco secciones principales.

Diversidad e inclusión

1. La diversidad (étnica, de género, discapacidades, contexto...), ¿se considera una forma de enriquecer el aula o un problema?
2. ¿Se anima a los estudiantes a aprender de aquellos cuyos orígenes y contextos son distintos?
3. ¿Se considera a los estudiantes con necesidades especiales distintos a los demás, o como una parte más de un grupo heterogéneo?

Cooperación

1. ¿Se valoran y fomentan el trabajo y apoyo cooperativos?
2. ¿Apoyan de manera sistemática los alumnos de altas capacidades a sus compañeros?
3. ¿Las agrupaciones son variadas, heterogéneas y flexibles a lo largo de la unidad?





**Auto-
evaluación
y auto-
reflexión**

Diseño de la lección

1. ¿Se usan diferentes recursos TIC para facilitar el aprendizaje?
2. ¿Se diseñan las lecciones con la diversidad del aula y los diferentes ritmos de aprendizaje en mente?
3. ¿Se adaptan los contenidos al conocimiento previo y se relacionan con situaciones de la vida real?
4. Los resultados de aprendizaje, ¿son precisos y conocidos?
5. ¿Hay variedad de actividades y tareas?, ¿los estudiantes pueden elegir entre diferentes opciones?
6. ¿Contribuyen la estructura de la lección y los recursos facilitados al aprendizaje autónomo de los estudiantes?
7. ¿El andamiaje es lo suficientemente fuerte?

Accesibilidad

1. ¿Se ha verificado que todos los estudiantes han comprendido las indicaciones antes de comenzar la tarea?
2. ¿Se comprueba el progreso de todos los estudiantes?
3. Los recursos, ¿son accesibles para personas con discapacidades (visuales, auditivas, etc.) u otras dificultades (idioma)?
4. Los intentos de eliminar barreras del aprendizaje para ciertos alumnos, ¿se consideran oportunidades para todos los estudiantes?
5. ¿Se usan estas barreras del aprendizaje como motivadores de actividades de aprendizaje basadas en el cambio o en proyectos?

Expectativas y participación

1. ¿Se esperan distintos niveles de adquisición de contenidos para estudiantes con distintos puntos de partida?
2. ¿Son altas las expectativas para todos los estudiantes?, ¿se les anima a tener altas expectativas?
3. ¿Se valora el esfuerzo por encima del desempeño académico?
4. ¿Crees que la motivación de los estudiantes se puede aumentar al permitirles participar e incluyendo sus intereses en las unidades?

Información complementaria:

[CLICK HERE](#)





<p>9</p>	<p>Evaluación del módulo</p>	<p>Los KPI (indicadores clave de rendimiento) son herramientas que nos ayudan a analizar el rendimiento y la tasa de adquisición de objetivos. Cuando analizamos proyectos educativos, podemos aplicar indicadores cuantitativos y cualitativos.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Indicadores cualitativos <ul style="list-style-type: none"> ● Net Promoter Score (NPS). Sólo se necesita preguntar a los estudiantes algo sencillo: “En una escala de 1 a 10, ¿cómo de probable es que recomiendes este curso a tus amigos y conocidos?” ● Índice de Satisfacción del Cliente (CSI). Es la evaluación de la interacción de los usuarios con un producto o servicio. La escala puede ir de “muy insatisfecho” a “muy satisfecho”, o tener formato sí/no. ✓ Indicadores cuantitativos <ul style="list-style-type: none"> ● Tasa de terminación. El porcentaje de estudiantes que han completado el curso con éxito. Para medir este indicador, tomamos el número de alumnos que han terminado y lo dividimos por el número de estudiantes que comenzaron el curso. El resultado es la tasa de terminación. ● Número de matrículas. Cuantos más alumnos se matriculen, más cursos se les van a poder ofrecer. ● Número de nuevos usuarios. Los nuevos usuarios vienen de la conversión a lead. Esta conversión relaciona el tráfico de un sitio web y otros canales con la promoción y diseminación del curso.
<p>10</p>	<p>Referencia / Lecturas extra</p>	<p>Autores: Coral Elizondo (website) Alba Sabuco (libros) Kagan (cooperativo) Sara Osuna-Acedo (papers)</p> <p>Otros recursos: Taxonomía de Bloom Revisada Guías metodológicas Guías sobre diversidad en el aprendizaje</p>





MÓDULO 2. HABILIDADES DIGITALES

Al diseñar este Módulo de la Formación, se tuvieron en cuenta los distintos niveles de competencia digital de los estudiantes, además de las áreas temáticas que forman la base de la formación de cada persona. Por lo tanto, las actividades sugeridas y los recursos educativos contribuyen no sólo a la integración de tecnologías digitales en prácticas pedagógicas, sino al desarrollo de varias dimensiones del individuo, de manera que todo el mundo se sienta capaz de usar tecnologías e infraestructuras digitales con confianza y seguridad.

	Expectativas	Explicación
1	Título del módulo	HABILIDADES DIGITALES 
2	Breve descripción del contenido	<p>Ser competente digitalmente es dominar cinco temas: Información (alfabetismo de datos), Procesado, Comunicación (colaboración), Creación de Contenidos, Ciberseguridad y Solución de Problemas.</p> <p>La competencia digital implica el uso confiado, crítico y responsable de y el compromiso con tecnologías digitales para el aprendizaje, en el trabajo y para la participación en sociedad, con el pensamiento crítico y la propiedad intelectual en mente.</p>
3	Resultados esperados del aprendizaje	<p>Los materiales disponibles en este Módulo de Formación están diseñados para ayudar al estudiante a crear situaciones que le permitan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 - Desarrollar habilidades para usar herramientas para la producción, presentación y comprensión de información compleja y la capacidad de acceder, buscar y usar servicios basados en internet. 2 - Integrar lo digital de forma pedagógicamente relevante a lo largo de los módulos. 3 - Estimular la reflexión sobre la formación digital de profesores, mediante el desarrollo de prácticas pedagógicas activas que promuevan el aprendizaje y el desarrollo de la competencia digital en los estudiantes, estructurando y gestionando contenidos, la colaboración e interacción en un entorno digital.





4	Temas	<ul style="list-style-type: none"> - Información y alfabetismo de datos; - Comunicación colaboración; - Creación de contenido digital; - Seguridad; - Solución de problemas.
5	Estrategias y métodos de enseñanza y aprendizaje	<ol style="list-style-type: none"> 1. Vídeos como píldoras informativas, incluyendo transcripciones, traducciones, herramintetas de accesibilidad... 2. PDFs informativos 3. Gamificación 4. Cuestionarios de autoevaluación 
6	Materiales y apoyos de aprendizaje	<ol style="list-style-type: none"> 1. Medios digitales (vídeos/audios/YouTube) 2. Materiales impresos (PDF, doc, report, PPT, Excel...) 3. Juegos educativos
7	Articulación de la unidad	<p>Tema 1: Conocimiento de las habilidades digitales más conocidas, tanto duras como blandas (10 minutos de microaprendizaje)</p> <p>Tema 2: Selección de habilidades a incluir en el set (10 minutos para revisar materiales: vídeos y presentaciones - 4 minutos para solucionar el quiz)</p> <p>Tema 3: Metodologías de enseñanza de las habilidades seleccionadas (10 minutos para revisar materiales: vídeos y presentaciones - 4 minutos para solucionar el quiz)</p> <p>Tema 4: Flexibilidad y Seguridad de materiales online (10 mins para revisar materiales: vídeo y presentación- 4 mins para resolver el quiz)</p>
8	Auto-evaluación y auto-reflexión	 <p>Elección múltiple, rellenar los huecos, juegos...</p>
9	Evaluación del módulo	<p>Insignia online, con el porcentaje necesario para avanzar al siguiente módulo, hasta alcanzar el último.</p>





10

**Referencia
/Lecturas
extra**

- [Learn+ – MILAGE \(case study App Milage Aprender +\)](#)
- [Key competences for lifelong learning - Publications Office of the EU](#)
- [JRC Publications Repository - DigComp 2.2: The Digital Competence Framework for Citizens - With new examples of knowledge, skills and attitudes](#)
- [Toolkit](#)
- [Digital Skills](#)
- [What does Self-Assessment and Self-Reflection bring to the Learning Journey](#)
- [ONLINE SELF-ASSESSMENT TOOL – Digital skills Accelerator](#)
- [Digital Skills Assessment Tool](#)
- [Commission launches new digital skills test for users to understand their level of digital skills - Employment, Social Affairs & Inclusion](#)
- <https://designteachengage.wisc.edu/instructional-materials/>
- [Teaching online safety in schools - GOV.UK](#)
- [World Teachers' Day: 5 benefits of networking in education](#)
- [5 Ways to Establish Effective Communication in the Classroom - Mentimeter](#)
- [UNESCO ICT Competency Framework for Teachers](#)
- [Strategies for Teaching Online](#)
- [Flexible strategies for ensuring quality learning outcomes in education in emergencies: NEQMAP 2021 thematic review](#)
- [Teaching in Flexible Learning Spaces](#)
- [Focus on: Can online education ever be safe? | Eurydice](#)
- [Strategies for Teaching Data Literacy - I School Online](#)
- [Information Literacy | UNESCO](#)
- [MALWARE | English meaning - Cambridge Dictionary](#)
- [PHISHING | English meaning - Cambridge Dictionary](#)
- [inappropriate content collocation | meanings and examples of use](#)
- [Antivirus definition and meaning | Collins English Dictionary](#)
- [Password definition and meaning | Collins English Dictionary](#)
- [Supporting every teacher: teaching adults – coping with unstable internet connection](#)
- [Introduction to the use of browsers | Student's digital skills](#)
- [Flipping Your Classroom |Center for Teaching & Learning](#)
- [What Is Cooperative Learning? 5 Strategies for your Classroom](#)
- [Project-Based Learning \(PBL\) | Edutopia](#)
- [GAMIFICATION | English meaning – Cambridge Dictionary](#)
- [How to make storytelling effective – for all learners](#)
- [How Elementary Teachers Can Make the Most of Feedback in Distance Learning | Edutopia](#)
- [Self-Assessment | Center for Teaching Innovation](#)



Liceo Statale
ALFANO I
Salerno



EC8
E-learning
Communication
Open-Data



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



AGRUPAMENTO de
Escolas D. DINIS
LDBA 141437





MÓDULO 3. COMPROMISO

El tercer módulo trata sobre el compromiso, que es crucial para desarrollar la motivación e influir en los procesos de toma de decisiones relacionados con la comprensión de conceptos y el desarrollo de competencias. Los participantes adquirirán técnicas para identificar fortalezas y dificultades en los estudiantes, para elegir metas y métodos de trabajos apropiados para un grupo determinado. También se presentan las ventajas del trabajo en grupo al fomentar el compromiso del estudiante. Además, se proporciona información sobre cómo establecer normas en el aula y online que faciliten crear un entorno que ayude a los estudiantes a concentrarse y motivarse de manera intrínseca.

	Expectativas	Explicación
1	Título del módulo	COMPROMISO
2	Breve descripción del contenido	El sentido de comunidad y pertenencia es extremadamente importante para implicar a los estudiantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje. “La auto-reflexión persigue información sobre nosotros y nuestro comportamiento, valores, conocimiento y crecimiento. La auto-evaluación, por otra parte, se usa para estudiar el rendimiento y mejorarlo. Ambas están relacionadas y unidas al crecimiento laboral y personal”, esta cita muestra que tanto individualidad como grupalidad son importantes. Es por esto que, según el sistema Montessori, cada Reunión de Comunidad diaria, en la que se usan varios sistemas, es muy importante para fomentar en uno mismo el compromiso.
3	Resultados esperados del aprendizaje	El compromiso es una pieza básica para facilitar y hacer uso de la información, conocimiento, comprensión, actitudes, valores, habilidades, competencias o conductas. Los educadores comprenderán la forma en que el sentido de comunidad es esencial, y construye y potencia el compromiso del estudiante. Los estudiantes logran metas, se sienten satisfechos y piensan en el éxito no por sentirse populares, sino apreciados, lo que refuerza su autoestima y una actitud positiva. Los educadores también aprenderán cómo construir un conjunto de reglas para fomentar en los estudiantes la motivación intrínseca y extrínseca al usar métodos como el trabajo en equipo, las reuniones de comunidad e impartiendo conocimiento sobre la honestidad académica.





4	<p>Temas</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Compromiso. - Individualización de la didáctica - Reglas del aula - Integridad académica - Construcción de equipos - Ejemplos de conducta a seguir en el grupo de adolescentes - Objetivos de una lección - Políticas inclusivas - Trabajo en equipo - Apoyo psicológico - Reuniones de la comunidad
5	<p>Estrategias y métodos de enseñanza y aprendizaje</p>	<p>A lo largo de este módulo se usarán los siguientes métodos y estrategias:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lecciones grabadas online y píldoras con transcripciones - Educación basada en conceptos - Materiales de apoyo y recursos - Ejemplos prácticos de herramientas y uso de recursos <p>Entre las técnicas online más adecuadas para fomentar el compromiso, podemos mencionar:</p> <ol style="list-style-type: none"> a) Visualización b) Instrucción basada en la investigación (enseñanza reflexiva) c) Aprendizaje cooperativo d) Aparatos móviles. Se usan iPads o tablets para seguir y analizar la actividad diaria de los estudiantes en el aula, p.e. fotos, vídeos, posters, presentaciones, portafolios preparados con recursos abiertos. Éstos muestran áreas individuales en las que alguien pueda encontrar un ámbito en el que brille y del que se sienta orgulloso e) Diferenciación f) Actitud de compromiso g) Encontrar áreas/disciplinas comunes e interesantes para todo el mundo h) Proyectos independientes i) Debates - lluvias de ideas j) Apoyo de pedagogos y psicólogos k) Desarrollar habilidades del pensamiento (la capacidad de observar pruebas/problemas y razonar qué pasos deben darse) l) Habilidades comunicativas (la habilidad de articular los pensamientos oralmente y por escrito) m) Habilidades de auto-gestión (la habilidad de organizarse y mantenerse centrado en una tarea para cumplir con la fecha de entrega) n) Habilidades de investigación (la habilidad de encontrar la información más relevante en una tarea) <p style="text-align: right;">CLICK HERE </p>





6	Materiales y apoyos de aprendizaje	<p>Zoom Moodle Google Meet Social media</p> 
7	Articulación de la unidad	<ol style="list-style-type: none"> 1. Organizar el grupo 2. Establecer las normas (explicar el papel del compromiso en nuestra actividad y las consecuencias de formar parte de una red social) 3. Organizar Reuniones de la Comunidad temáticas
8	Auto-evaluación y auto-reflexión	<p>Al final de cada lección los educadores deberían reconsiderar su actitud y métodos de enseñanza. Deberían preguntarse: Mi enfoque hacia los alumnos, ¿es holístico?, ¿tengo en cuenta otras cosas aparte de lo que quiero que aprendan mis estudiantes?, ¿enseño cómo preparar un entorno adecuado para la enseñanza y aprendizaje? Deberían pensar en y aplicar la integridad académica a diario, y recordar que la escuela es para compartir conocimiento y crear ciudadanos y personas que quieran aprender a lo largo de toda su vida. Cada día, el profesor organiza una Reunión de la Comunidad, en la que cada estudiante tenga tiempo para ser la parte más importante de este grupo de adolescentes y adultos. Cada estudiante su propio tiempo para compartir, hablar, etc.</p>
9	Evaluación del módulo	<p>Al final del módulo, 5 preguntas de elección múltiple permiten a los participantes autoevaluar los conocimientos adquiridos.</p>
10	Referencia/ Lecturas extra	





MÓDULO 4. EVALUACIÓN

El cuarto módulo trata sobre la evaluación. De hecho, el diseño de la evaluación de un curso tiene un impacto significativo en el compromiso y aprendizaje de los estudiantes. Las evaluaciones se desarrollan principalmente para mostrar la adquisición de contenidos en un curso como factor motivante a la hora de tomar decisiones.

	Expectativas	Explicación
1	Título del módulo	EVALUACIÓN
2	Breve descripción del contenido	<p>Crear una evaluación online significativa es un reto importante para los educadores acostumbrados a la enseñanza presencial. Es posible desarrollar evaluaciones online efectivas y rigurosas, pero se tiene que prestar atención a la alineación con los resultados del aprendizaje, las limitaciones tecnológicas y la integridad académica. Como en el aula tradicional, hay una amplia gama de opciones de evaluación efectivas que casen con un entorno de enseñanza online. El entorno online abre nuevas posibilidades que no se hayan tenido en cuenta antes. En esta lección, aprenderás más sobre estas estrategias para ayudarte a elegir y personalizar las tareas de evaluación en tu curso.</p>
3	Resultados esperados del aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> ● Diferenciar entre distintas formas de evaluación, incluyendo auténtica, formativa o sumativa. ● Identificar los componentes de una estrategia evaluadora equilibrada y comprensiva. ● Diseñar evaluaciones online que prueben si los estudiantes han adquirido los resultados del aprendizaje de tu curso. ● Elegir de entre una variedad de estrategias de evaluación online para tu curso. ● Crear un sistema de comentarios eficaz y efectivo, y prácticas de calificación usando rúbricas y las herramientas tecnológicas apropiadas.





4	Temas	<p>Los siguientes tipos de evaluación son los más comunes:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Tareas: CLICK HERE Usar tareas para recopilar el trabajo de los estudiantes, online o en persona, y evaluarlos con notas y comentarios. También se pueden crear tareas para añadir columnas al cuaderno de notas or participación y otras notas basadas en la realización de tareas. ● Cuestionarios: CLICK HERE Usar cuestionarios con preguntas para evaluar el aprendizaje con un formato de examen. También hay opciones para la autoevaluación y evaluación formativa a través de cuestionarios de práctica y encuestas. ● Debate: CLICK HERE Usar debates para evaluar el compromiso de los estudiantes con temas específicos mediante respuestas en texto, audio o vídeo a preguntas y apuntes del profesor o sus compañeros. ● Evaluación entre compañeros: CLICK HERE La evaluación entre compañeros permite a los estudiantes hacer comentarios sobre el trabajo de un compañero. Este tipo de evaluación es una herramienta que permite la comunicación entre estudiantes, les ayuda a dominar conceptos de un curso y aprender entre sí. Los compañeros que evalúan pueden asignarse de manera pública o anónima.
5	Estrategias y métodos de enseñanza y aprendizaje	<p>Estrategias y métodos de enseñanza y aprendizaje. 8 estrategias de evaluación online para conseguir información sin papeleo.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Evaluación entre compañeros ● Proyectos independientes ● Proyectos en cadena ● Autoevaluación ● Diarios de aprendizaje ● Portafolios ● Presentaciones en vídeo y podcasts ● Debate online <p>CLICK HERE</p>





7	Articulación de la unidad	<p>Unidad 1: Resumen del módulo: Evaluación online</p> <ul style="list-style-type: none"> – Primera Reflexión: Grupos de evaluación online <p>Unidad 2: Diseño de la Evaluación</p> <ul style="list-style-type: none"> – Evaluaciones alineadas: El estudiante muestra lo que sabe – Evaluaciones variadas – Estrategias y herramientas para la evaluación online <p>Unidad 3: Feedback y Notas</p> <ul style="list-style-type: none"> – Las muchas formas del feedback online – Rúbricas: Útiles para el estudiante/eficaces para ti – Integridad académica online – Cuestionario del módulo: Evaluación online <p>Unidad 4: Haz tu propia actividad de curso</p> <ul style="list-style-type: none"> – Haz tu propia actividad de curso: Evaluación online <p>Reflexión Final: Grupos de evaluación online</p>
8	Auto-evaluación y auto-reflexión	<ul style="list-style-type: none"> – Rúbricas – Diarios de reflexión – Blogs – Portafolios
9	Evaluación del módulo	<p>Para la evaluación del módulo, los participantes deben aplicar la estrategia de evaluación mencionada anteriormente. Al final del módulo, cada participante diseñará su propia evaluación, escribirá los comentarios y completará el módulo.</p>
10	Referencias/ Lecturas extra	<p>CLICK HERE </p> <p>CLICK HERE </p> <p>CLICK HERE </p>





Co-funded by
the European Union



MÓDULO 5. KIT DE HERRAMIENTAS – RECURSOS

El módulo final del Programa de Formación QUID trata sobre el kit de herramientas y otros recursos útiles para educadores. Toca distintos métodos de entrega y facilita algunos ejemplos prácticos de herramientas y recursos frecuentemente usados en el mundo educativo.



	Expectativas	Explicación
1	Título del módulo	KIT DE HERRAMIENTAS y RECURSOS
2	Breve descripción del contenido	<p>Se ofrece a los participantes unas nociones básicas de la aplicación de las herramientas más comunes y los recursos más útiles para mejorar las clases digitales. Específicamente, recursos y herramientas que los profesores deben saber usar para digitalizar sus competencias y mejorar la comunicación con otros profesores, con los estudiantes, y con sus familias.</p> <p>En concreto, se analizan las siguientes herramientas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Emails - Herramientas para el Diseño de Lecciones - Social Media - Herramientas de evaluación - Blog de clase - Gamificación



Liceo Stabile
ALFANO I
Salerno



ECG
E-learning
Communication
Open-Data



MEDITERRANEAN ACADEMY
of Culture, Technology and Trade



GRUPPO DI SCUOLE
D. GINES
VERBA VIAREGGIO





**Resultados
esperados
del
aprendizaje**

Esperamos que los participantes aprendan y consoliden la importancia de las habilidades digitales del profesor para el enriquecimiento de sus habilidades profesionales y docentes, además de las habilidades digitales de sus estudiantes.

En concreto:

- Saber por qué la comunicación es importante en el proceso de aprendizaje.
- Saber cómo usar el email para comunicarse con los estudiantes y sus familias.
- Saber cómo usar los social media para incentivar y atraer a los estudiantes.
- Saber cómo usar un blog de clase.
- Saber cómo usar la gamificación e incluirla en sus clases.
- Saber cómo usarla para evaluar y calificar.
- Ser capaz de debatir con compañeros acerca de herramientas y recursos digitales.
- Ser capaz de usar herramientas y recursos digitales inclusivos.
- Ser capaz de comunicarse en un entorno digital.
- Llamar la atención sobre la importancia de la digitalización en la metodología docente.
- Ser capaz de involucrar a la comunidad escolar en el proceso de digitalización.
- Ser capaz de aumentar el potencial de los estudiantes respecto a sus habilidades digitales.
- Ser capaz de usar herramientas digitales de manera responsable.
- Ser capaz de crear una atmósfera de clase, incluso online.
- Ser capaz de interactuar con estudiantes.
- Usar herramientas para presentar proyectos y actividades de grupo.





4	Temas	<ul style="list-style-type: none"> - Utilidad de las herramientas digitales - Emails - Diseño de una lección - Social media - Evaluación - Blog de clase - Gamificación
5	Estrategias y métodos de enseñanza y aprendizaje	<p>Durante este módulo, se usan los siguientes métodos y estrategias:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Clases grabadas online y píldoras con transcripciones - Materiales y recursos de apoyo - Ejemplos prácticos de uso de herramientas y recursos
6	Materiales y apoyos de aprendizaje	<p>Tablets y portátiles</p> <p>Cómo usar CANVA: </p> <p>Cómo usar Quizizz: </p> <p>Software para la enseñanza a distancia: CLICK HERE </p> <p>Cómo comunicarse digitalmente con estudiantes y familias: CLICK HERE </p> <p>Cómo usar social media: CLICK HERE </p> <p>Otros recursos: CLICK HERE </p>



7	Articulación de la unidad	<p>Número de lecciones: 1</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Presentación 2. Uso de herramientas digitales 3. Emails 4. Diseño de una lección 5. Social media 6. Evaluación 7. Blog de clase 8. Gamificación 9. Conclusión
8	Auto-evaluación y auto-reflexión	Al final de cada lección, un breve cuestionario de elección múltiple permitirá a los participantes autoevaluar la adquisición de contenidos
9	Evaluación del módulo	Se puede hacer un cuestionario de elección múltiple para comprobar los conceptos teóricos básicos
10	Referencia/ Lecturas extra	<p>Cómo usar CANVA: </p> <p>Cómo usar Quizizz: </p> <p>Software para la educación a distancia: CLICK HERE </p> <p>Cómo comunicarse digitalmente con los estudiantes y sus familias: CLICK HERE </p> <p>Cómo usar social media: CLICK HERE </p> <p>Otros recursos: CLICK HERE </p>

EL DESARROLLO DE RECURSOS EDUCATIVOS ABIERTOS - REA

Erudire
international e-learning

Los REA se han desarrollado en forma de píldoras informativas interactivas, que combinan entretenimiento y enseñanza, e incrementan la involucración de los participantes. Gracias a la presencia de otros materiales para profundizar presentes online y/o desarrollados en diferentes formatos por nuestros socios (PDF, enlaces a vídeos o webs externas, entrevistas con otras partes interesadas, etc.), los usuarios interactúan constantemente con la plataforma de e-aprendizaje. Se ha desarrollado un total de 13 unidades, que son accesibles mediante registro gratuito en www.erudire.it.



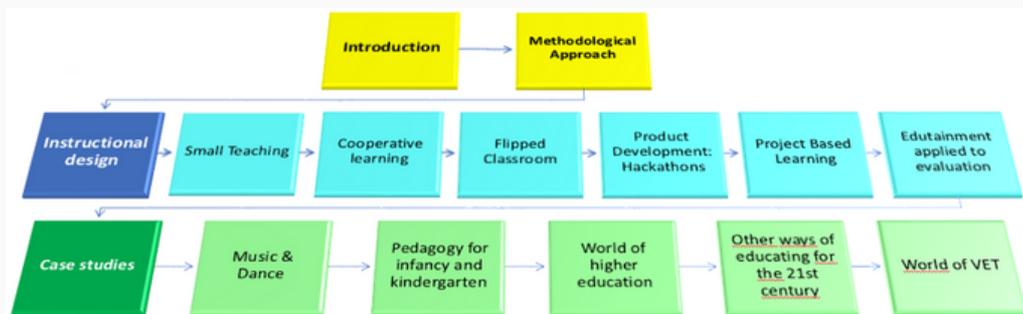
QUID - QUALITY INCLUSION AND DIGITALISATION

The project **QUID – QUALITY INCLUSION AND DIGITALISATION** focuses on the development of digital and methodological skills of a pool of teachers from 6 EU countries (IT, TR, ES, PT, PL, MT) favouring their evolution towards the role of **Didactic Innovation Advisor**, able to govern **4.0 teaching tools** and to apply **Integrated Digital Teaching methods** that are inclusive, interactive, flexible, accessible and personalized.

TAMBIÉN PUEDES ACCEDER DIRECTAMENTE A LOS REA A TRAVÉS DE LA WEB DEL PROYECTO: [HTTP://QUID-PROJECT.COM/](http://quid-project.com/).

EL KIT DE HERRAMIENTAS QUID: METODOLOGÍAS PARA LA INNOVACION EDUCATIVA

Los socios también han desarrollado un kit de herramientas completo que ofrece a educadores, actores políticos y partes implicadas estrategias y herramientas prácticas que fomentan una educación inclusiva de calidad. Contiene una amplia variedad de metodologías a medida de los retos que se pueden encontrar en distintos contextos educativos. Desde diseñar materiales de aprendizaje digitales y accesibles a implementar enfoques pedagógicos inclusivos, QUID facilita una infraestructura que promueve el cambio positivo.



ESTRUCTURA GENERAL DEL KIT DE HERRAMIENTAS QUID

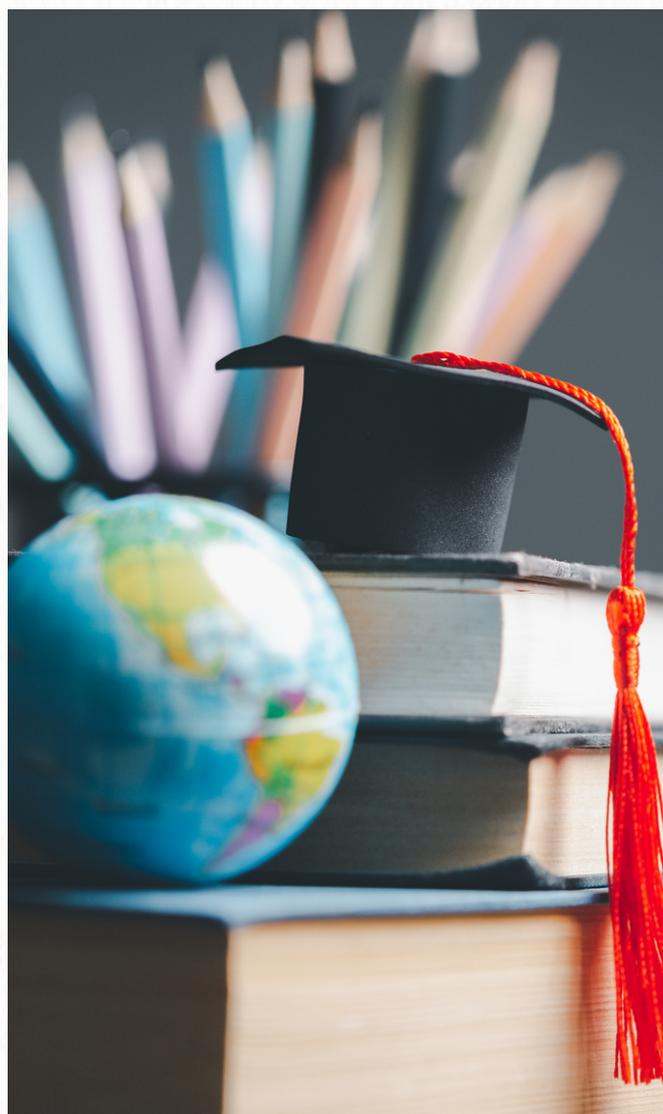
Además, muestra una colección de casos de estudio inspiradores. Estos ejemplos de prácticas reales demuestran el éxito de la integración de herramientas digitales en diferentes entornos educativos. Tanto si se trata de la implementación de plataformas de educación inclusiva online, el uso de tecnologías de asistencia para apoyar a estudiantes con discapacidades o el uso de análisis de datos para personalizar experiencias de aprendizaje, estos estudios de caso son un ejemplo de cómo las tecnologías digitales mejoran los resultados de aprendizaje de los estudiantes.

Puedes acceder al **KIT DE HERRAMIENTAS** en la web del proyecto: <http://quid-project.com/>.

PILOTAJE Y AJUSTES

Junto con el **KIT DE HERRAMIENTAS QUID: METODOLOGÍAS PARA LA INNOVACIÓN EDUCATIVA**, los módulos intentan hacer que docentes no sólo de los países europeos involucrados se conviertan en consejeros de innovación educativa, auténticos protagonistas del aprendizaje y una inspiración para sus estudiantes.

Este programa de formación se ha integrado para poder adaptarse a las necesidades de los estudiantes tras comprobar la efectividad del modelo con otro compañeros mediante sesiones de forma-al-formador con 50 educadores (29 presenciales y 21 online) de las organizaciones socias los días 22-26 de mayo, 2023, en la Facultad de Educación de la UNED en Madrid, con ECO, uno de los socios del proyecto, como anfitrión.



Se puede encontrar más información sobre todos los productos finales y actividades en la web del proyecto: <http://quid-project.com/home/>

ACCESO AL MATERIAL EDUCATIVO

Los módulos del programa de formación QUID desarrollado como RECURSOS EDUCATIVOS ABIERTOS PARA LA MEJORA DE LAS CUALIFICACIONES PROFESIONALES se encuentran en la plataforma educativa www.erudire.it y han sido creados por Conform S.c.a.r.l, uno de los socios del proyecto QUID y son de uso libre para toda persona interesada. El registro es necesario.

