



Co-funded by  
the European Union



# KIT DE HERRAMIENTAS QUID

## Enseñanza Digital Integrada

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.

2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518



Liceo Statale  
ALFANO I  
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY  
of Culture, Technology and Trade



# Bienvenido/a a nuestro Kit de Herramientas QUID



¡Bienvenido/a al kit de herramientas QUID!

Hoy en día, las tecnologías digitales se han convertido en un aspecto importante y arraigado en nuestras vidas.

El kit de herramientas QUID ofrece a los docentes la posibilidad de acceder a formación en tecnologías digitales que les pueden ayudar a crear contenidos inclusivos y relevantes para sus estudiantes.



*«Nunca dudes de que un pequeño grupo de ciudadanos reflexivos y comprometidos puede cambiar el mundo. De hecho, han sido los únicos que lo han hecho»*

**Margaret Mead**



To read a copy of the license visit the website by clicking on the image



Esta obra está disponible bajo licencia Creative Commons Internacional Atribución-NoComercial-NoDerivadas 4.0



**Co-funded by  
the European Union**

Este Proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación [comunicación] refleja las opiniones y puntos de vista del autor, y la Comisión no se hace responsable de ningún uso que pueda hacerse de la información aquí contenida.  
Número de Referencia: 2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518  
© Copyright 2023. All Rights Reserved. Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)



Liceo Statale  
ALFANO I  
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY  
of Culture, Technology and Trade



# Quiénes somos

Este Kit de Herramientas Digitales Integradas para el Profesor fue diseñado mediante la colaboración de los siguientes Socios QUID



Liceo Statale  
ALFANO I  
Salerno **Italia**



**Italia**



**España**



MEDITERRANEAN ACADEMY  
of Culture, Technology and Trade

**Malta**



**Portugal**



**España**



**Polonia**

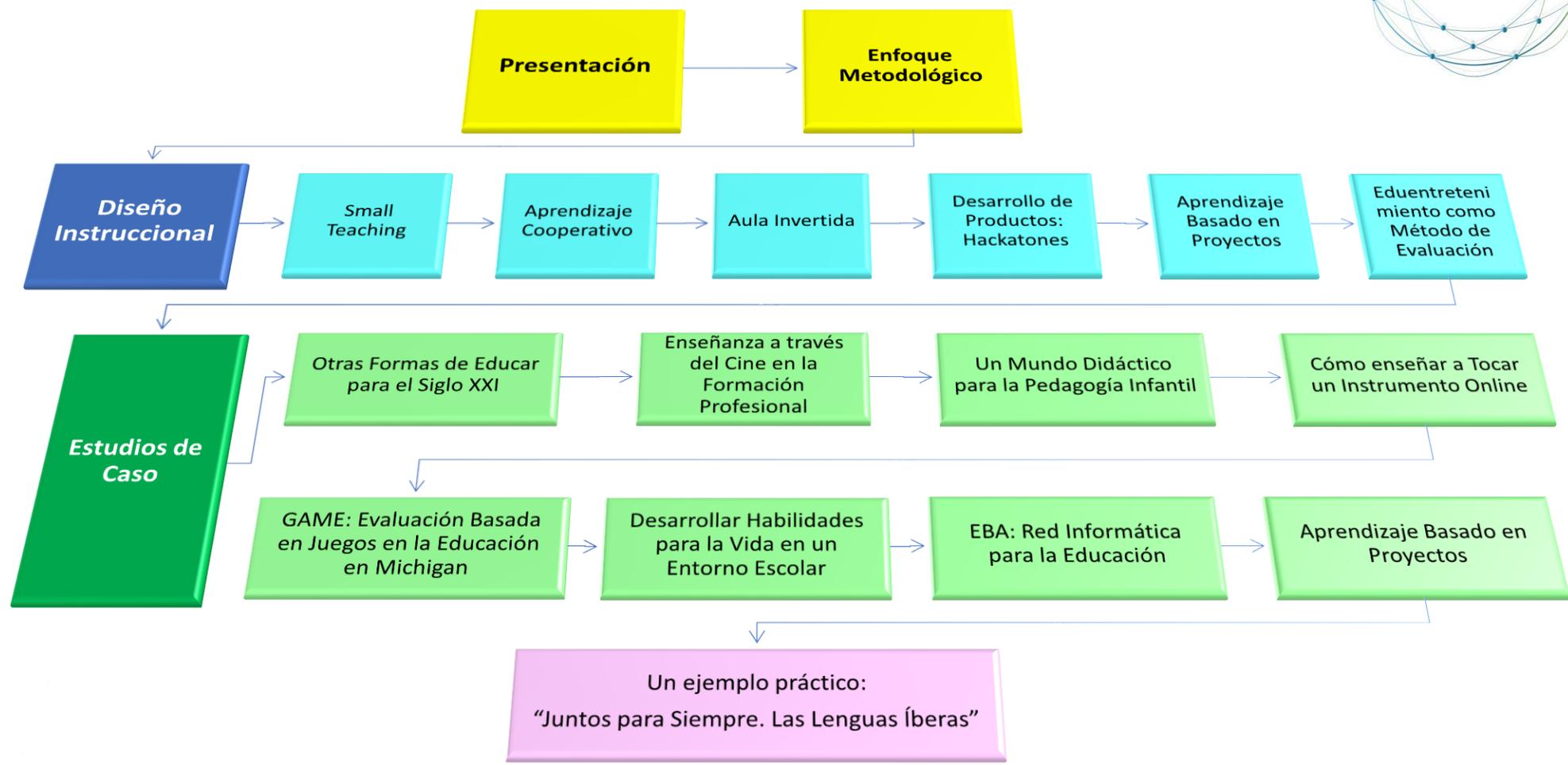


**Turquía**



**Turquía**

# Tabla de Contenidos



MEDITERRANEAN ACADEMY  
of Culture, Technology and Trade



© Copyright 2023. All Rights Reserved.  
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)  
Reference Number:  
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

# Presentación

¡Bienvenido/a al mundo de QUID (Calidad, Inclusión y Digitalización)! QUID es un proyecto de innovación dedicado a aprovechar el poder de las tecnologías digitales para crear un sistema educativo más inclusivo e igualitario. Desarrollado como un kit de herramientas exhaustivo, este documento ofrece una amplia gama de metodologías en auge y emocionantes estudios de caso que demuestran el potencial transformador de las herramientas digitales en la mejora de la calidad de la educación.

En el núcleo de QUID reside un poderoso kit de herramientas diseñado por docentes formados, actores políticos y partes interesadas con herramientas y estrategias prácticas para potenciar una educación inclusiva y de calidad. Este kit ofrece una variedad de metodologías específicamente diseñadas para afrontar los retos concretos de cada contexto educativo. Desde diseñar materiales educativos digitales accesibles, hasta implementar enfoques educativos inclusivos, QUID provee un marco integral para encarar un cambio positivo.

Aspectos clave de QUID:

1. Kit integral: accede a diversas metodologías prácticas, guías y recursos para facilitarte la implementación de un modelo educativo inclusivo de calidad usando tecnologías digitales.
2. Metodologías actuales: descubre una variedad de estrategias y enfoques probados de fácil adaptación para satisfacer necesidades específicas de distintos contextos educativos.
3. Estudios de caso inspiradores: obtén información valiosa de ejemplos reales y atractivos que muestran el éxito en la aplicación de herramientas digitales para mejorar la inclusión educativa y eliminar barreras.
4. Diseño inclusivo: aprende a crear y adaptar materiales, plataformas y recursos educativos digitales para asegurar la accesibilidad y atender las necesidades de alumnado diverso.
5. Aprendizaje cooperativo: explora oportunidades de colaboración e intercambio de conocimiento entre docentes, actores políticos y partes interesadas para promover prácticas educativas inclusivas.





# Enfoque Metodológico

El desarrollo del kit de herramientas QUID, cuyo objetivo es promover la educación inclusiva de calidad a través de la tecnología digital, ha hecho uso de un enfoque metodológico sistemático. Siguiendo unas pautas bien definidas, el kit de herramientas puede afrontar los retos y complejidades inherentes a la educación inclusiva de manera eficaz. A continuación, un análisis completo del enfoque metodológico que ha guiado el kit de herramientas QUID:

- 1. Evaluación:** Identificar los retos y amenazas específicos que suelen encontrar estudiantes, docentes, actores políticos y otras partes implicadas al promocionar la educación inclusiva. A través de encuestas, entrevistas, y el análisis de investigaciones y datos ya existentes, evaluar las necesidades nos ha dado un valioso conocimiento de qué necesita nuestro público objetivo y nos ha servido de guía para el desarrollo del kit de herramientas.
- 2. Compromiso de las Partes Interesadas:** Sus puntos de vista y conocimiento pueden suponer una contribución muy valiosa, asegurando que el kit de herramientas es inclusivo y relevante, y da respuesta a las diferentes necesidades de la comunidad educativa.
- 3. Referencias Bibliográficas:** Este repaso nos ayuda a identificar carencias en nuestro conocimiento y nos hace conscientes del desarrollo de metodologías y estrategias basadas en la evidencia. También garantiza que el kit de herramientas incorpora las últimas investigaciones y hace uso de enfoques probados, apoyándose en el corpus de conocimiento ya existente
- 4. Desarrollo de un Marco:** Este marco ha sido la referencia de nuestras metas globales y objetivos del kit de herramientas, facilitando una estructura lógica y coherente para organizar los enfoques metodológicos, recursos y estudios de caso.
- 5. Elección de Enfoque Metodológico:** Estas metodologías han sido cuidadosamente seleccionadas, basadas en su efectividad, adaptabilidad a los diferentes contexto educativos, y alineación con los objetivos globales del kit.
- 6. Recopilación de Estudios de Caso:** Ponen el foco en prácticas innovadoras, desafíos afrontados y lecciones aprendidas, ofreciendo conocimiento práctico e inspiración a docentes y actores políticos. Se alinean con los objetivos del kit de herramientas y reflejan los principios de la educación inclusiva.
- 7. Desarrollo y Diseño del Kit de Herramientas:** El kit de herramientas es accesible e interactivo y está orientado al usuario, utilizando diversos formatos digitales, como plataformas basadas en la web, recursos descargables y contenido multimedia.
- 8. Pilotaje y Evaluación:** Incluyó métodos de recopilación de datos cualitativos y cuantitativos, como encuestas, grupos de sondeo y análisis de uso. El conocimiento adquirido en la fase de pilotaje nos ayudó a refinar y mejorar el kit de herramientas, asegurando su efectividad y facilidad de uso.

[Back to index](#)



MEDITERRANEAN ACADEMY  
of Culture, Technology and Trade

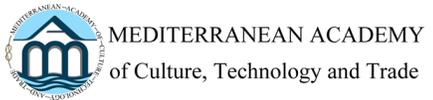


© Copyright 2023. All Rights Reserved.  
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)  
Reference Number:  
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518



# Diseño Instruccional

## Diseño Instruccional



[Back to index](#)



MEDITERRANEAN ACADEMY of Culture, Technology and Trade



© Copyright 2023. All Rights Reserved.  
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)  
Reference Number:  
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

# Small Teaching



MEDITERRANEAN ACADEMY  
of Culture, Technology and Trade



Back to index



Liceo Statale  
ALFANO I  
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY  
of Culture, Technology and Trade



© Copyright 2023. All Rights Reserved.  
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)  
Reference Number:  
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

# Small Teaching



El Small Teaching es una técnica de enseñanza y un término ideado por James M. Lang. James es un profesor de inglés y director del Centro para la Excelencia en la Enseñanza en el Assumption College, Worcester, Massachusetts.

Es el autor del libro *Small Teaching: Everyday Lessons From the Science of Learning*.

El Small Teaching se basa en la idea de que pequeños cambios en la práctica docente se traducen en un gran impacto en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

## ¿Qué es el Small Teaching?

El Small Teaching se basa en la idea de que cuando los cambios efectuados en el currículo o en los enfoques pedagógicos son pequeños, son más efectivos y válidos en los estudiantes.

El objetivo principal del Small Teaching es mejorar el proceso de aprendizaje, presentando actividades pequeñas y cortas que se implementen de manera fácil e inmediata, sin un rediseño significativo del curso.

Algunos ejemplos de prácticas de Small Teaching son:

- escribir una breve reflexión sobre lo que han aprendido al terminar la lección; y
- usar la tecnología y herramientas digitales para aumentar el compromiso y colaboración de los estudiantes.

# Small Teaching



HAZ CLICK  
PARA VER Y  
APRENDER



El Small Teaching es útil y relevante en un entorno de enseñanza online/digital, ya que puede implementarse con facilidad en las clases online.

Alguno ejemplos de Small Teaching con un componente digital son:

- uso de encuestas online para fomentar la participación en clase;
- uso de vídeos de presentación cortos;
- uso de vídeos como recursos para favorecer la atención en clase; y
- uso de foros online para animar el debate entre estudiantes.

## Características del Small Teaching

- **Basado en la investigación y principios basados en la evidencia.**
- Es **fácil** de implementar, sin necesidad de rediseñar el programa educativo.
- Es **adaptable** y **flexible**, ya que las actividades incluidas pueden adaptarse a la edad y personalidad de los estudiantes.
- Apuntes **metacognitivos**, ya que anima a los estudiantes a reflexionar sobre el progreso de su aprendizaje.
- **Énfasis** en los cambios pequeños, ya que se centra en cambio incrementales.
- Centrado en el estudiante.
- Es **motivador** para el estudiante en cuestión de mejora, éxito y reflexión.

Back to index



Liceo Statale  
ALFANO I  
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY  
of Culture, Technology and Trade



© Copyright 2023. All Rights Reserved.  
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)  
Reference Number:  
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

# Small Teaching



## Cómo Crear una Lección de Small Teaching

Choose a Topic or concept you want to teach

Identify learning goals that you want students to achieve by the end of the lesson

Choose a small Teaching Practice that is aligned with your learning goals

Design an infographic to outline the learning goals of your lesson, any instructions or prompts for students

Add visual elements such as images, icons, and color schemes

Include references, if applicable

test with a small group of students or colleagues and refine

## + Beneficios de la Pedagogía Small Teaching

- Aumento del interés de los estudiantes, se ha diseñado para que los estudiantes se involucren de manera más activa en las lecciones.
- Aumento de la motivación y participación de los estudiantes.
- Fomento de la reflexión de los estudiantes acerca del proceso de aprendizaje y su mejora, ayudándoles a establecer conexiones en conocimientos nuevos y previos.
- Eficacia - las actividades Small Teaching se implementan de manera rápida y sencilla.
- Ahorra tiempo al docente, ya que no es necesario rediseñar lecciones ni contenidos.

## — Aspectos Negativos de la Pedagogía Small Teaching

- Necesidad de formación y apoyo continuados para el profesorado, con el fin de incluir las mejores y más recientes prácticas.
- Abuso - los docentes tienden a utilizar estas actividades en exceso, lo que podría conllevar un mal empleo del tiempo y falta de variedad y participación en el aula.
- A pesar de tener su origen en investigaciones y principios basados en la evidencia, necesitamos evaluar la práctica del Small Teaching en términos de efectividad para asegurar que los docentes alcanzarán los objetivos educativos del curso.

# Herramienta Small Teaching 1



## Poll Everywhere

Poll Everywhere es una herramienta de presentación interactiva que permite crear y llevar a cabo en tiempo real encuestas y juegos de preguntas en presentaciones. Incluye varias opciones, como preguntas de elección múltiple, respuestas abiertas e imágenes pinchables. También tiene una amplia gama de opciones para responder, como smartphones o portátiles. El presentador también puede compartir una URL única, que puede ser contestada en el mismo enlace o mediante un mensaje de texto. Se puede usar en charlas, lecciones y talleres para motivar a los estudiantes y aumentar su participación, o para recoger comentarios.



<https://www.pollerywhere.com/videos>



### Ventajas de Poll Everywhere

- Preguntas y respuestas personalizables
- Rápido y fácil de usar
- Recepción de respuestas y comentarios en tiempo real
- Acceso fácil con un dispositivo propio
- Experiencia de aprendizaje interactiva y dinámica



### Desventajas de Poll Everywhere

- Servicio de pago
- Necesita acceso a internet
- Los estudiantes deben poder utilizar sus dispositivos durante las clases
- Tipos de pregunta limitados
- Número de respuesta recibidas por pregunta limitado



### Nuestra opinión

Lo mejor de esta herramienta es su capacidad para crear preguntas y encuestas de manera rápida y fácil sin alterar el plan de lecciones, lo que supone un reflejo de la pedagogía Small Teaching. Otro aspecto clave es su funcionalidad en tiempo real, lo que permite que el docente tenga sus resultados disponibles de manera inmediata, para debatirlos con los estudiantes. También permite al docente comprender al instante si los estudiantes han entendido la lección o debe repasar algo.

Back to index



MEDITERRANEAN ACADEMY  
of Culture, Technology and Trade



© Copyright 2023. All Rights Reserved.  
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)  
Reference Number:  
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

# Herramienta Small Teaching 2



## ScreenPal

ScreenPal es un software para grabar y editar vídeos. Permite crear videos cortos que se pueden usar como tutoriales que faciliten las actividades de reflexión. Los componentes principales son grabación de pantalla, de audio y vídeos desde webcam. Tras la grabación, los docentes pueden editar los videos con facilidad, gracias al editor incluido. Las posibilidades del editor incluyen recorte, separación, fusión, comentarios, texto o imágenes y ajustes en la velocidad de reproducción o niveles de audio. Los vídeos se pueden exportar en distintos formatos y se pueden compartir en diferentes plataformas (YouTube, Vimeo o Google Drive).



HAZ CLICK PARA VER Y APRENDER

<https://www.youtube.com/watch?v=ytiPP0mckv0>



HAZ CLICK PARA VER Y APRENDER

<https://www.youtube.com/watch?v=wRitlL6i0Hc>



### Ventajas de ScreenPal

- Interfaz de usuario simple e intuitiva, fácil para usuarios de distintos niveles
- Versión gratis con capacidades limitadas
- Opciones de grabación variadas y flexibles
- Textos y comentarios personalizables
- Opciones para compartir
- Editor de vídeo incluido



### Desventajas de ScreenPal

- La versión gratuita tiene limitadas las opciones y el tiempo de grabación
- El editor de vídeo tiene unas capacidades de edición limitadas si lo comparamos con otro software de edición más avanzado
- Control limitado sobre la calidad del resultado final
- Necesita una conexión a internet



### Nuestra opinión

ScreenPal es una herramienta útil y versátil que se puede usar en distintas actividades educativas, como presentaciones, tutoriales o actividades cortas, estimulando la participación en los estudiantes y ayudándoles a mejorar su conocimiento sobre un tema concreto. La característica principal de esta herramienta es la posibilidad de crear instrucciones y anotaciones personalizadas, gracias al editor de vídeo incluido. Esto permite a los docentes adaptarlas a las necesidades de sus estudiantes. También es útil en presentaciones cortas, especialmente en asignaturas de ciencias o actividades prácticas y/o de laboratorio. El editor de vídeo es fácil e intuitivo, permitiendo su uso a aquellos con menos conocimiento de informática y edición de vídeo. Por último, los vídeos creados se pueden compartir con facilidad con los estudiantes o incluir en lecciones online.

Back to index



Liceo Statale  
ALFANO I  
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY  
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by  
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.  
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)  
Reference Number:  
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

# Herramienta Small Teaching 3



## Padlet

Padlet es un tablón de anuncios digital que puede ser usado para que los docentes creen una experiencia de aprendizaje más atractiva e interesante para los estudiantes.

Permite el aprendizaje cooperativo, ya que los docentes pueden crear espacios individuales para que los estudiantes publiquen y compartan ideas, preguntas y recursos.

Hay diferentes temas y diseños disponibles, y existe la posibilidad de subir distintos tipos de contenido, como vídeos, imágenes y documentos.



<https://www.youtube.com/watch?v=UuzciL8qCYM>



<https://www.youtube.com/watch?v=UkBnwPqalJA>



### Ventajas de Padlet

- Existe una versión gratuita
- Facilita la colaboración entre estudiantes
- Los estudiantes pueden usar diferentes estilos para expresar sus pensamientos
- Fácil de usar, incluso en remoto
- Personalizable y adaptable a los objetivos de aprendizaje
- Se pueden recoger comentarios de los estudiantes



### Desventajas de Padlet

- Las características más avanzadas requieren de una suscripción de pago
- Preocupación sobre privacidad y seguridad, al tratarse de una plataforma online
- Exceso de dependencia de la herramienta, ya que es efectiva sólo si se integra en los procesos pedagógicos
- Necesita conexión a internet



### Nuestra opinión

Esta herramienta permite a los docentes incluir con facilidad pequeñas actividades de aprendizaje en las lecciones, como proyectos colaborativos o presentaciones. Su principal característica es la posibilidad de que los estudiantes trabajen juntos en un entorno de aprendizaje cooperativo, especialmente para aprender cómo trabajar en equipo para alcanzar una meta común. Bajo la supervisión del docente, también pueden recogerse sus comentarios. Los alumnos muestran un gran interés en estas actividades, gracias a la forma de presentar contenidos. Los docentes también pueden usarla para crear materiales didácticos interactivos y visualmente atractivos.

Back to index



Liceo Statale  
ALFANO I  
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY  
of Culture, Technology and Trade



© Copyright 2023. All Rights Reserved.  
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)  
Reference Number:  
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

# Apprendizaje Cooperativo

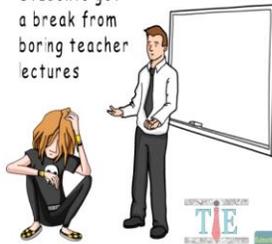


## Why Cooperative Learning?

Student Center



Students get a break from boring teacher lectures



Back to index



MEDITERRANEAN ACADEMY  
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by the European Union

# Aprendizaje Cooperativo



El aprendizaje cooperativo es un enfoque educativo en el que los estudiantes trabajan juntos en un proyecto o tareas para alcanzar una meta común. Invita a participar, compartir conocimiento y habilidades y solucionar problemas como equipo. También ayuda a fortalecer habilidades relacionadas con el trabajo en equipo y la comunicación, a aprender de los puntos fuertes de los demás y desarrollar el pensamiento crítico a través del debate constructivo. Este enfoque fomenta el sentido de comunidad, favorece las habilidades sociales y prepara para el futuro profesional.

## ¿Qué Es el Aprendizaje Cooperativo?

El aprendizaje cooperativo es un método de enseñanza en el que los estudiantes trabajan en grupos pequeños para alcanzar una meta común.

Es una forma efectiva de promover el aprendizaje activo y la participación del estudiante en el aula.

El objetivo del aprendizaje cooperativo es promover la solución de problemas de forma colaborativa, el pensamiento crítico y las habilidades comunicativas de los estudiantes.

Al trabajar en grupo, los estudiantes pueden compartir ideas, conocimientos y habilidades para comprender mejor los contenidos.

[Back to index](#)



Liceo Statale  
ALFANO I  
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY  
of Culture, Technology and Trade



© Copyright 2023. All Rights Reserved.  
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)  
Reference Number:  
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

# Aprendizaje Cooperativo

El aprendizaje cooperativo se ha hecho más importante aún con la enseñanza digital.

Con el cambio hacia el aprendizaje online y el trabajo en remoto, los estudiantes han tenido que desarrollar habilidades comunicativas y de colaboración efectivas para bregar en el mundo digital.

Las herramientas de enseñanza digital, como las videoconferencias, los paneles de debate online y los documentos colaborativos han favorecido el trabajo y el aprendizaje en equipo.

HAZ CLICK  
PARA VER Y  
APRENDER



## Características del Aprendizaje Cooperativo

- El aprendizaje cooperativo es un método de enseñanza en que los estudiantes trabajan juntos en pequeños grupos con una meta común.
- En el aprendizaje cooperativo, se reparte a los estudiantes en grupos y se les asignan tareas o problemas que solucionar juntos.
- El docente actúa de facilitador, ofreciendo guía y apoyo según se necesite.
- El aprendizaje cooperativo favorece la participación, el pensamiento crítico, la solución de problemas y las habilidades comunicativas.
- También favorece el trabajo en equipo, las habilidades sociales y el respeto mutuo.

Back to index



Liceo Statale  
ALFANO I  
Salerno



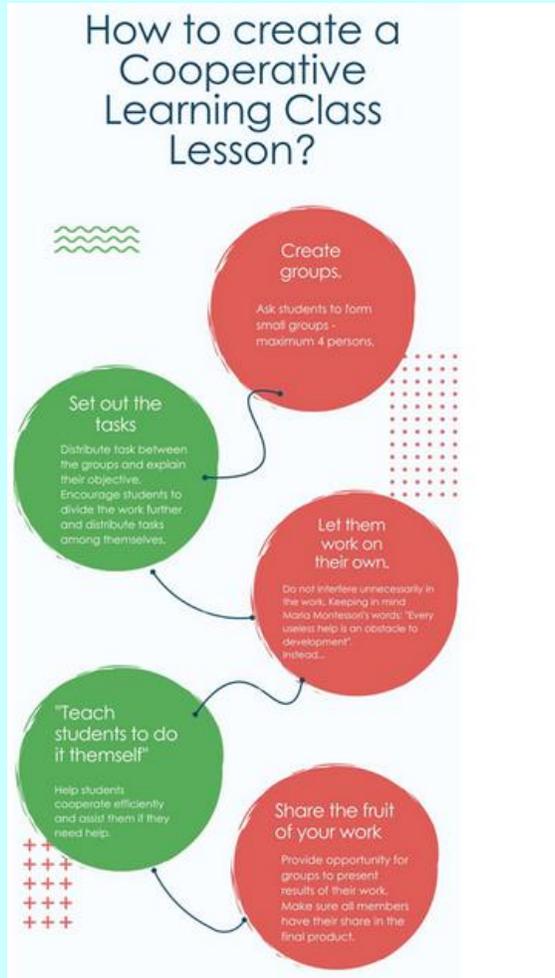
MEDITERRANEAN ACADEMY  
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by  
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.  
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)  
Reference Number:  
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

# Aprendizaje Cooperativo



## + Beneficios de la Pedagogía de Aprendizaje Cooperativo

- Resultados de aprendizaje mejorados: trabajan de manera colaborativa con compañeros para alcanzar metas comunes.
- Pensamiento crítico aumentado: los estudiantes tienen la oportunidad de participar en diálogos y ejercicios de resolución de problemas.
- Habilidades comunicativas mejoradas: los estudiantes necesitan comunicarse efectivamente y escuchar a los demás.
- Aumento de la motivación: los estudiantes trabajan juntos para alcanzar metas comunes.
- Mayores habilidades sociales: permite a los estudiantes practicarlas.

## - Aspectos Negativos de la Pedagogía de Aprendizaje Cooperativo

- Influencia de las dinámicas de grupo en el reparto de tareas: algunos estudiantes son más dominantes que otros.
- Riesgo de baja eficacia: los estudiantes pueden no trabajar bien juntos o no estar lo suficientemente motivados como para contribuir de manera proporcional.
- No es apto para todo el mundo: algunos estudiantes prefieren aprender de manera autónoma.

Back to index



Liceo Statale  
ALFANO I  
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY  
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by  
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.  
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)  
Reference Number:  
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

# Herramienta de Aprendizaje Cooperativo 1



## Trello



Trello es una herramienta de gestión de proyectos muy efectiva en el aprendizaje cooperativo. Dispone de una interfaz visual con tableros, listas y tarjetas que se pueden usar para organizar y llevar un registro de las tareas del grupo. Los estudiantes pueden crear tableros para los distintos proyectos, crear tarjetas de tareas, asignar responsabilidades, marcar fechas de entrega y añadir comentarios o adjuntos. Trello favorece la comunicación y responsabilidad en el grupo, permitiendo a los estudiantes ver el avance de las tareas y colaborar de manera efectiva para acabar un proyecto.

HAZ CLICK  
PARA VER Y  
APRENDER



<https://www.youtube.com/watch?v=sC6UwpVEEEO>



### Ventajas de Trello

- Gestión de tareas y organización mejorada
- Colaboración y comunicación sin interrupciones
- Supervisión del proyecto sencilla
- Flexibilidad y accesibilidad
- Integración con otras herramientas



### Desventajas de Trello

- Curva de aprendizaje pronunciada
- Complejidad de proyectos de gran escala
- Potencial de sobrecarga informativa
- Dependencia de internet



### Nuestra opinión

Añadir Trello al aprendizaje cooperativo aporta numerosos beneficios, como una organización más estructurada, una mejor colaboración y comunicación, la simplificación de la supervisión de proyectos, flexibilidad, accesibilidad e integración con otras herramientas.

Al hacer uso de estas ventajas, los estudiantes pueden colaborar de manera efectiva, gestionar tareas y participar en experiencias significativas de aprendizaje.

Back to index



Liceo Statale  
ALFANO I  
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY  
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by  
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.  
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)  
Reference Number:  
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

# Herramienta de Aprendizaje Cooperativo 2



## Notion



Notion es una herramienta de productividad colaborativa que te permite gestionar tareas, notas, wikis y bases de datos en un solo lugar.

Es una plataforma flexible que puedes personalizar para encajar con tu flujo de trabajo, lo que la convierte en una opción popular entre individuos y equipos que buscan soluciones todo-en-uno.

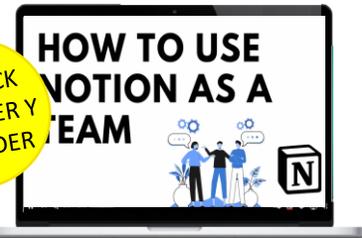
Con Notion puedes crear páginas, bases de datos y tableros, y enlazarlos juntos para crear un sistema completo para organizar, compartir y colaborar.

HAZ CLICK  
PARA VER Y  
APRENDER



<https://www.youtube.com/watch?v=pD2N-H1lXeg>

HAZ CLICK  
PARA VER Y  
APRENDER



<https://www.youtube.com/watch?v=7jolVrBftRQ>



### Ventajas de Notion

- Plataforma centralizada
- Plantillas personalizables
- Herramientas colaborativas
- Fácil de compartir



### Desventajas de Notion

- Notion no es tan fácil de usar como otras herramientas colaborativas
- Puede haber limitaciones en el tipo de contenido creado y compartido con Notion
- Cierta preocupación por la seguridad de los datos usados en Notion



### Nuestra opinión

Pensamos que Notion es una gran opción para el aprendizaje cooperativo. Notion es una herramienta que se puede personalizar para ajustarse a las necesidades del estudiante. Permite al usuario crear, compartir y colaborar en tiempo real en documentos, bases de datos y notas.

Con Notion, estudiantes y docentes pueden organizar su trabajo, compartir recursos y trabajar juntos en proyectos grupales. También pueden usar Notion para crear guías de estudio, tomar notas y llevar un registro de tareas y fechas de entrega. Además, Notion ofrece una amplia gama de plantillas que pueden mejorar la experiencia educativa, facilitando la organización y participación.

Back to index



Liceo Statale  
ALFANO I  
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY  
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by  
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.  
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)  
Reference Number:  
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

# Herramienta de Aprendizaje Cooperativo 3



## Slack



Slack es una plataforma de comunicación y colaboración que permite crear canales de comunicación grupal. Ofrece mensajería instantánea, llamadas de voz y vídeo, uso compartido de archivos e integración con otras herramientas.

Además, Slack ofrece una amplia gama de integraciones con otras herramientas como Trello, Google Drive o Zoom, permitiendo un flujo de trabajo entre plataformas sin interrupciones.

HAZ CLICK PARA VER Y APRENDER



<https://www.youtube.com/watch?v=o3HJuPaITWk>

HAZ CLICK PARA VER Y APRENDER



<https://www.youtube.com/watch?v=pUZzBoAbAOs>



### Ventajas de Slack

- Mensajería instantánea y comunicación en tiempo real
- Posibilidad de compartir archivos y enlaces con otros usuarios
- Integración con una amplia gama de herramientas, como Google Drive o Trello
- Disponible en dispositivos de escritorio y móviles



### Desventajas de Slack

- No es la mejor opción para debates y proyectos muy complejos o elaborados
- El envío constante de notificaciones y mensajes puede suponer una distracción
- La plataforma no es muy accesible para el público general.



### Nuestra opinión

Slack es una gran plataforma para comunicarse con rapidez y facilidad entre iguales o con docentes. La posibilidad de compartir ideas y recursos, hacer preguntas y recibir comentarios en tiempo real facilita y promueve la colaboración.

Las herramientas organizativas de Slack, como los canales o hilos, sirven para hacer un seguimiento de debates y tareas, así como para rastrear información importante. La integración con otras herramientas, como Google Drive o Trello, hace que realizar proyectos colaborativos sea más fácil.

Back to index



Liceo Statale  
ALFANO I  
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY  
of Culture, Technology and Trade



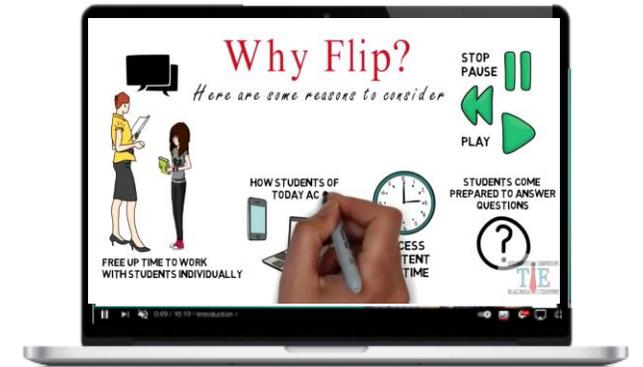
Co-funded by  
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.  
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)  
Reference Number:  
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

# Aula Invertida



## Google Classroom



Back to index



MEDITERRANEAN ACADEMY of Culture, Technology and Trade



Co-funded by the European Union

# Aula Invertida



En las metodologías activas, los estudiantes son participantes directos del proceso de aprendizaje, así como del acceso y procesado de información.

Desarrollan su conocimiento, habilidades, actitudes y valores a través de sus experiencias e interacciones con otros.

Esta forma de construir el aprendizaje facilita el uso del conocimiento en contextos socioculturales más amplios. En el Aula Invertida, se replantean los procesos y metodologías de enseñanza-aprendizaje, los espacios donde ocurren y las tecnologías utilizadas, con el objetivo de asimilar el conocimiento.

## ¿Qué Es el Aula Invertida?

La metodología de Aula Invertida es un modelo educativo consistente en invertir la metodología de trabajo tradicional, según la cual los estudiantes analizan y realizan las tareas propuestas online, en el hogar, en el aula u otro espacio propuesto, a través de instrucciones y materiales a su disposición en plataformas digitales.

El tiempo de aula se reserva para actividades de aprendizaje, debate, asimilación y comprensión de contenidos más complejos, en los que los estudiantes trabajan en un entorno de aprendizaje dinámico, colaborativo e interactivo.

[Back to index](#)



Liceo Statale  
ALFANO I  
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY  
of Culture, Technology and Trade



 Co-funded by  
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.  
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)  
Reference Number:  
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

# Aula Invertida



HAZ CLICK  
PARA VER Y  
APRENDER



El Aula Invertida es una metodología de enseñanza digital, ya que usa herramientas digitales que permiten al estudiante estar en contacto con el conocimiento en su hogar. Por otra parte, la tecnología digital conlleva una comunicación constante entre docente y estudiante o entre estudiantes de una clase, incluso en espacios físicos diferentes.

No obstante, podemos considerar al Aula Invertida una forma de enseñanza híbrida porque, aunque usa tecnología y métodos online para absorber contenidos a distancia, también hace uso de la presencia física del docente para resolver dudas y consolidar el conocimiento.

## Características del Aula Invertida

El Aula Invertida es una metodología que permite:

- **Definir** qué entorno de aprendizaje virtual es el más adecuado para los estudiantes.
- **Aplicar** elementos comunicativos en entornos virtuales (salas, foros de debate...), cooperativos (preparación de resúmenes teóricos/wikis) o que requieran coordinación (paneles informativos, agendas virtuales...).
- **Elaborar** vídeos cortos y/o adoptar vídeos ya existentes.
- **Evaluar** el nivel de aprendizaje del alumnado (cuestionarios e informes).
- **Analizar** la contribución del Aula Invertida al proceso de enseñanza-aprendizaje.

Back to index



Liceo Statale  
ALFANO I  
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY  
of Culture, Technology and Trade

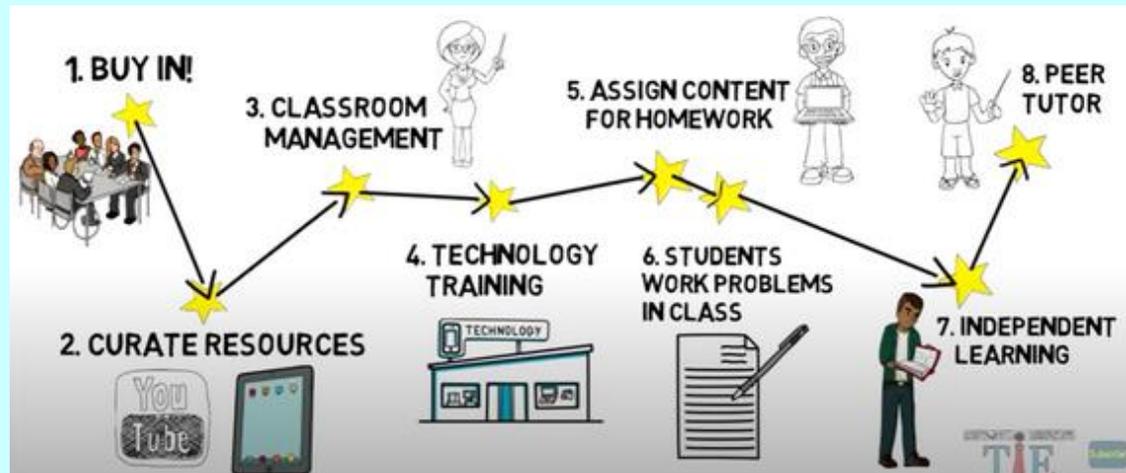


Co-funded by  
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.  
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)  
Reference Number:  
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

# Aula Invertida

## Cómo Crear una Lección de Aula Invertida



### + Beneficios de la Pedagogía de Aula Invertida

- Permite a los estudiantes avanzar a su propio ritmo.
- Es más eficaz, ya que los estudiantes acceden al aula listos para hablar de la materia.
- Enriquece el aula, al proporcionar más tiempo para realizar proyectos y resolver problemas.
- Deja a los estudiantes ayudarse entre sí, facilitando oportunidades de aprendizaje igualitarias.
- Permite al docente mediar en la educación en lugar de sólo instruir, y tener más tiempo para trabajar con estudiantes individualmente.
- Acceder a los contenidos en cualquier momento.
- Ofrece una instrucción diferenciada.

### - Aspectos Negativos de la Pedagogía de Aula Invertida

- Aumento de la carga de trabajo autónomo para los estudiantes.
- Necesidad de acceso a nuevas tecnologías por parte del alumnado.
- Falta de autodisciplina en los estudiantes.
- Aumento de horas de trabajo necesarias para una implementación adecuada a las necesidades específicas del aula.
- No se trata de una forma de aprendizaje natural para la realización de exámenes.

# Herramienta de Aula Invertida 1

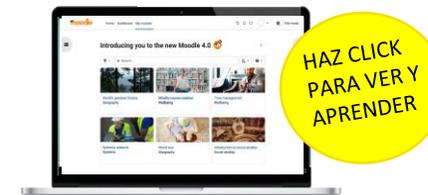


## moodle

Moodle es un software gratuito que permite gestionar, administrar y supervisar el aprendizaje y el desempeño de los alumnos en un entorno educativo online.

Al tratarse de una plataforma de gestión educativa de código abierto, se puede adquirir gratuitamente y se puede personalizar según las necesidades.

Fue creado por el pedagogo y científico de la computación australiano Martin Dougiamas, con una primera versión fechada en agosto de 2002.



[https://youtu.be/sZxZ\\_YzsD\\_w](https://youtu.be/sZxZ_YzsD_w)



<https://www.youtube.com/watch?v=NXGV98RsBLY>



### Ventajas de moodle

- Código abierto y plataforma de sistema de gestión de aprendizaje personalizable
- Creación de clases virtuales
- Creación de foros de debate
- Chata para interactuar entre profesor y estudiantes
- Módulo de investigación y evaluación
- Permite añadir contenido exportado de otras plataformas digitales
- Los estudiantes pueden crear páginas web sobre los temas a estudiar



### Desventajas de moodle

- Interfaz gráfica no muy avanzada ni fácil de usar
- Errores de conexión que evitan su acceso
- Bloqueos ocasionales al subir contenidos o realizar pequeñas tareas online
- Necesidad de apoyo técnico profesional para una gestión efectiva de su potencial.



### Nuestra opinión

La plataforma permite una gestión del aprendizaje muy organizada, con la posibilidad de incluir contenido de otras plataformas digitales.

El único aspecto negativo destacable es que no es gráficamente atractivo.

Back to index



Liceo Statale  
ALFANO I  
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY  
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by  
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.  
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)  
Reference Number:  
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

# Herramienta de Aula Invertida 2



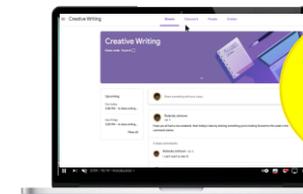
## Google Classroom



## Google Classroom

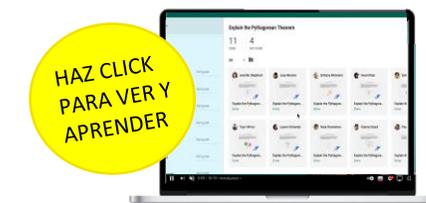
Classroom es una herramienta que ayuda a los docentes a ahorrar tiempo, mantener las clases organizadas y mejorar la comunicación con los estudiantes.

Classroom pertenece a Google Apps for Education y ayuda a los docentes a crear y organizar tareas rápidamente, comentar con eficacia y comunicarse fácilmente con la clase. También ayuda a los estudiantes a organizar, completar y entregar su trabajo y comunicarse con profesores y alumnos.



HAZ CLICK  
PARA VER Y  
APRENDER

[https://edu.google.com/for-educators/product-guides/classroom/?modal\\_active=none](https://edu.google.com/for-educators/product-guides/classroom/?modal_active=none)



HAZ CLICK  
PARA VER Y  
APRENDER

<https://www.youtube.com/watch?v=GIN-EtPa0lw&t=2s>



### Ventajas de Google Classroom

- Plataforma intuitiva y fácil de configurar
- Clases, contenidos y tareas bien organizadas
- Comunicación efectiva
- Feedback instantáneo
- Mayor colaboración entre estudiantes
- Automatizado de tareas repetitivas
- Optimización del tiempo



### Desventajas de Google Classroom

- No ofrece al estudiante una informe con su progreso
- No permite bloquear el avance en las tareas hasta la finalización de la anterior
- Integración sólo con Google Suite, sin posibilidad de integrar herramientas externas



### Nuestra opinión

Es una plataforma que permite una gestión muy organizada del aprendizaje, a pesar de verse muy limitada a la hora de integrarse con otras plataformas digitales.

Back to index



Liceo Statale  
ALFANO I  
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY  
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by  
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.  
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)  
Reference Number:  
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

# Herramienta de Aula Invertida 3



## YouTube



YouTube es una plataforma cuyos usuarios pueden ver, crear y compartir vídeos online.

YouTube permite a sus usuarios crear canales, dando la opción de suscribirse a los mismos. Suscribirse a un canal permite hacer comentarios o compartir vídeos, entre otras posibilidades.

Gracias a sus servicios, la plataforma se autodescribe como una comunidad para la interacción

HAZ CLICK  
PARA VER Y  
APRENDER



<https://www.youtube.com/watch?v=uAYSbX0ESkU&t=5s>



### Ventajas de YouTube

- Contenidos que sirven como recursos didácticos
- Enorme repositorio de vídeos
- Permite a los estudiantes explorar en profundidad temas de interés
- Ayuda a los estudiantes con dificultades
- Permite a los estudiantes registrar sus dudas



### Desventajas de YouTube

- No todo el contenido es apropiado para todos los grupos de edad y sensibilidades
- Demasiados anuncios antes del visionado sin una versión Premium
- Se necesita supervisión para no acceder a información no controlada
- Dificultades a la hora de controlar los comentarios



### Nuestra opinión

Es una plataforma con un crecimiento rápido y libre que puede alojar el contenido que generemos.

Es un inmenso repositorio de vídeos donde se puede encontrar mucha información didáctica. También presenta vídeos con buena calidad de sonido e imagen y permite interactuar con otras redes sociales y canales de comunicación.

Back to index



Liceo Statale  
ALFANO I  
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY  
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by  
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.  
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)  
Reference Number:  
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

# Desarrollo de Productos: Hackatones



Figma



MockFlow

Back to index



Liceo Statale  
ALFANO I  
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY  
of Culture, Technology and Trade



# Desarrollo de Productos: Hackatones



Un hackatón es una competición entre creativos cuyo objetivo es lograr un prototipo de solución para diferentes problemas en un periodo de tiempo predeterminado.

Normalmente, los equipos están formados por programadores, diseñadores y otros expertos que trabajan en equipos para desarrollar soluciones, innovar en determinados aspectos o mejorar un proyecto ya existente.

## ¿Qué es un Hackatón?

Las hackatones son un método increíble para aglutinar a los miembros de una comunidad y que aprendan nuevas habilidades, construyan proyectos y compartan ideas. Un hackatón es un “maratón de creatividad”.

Cualquier persona interesada en la tecnología puede asistir a uno y aprender, construir y compartir sus creaciones a lo largo de un fin de semana en un ambiente relajado y acogedor.

¡No es necesario saber programación ni ser un especialista!

[Back to index](#)



Liceo Statale  
ALFANO I  
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY  
of Culture, Technology and Trade



© Copyright 2023. All Rights Reserved.  
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)  
Reference Number:  
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

# Desarrollo de Productos: Hackatones

Las hackatones ayudan a mejorar las habilidades necesarias para utilizar y aprovechar las nuevas tecnologías.

Los estudiantes de contenidos digitales se encuentran más cómodos buscando, accediendo a, consumiendo y compartiendo contenidos online.



## Características de la Pedagogía del Desarrollo de Productos o Hackatón

El desarrollo de productos, también llamado desarrollo o gestión de nuevos productos, consiste en una serie de pasos que incluye la conceptualización, diseño, desarrollo y puesta en mercado de bienes y servicios de nueva creación o de reciente rediseño.

# Desarrollo de Productos: Hackatones

## Cómo Crear una Lección de Desarrollo de Productos o Hackatón



### + Beneficios de la Pedagogía de Desarrollo de Productos

- Se aprenden habilidades nuevas
- Ofrece nuevas experiencias
- Énfasis en el trabajo en equipo
- Proporciona un entorno de aprendizaje inmersivo y activo

### - Aspectos Negativos de la Pedagogía de Desarrollo de Productos

- Dependiendo del problema a tratar, puede consumir mucho tiempo
- Resulta difícil mantener a los estudiantes controlados y motivados
- La naturaleza presurosa de los hackatón puede resultar en productos no acabados o prototipos incompletos

# Herramienta de Desarrollo de Productos: Hackatones 1



## Figma



Figma es una aplicación cooperativa basada en web para el diseño de interfaces, con herramientas offline controladas por aplicaciones de escritorio para macOS y Windows.

Figma se centra en el diseño de interfaces y experiencias de usuario, con especial atención a la colaboración en tiempo real, usando una amplia gama de editores de vectores gráficos y herramientas para elaborar prototipos. La app para Android e iOS permite ver e interactuar prototipos Figma en aparatos portátiles en tiempo real.



HAZ CLICK PARA VER Y APRENDER

<https://www.youtube.com/watch?v=FTFaQWZBqQ8>



HAZ CLICK PARA VER Y APRENDER

<https://www.youtube.com/watch?v=eZIOSK4gXl4>



### Ventajas de Figma

- La colaboración es simple y de fácil uso
- Usa Slack para la comunicación entre miembros del equipo
- Compartir prototipos es flexible y sencillo
- Los archivos insertados se actualizan en tiempo real
- Altamente apropiado para recibir feedback sobre el diseño de elementos



### Desventajas de Figma

- No existe el control de versiones
- No se puede usar sin una conexión a internet



### Nuestra opinión

Figma funciona con cualquier sistema operativo que tenga un navegador web y es la única herramienta de diseño que funciona en cualquier plataforma.

Uses Mac o Windows, no habrá problema a compartir archivos o cambiar de plataforma, ya que está basado en la nube.

Back to index



Liceo Statale  
ALFANO I  
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY  
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by  
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.  
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)  
Reference Number:  
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

# Herramienta de Desarrollo de Productos: Hackatones 2



## MockFlow

MockFlow es un software de esquema de página basado en la nube que permite a diseñadores planificar o colaborar en tiempo real en prototipos de interfaz de usuario para sitios web o software.

MockFlow es un software de esquema de página online que permite a los diseñadores planificar, crear y compartir su trabajo.



<https://www.youtube.com/watch?v=hC72nwGNF9U>



<https://www.youtube.com/watch?v=h3Ldp8qKggE>



### Ventajas de MockFlow

- Dispone de muchas herramientas para trabajar en equipo
- Facilita enormemente crear y editar proyectos
- Experiencia de usuario muy agradable
- Amplias capacidades para crear prototipos mediante el uso de enlaces
- Facilidad para exportar los productos en distintos formatos



### Desventajas de MockFlow

- Resulta complicado añadir detalles a los diseños
- Agrupar elementos es muy trabajoso
- Limitación en la cantidad de iconos disponibles
- La interfaz de usuario es monocromática



### Nuestra opinión

MockFlow está diseñado para que cualquiera pueda hacer diseños digitales.

La versión 3.0 permite al usuario simplificar el proceso de diseño. Proporciona una solución que hace el flujo de trabajo rápido y eficiente de principio a fin.

Los usuarios pueden diseñar, compartir e incrustar productos de otros servicios mientras exploran las herramientas de MockFlow.

[Back to index](#)



Liceo Statale  
ALFANO I  
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY  
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by  
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.  
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)  
Reference Number:  
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

# Herramienta de Desarrollo de Productos: Hackatones 3



## GitHub

GitHub es una de las comunidades de desarrolladores más grandes del mundo, un servicio de almacenamiento en la nube para el desarrollo de software.

Además, GitHub es una plataforma de contacto entre desarrolladores de software. Gracias a GitHub, los desarrolladores pueden buscar y monitorear datos de usuarios y software similares al propio.



<https://www.youtube.com/watch?v=pBy1zgt0XPc>

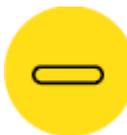


<https://www.youtube.com/watch?v=RG0t5yH7evk>



### Ventajas de GitHub

- Facilita el acceso a la información
- Facilidad de presentación de trabajos
- Seguimiento de cambios entre versiones
- Incluye opciones de integración



### Desventajas de GitHub

- Puede resultar difícil de usar al principio
- Requiere saber usar un terminal para la migración de archivos



### Nuestra opinión

GitHub es una plataforma basada en la web con millones de usuarios, en la que desarrolladores y programadores de distintas partes del mundo pueden juntarse para compartir software, infraestructuras y código para crear proyectos colaborativos, o donde pueden guardar sus proyectos en la nube de GitHub y acceder a ellos posteriormente desde diferentes herramientas.

[Back to index](#)



Liceo Statale  
ALFANO I  
Salerno



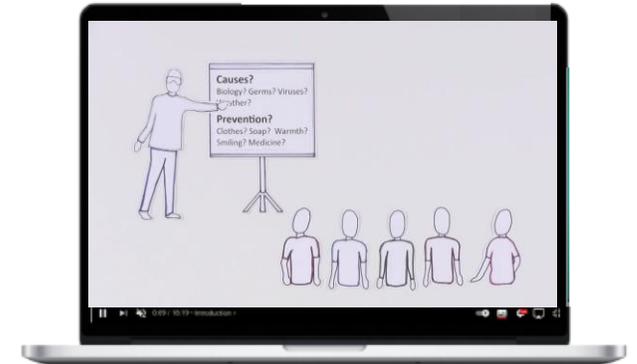
MEDITERRANEAN ACADEMY  
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by  
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.  
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)  
Reference Number:  
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

# Aprendizaje Basado en Proyectos



Back to index



MEDITERRANEAN ACADEMY  
of Culture, Technology and Trade



© Copyright 2023. All Rights Reserved.  
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)  
Reference Number:  
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

# Aprendizaje Basado en Proyectos



Con el Aprendizaje Basado en Proyectos, el desarrollo de habilidades se estructura alrededor de un proyecto concreto realizado en grupo: el foco principal recae en las metas del proyecto en sí, y no en los contenidos a aprender.

Normalmente, un proyecto es una tarea compleja que requiere de cierto tiempo y está basada en preguntas desafiantes o problemas que supongan un reto resolver. Los proyectos suelen ser tareas interdisciplinarias, con diferentes componentes interactuando entre sí.

## ¿Qué Es el Aprendizaje Basado en Proyectos?

El Aprendizaje Basado en Proyectos es una metodología centrada en la resolución de problemas.

Este tipo de actividad estimula a los estudiantes para implementar proyectos a medio-largo plazo que solucionen problemas reales. Por lo tanto, su desarrollo sigue unas fases determinadas: conceptualización, diseño implementación, verificación y documentación. Es una metodología que mantiene al estudiante atento al darle un rol específico y hacerle colaborar con otros estudiantes.

La construcción autónoma del conocimiento en un contexto concreto y la organización en grupos de trabajo promueve la inclusión de estudiantes con dificultades en el aprendizaje. El papel del docente es de facilitador del aprendizaje.

[Back to index](#)



Liceo Statale  
ALFANO I  
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY  
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by  
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.  
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)  
Reference Number:  
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

# Aprendizaje Basado en Proyectos

Durante más de 20 años, el avance de las herramientas digitales de comunicación ha cambiado la gestión de proyectos y el trabajo en equipo.

El uso de herramientas digitales nos permite compartir información, pero también reelaborarla.

El Aprendizaje Basado en Proyectos exige un uso práctico de herramientas digitales, que el estudiante experimentará en un proceso de “aprender haciendo”.

HAZ CLICK  
PARA VER Y  
APRENDER



## Características del Aprendizaje Basado en Proyectos

- Una actividad grupal desarrollada autónomamente por estudiantes para elaborar un producto final y construir nuevas habilidades.
- Enseñar y promover el aprendizaje en el aula a través del constructivismo.
- Estimular a los estudiantes a resolver problemas y tareas relacionados con el mundo real.

# Aprendizaje Basado en Proyectos

## Cómo Crear una Lección de Aprendizaje Basado en Proyectos

### PROJECT BASED LEARNING



## + Beneficios del Aprendizaje Basado en Proyectos

- Sus referentes pedagógicos son constructivismo y constructivismo social.
- Los estudiantes ganan autonomía y responsabilidad, desarrollan habilidades, aplican su conocimiento y el aprendizaje es significativo, ya que los proyectos culminan en la creación de productos reales.
- Las habilidades relacionadas con la búsqueda y organización de información son vitales.
- Desarrolla el pensamiento crítico y habilidades metacognitivas, analíticas y de diseño.
- Enfatiza el trabajo en equipo.
- Mejora la comunicación y exposición oral.
- Facilita el aprendizaje en profundidad y a largo plazo.

## - Aspectos Negativos de la Pedagogía de Aprendizaje Basado en Proyectos

- Pueden aparecer problemas de sobrecarga, dispersión y falta de adecuación al contenido. Por lo tanto, el docente debe hacer un análisis inicial sobre la viabilidad del proyecto, especialmente los prerequisites (conocimiento previo, habilidades tecnológicas, etc.)
- No se puede introducir el Aprendizaje Basado en Proyectos sin que las instituciones educativas faciliten a los docentes acceso a la tecnología y formación necesarias para ser capaces de evaluar los resultados desde una perspectiva no tradicional.

# Herramienta de Aprendizaje Basado en Proyectos 1

## mindmeister

Esta herramienta te permite diseñar mapas conceptuales durante la fase de ideación, planificación y gestión de proyectos



### Ventajas de mindmeister

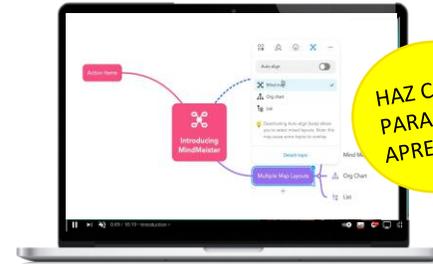
Software totalmente basado en la web  
Mapas siempre actualizados en la nube y accesibles desde cualquier dispositivo  
El diseño de mapas conceptuales promueve la integración de estudiantes con necesidades educativas especiales en grupos



### Desventajas de mindmeister

La versión básica tiene un número muy limitado de colaboradores  
La versión gratuita sólo permite la creación de 3 mapas  
El software necesita una formación previa por parte de los estudiantes

<https://www.youtube.com/watch?v=LK031sB5sb8>



HAZ CLICK PARA VER Y APRENDER

[https://www.youtube.com/playlist?list=PL71GVRbeQIXiyhb2swLnB\\_gpmMYup0qXS](https://www.youtube.com/playlist?list=PL71GVRbeQIXiyhb2swLnB_gpmMYup0qXS)



HAZ CLICK PARA VER Y APRENDER



### Nuestra opinión

Mindmeister es una herramienta funcional para la implementación de proyectos, y por lo tanto para el uso curricular de la metodología de Aprendizaje Basado en Proyectos. En concreto, compartir información (textos, imágenes, vídeo) en tiempo real mejora la organización y planificación del proyecto.

Back to index



Liceo Statale  
ALFANO I  
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY  
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by  
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.  
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)  
Reference Number:  
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

# Herramienta de Aprendizaje Basado en Proyectos 2



## Google Drive



Se trata de uno de los servicios de almacenamiento en la nube más populares y usados. Permite guardar y compartir archivos multimedia que se pueden usar vía web desde cualquier dispositivo asociado a una cuenta.

Estos archivos se sincronizan con la nube, y puede trabajar con ellos cualquier persona que disponga del enlace y tenga autorización para hacerlo.



<https://www.youtube.com/watch?v=VG0qpBr70D0>



<https://www.youtube.com/watch?v=IDWVpHvG5Ok>



### Ventajas de Google Drive

- Espacio para no depender de la memoria física de un dispositivo
- Sincronización de los datos en cualquier dispositivo
- Posibilidad de compartir archivos y carpetas con otros usuarios
- Compatibilidad sin igual con otras herramientas
- Seguridad y protección para los datos
- Acceso inmediato a la edición de archivos
- Almacenamiento gratuito de hasta 15 GB



### Desventajas de Google Drive

- Riesgos de seguridad
- Necesita conexión a internet
- El tamaño máximo de los archivos es de 50 MB y de 20 MB para las hojas de cálculo



### Nuestra opinión

Es una herramienta excelente para crear, compartir y sincronizar archivos en distintos dispositivos. La colaboración se produce en tiempo real, compartir es simple y los datos se sincronizan en todos los dispositivos, pero plantea problemas de privacidad en aulas con varios estudiantes compartiendo un solo dispositivo, y tiene una curva de aprendizaje para los más pequeños. En resumen, ofrece herramientas de productividad y sincronizar los archivos, poniendo a todo el mundo al mismo nivel. Google Drive incluye muchos tipos de aplicación como Google Forms, Drawings, Maps, Sites y otras apps de terceras partes, y podemos dedicar tiempo a explorarlas y aprender a usarlas para después elegir la que mejor les venga en el proyecto.

Back to index



Liceo Statale  
ALFANO I  
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY  
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by  
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.  
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)  
Reference Number:  
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

# Herramienta de Aprendizaje Basado en Proyectos 3



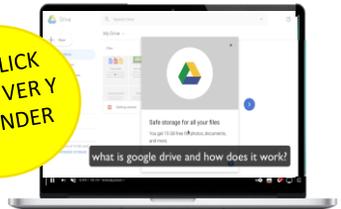
## Microsoft Teams

Microsoft Teams es una herramienta de colaboración de Microsoft que permite chatear, llamar, hacer videoconferencias o compartir archivos en un portal de gestión multiproyecto desde cualquier lugar. A diferencia de otras aplicaciones similares, Microsoft Teams ofrece videoconferencia en HD y muchas opciones de chat; para los que conozcan estos servicios, es un cruce entre Slack y Zoom.



HAZ CLICK PARA VER Y APRENDER

<https://www.youtube.com/watch?v=VDDPoYQYfM>



HAZ CLICK PARA VER Y APRENDER

<https://www.youtube.com/watch?v=z6IUiamE3-U>



### Ventajas de Microsoft Teams

- Incluye en una sola interfaz herramientas para aumentar la productividad: chat, calendario, grupos, reuniones online y llamadas
- Integración total con Office 365. Puedes crear documentos Word, Excel, etc. y compartirlos de manera instantánea
- Compatible con cualquier dispositivo y sistema operativo
- Privacidad y cifrado
- Reuniones virtuales de hasta 250 personas, con streams en directo
- Todos los colaboradores pueden modificar, hacer like y comentar los archivos de la nube



### Desventajas de Microsoft Teams

- Estructura de archivos confusa
- Almacenamiento limitado
- No envía notificaciones de algunas actividades
- Necesita conexión a internet
- Los permisos son muy difíciles de configurar



### Nuestra opinión

Microsoft Teams tiene todo lo necesario para llevar a cabo una llamada sin complicaciones ni contratiempos. También es posible tener todas las necesidades de comunicación cubiertas en una sola herramienta, evitando la dispersión de archivos o ideas en diferentes aplicaciones. Es simple e intuitiva, sólo tienes que descargarla en tu dispositivo y empezar a interactuar y compartir información con tus colaboradores. Éstos, al poder modificar los archivos en la nube, pueden dar rienda suelta a su creatividad, sintiéndose más animados a utilizar la herramienta. Además, cuenta con una gran variedad de emojis, GIFs y smileys para hacer la comunicación más divertida y menos formal, haciendo que todo el mundo se sienta más cómodo.

Back to index



Liceo Statale  
ALFANO I  
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY  
of Culture, Technology and Trade

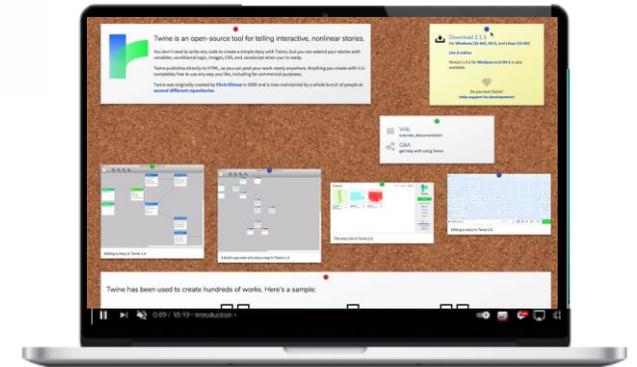
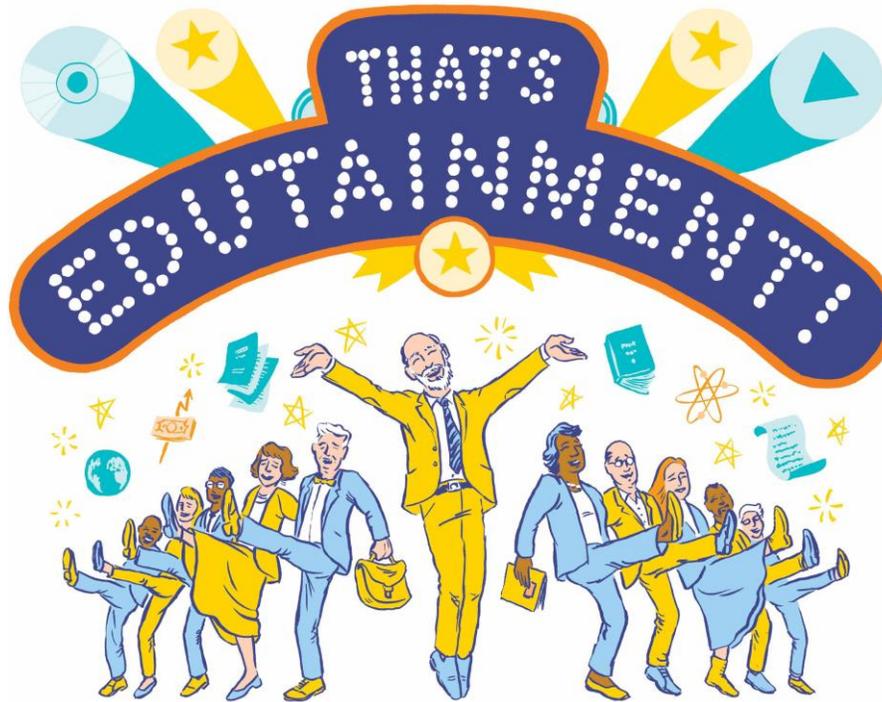


Co-funded by  
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.  
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)  
Reference Number:  
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518



# El Eduentretenimiento como Método de Evaluación



Back to index



MEDITERRANEAN ACADEMY of Culture, Technology and Trade



© Copyright 2023. All Rights Reserved. Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy) Reference Number: 2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

# El Eduentretenimiento como Método de Evaluación

El eduentretenimiento es una combinación de entretenimiento y educación.

El principal propósito del eduentretenimiento es incentivar el aprendizaje a través de la exploración, interactividad, experiencia comunitaria, trabajo en equipo, ensayo y error y la repetición para que los estudiantes estén tan absortos en pasarlo bien que no se den cuenta que están aprendiendo.



## ¿Qué Es el Eduentretenimiento?

El eduentretenimiento aplicado a la evaluación se puede usar de distintas maneras.

Una particularmente efectiva son los escenarios divergentes. Los escenarios divergentes son una narrativa, digital o del mundo real, diseñada para ofrecer a los usuarios experiencias mediadas por las decisiones que van tomando a lo largo del escenario.

Cada “partida” comienza de la misma forma. Mientras los usuarios van avanzando por el escenario, se les presenta información y toman decisiones basadas en dicha información. Dependiendo de sus decisiones, se les presentan las consecuencias de sus “acciones” o “elecciones”.

# El Eduentretenimiento como Método de Evaluación

Es atractivo y divertido evaluar mediante escenarios divergentes, ya que motiva el aprendizaje personalizado, aumenta la creatividad y visualización, transforma un aula convencional en un aula inteligente, mejora los métodos de aprendizaje interactivos y colaborativos, promueve la cultura digital y proporciona herramientas tecnológicas a los docentes.

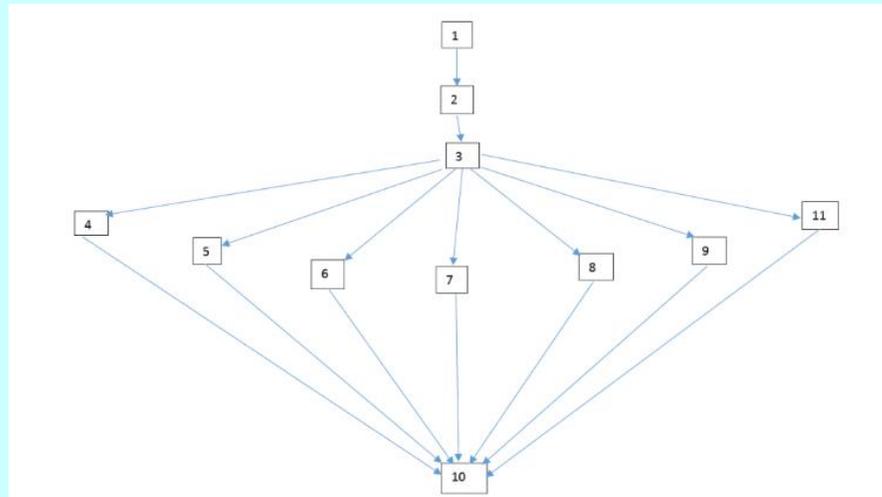


## Características del Eduentretenimiento

- Entretenimiento e interacción, dos elementos normalmente ausentes en la educación, los cuales atraen la atención del estudiante a través de la gamificación.
- Combina educación y entretenimiento y aumenta la emoción y entusiasmo del estudiante para enseñarles contenidos e información difícil de aprender.
- Adquisición más asequible de contenidos al presentarlos de forma más entretenida.
- Atrae la atención del estudiante y fomenta la permanencia de lo aprendido al apelar a los sentimientos del estudiante.
- Facilita la internalización de materias difíciles al usar métodos de simulación o gráfica y métodos visuales parecidos a los que se pueden encontrar en la vida real.
- Enseña cómo usar recursos y métodos para combinar objetivos educativos y de la vida real.
- Prueba que las personas aplicamos nuestro conocimiento en entornos educativos.
- Demuestra cómo entendemos e internalizamos lo que aprendemos.
- Se usa para enseñar a los estudiantes a integrar lo que perciben e internalizar lo que aprenden.
- Añade diversión al proceso de crear y experimentar.

# El Eduentrenimiento como Método de Evaluación

## Cómo Crear una Sesión de Evaluación Basada en el Eduentrenimiento



## Beneficios de la Pedagogía del Eduentrenimiento como Método de Evaluación

- Potencia la interactividad y la participación.
- Convierte la formación obligatoria en algo divertido y entretenido.
- Permite a los estudiantes aprovecharse de sus errores
- Se puede personalizar para satisfacer las necesidades de los estudiantes.
- Fácilmente modificable para recortar el tiempo de desarrollo.
- Toma beneficios de situaciones del mundo real sin sus riesgos.
- Ofrece al estudiante la oportunidad de acceder a su conocimiento base.



## Aspectos Negativos de la Pedagogía del Eduentrenimiento como Método de Evaluación

- Crear, desarrollar y poner a prueba un módulo basado en escenarios consume mucho tiempo.
- Los costes relacionados con el tiempo también son mayores.
- Usar la herramienta incorrecta o herramientas diseñadas para una producción más clásica y lineal aumentará los tiempos, costes y complejidad de la producción.

# Herramienta de Eduentretenimiento 1



## Twine

Twine es una herramienta gratuita que crea atractivos escenarios basados en texto que pueden ser presentados en cualquier navegador. Estos escenarios presentan elecciones que facilitan una comprensión más profunda de contenidos y conceptos al guiarlos a través de experiencias auténticas. También se puede usar para que los estudiantes creen sus propios escenarios divergentes e historias interactivas.

HAZ CLICK  
PARA VER Y  
APRENDER



<https://www.youtube.com/watch?v=iKFZhiHD7Xk>



Twine



### Ventajas de Twine

- Gratuito
- Aspecto personalizable
- Permite personalizar materiales usando etiquetas HTML y CSS estándar
- El producto final es un archivo HTML fácil de gestionar
- No limita los tipos de escenario
- Interfaz fácil y amable de utilizar
- Permite guardar de manera local el contenido creado
- Lo que ves es lo que tienes, no cambia el aspecto del material trabajado



### Desventajas de Twine

- Los resultados no están diseñados para integrarse en un sistema de gestión de aprendizaje
- Necesitas alojar las imágenes usadas, subiéndolas mediante FTP a un servidor web
- Requiere conocimientos de CSS



### Nuestra opinión

Es una de las herramientas más fáciles de dominar en el campo de los escenarios divergentes. Todos los docentes deberían incluirla en su repositorio como método para producir fácil y rápidamente escenarios interactivos de aprendizaje que hagan uso de la lógica divergente. Genera árboles de diálogo interactivos y escenarios divergentes de manera más cómoda que otros programas. El hecho de que sea gratis, de código abierto y de uso rápido lo convierte en una herramienta muy valiosa.

Back to index



Liceo Statale  
ALFANO I  
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY  
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by  
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.  
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)  
Reference Number:  
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

# Herramienta de Eduentretenimiento 2

## Xerte

El Proyecto Xerte intenta ofrecer software gratuito de alta calidad a docentes de todo el mundo, y crear una comunidad global de usuarios y desarrolladores. Permite crear escenarios complejos, en los que presentar imágenes, texto, vídeo y documentos. Se puede insertar con facilidad en una pizarra y es accesible para los estudiantes

HAZ CLICK PARA VER Y APRENDER



<https://xerte.org.uk/index.php/en/>



### Ventajas de Xerte

Crea un flujo de trabajo positivo y amable para equipos multidisciplinares  
 El Proyecto Xerte es una comunidad de código abierto positiva y amable. Cualquier puede unirse, contribuir al diseño de un proyecto y participar en el proceso de toma de decisiones.  
 Xerte está bien establecido en el entorno de las herramientas de creación y proporciona una poderosa plataforma para la innovación.



### Desventajas de Xerte

La versión más reciente de Xerte da por hecho que los usuarios comprenden cómo usar herramientas de accesibilidad  
 Algunos tipos de página requieren formación para ser aprovechadas  
 Los temas disponibles pueden no ser de tu agrado, necesitando de herramientas como Xhibit para crear un tema que se adapte más a tus gustos y necesidades



### Nuestra opinión

La facilidad de uso siempre ha sido el punto fuerte de Xerte. Hoy en día, los usuarios necesitan herramientas fáciles de aprender y simples de usar sin largas formaciones ni curvas de aprendizaje pronunciadas. Cualquiera puede desarrollar contenido en Xerte, y los nuevos usuarios pueden producirlo rápidamente, aunque los materiales de alta calidad siempre van a necesitar un grado de especialización. Artistas gráficos, productores de vídeo, diseñadores de programas de formación y desarrolladores web ofrecen su apoyo de manera colaborativa a la hora de producir contenidos.

Back to index

# Herramienta de Eduentretenimiento 3

## PowerPoint

Microsoft PowerPoint es una aplicación de uso muy amplio diseñada para crear y ofrecer presentaciones visuales. Es parte de la suite Microsoft Office y ofrece una plataforma de uso fácil para crear presentaciones de diapositivas y contenido con una alta presencia multimedia. PowerPoint ofrece muchas herramientas y características para ayudar a diseñar diapositivas de aspecto profesional, añadir texto, imágenes, gráficos, tablas, animaciones y vídeos, así como incorporar efectos visuales.

HAZ CLICK PARA VER Y APRENDER



<https://www.youtube.com/watch?v=nGwzRBPbg5A>



### Ventajas de PowerPoint

- Es una forma fácil de hacer escenarios divergentes sencillos de manera gratuita
- Se pueden usar imágenes, texto o formas y añadir hipervínculos a otras diapositivas
- Se puede trasladar a una pizarra de manera fácil.



PowerPoint



### Nuestra opinión

En líneas generales, Microsoft PowerPoint ofrece una interfaz amable, copiosas opciones de personalización, integración multimedia y posibilidades de colaboración, convirtiéndola en una herramienta útil para el eduentretenimiento como método de evaluación pedagógica. Mejora la participación, promueve el aprendizaje interactivo y permite a los docentes crear presentaciones visualmente atractivas personalizadas a los objetivos y necesidades específicas de sus estudiantes.



### Desventajas de PowerPoint

- Posiblemente no sea adecuado para escenarios largos o complejos, ya que podría ser confuso
- Difícil gestión de elecciones y flujo de toma de decisiones
- No facilita hacer anotaciones en las diapositivas
- Posiblemente requiera una planificación previa en papel
- Se pueden añadir comentarios pero no hacer un seguimiento de cambios para su posterior revisión sin introducir formatos nativos

Back to index



Liceo Statale  
ALFANO I  
Salerno



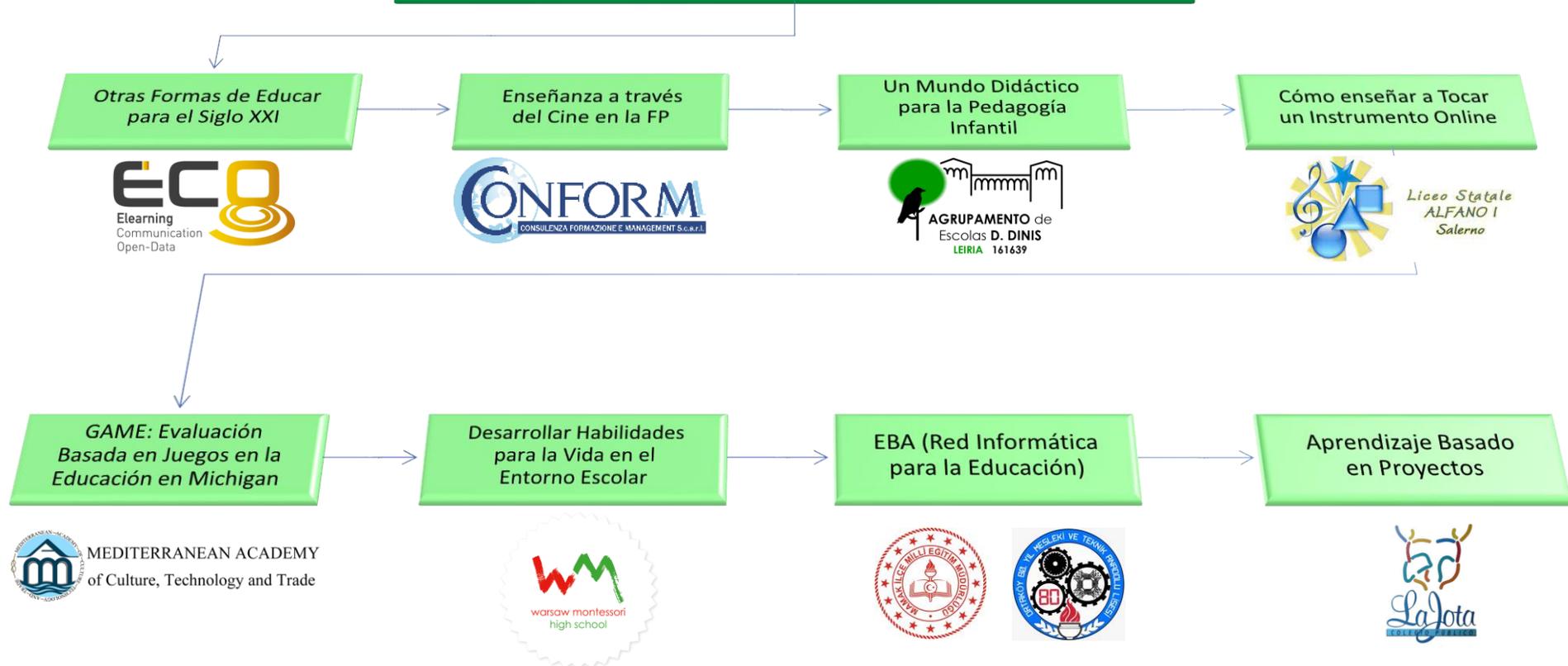
MEDITERRANEAN ACADEMY  
of Culture, Technology and Trade



# Estudios de Caso



## Estudios de Caso



Back to index



Co-funded by the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.  
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)  
Reference Number:  
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

# Estudios de Caso

¡Bienvenida a la sección de estudios de caso!

Hemos diseñado este recurso de la manera más extensiva posible, para dotar a docentes y partes implicadas de una gran colección de estudios de caso que destaque modelos de enseñanza en todos los niveles, desde la guardería a la universidad. Cada estudio de caso explora meticulosamente un modelo pedagógico único, incluyendo sus principios motivadores, contenidos, aplicaciones tecnológicas y conclusiones destacables. Además, cada caso está acompañado de una gran sección de referencias, en caso de que quieras investigar más sobre la materia.



En este kit de herramientas, nos sumergimos en el emocionante mundo del aprendizaje digital basado en la integración, donde la tecnología se entrelaza con la pedagogía para mejorar la experiencia de enseñanza-aprendizaje. Al mostrar enfoques innovadores, pretendemos inspirar a docentes y administradores para que adopten las numerosas posibilidades presentadas por las herramientas digitales en el mundo de la educación.

Tanto si eres un profesor de guardería, un docente en un instituto o un profesor de universidad, estos estudios ofrecen información valiosa sobre el potencial transformador del aprendizaje digital basado en la integración. Cada modelo se examina meticulosamente, arrojando luz sobre los métodos de enseñanza específicos, los contenidos y las tecnologías integradas. Al capturar la esencia de estos casos, intentamos empoderar a los docentes para que adopten e implementen estas estrategias en sus propias clases.

Os animamos a estudiar cada estudio de caso, analizar sus funciones pedagógicas y explorar las herramientas digitales usadas. Con estos ejemplos, nuestro kit de herramientas te dará valiosos recursos para inspirarte y guiarte en tu práctica docente, sea tu objetivo alimentar la participación de tus estudiantes, fomentar el pensamiento crítico o promover el aprendizaje interdisciplinar.

Juntos, nos embarcaremos en un viaje de exploración y descubrimiento, donde veremos las vastas posibilidades que el aprendizaje digital basado en la integración ofrece a la educación. Que estos estudio de caso te sirvan de modelo de inspiración para guiarte a un futuro donde tecnología y pedagogía se fundan para crear experiencias de aprendizaje verdaderamente transformadoras.

[Back to index](#)



Liceo Statale  
ALFANO I  
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY  
of Culture, Technology and Trade



© Copyright 2023. All Rights Reserved.  
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)  
Reference Number:  
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

# Otras Formas de Educar para el Siglo XXI



Back to index



MEDITERRANEAN ACADEMY  
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by the European Union

# Otras Formas de Educar para el Siglo XXI

## Presentación del Caso

Siguiendo las exigencias de una sociedad post-digital, la misión del proyecto es asegurar que cualquier persona goce de igualdad de oportunidades, acceso a recursos digitales y derecho a ser formada en entornos digitales, para superar la brecha digital que lleva implícita la exclusión social. Queremos formar a los docentes cubanos y dominicanos que imparten alfabetización informacional a la ciudadanía, sin discriminación por motivos de discapacidad, distancia, edad, vulnerabilidad social o cualquier otra circunstancia que prevenga el acceso a la educación y la integración en sociedad.

Llevamos el enfoque SPOC (Pequeño Curso Privado Online) de una forma cerrada, dando acceso sólo a aquellos que legislan o regulan la educación. Una vez acabado, se realizan ajustes y mejoras basándonos en la experiencia, para ofrecerlo como un sMOOC (Curso Social Online Masivo Abierto) para todos los interesados, principalmente docentes atraídos por la práctica en entornos virtuales.

El SPOC de la UNESCO “Otras Formas de Educar para el Siglo XXI” se creó en 2021 como resultado de un acuerdo de colaboración entre la UNED, ECO Digital Learning y la Oficina Regional de la UNESCO para la Cultura en Latinoamérica y el Caribe (Cuba, República Dominicana y Haití).



<https://youtu.be/UQy096IXqo0>

Back to index



Liceo Statale  
ALFANO I  
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY  
of Culture, Technology and Trade



# Otras Formas de Educar para el Siglo XXI



## Presentación del Caso

La Universidad Nacional de Educación a Distancia (UNED), la Universidad de Zaragoza y ECO Digital Learning organizaron este curso, que transcurrió entre el 26 de febrero y el 10 de abril de 2021. Una vez terminado el SPOC, se hicieron ajustes y mejoras para ofrecerlo en la plataforma a todos los interesados como un sMOOC.

El curso tiene una duración estimada de 90 horas, divididas en 6 semanas con una dedicación media de 5 horas/semana.

Los objetivos del SPOC fueron cuatro:

1. Formar para reforzar las competencias digitales educativas en la búsqueda, acceso y uso de los recursos necesarios para la educación a distancia.
2. Reflexionar sobre la importancia de la educación informacional y de los medios para la ciudadanía en el siglo 21.
3. Ofrecer recursos para llevar a cabo una educación informacional y de los medios coherente con las exigencias de la sociedad post-digital actual.
4. Intervenir internet con acciones pedagógicas que promuevan la educación informacional y de los medios.



<https://youtu.be/UQy096IXqo0>

Back to index



Liceo Statale  
ALFANO I  
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY  
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by  
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.  
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)  
Reference Number:  
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

# Otras Formas de Educar para el Siglo XXI



## Supuestos Pedagógicos Básicos

El SPOC se dividió en 5 módulos, cuatro de los cuales trataban contenidos y el último su aplicación práctica.

El SPOC también tuvo un foro donde los participantes compartían, reflejaban y creaban conocimiento, y una sección de microblogging para el trabajo en grupo. Se compartieron pensamientos en Facebook y Twitter (#UNESCOeducucomunicacion), y los retos creados se compartieron en abierto mediante el Padlet “Un Espacio Colectivo para Compartir tus Retos”.

Los primeros cuatro módulos tuvieron la siguiente estructura:

- Presentación de módulo a cargo de un miembro del equipo docente. Se adjuntó material de lectura básica.
- 11 retos de aprendizaje gamificados, a través de los cuales se exploraban algunos conceptos en profundidad.

La estructura de estos retos consistía en 11 tareas educomunicativas bajo el epígrafe “Muchas personas tejieron caminos en red. ¡Únete y afronta los retos de la educomunicación”.

Los retos comenzaban con un vídeo introductorio sobre Espíritus de Enseñanza-Aprendizaje. Para saber más sobre los espíritus, los estudiantes podían visitar Connected Pathways y reflexionar sobre con cuál se identificaban más y por qué.



<https://youtu.be/UQy096IXqo0>

Back to index



Liceo Statale  
ALFANO I  
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY  
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by  
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.  
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)  
Reference Number:  
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

# Otras Formas de Educar para el Siglo XXI

## Supuestos Pedagógicos Básicos

### Los Cuatro Espíritus de la Enseñanza

**ESPIRITU CIENTÍFICO**

Es capaz de ordenar y estructurar ideas de forma adecuada, gestionar el tiempo correctamente y mantener una actitud proactiva en busca de la objetividad. Siempre mantiene un posicionamiento crítico de observación ante la información. Es ágil para detectar necesidades y delimitar problemas a través de un cuestionamiento permanente, así como recoger e interpretar la información de distintas fuentes para llegar a conclusiones científicas.

**CARACTERÍSTICAS**

- Análisis: 5/5
- Reflexión: 5/5
- Sistematización: 5/5
- Experimentación: 5/5
- Cuestionamiento: 5/5
- Búsqueda de fuentes: 5/5

**ESPIRITU HUMANISTA**

Su capacidad de adaptación a nuevas situaciones de la realidad le lleva a tolerar el cambio y la incertidumbre. Trata de aplicar contenidos a la práctica. Se interesa por el trabajo y estudio en otros contextos. Establece con facilidad redes y contactos para interactuar activamente con otras personas, empoderando con ellas y expresando asertivamente sus ideas. Valora la responsabilidad social y ciudadana, el compromiso ético y profesional, el respeto a la diversidad y la interculturalidad.

**CARACTERÍSTICAS**

- Sabiduría: 5/5
- Pensador: 5/5
- Intelectual: 5/5
- Adaptación: 5/5
- Practicidad: 5/5
- Compromiso ético: 5/5

**ESPIRITU DEPORTISTA**

Su afán de superación en distintas situaciones implica una alta motivación por el desarrollo individual y colectivo. Tiene una actitud positiva hacia el trabajo y la salud, implicándose y comprometiéndose de forma competitiva. También posee la capacidad de aprender de forma autónoma y valora la autocritica para una mejora constante. Rinde bajo presión, maneja el estrés, tolera la frustración y la adversidad.

**CARACTERÍSTICAS**

- Saludable: 5/5
- Motivación: 5/5
- Autocontrol: 5/5
- Dinamismo: 5/5
- Superación: 5/5
- Trabajo en equipo: 5/5

**ESPIRITU ARTÍSTICO**

Tiene la capacidad de comunicar en distintos formatos, elaborando discursos coherentes y organizados para expresar sus ideas principales. Define proyectos y fija metas claras creando entornos lúdicos. Sabe tomar decisiones, evaluando distintas alternativas. Es capaz de detectar fortalezas, debilidades, oportunidades y amenazas del entorno. Valora la creatividad, originalidad e innovación para generar nuevos proyectos. Trabaja colaborativamente en equipos interdisciplinares.

**CARACTERÍSTICAS**

- Iniciativa: 5/5
- Creatividad: 5/5
- Originalidad: 5/5
- Cooperación: 5/5
- Comunicación: 5/5
- Autoconocimiento: 5/5

Back to index

# Otras Formas de Educar para el Siglo XXI



## Descripción de los Contenidos

La metodología es la construcción colectiva de conocimientos en los foros, basándose en los documentos y enlaces proporcionados. Se fomenta la participación en foros mediante:

- Uso compartido de documentos y enlaces interesantes para los participantes.
- Reflexiones personales.
- Interacción con los mensajes de otras personas, para promover el concepto de karma, que ofrece una evaluación numérica del nivel de influencia en el curso.

Echemos un vistazo al módulo de introducción, “Principios de la Educomunicación”, como ejemplo del contenido, materiales, retos y trabajo cooperativo del SPOC.

- [Vídeo introductorio](#) del módulo, con la participación de Sara Osuna Acedo, Carmen Marta Lazo y Javier Gil Quintana
- [Material Básico](#)
  - Material preparado por Javier Gil Quintana (presentación de Genially)<
  - Conferencia a cargo de Sara Osuna Acedo: Educomunicación en la Sociedad Digital. Hacia una Pedagogía Crítica y Liberadora, disponible en <https://canal.uned.es/video/5dde37925578f221b97d0e22>
  - Documental *La Educación Prohibida* <https://www.youtube.com/watch?v=-1Y9OqSJKCc>
- [Material suplementario](#):
  - [Interaprendizaje accesible 2.pdf](#)
  - [AC.conectivismo Siemens 1 2.pdf](#)
- [Reto: Encuentros Dialógicos a través del Comic](#)



[Vídeo Introductorio](#)



[Reto: Encuentros Dialógicos a través del Comic](#)

Back to index



Liceo Statale  
ALFANO I  
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY  
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by  
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.  
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)  
Reference Number:  
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518



# Otras Formas de Educar para el Siglo XXI

## Conclusiones

Durante los 10 días posteriores al curso, se realizó un cuestionario de evaluación y satisfacción, consistente en 30 preguntas de respuesta múltiple. Los cuestionarios fueron totalmente anónimos.

### Evaluación pedagógica del curso por parte de los estudiantes

- 787 estudiantes han tomado parte en el curso como Recursos Educativo Abierto (MOOC) después de la fase SPOC. De estos:
  - 44% han comenzado el curso, con un índice de completación del 98% y un índice de aprobados del 100%.
  - 69% han completado el curso en inglés y 30% en español.

Tema	Grado de satisfacción
Contenidos del curso	88,0%
Duración del curso	80,0%
Diseño, vídeos, documentación, materiales, facilidad de uso y apoyo educativo y técnico	91,5%
Dedicación necesaria para completar el curso	73,3%
Objetivos y resultados obtenidos	86,0%
Apoyo del equipo educativo	97,5%
Métodos de evaluación entre iguales	77,5%
Interacción social entre estudiantes	77,5%
Fomento de la comunicación	85,0%
Evaluación final	86,8%



<https://youtu.be/mjcoXps563o>

El SPOC recibió el Premio Entidades Colaboradoras de Prácticas de la UNED 2020-21, ofrecido por UNED y la Universidad de Santander en la categoría de Modalidad Virtual en Prácticas Profesionales.

# Enseñanza a través del Cine en la Formación Profesional



[Back to index](#)



Liceo Statale  
ALFANO I  
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY  
of Culture, Technology and Trade



# Enseñanza a través del Cine en la Formación Profesional

## Presentación del Caso

Adoptar una metodología centrada en las películas te permite superar los modelos clásicos de formación, basados en una lógica vertical, mediante un enfoque integrado, centrado en el estudiante y el uso de audiovisuales, combinando entretenimiento y aprendizaje y mejorando la experiencia de los estudiantes.

Gracias a un enfoque didáctico basado en el reto (como el Aprendizaje Basado en Problemas, en Tareas o el Aprendizaje Cooperativo), que desarrolla habilidades cognitivas mayores que los enfoques didácticos tradicionales y favorecen el aprendizaje activo en los estudiantes, la aplicación de una metodología basada en el cine es muy versátil y eficaz.

Los estudiantes que participan de esta experiencia adquieren habilidades duras como comprensión y conocimiento más profundos de los contenidos, retención y transmisión del conocimiento adquirido. Además, adquieren habilidades blandas como el desarrollo de la creatividad individual, trabajo en equipo, resolución de problemas y gestión del tiempo.

Facilitamos un listado de enlaces útiles para mostrar diferentes herramientas y enfoques.

La Enseñanza a través del Cine representa uno de los enfoques más innovadores y recientes del eduentretenimiento, mejorando la experiencia educativa. A través de una metodología integral, centrada en el estudiante y el uso de audiovisuales, la Enseñanza a través del Cine permite a los docentes facilitar contenidos y estímulos educativos de una forma más participativa y efectiva, convirtiendo al estudiante en el auténtico protagonista y creador de contenidos.



# Enseñanza a través del Cine en la Formación Profesional



## Descripción

El enfoque de la Enseñanza a través del Cine consta de dos herramientas principales:

1. Laboratorio de cortos (con modalidad de aprendizaje por medio de la actuación): mediante el uso de técnicas básicas de producción audiovisual, el estudiante puede ser el autor, guionista, intérprete o director de sus propios contenidos de aprendizaje, a la vez que adquiere habilidades analíticas, críticas y comunicativas;
2. Producción audiovisual (con modalidad de aprendizaje por medio del visionado): mientras ven producciones audiovisuales de alto contenido educativo, como webseries o programas educativos, los estudiantes pueden explorar nuevos contenidos interactivos al seleccionar palabras clave presentes en las mismas.

Gracias a la gran variedad de historias creadas, representadas o vistas, la Enseñanza a través del Cine puede aplicarse a la gran mayoría de materias y una amplia variedad de temas.

## Descripción de los Contenidos

La Enseñanza a través del Cine se basa en la integración de talleres sobre narrativa en la formación normativa, presentando al estudiante actividades prácticas, cuyo objetivo es reelaborar su conocimiento y habilidades y “representar” situaciones típicas de un entorno laboral relacionado con su perfil de formación profesional.

[Back to index](#)



Liceo Statale  
ALFANO I  
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY  
of Culture, Technology and Trade



## Supuestos Pedagógicos Básicos

Los elementos principales de la Enseñanza a través del Cine, el foco en el estudiante y el papel clave del audiovisual, tienen su fundamento en importantes teorías educativas y en diversas confirmaciones empíricas sobre el uso del audiovisual en metodologías educativas.

En concreto, podemos encontrar:

- **El modelo constructivista**, según el cual (1), “el conocimiento no se adquiere pasivamente, sino que lo construye activamente el sujeto cognoscente”; y (2) “la función de la cognición es flexible y sirve a la organización del mundo experimental, no al descubrimiento de la realidad ontológica” (Glaserfeld E. von, 1989). Aprender, por lo tanto, no se concibe como un acto de transmisión de conocimiento del docente al estudiante, sino como un proceso activo de adquisición de principios y estrategias adecuadas para los fines propios (Bozzo L., 2012).
- **La variante constructivista de Papert**, en cuya base no sólo reside la idea de un “hombre constructor de conocimiento”, sino también el supuesto de que la construcción del conocimiento es mucho más significativa en un contexto donde el estudiante esté involucrado en la creación de algo concreto y compartible. Según este modelo, en esencia “aprender es particularmente efectivo cuando se inserta en una actividad percibida como la construcción de un producto significativo” (Papert S., 1986); un producto que, en la metodología de la Enseñanza a través del Cine, se manifiesta en la participación activa del estudiante en el proceso de guionización, creación y representación de cortos centrados en comportamientos y situaciones típicas del contexto educativo en que se encuentran.
- **El aprendizaje experiencial de Kolb** permite al estudiante “observar actitudes, desarrollar habilidades, adquirir y modificar actitudes” al ponerle en una posición para “reflexionar de manera crítica sobre conjeturas, ideas, perspectivas, valores, actitudes, conductas, conocimiento y habilidades”, enfatizando el valor de la experiencia directa sobre el aprendizaje significativo (De Girolamo M. V., 2020).

# Enseñanza a través del Cine en la Formación Profesional

## Tecnologías Adoptadas

Esta metodología se puede implementar incluso si no hay un equipo profesional disponible. De hecho, la última generación de smartphones puede grabar vídeo en 4K o 6K.

Disponer de un trípode puede ser muy útil, así como una cámara que se pueda desplazar, rotar o mover verticalmente, y una iluminación adecuada. Una de las principales diferencias entre cortos amateur y profesionales es la calidad de la iluminación. Tres o cuatro focos no profesionales pueden ser suficientes para proporcionar una luz fuerte y consistente. El siguiente enlace contiene algunas sugerencias:

[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:White\\_Tower\\_of\\_Thessaloniki\\_\(2007-06-15\).jpg#mw-jump-to-license](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:White_Tower_of_Thessaloniki_(2007-06-15).jpg#mw-jump-to-license)

A continuación, una lista de herramientas útiles para la realización de productos audiovisuales, desde la escritura de guion a la edición. Al descargar música e imágenes/vídeo de internet, ten en cuenta posibles violaciones de derechos de autor. Recuerda, si estás usando licencias Creative Commons (<https://creativecommons.org/>) e incluye una referencia en los créditos.

## DESARROLLO DE GUIÓN GRÁFICO

- <https://www.storyboardthat.com/it/storyboard-creatore>
- [https://www.canva.com/it\\_it/creare/storyboard/](https://www.canva.com/it_it/creare/storyboard/)
- <https://theplot.io>

## PRODUCCIÓN DE VIDEO

- Creative Commons en YouTube
- Studio YouTube ([studio.youtube.com](https://studio.youtube.com))
- Epidemicsound ([epidemicsound.com](https://epidemicsound.com))
- Freesound ([freesound.org](https://freesound.org))

## IMÁGENES

- Unsplash ([unsplash.com](https://unsplash.com))
- piXa bay ([pixabay.com](https://pixabay.com))
- Wikimedia ([commons.wikimedia.org](https://commons.wikimedia.org))
- Freepik ([freepik.com](https://freepik.com))
- Pexels ([pexels.com](https://pexels.com))

## EDICIÓN

- Apple Clips
- Editor de vídeo YouCut para Android
- Blender ([blender.org](https://blender.org))
- Video suite ([movavi.com](https://movavi.com))
- Headliner ([headliner.app](https://headliner.app))

## DOBLAJE DE VOZ

- Audacity: ([audacityteam.org](https://audacityteam.org))

## SUBTÍTULOS

- Subtitle Edit ([subtitle-edit.it.uptodown.com/windows](https://subtitle-edit.it.uptodown.com/windows))

# Enseñanza a través del Cine en la Formación Profesional

## Conclusiones

Gracias a la enorme variedad de historias que se pueden crear, representar o ver, la Enseñanza a través del Cine puede usarse en la mayoría de asignaturas con un número ilimitado de temas.

Los estudiantes adquieren habilidades duras: una comprensión y conocimiento de los contenidos más profundos, retención y transmisión del conocimiento adquirido.

Además, adquieren habilidades blandas como el desarrollo de la creatividad individual, trabajo en equipo, resolución de problemas, gestión del tiempo y habilidades emocionales-sociales.

## Bibliografía

### Laboratorios de cortos:

- Representar las nociones teóricas aprendidas, sin importar el tema (economía, finanzas, marketing y comunicación, habilidades digitales, etc.), a través de la participación directa en la escritura de un guion. El objetivo es facilitar la adquisición de conocimientos más fácil al resto de estudiantes.
- Adquirir y experimentar con técnicas de edición de vídeo e interpretativas, poniendo en práctica conductas relacionadas con los temas tratados a través de la representación de papeles específicos de perfiles profesionales.

Algunos ejemplos de esta metodología: <https://conform.it/short-movie-laboratory/>

Más información sobre esta metodología: <https://conform.it/movie-education/>

### Algunas herramientas de utilidad:

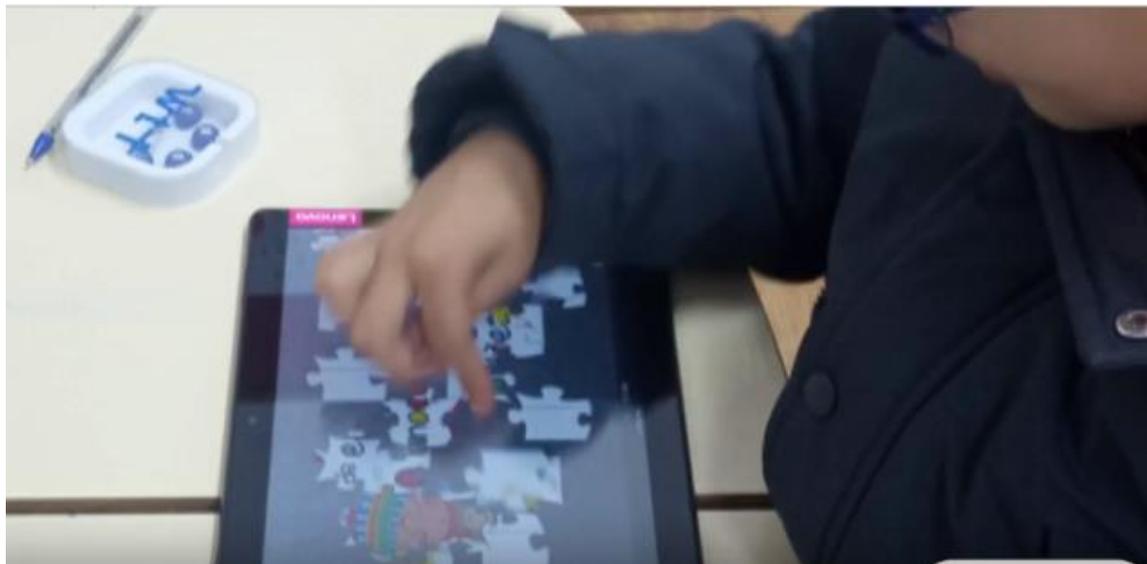
- **NARRACIÓN** [bit.ly/DH-Storytelling](https://bit.ly/DH-Storytelling)

Píldora informativa desarrollada como parte del proyecto Erasmus+ Digital Humanist, código 2018-1-IT02-KA203-048291, relacionado con el tema de Narración Digital.

- **CREACIÓN DE GUIONES GRÁFICOS** <https://www.storyboardthat.com/it/storyboard-creatore>

Storyboard es una plataforma de autoría simple de arrastrar y soltar que ofrece una versión gratuita y una suscripción premium con múltiples opciones. Storyboard Creator permite que cualquiera cree unas imágenes increíbles para enseñar, aprender y comunicar, sin importar su habilidad ni conocimiento.

# Un Mundo Didáctico para la Pedagogía Infantil



[Back to index](#)



MEDITERRANEAN ACADEMY  
of Culture, Technology and Trade



© Copyright 2023. All Rights Reserved.  
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)  
Reference Number:  
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

# Un Mundo Didáctico para la Pedagogía Infantil



## Presentación del Caso

Este estudio de caso ofrece información sobre cómo trabajar en el aula con las emociones de estudiantes de primaria. Vas a encontrar un estudio de caso y buenas prácticas, que te ayudarán a desarrollar habilidades esenciales, como el pensamiento crítico y creativo, las relaciones interpersonales y el desarrollo personal.

Mediante estas herramientas digitales, se trabajan las habilidades emocionales de los estudiantes mientras adquieren habilidades esenciales de distintas disciplinas en lecciones de 90 minutos:

- Portugués
  - Acumular experiencias y conocimiento durante el proceso de recopilar significados de palabras en un texto.
  - Señalar las ideas principales en un texto.
  - Identificar el tema de un texto.
  - Alfabetización literaria: escuchar textos y expresar reacciones de forma creativa.
- Matemáticas
  - Analizar e interpretar estadísticas presentadas de maneras diversas.
- Ciudadanía
  - Usar la tecnología para solucionar problemas relacionados con la salud emocional.
- TIC
  - Expresarse como ciudadanos digitales conscientes de un uso apropiado y consciente de las tecnologías digitales.
  - Cooperar con compañeros usando herramientas digitales para crear un producto final digital (textos, vídeos o presentaciones, entre otros).
  - Identificar y resolver problemas simples con ayuda de herramientas digitales.



[Back to index](#)



MEDITERRANEAN ACADEMY  
of Culture, Technology and Trade



# Un Mundo Didáctico para la Pedagogía Infantil



## Objetivos

- Trabajar las emociones en un aula de alumnos de primaria (cuarto curso, 9 años).
- Trabajar en el bienestar y la adaptación a un espacio educativo nuevo.
- Desarrollar habilidades colaborativas usando tecnologías digitales.
- Desarrollar habilidades digitales.



## Supuestos Pedagógicos Básicos

Una forma de usar herramientas digitales para resolver problemas emocionales es mediante la educación en la ciudadanía. Esto incluye usar medios digitales para abordar los problemas que puedan afrontar los alumnos. Este tipo de actividad requiere una preparación previa.

Se da por supuesto que los alumnos ya tienen ciertas habilidades, ya que ya están en el último año de primaria, pero uno de los objetivos concretos es que las mejoren, trabajando:

- Lenguaje y textos
- Información y comunicación
- Pensamiento crítico y pensamiento creativo
- Relaciones interpersonales
- Desarrollo personal y autonomía
- Bienestar, salud y entorno
- Conocimiento científico, técnico y tecnológico

# Un Mundo Didáctico para la Pedagogía Infantil

## Descripción de los Contenidos

Es ampliamente conocida la ventaja de empezar una tarea con una actividad que rompa el hielo. La actividad de calentamiento es un puzle que revela la portada del libro *O Novo das Emoções*, un libro sobre alfabetización literaria.

Además, se usan Edpuzzle y Google Forms para llamar la atención de los estudiantes y evaluar su participación y grado de aceptación.

## Tecnologías Adoptadas

Estos recursos y espacios se pueden usar para motivar a los estudiantes con la alfabetización literaria y evaluar su compromiso con y disfrute de las tareas.

Una lista de recursos y espacios usados para implementar estas estrategias incluye:

- Gmail
- Jigsawplanet, una plataforma de puzles online
- Edpuzzle, gamificación y creación de quiz
- Excel para mostrar los resultados)
- Google Forms para la autoevaluación
- Kits digitales (ordenadores, auriculares, internet, tablets y una pizarra digital)



# Un Mundo Didáctico para la Pedagogía Infantil



## Pasos a Seguir para la Implementación

- 1. Actividad de calentamiento** - Los estudiantes resuelven el puzle (jigsawplanet) que revela la portada del libro *O Novelo das Emoções*, un libro de alfabetización literaria.
- 2. Edpuzzle** (gamificación y juegos de preguntas) - Mientras ven el vídeo en portugués, los estudiantes responden las preguntas que aparecen y obtienen feedback inmediato.
- 3. Google Forms** - para evaluar su participación y el grado de aceptación de las tareas.
- 4.** Se presentan **los resultados de las preguntas** en un hoja Excel, además de una gráfica con los datos de la autoevaluación hecha en Google Forms. Los alumnos los analizan oralmente.

## Actividad de calentamiento



## Evaluación mediante Google Forms



## Escape Room



## Google Forms (autoevaluación)



## Padlet



Back to index



Liceo Statale  
ALFANO I  
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY  
of Culture, Technology and Trade



© Copyright 2023. All Rights Reserved.  
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)  
Reference Number:  
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

# Un Mundo Didáctico para la Pedagogía Infantil



## Pasos a Seguir para la Implementación

La evaluación en este escenario educativo es formativa.

Con la digitalización, todo el proceso es más fácil para el docente, ya que la mayoría de herramientas se encuentran en un ordenador, evitando por lo tanto el uso de diferentes recursos, como libros, exámenes en papel o introducción de datos manual, entre otros.

Desde el punto de vista del estudiante, el uso de recursos digitales facilita la motivación y participación, ya que están familiarizados con las tecnologías, en concreto ordenadores y tablets. Además, permite la realización de tareas y producción de materiales complejos que de otra forma resultarían demasiado caros y consumirían demasiado tiempo.

## Bibliografía

- [https://app.bookcreator.com/read/library/-NDU9f6\\_yDCqrsIJe5zv/JJMZ6m6HSwYIIMDVhsHuhdw50wp1/tMqk\\_bHTRPG-ii2nTnHN0g/eHOxHm3ISL6vKr-XKUIPyg](https://app.bookcreator.com/read/library/-NDU9f6_yDCqrsIJe5zv/JJMZ6m6HSwYIIMDVhsHuhdw50wp1/tMqk_bHTRPG-ii2nTnHN0g/eHOxHm3ISL6vKr-XKUIPyg)
- [https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScn\\_YoPntsrIlg6v2Q3kM3DVe4YkOksCEZ-IXNh\\_VrJ2fOniUQ/viewform](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScn_YoPntsrIlg6v2Q3kM3DVe4YkOksCEZ-IXNh_VrJ2fOniUQ/viewform)
- [https://www.powtoon.com/online-presentation/f2V6WWSHLod/?utm\\_medium=social-share&utm\\_campaign=studio+share&utm\\_source=copy+link&utm\\_content=f2V6WWSHLod&utm\\_po=43915002&mode=movie](https://www.powtoon.com/online-presentation/f2V6WWSHLod/?utm_medium=social-share&utm_campaign=studio+share&utm_source=copy+link&utm_content=f2V6WWSHLod&utm_po=43915002&mode=movie)
- <https://b.socrative.com/student/#name>
- <https://view.genial.ly/637527f9fa4bde0018bda34c/interactive-content-natal-escape-room>
- <https://padlet.com/silviamorais1978/as-plantas-qb8j1yq22y4l7bd2>

Back to index



Liceo Statale  
ALFANO I  
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY  
of Culture, Technology and Trade



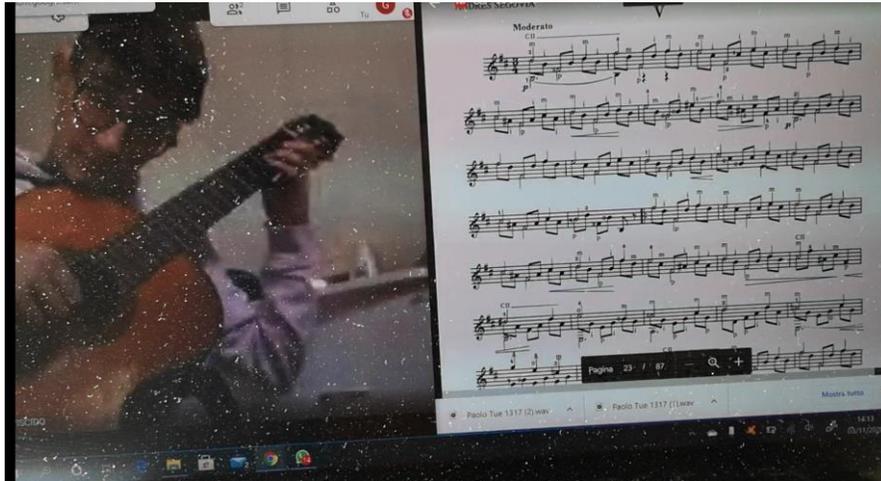
Co-funded by  
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.  
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)  
Reference Number:  
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

# Cómo enseñar a Tocar un Instrumento Online



Liceo Statale  
ALFANO I  
Salerno



Back to index



MEDITERRANEAN ACADEMY  
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by  
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.  
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)  
Reference Number:  
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

# Cómo enseñar a Tocar un Instrumento Online

## Presentación del Caso

La pandemia mundial y la cuarentena supusieron un cambio brusco en nuestros hábitos, incluyendo el mundo de la educación y la educación musical.

Nuestros estudiantes de música han tenido que enfrentarse a la formación online (a distancia o e-learning), comprobando lo difícil que es mantener una calidad de transmisión aceptable y estable, sea en comunicaciones orales simples o retransmisiones multidireccionales de extractos musicales interpretados por varios instrumentos en tiempo real. Considerando cómo se desarrollaron las clases en pandemia, exploremos la mejor forma de impartir lecciones musicales online.



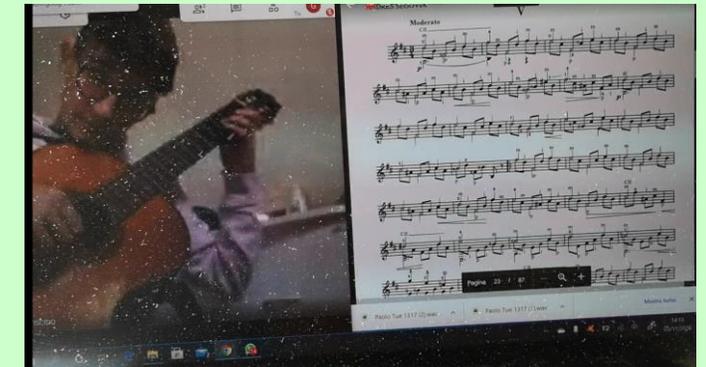
# Cómo enseñar a Tocar un Instrumento Online

## Supuestos Pedagógicos Básicos

Es ideal tener todos los dispositivos instalados en un sitio fijo, evitando tener que perder tiempo conectándolos y desconectándolos cada vez que se utilicen.

Es importante que el docente nos vea lo mejor posible, teniendo en cuenta el instrumento que tocamos. Para una toma multiangular necesitamos una webcam externa móvil, preferentemente fija en un trípode, en vez de usar la cámara fija de un ordenador. Para que el docente tenga una buena visión de conjunto, una webcam dual sería idónea, con una definición HD o mayor.

Una función muy útil es la de pantalla dividida, para que una mitad muestre al estudiante y la otra la partitura.



## Descripción de los Contenidos

Tras unas cuantas clases en las que se dedicó demasiado tiempo a conversaciones como “¿Me puedes oír? ¿Me puedes ver? ¿Se oye bien la guitarra? ¿Podrías repetir?...”, nos dimos cuenta de que necesitábamos herramientas adecuadas para tener la calidad de audio y vídeo necesarias.

La mayoría de plataformas (Skype, Zoom, Meet) se crearon para videoconferencias y no son adecuadas ni para la transmisión del sonido producido por instrumentos musicales.

Es imprescindible que las voces o sonidos no se solapen, así que se necesita establecer normas desde el principio para evitar esta situación y encontrar un lugar para concentrarnos y evitar ruidos externos que interrumpan la lección, como una silla que chirríe.

# Cómo enseñar a Tocar un Instrumento Online

## Tecnologías Adoptadas

Se necesitan recursos y plataformas online, una buena conexión, normas básicas y, por supuesto, un instrumento musical.

Sobre el tipo de conexión, es preferible contar con fibra, aunque un buen ADSL también puede servir.

El micrófono es una pieza vital en la calidad de sonido de una clase de música instrumental, los instalados en smartphones y ordenadores fueron diseñados para el habla y no son apropiados. El hecho de que compriman el sonido elimina cualquier posibilidad de tonalidad dinámica o timbre. Una solución es usar un micrófono de condensador, preferiblemente uno con un diafragma amplio que pueda capturar la mejor señal de audio en cuanto a respuesta dinámica y de frecuencia, ofreciendo una experiencia de escucha más clara e inteligible, tanto de voz como de instrumento. Si no disponemos de una interfaz de audio, optaremos por un micrófono con salida USB, y si disponemos de una, usaremos un micrófono con un cable XLR.

Equiparnos con una interfaz de audio permite una mayor flexibilidad de conexiones de entrada y salida de audio, dándonos la oportunidad de gestionar varios micrófonos y dirigir el sonido a la plataforma que usemos con una calidad mucho mayor en lecciones síncronas. En lecciones asíncronas, estos aparatos ofrecen audios de una calidad excelente. Esto permite al docente escucharlos después con una fidelidad similar a la de la interpretación en vivo, facilitando el análisis del fragmento y las correcciones posteriores para continuar con las clases.



<https://www.youtube.com/watch?v=QiDuvtRa3nI>

# Cómo enseñar a Tocar un Instrumento Online

## Tecnologías Adoptadas

Los altavoces suponen un mundo de diferencia en calidad de escucha. Se recomiendan auriculares en las clases online, tomando precauciones para no dañar el oído; de hecho, los auriculares nos aíslan del ruido exterior y nos dejan escuchar las clases y grabaciones con claridad.

Gracias a los auriculares podemos oír el metrónomo o una base sin que aparezcan en la grabación, lo que resulta muy útil si tenemos que grabar nuestra parte en una pieza para un conjunto en la que todos deban tocar al mismo tiempo para después juntar las diferentes partes con un software dedicado.

Classroom o apps similares son muy útiles para compartir materiales.

Las partes asignadas se pueden compartir en una carpeta de Drive. Estas partes se pueden adjuntar a la lección en Classroom, dando al docente la posibilidad de ponerles notas y/o añadir correcciones y comentarios.



<https://www.youtube.com/watch?v=JaDg8frQBog>

Back to index

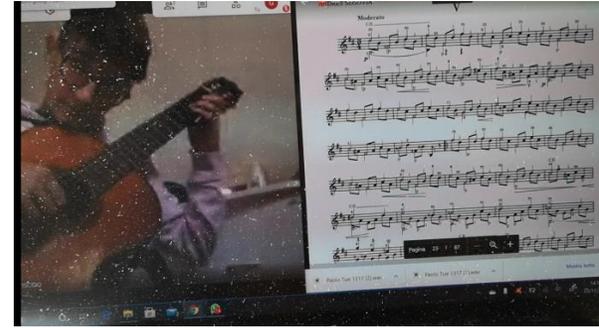
# Cómo enseñar a Tocar un Instrumento Online

## Conclusiones

Durante la pandemia, el escenario se vio sustituido por plataformas como Stream Yard, cuya gestión directoral intuitiva hizo posible emisiones en vivo en redes sociales como Facebook o YouTube, realizadas desde el hogar con invitados de varias partes del mundo, como We are on the Wave On the Web con el Polo dei Licei Musicali e Coreutici della Campania.

We are on the Wave on the Web – Spot

Esperamos que las habilidades adquiridas por docentes, estudiantes, familias, etc. durante estos años no se pierdan y siempre trabajemos para mejorar nuestros resultados.



[Back to index](#)



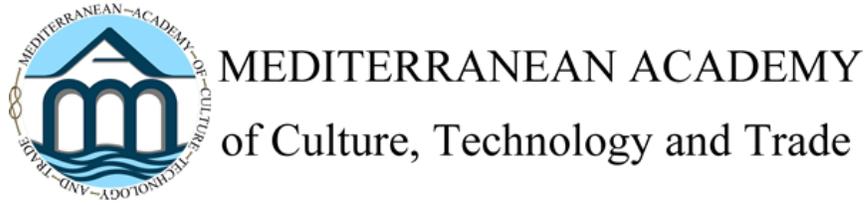
Liceo Statale  
ALFANO I  
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY  
of Culture, Technology and Trade



# GAME: Evaluación Basada en Juegos en la Educación en Michigan



## Financial Lab

Managing money can be hard, but it doesn't have to be! Learn about built-in biases that often keep us from making smart decisions, and practice overcoming them by taking care of your pet through three fun and challenging mini-games.

[ABOUT THIS LAB](#) [PLAY GAME](#) [EDUCATOR GUIDE](#)



Badges		Shared Badges
Earned	Description	
	December 23rd, 2014 - 6:27am	Awarded for finding and informing your GSI of a GradeCraft bug.
		Awarded for particularly thoughtful blog posts, posters, or individual papers. improve

Back to index



Liceo Statale  
ALFANO I  
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY  
of Culture, Technology and Trade



# GAME: Evaluación Basada en Juegos en la Educación en Michigan

## Presentación del Caso

La Universidad de Michigan ha implementado este enfoque pedagógico en diferentes cursos, con el objetivo de crear un entorno que motive y rete a los estudiantes, fomentando la participación activa.

La Universidad imparte charlas con formación y guías sobre cómo rediseñar la estructura de la formación usando elementos del diseño de juegos, lo que la hace más interesante. **Este enfoque ha resultado ser acertado, por lo que MACTT lo ha incorporado a su catálogo.**

El objetivo principal de GAME es integrar el diseño y desarrollo de juegos digitales al currículo, para interesar y motivar a los estudiantes.



<https://www.youtube.com/watch?v=kxb3wVwmYyc>

Con este enfoque, los docentes diseñan cursos y formaciones cuya estructura recuerda a un juego.

Este enfoque se basa en la Teoría de la Autodeterminación (Ryan & Deci), que indica que es importante que los estudiantes se sientan motivados en clase. Para ello, es necesario que:

- tomen decisiones significativas sobre qué están haciendo (autonomía),
- las tareas supongan un reto pero se sientan capacitados para superarlo (competencia), y
- se sientan conectados a sus compañeros (pertenencia).

## Supuestos Pedagógicos Básicos

Este enfoque se basa en 5 principios:

- 1. Puntos, niveles y logros:** los logros de los estudiantes se registran siguiendo un sistema de puntos y niveles. Se utilizan en lugar de notas y los estudiantes ganan puntos de experiencia según van completando tareas, participan en debates o logran un objetivo específico de aprendizaje.  
Los niveles se usan para indicar el nivel de progreso del estudiante.  
Los docentes indican a los estudiantes que comienzan de cero y van acumulando puntos, en lugar de empezar con 100 y perder puntos.
- 2. Decisiones significativas:** Los estudiantes tienen distintas opciones para elegir exámenes, proyectos que exploren diversos temas de interés, o formas diferentes de completar una tarea. Esto empodera al estudiante y aumenta su sentido de autonomía y compromiso.
- 3. Comentarios y reflexión:** los estudiantes reciben comentarios sobre su progreso, guía y apoyo durante el aprendizaje. Esto les ayuda a aprender de sus errores y a mejorar.
- 4. Permitir el fallo:** los cursos se han diseñado para permitir a los estudiantes experimentar, fallar e intentarlo de nuevo hasta que les salga bien. Si un estudiante no realiza una tarea de manera correcta, se le permite hacer una distinta.
- 5. Transparencia:** se definen las tareas al principio del trimestre, no hay curva de aprendizaje y se usa una forma de calificar clara, para permitir al estudiante saber exactamente cuándo alcanzan los objetivos y cuándo fallan o suspenden.

## Descripción de los Contenidos

La Universidad ha creado guías gratuitas para enseñar a implementar la pedagogía basada en el juego en sus cursos.

Se sugieren los siguientes pasos:

### 1. Definición de los objetivos del aprendizaje

Ésta es una etapa clave, hacerlo desde el principio permite al ponente marcar los objetivos de una manera clara.

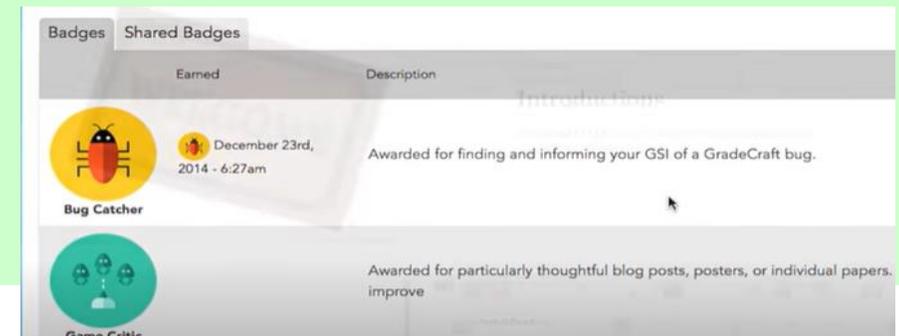
<https://www.youtube.com/watch?v=AZPDqbSmtzs>

### 2. Elección de la forma de introducir la autonomía

Se sugiere al docente introducir la autonomía en el curso. Se presenta mediante entregas, elección de la tarea o colaboración.

### 3. Marcar vías y ofrecer insignias

Crear un plan de logros y añadir insignias convierte el proceso de aprendizaje en una aventura.



## Descripción de los Contenidos

### 4. Elección de la forma de evaluar

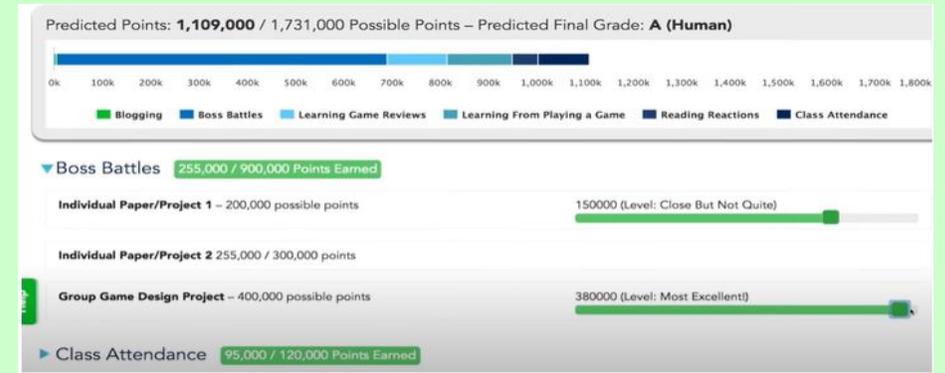
Se indica a los docentes los distintos enfoques para evaluar a los estudiantes, como el uso de rúbricas o el reenvío de tareas, ofreciendo alternativas y la posibilidad de autoevaluación.

### 5. Tipos de tarea

Una vez definido el enfoque, hay que decidir el tipo de tarea. Los docentes deben asegurar que los nombres de las tareas sean correctos para que los estudiantes sepan qué esperar.

### 6. Creación de tareas y exámenes

En esta etapa, el docente debe crear las tareas individuales, implementando la forma de evaluar elegida. Se deben crear indicaciones para cada tarea, para que los estudiantes tomen decisiones bien fundadas sobre qué tareas realizar.



# GAME: Evaluación Basada en Juegos en la Educación en Michigan

## Descripción de los Contenidos

### 7. Establecer niveles de logros y rúbricas de calificación

En esta fase, el docente debe marcar la puntuación a obtener para alcanzar los distintos niveles de logro. El docente puede elegir cualquier escala, en lugar de seguir el esquema de calificación clásico. Es importante que los sistemas de niveles reflejen el progreso hecho.

Grade	Level	Points	Grade	Points	Grade	Level	Points
A+	PS4/Xbox One	1,225,000	A	125,000	A		93
A	Nintendo Wii	1,000,000	A-	110,000	A-		90
A-	Playstation 3	925,000	B+	100,000	B+		87
B+	Nintendo DS	825,000	B	90,000	B		83
B	Nintendo GameCube	725,000	B-	80,000	B-		80
B-	Microsoft Xbox	625,000	C+	70,000	C+		77
C+	GameBoy Advance	550,000	C	65,000	C		73
C	PlayStation 2	475,000	C-	60,000	C-	You passed the class!	70
C-	Sega Dreamcast	400,000	D+	55,000	D+		67
D+	Nintendo 64	350,000	D	50,000	D		63
D	Sony PlayStation	300,000	D-	45,000	D-		60
D-	Sega Saturn	250,000	F	0		Getting closer to a letter	51
F	Super NES	225,000				Hailway to 100 (or so)	41
	Neo Geo	200,000				Steady progress	31
	Game Boy	150,000				A third of the points are yours	21
	NES	125,000				Keep going	11
	Atari 520	100,000				Good start	0
	Mattel Intellivision	75,000					
	Coleco Telstar	50,000					
	Magnavox Odyssey	10,000					
	Baer's Brown Box	0					

### 8. Distribución de puntos

Los docentes deben asignar puntos tras la creación de las tareas, ya que en esta fase tendrán una imagen clara del conjunto del curso. Esto les permitirá hacer una distribución correcta.

Cuando asignen los puntos, el docente debe tener en cuenta si es una tarea formativa o sumativa, cada cuánto tiene lugar y comprobar cuántos puntos suma al total.

### 9. Revisión y presentación

La fase de revisión es crucial para comprobar si las tareas se relacionan con los objetivos de aprendizaje, cómo se distribuyen y si los estudiantes tienen control sobre su trabajo. Cuando se presenta el curso, se recomienda recoger los comentarios de los estudiantes.

### 10. Iteración

Cuando el curso termina se pueden implementar cambios, considerando los comentarios. Ejemplos de programación didáctica:

- Astronomía 106: Aliens: <https://www.gamefulpedagogy.com/wp-content/uploads/2018/05/ASTRO106-W2015.pdf>
- Lingüística 370: Lenguaje y Discriminación: <https://www.gamefulpedagogy.com/wp-content/uploads/2018/05/LING370-370-Syllabus-W16.pdf>

# GAME: Evaluación Basada en Juegos en la Educación en Michigan

## Descripción de los Contenidos

### Para la creación de materiales

- PDF
- PowerPoint
- Google drive
- Quizizz - <https://quizizz.com/>
- NOVA Interactive Labs - <https://www.pbs.org/wgbh/nova/labs/>

### Material extra

- <https://www.gamefulpedagogy.com/getting-started-with-gameful-course-design/>

## Ejemplos de actividades



## Conclusiones

- Se recopilaron evaluaciones y comentarios de los estudiantes.
- 1/4 del claustro (28%) había oído hablar de GradeCraft o del aprendizaje basado en el juego como enfoque pedagógico.
- De ese 28%, un 10% había usado GradeCraft u otra pedagogía basada en el juego.
- Cerca del 90% de los que habían usado GradeCraft u otra pedagogía basada en el juego tenían una opinión positiva (54%) o neutral (33%).
- Cerca del 15% de los estudiantes habían oído hablar de GradeCraft u otra pedagogía basada en el juego.
- De ese 15%, un 63% había participado en una clase que usara GradeCraft u otra pedagogía basada en el juego.
- Cerca del 90% de quienes habían participado en una de estas clases tenían una opinión positiva (52%) o neutral (33%).
- Algunos comentarios sobre el aprendizaje basado en el juego:
  - *"Estuve atento todo el tiempo; ser capaz de ver dónde me encontraba en todo momento hizo que el proceso fuera transparente y me ayudó a no perder de vista mi nota."*
  - *"Nunca había aprendido tanto en un entorno sin estrés."*

# Desarrollar Habilidades para la Vida en el Entorno Escolar



Back to index

# Desarrollar Habilidades para la Vida en el Entorno Escolar



## Presentación del Caso

Al presentar una amplia gama de actividades y animar a los estudiantes a participar en ellas, el Montessori High School de Varsovia (WMHS) posibilita que los adolescentes adquieran, practiquen y desarrollen habilidades universales que les ayuden a convertirse en miembros valiosos de la sociedad en el futuro.

El proyecto se guía por los siguientes objetivos, en línea con la filosofía de educación Montessori:

- Dar respuesta a la necesidad de estudiantes y familias de una educación más allá del éxito académico, al ofrecer a los adolescentes oportunidades de desarrollar habilidades relacionadas con el mundo real mientras aprenden;
- Satisfacer las necesidades específicas de los adolescentes en su transición a la vida adulta, momento en que quieren entrar en sociedad y buscar su sitio junto a los adultos;
- Preparar a los estudiantes para que participen en y contribuyan a la sociedad;
- Construir una comunidad donde los adolescentes se sientan valorados y aprendan que todo el mundo es importante.

## Descripción

WMHS es una institución educativa privada que ofrece educación secundaria de alto nivel, incluyendo el Programa de Bachillerato Internacional (IB), basada en los principios de la educación Montessori. Además de centrarse en el éxito académico, el IB persigue desarrollar una serie de capacidades humanas, como indagar, pensar, comunicar y actuar de manera empática. La educación Montessori, a su vez, pone el énfasis en la independencia e iniciativa del estudiante, el aprendizaje práctico y las habilidades relacionadas con el mundo real, poniendo los cimientos de una vida y una carrera profesional significativas y exitosas. WMHS presenta un abanico de actividades que ofrece al estudiante la oportunidad de adquirir, practicar y desarrollar dichas habilidades y competencias.



[Back to index](#)



Liceo Statale  
ALFANO I  
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY  
of Culture, Technology and Trade



 Co-funded by  
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.  
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)  
Reference Number:  
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

## Supuestos Pedagógicos Básicos

Según la Dra. Maria Montessori, la adolescencia no es sólo una fase transitoria en que los jóvenes evolucionan de la niñez a la vida adulta y pasan a vivir en sociedad. Lo que es más importante, es una fase que establece las habilidades fundamentales del adulto. Los adolescentes sufren un tremendo crecimiento físico, cognitivo, emocional y espiritual, guiados por la autoexpresión, la confianza, el compromiso y nuevas formas de pensar.

La educación Montessori es la educación integral de la persona. Pone el énfasis en la independencia, iniciativa, aprendizaje a partir de la experiencia y habilidades prácticas necesarias para la vida real. Idealmente, el aprendizaje tiene lugar en una comunidad pequeña, donde los estudiantes tienen la oportunidad de tomar parte en un trabajo significativo, intelectual y manual. El aula Montessori es una representación de la sociedad en la que están creciendo y a la que terminarán contribuyendo.

## Tecnologías Adoptadas

- Messenger
- Discord
- PowerPoint
- Canva
- Google Slides
- Prezi
- Paint
- Scribus



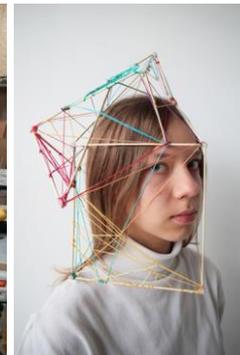
# Desarrollar Habilidades para la Vida en el Entorno Escolar

## Descripción de los Contenidos

**CAS** es un programa obligatorio para todos los estudiantes del WMHS, en el que desarrollan su creatividad, aprenden la importancia de un estilo de vida activo y sirve a la comunidad (**C**reatividad, **A**cción, **S**ervicio).

Para los estudiantes pre-IB (años 1 y 2), se lleva a cabo en clase gracias a lecciones de arte, teatro y escritura creativa, talleres de carpintería, lecciones de natación semanales y otras actividades deportivas, además de hacer tareas en la cocina de la escuela y tomar parte en actos benéficos.

Los estudiantes IB (años 3 y 4) hacen CAS fuera de la escuela y documentan sus actividades de manera individual. El CAS desarrolla la empatía y el compromiso, promueve el trabajo de voluntario, y fomenta la creatividad y un estilo de vida equilibrado.



## Descripción de los Contenidos

El **Consejo de Estudiantes** está formado por representantes que dedican su tiempo y energía a mejorar la escuela. Sus iniciativas incluyen abrir un aula de estudio, crear un sistema de tutorización online en el que los estudiantes se ayudan entre sí, nombrar un representante de los estudiantes y organizar varios actos benéficos.

El Consejo de Estudiantes también contribuyó a establecer el código de vestimenta de la escuela y apoyó activamente la organización de eventos escolares y jornadas de puertas abiertas. Formar parte del Consejo de Estudiantes les empodera para responsabilizarse de su experiencia educativa, promueve la iniciativa, fomenta la cooperación, refuerza sus habilidades comunicativas y desarrolla las habilidades de resolución de problemas.



## Descripción de los Contenidos

**Group4Project** es un club experimental que desarrolla competencias en materias STEM. También presenta a los estudiantes la idea de que la ciencia es una actividad grupal realizada en equipos.

El principio subyacente es aplicar el método científico, incluyendo la investigación y experimentos, para estudiar un problema y presentar las conclusiones.

Este año, los estudiantes de WMHS han elegido centrarse en la biodiversidad. Participar en Group4Project ayuda a adquirir habilidades básicas de gestión de proyectos, fomenta el pensamiento crítico, el trabajo en equipo y las habilidades comunicativas.



## Descripción de los Contenidos

El **Foro Interdisciplinario** es un proyecto humanístico anual en el que grupos de estudiantes trabajan juntos para resolver una investigación organizada en torno a un tema específico. El de este año ha sido “Fronteras, Barreras y Límites”. Los resultados de su trabajo se presentaron durante un evento especial dedicado al proyecto. El Foro Interdisciplinario promueve el desarrollo personal, perfecciona el pensamiento analítico y crítico, fomenta el trabajo en equipo y refuerza las habilidades comunicativas.

El **Club de Periodistas** aglutina a estudiantes que trabajan independientemente para crear un periódico escolar trimestral. Implica escribir y editar artículos, diseñar la presentación y publicar. El Club de Periodistas desarrolla habilidades individuales, proporciona una experiencia de aprendizaje práctico, desarrolla habilidades lingüísticas y de TIC, refuerza las habilidades de comunicación y resolución de problemas y promueve el trabajo en equipo.

Las **Reuniones Comunitarias** diarias ayudan a construir un sentido de comunidad. Todos los estudiantes tienen la oportunidad de contribuir compartiendo sus experiencias y/o ideas con sus compañeros, validando a los demás y/o anunciando información relevante. Las reuniones comunitarias ofrecen a los estudiantes la oportunidad de expresarse, hacerles sentir valorados y enseñarles la importancia de escuchar la voz de los demás

## Conclusiones

Los estudiantes (y sus familias) cada vez buscan más escuelas que ofrezcan mucho más que conocimiento académico.

Quieren que la escuela construya un entorno donde se oiga su voz, donde puedan aportar a la comunidad y donde puedan aprender habilidades útiles para su futuro.

Apelando a los principios Montessori, WMHS cubre estas necesidades satisfactoriamente.

Las actividades que trascienden el currículo académico son muy populares entre los estudiantes, y proporcionan a la escuela un valor añadido.

## Bibliografía

1. Montessori, M. (1976). *From childhood to adolescence including "Erdiknder" and the functions of the university*. 2<sup>nd</sup> ed. New York, Schocken Books.
2. Montessori, M. (1995). *The absorbent mind*. New York, Henry Holt.
3. Epstein, P. (2016). *The work of the adolescent*. The Montessori Foundation.  
<https://www.montessori.org/the-work-of-the-adolescent/>
4. El desarrollo del adolescente Montessori:  
[https://www.youtube.com/watch?v=WYUbsZtyE\\_Q](https://www.youtube.com/watch?v=WYUbsZtyE_Q)
5. *The IB learner profile* (n.d.). International Baccalaureate Organisation.  
<https://www.ibo.org/benefits/learner-profile/>

# EBA (Red Informática para la Educación)



Back to index



Liceo Statale  
ALFANO I  
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY  
of Culture, Technology and Trade



# EBA (Red Informática para la Educación)

## Presentación del Caso

La Red Informática para la Educación (EBA), el pasaporte para la educación del futuro, es una plataforma social de educación online ofrecida gratuitamente a todo el mundo por el Ministerio de Educación Nacional turco, Dirección General de Innovación y Tecnologías de la Educación. Un equipo de expertos produce los e-contenidos de EBA, que se ven ampliados con el contenido proporcionado por empresas educativas líderes en el campo de la edición digital en Turquía y resto del mundo. A la vez, la plataforma educativa se ha convertido en un repositorio enorme, gracias a las contribuciones de docentes y estudiantes. EBA se puede usar en Primaria, Secundaria, Formación Profesional y Bachillerato, además de personas no escolarizadas, sin restricción por edad.



## Sus objetivos son:

- Ofrecer un contenido diferente, variado y educativo.
- Diseminar la cultura de la informática y asegurar que se usa en educación.
- Responder a necesidades específicas de contenido.
- Intercambiar información con una estructura de red social, contribuyendo a las clases con un repositorio extenso y en constante crecimiento.
- Reestructurar y conseguir que la información produzca más información mientras se aprenden contenidos.
- Dar respuesta a estudiantes con diferentes estilos de aprendizaje (verbal, visual, social, individual o auditivo).
- Aglutinar a los docentes bajo un común denominador, permitiéndoles dirigir hacia dónde se encamina la educación.
- Diseñar una plataforma social de educación donde la tecnología es herramienta, no un fin.
- Gestionar procesos sin las carencias de tiempo y espacio típicas de la formación profesional.
- Asegurar que todas las personas puedan acceder a una profesión, sin límites de edad.
- Acelerar la orientación social de los refugiados para permitirles contribuir a la economía.

# EBA (Red Informática para la Educación)

## Descripción

La plataforma EBA es un sistema que incluye contenido y herramientas educativos que pueden ser usados por docentes y estudiantes. En EBA hay recursos en forma de vídeos, textos, sonidos e imágenes. Algunas de las características del sistema EBA incluyen subir archivos y ofrecer un espacio digital, organizar concursos, ofrecer clases adaptadas a distintos niveles, hacer anuncios y compartir archivos entre usuarios. EBA empezó a emitir contenidos en 2012 y se ha convertido en el servicio de contenidos más grande del mundo, adaptándose a las necesidades de cada momento.

EBA se puede usar en educación Primaria y Secundaria, y también tiene un papel importante en la formación profesional. Cada día más personas no completan sus estudios o los abandonan. Las personas mayores de 19 años tienen dificultades para ir a la escuela, debido a las rutinas de su día a día.

Por este motivo, dentro de un proyecto diseñado para quienes no pudieron ir al colegio en Turquía pero quieren tener una profesión, pueden recibir formación práctica en el ámbito del trabajo mientras hacen cursos teóricos, culturales y de formación profesional en EBA. Además, se toma un enfoque similar con los refugiados en ABA, con el objetivo de ofrecerles una profesión y contribuir a la economía mientras se garantiza el proceso de integración social con contenidos adecuados a sus idiomas. Por estos motivos, EBA es líder en la formación profesional.



# EBA (Red Informática para la Educación)

## Supuestos Pedagógicos Básicos

EBA es una plataforma basada en la educación a distancia. Es obvio que los enfoques y conductas clásicos en el aula no funcionan en la enseñanza online. Por otra parte, el uso de enfoques online en la formación profesional supone un cambio radical en la metodología.

EBA ofrece contenidos digitales en niveles de Primaria, Secundaria y Bachillerato, incluyendo varios elementos como solucionarios, exámenes, repeticiones y herramientas de refuerzo. La formación profesional abarca todos estos elementos y requiere habilidades prácticas en varias áreas.

Por este motivo, EBA también ha incluido contenidos narrativos en la formación profesional.



# EBA (Red Informática para la Educación)



## Supuestos Pedagógicos Básicos

EBA se fundamenta en los siguientes puntos en su enfoque hacia la formación profesional:

1. El papel del docente pasa de enseñante a guía.
2. En lugar de enseñar todos los contenidos, el docente enseña a aprender y a hacer el proceso más fácil para ellos.
3. Pone el foco en el aprendizaje y trae al frente experiencias en lugar de contenidos.
4. El concepto de horarios cambia en el e-learning.
5. Los estudiantes no tienen que participar simultáneamente ni de manera colectiva, y la enseñanza no se limita al aula.
6. Seguir los cursos y contenidos según las diferencias personales aumenta el deseo de aprender.
7. La plataforma EBA informa de manera individual al alumnado de los contenidos no adquiridos, y se les aconseja que miren nuevos contenidos. De esta forma, el estudiante podrá compensar sus carencia de conocimiento y contenidos sin ser consciente de ello.
8. EBA TV emite contenido de manera simultánea a la plataforma EBA, ofreciendo diferentes formas de acceder a los contenidos y permitiendo que todo el mundo pueda seguirlos, incluso quienes no disponen de una conexión a internet.

[Back to index](#)



Liceo Statale  
ALFANO I  
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY  
of Culture, Technology and Trade



 Co-funded by  
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.  
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)  
Reference Number:  
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

# EBA (Red Informática para la Educación)

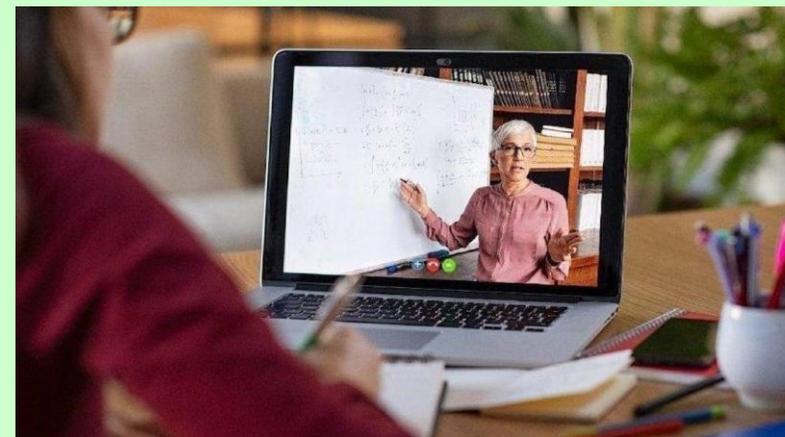


## Descripción de los Contenidos

EBA ofrece contenido digital específico para Primaria, Secundaria y Bachillerato. Además, hay contenido preparado especialmente para formación profesional. Sin importar el nivel y tipo de educación, la plataforma EBA ofrece varios módulos, desde lecciones online en directo a producción de contenidos digitales.

Los módulos ofrecidos son:

1. Cursos EBA
2. Creación de Contenido Digital
3. Concursos EBA
4. EBA TV
5. Apps EBA
6. EBA Radio
7. Formación de Formadores



En EBA hay contenidos digitales sobre muchas profesiones, incluyendo charlas con información teórica sobre formación profesional y técnica, vídeos, ejemplos prácticos, tests prácticos y secciones de preguntas y respuestas.

[Back to index](#)



Liceo Statale  
ALFANO I  
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY  
of Culture, Technology and Trade



© Copyright 2023. All Rights Reserved.  
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)  
Reference Number:  
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

# EBA (Red Informática para la Educación)



## Descripción de los Contenidos

Algunas de las profesiones incluyen:

1. Tecnología del Metal
2. Tecnología de la Construcción
3. Tecnología de la Producción Textil
4. Servicios de Restauración
5. Tecnología de los Vehículos a Motor
6. Tecnología Eléctrica-Electrónica
7. Servicios de Belleza y Cuidado Capilar
8. Tecnología de la Instalación y el Aire Acondicionado
9. Tecnología de Programación
10. Tecnología del Diseño



Back to index



Liceo Statale  
ALFANO I  
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY  
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by  
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.  
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)  
Reference Number:  
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

# EBA (Red Informática para la Educación)



## Tecnologías Adoptadas

En la plataforma EBA, los docentes pueden colaborar de manera efectiva con sus colegas y hacer intercambios educativos con sus estudiantes, participar en debates educativos, compartir posts sobre educación, enviar tareas a sus estudiantes, hacer un seguimiento de dichas tareas y estar al tanto de eventos dentro de un calendario personalizado.

Además, pueden contribuir a la visión del Ministerio de Educación Nacional para exportar a todo el mundo el e-contenido que producen con las herramientas de desarrollo de contenido. Por otra parte, los estudiantes reciben una nota por las tareas realizadas, pueden trabajar, comunicarse y compartir con sus compañeros y profesores en el Módulo de Lección EBA. Pueden seguir en directo las tareas subidas a sus calendarios, hacerlas y trabajar sobre el tema que quieran, así como pueden repetir los contenidos que el sistema considere no cubiertos. También pueden preparar y mejorar sus presentaciones y proyectos. Para lograr esto, docentes y estudiantes deben contar con conocimientos de:

- Informática básica e internet
- Ordenadores, tablets y dispositivos móviles
- Aplicaciones de creación de contenido digital (Canva, Visme, Adobe, etc.)
- Aplicaciones de correo (Gmail, Hotmail, Yahoo!, etc.)
- Microsoft Office (Word, Excel, PowerPoint)

[Back to index](#)



Liceo Statale  
ALFANO I  
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY  
of Culture, Technology and Trade



# EBA (Red Informática para la Educación)



## Conclusiones

La educación online a distancia ha entrado en nuestras vidas de manera inevitable. Muchas personas se benefician de la educación online, sea en la educación obligatoria o en formación relacionada con el desarrollo personal. La mayor ventaja de este nuevo enfoque es la posibilidad de acceder a los contenidos en cualquier momento y lugar. De esta forma, quienes quieran aprender individualmente y tengan unas habilidades de autoaprendizaje desarrolladas pueden alcanzar sus metas mucho más rápido.

El objetivo de EBA es conseguir un uso efectivo de los materiales al usar herramientas relacionadas con la TIC en el colegio, el hogar o cualquier otro sitio, integrar la tecnología en la educación y ofrecer e-contenidos de confianza y rigurosos adecuados a cada nivel. Aunque EBA ofrece educación para personas de entre 6 y 18 años, también es una plataforma importante para quienes no participen de la educación obligatoria y quieran formarse en una profesión, sin restricciones de edad. De esta forma, las personas de más de 19 años y los refugiados pueden obtener una profesión.

Para mejorar la educación dentro de la plataforma EBA, hay que tener en cuenta los siguientes puntos:

- Los contenidos de educación digital de la plataforma se deben actualizar de manera constante y con las últimas tecnologías.
- Se deben desarrollar planes de prevención para mantener la motivación alta.
- Se deben organizar actividades para desarrollar habilidades de aprendizaje individual. La educación se debe planificar con esto en cuenta, desde el primer año de escolarización.
- Todo el mundo debería tener acceso a internet para garantizar el derecho a una educación igualitaria.
- Se deben traducir los contenidos de la plataforma a otros idiomas para que sean aplicables en un rango geográfico mayor.

## Bibliografía

1. DEMİR, D., ÖZDİNÇ, F. and ÜNAL, E., 2018. An examination of participation to the Education Information Network (EBA) portal. *Erzincan University Journal of Education Faculty*, 20(2), pp.407-422.
2. Internet: <http://meslek.eba.gov.tr/?p=bom&tur=mem>
3. Internet: <https://www.eba.gov.tr/>
4. KURTDEDE FİDAN, N., Erbasan, Ö. and Kolsuz, S., 2016. SINIF ÖĞRETMENLERİNİN EĞİTİM BİLİŞİM AĞI'NDAN (EBA) YARARLANMAYA İLİŞKİN GÖRÜŞLERİ. *Journal of International Social Research*, 9(45).
5. Aktay, S. and Keskin, T., 2016. Eğitim Bilişim Ağı (Eba) İncelemesi. *Eğitim Kuram ve Uygulama Araştırmaları Dergisi*, 2(3), pp.27-44.
6. Aksoy, N., 2017. EBA (eğitim bilişim ağı)nın kullanım amacı, karşılaşılan sorunlar ve çözüm önerileri (Master's thesis, Sosyal Bilimler Enstitüsü).
7. DEMİR, D., ÖZDİNÇ, F. and Erhan, Ü.N.A.L., 2018. Eğitim bilişim ağı (EBA) portalına katılımın incelenmesi. *Erzincan Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 20(2), pp.407-422.
8. KULOĞLU, M.E. and Erdal, B.A.Y., 2019. İngilizce Öğretmenlerinin Eğitim Bilişim Ağı (Eba) Kullanım Durumlarının İncelenmesi. *Milli Eğitim Dergisi*, 48(224), pp.327-351.
9. Bolat, Y., 2016. The flipped classes and education information network (EIN) Ters yüz edilmiş sınıflar ve eğitim bilişim ağı (EBA). *Journal of Human Sciences*, 13(2), pp.3373-3388.
10. Internet: <http://meslek.eba.gov.tr/?p=bom&tur=mem>

Back to index



Liceo Statale  
ALFANO I  
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY  
of Culture, Technology and Trade



© Copyright 2023. All Rights Reserved.  
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)  
Reference Number:  
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

# Aprendizaje Basado en Proyectos



Back to index



Liceo Statale  
ALFANO I  
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY  
of Culture, Technology and Trade



© Copyright 2023. All Rights Reserved.  
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)  
Reference Number:  
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

# Aprendizaje Basado en Proyectos



## Presentación del Caso

Nuestro colegio da respuesta educativa a estudiantes entre 3 y 16 años, incluyendo Infantil, Primaria y Secundaria. Tenemos un enfoque centrado en el estudiante, usando metodología constructivista y aprendizaje colaborativo, mediante tareas flexibles, divertidas y diferenciadas.

Estos son dos resultados distintos de proyectos enfocados en dos grupos de edad: Infantil (3 a 5 años) y Primaria (6 a 12 años).

El Proyecto de Infantil se llama “El Frío” y se desarrolló de septiembre a marzo. Al final del proyecto, comenzó uno nuevo llamado “La Granja”.

Los proyectos de Primaria siempre se basan en cuentos, lo que resulta divertido y motivador para los estudiantes. Algunos de los cuentos elegidos son:

- Fuera de Aquí, Horrible Monstruo Verde
- El Gruffalo
- El Pez Arco Iris
- Jack y las Habichuelas Mágicas
- La Sirenita
- Si le Das un Panqueque a un Cerdo
- Ladybug



## Los objetivos son:

- Fomentar la creatividad, imaginación y motivación.
- Desarrollar la autonomía y la autoestima.
- Fomentar la competencia comunicativa.
- Atender a la diversidad en el aula.
- Fomentar el pensamiento crítico y la autonomía.
- Presentar una metodología innovadora y motivante.
- Desarrollar habilidades colaborativas.



Back to index



Liceo Statale  
ALFANO I  
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY  
of Culture, Technology and Trade



© Copyright 2023. All Rights Reserved.  
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)  
Reference Number:  
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

# Aprendizaje Basado en Proyectos



## Supuestos Pedagógicos Básicos

El punto de partida en Infantil siempre es el conocimiento previo. Se pregunta a los niños qué saben del tema a aprender y el aprendizaje comienza ahí. Se presentan los contenidos en una pizarra digital para facilitar la organización de los mismos y hacer el aprendizaje más visual.

Contactamos a las familias para informarles del tema y los enfoques metodológicos. Pueden contribuir al proyecto con sus conocimientos propios y aportando al docente sus propios materiales, que se implementan en la unidad.

Los proyectos siempre tienen tres etapas:

- **MOTIVACIÓN.** En este caso, en clase aparece una vaca, que servirá como motivador y ruptura del hielo.
- **DESARROLLO.** Se llevan a cabo tareas de enseñanza-aprendizaje sobre el tema. Algunos ejemplos incluyen manualidades, muros de palabras, pinturas, tareas manuales, etc.
- **FINAL.** La fase final es crear una esquina con el material del Proyecto para mostrar una representación real del tema, en este caso, una granja.

## MOTIVACIÓN



## DESARROLLO



## FINAL



Back to index



Liceo Statale  
ALFANO I  
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY  
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by  
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.  
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)  
Reference Number:  
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

# Aprendizaje Basado en Proyectos



## Supuestos Pedagógicos Básicos

Primaria sigue la misma estructura, con pequeñas variaciones en el enfoque:

- **MOTIVACIÓN.** Presentamos el tema. Comprobamos el punto de partida y hacemos detección temprana de posibles dificultades futuras.
- **DESARROLLO.** Esta es la fase de proyecto propiamente dicho. Cantamos, leemos, interactuamos, leemos historias, etc.
- **FINAL.** Presentamos los resultados mediante estaciones de trabajo o centros de aprendizaje con los materiales creados por los estudiantes.



## MOTIVACIÓN



## DESARROLLO



## FINAL



Back to index



Liceo Statale  
ALFANO I  
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY  
of Culture, Technology and Trade



© Copyright 2023. All Rights Reserved.  
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)  
Reference Number:  
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

# Aprendizaje Basado en Proyectos

## Descripción de los Contenidos

Todas las actividades tienen una conexión con contenido de la vida real, de manera que el aprendizaje es significativo. Aquí tenemos un ejemplo de “creación” de una vaca mediante manualidades.

Primero, usamos una caja para hacer el cuerpo de una vaca, usando guantes como ubres.



Después, usamos juegos digitales para aprender sobre aspectos teóricos de la anatomía animal, el ciclo de producción o conceptos básicos de economía global.



Una de las partes más importantes del proyecto es dejar que los estudiantes expliquen unos a otros los materiales que han traído o trabajado, para reforzar contenidos y su sentido de utilidad.



Juntar todos los materiales en una pizarra digital nos hace conscientes de lo que sabíamos al principio del proyecto y lo que hemos aprendido.



# Aprendizaje Basado en Proyectos



## Pasos a Seguir para la Implementación

1. Motivar a los estudiantes presentándoles el tema con un elemento atractivo y actividades relacionadas y fáciles de seguir. Involucrar a las familias al terminar la primera sesión.
2. Usar actividades variadas, fáciles de completar y directamente relacionadas con el tema. El truco consiste en no dejar que las actividades durante demasiado, mantener a los estudiantes activos y hacerles saber lo que van a aprender a continuación, pero no cómo.
3. Asegurarse de que todas las actividades están dirigidas a un producto final, sea una estación de trabajo, un centro de aprendizaje o una presentación. El producto final debe estar presente en el aula, para recordarles los contenidos que han trabajado y hacerles sentir orgullosos.



Back to index



Liceo Statale  
ALFANO I  
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY  
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by  
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.  
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)  
Reference Number:  
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

# Aprendizaje Basado en Proyectos



## Conclusiones

Esta metodología es altamente efectiva en estas fases del aprendizaje, ya que aborda todos los estilos de aprendizaje. Permite al docente presentar y evaluar contenidos con una enorme variedad de tipos de tarea, incluyendo actividades motoras, de escritura/dibujo, prácticas o interactivas, y lecturas en voz alta.

Disponer de una gran variedad de recursos TIC en la escuela facilita enormemente la implementación de este tipo de metodologías, pero también pueden ser complementadas con el uso esporádico o intensivo de manualidades.

## Tecnologías Adoptadas

Nuestra escuela usa la suite Google Workspace desde las primeras etapas de escolarización, así que nuestros alumnos son a la vez nativos digitales y aprendices digitales.

Las herramientas que usamos son:

- **Gmail** para comunicaciones.
- **YouTube** para investigar y buscar ejemplos.
- **Padlet** para generar productos finales.
- **Digital boards** para presentar contenidos.
- **Kahoot** para presentar contenidos y evaluar su conocimiento.
- **Plickers** para hacer juegos de preguntas.



[Back to index](#)



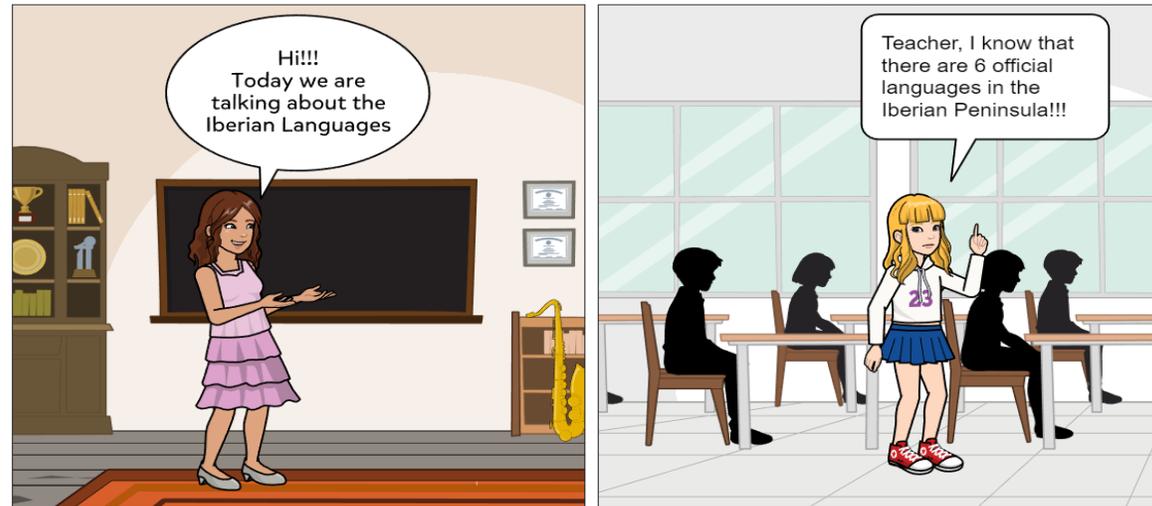
MEDITERRANEAN ACADEMY  
of Culture, Technology and Trade



 Co-funded by  
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.  
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)  
Reference Number:  
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

# Juntos para Siempre Las Lenguas Íberas



# Un ejemplo práctico

Juntos para Siempre  
Las Lenguas Íberas



## Presentación del Caso

El kit de herramientas QUID se puso a prueba durante la semana de Formación de Docentes (LTTA) que tuvo lugar en Madrid en mayo de 2023. Durante esta movilidad para docentes, 30 profesoras del Liceo Statale Alfano I (Italia), CPI La Jota (España), Warsaw Montessori High School (Polonia), Agrupamento de Escolas D.Dinis (Portugal), Ortaköy 80 Yil Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi (Turquía), MACC Educational Group (Malta) and Mamak İlçe Milli Eğitim Müdürlüğü (Turquía) tuvieron la oportunidad de comprobar de primera mano el trabajo realizado hasta la fecha dentro del proyecto QUID, y de evaluar los contenidos de su kit de herramientas (aún en desarrollo).

Durante esta semana, se dividió a las profesoras en grupos para que elaboraran y presentaran al final un proyecto que reflejara el conocimiento adquirido durante la formación, mediante un ejemplo didáctico que aplicara técnicas adquiridas mediante pedagogías de Calidad, Inclusión y Digitalización.

Se presentaron cinco trabajos, todos de una calidad excelente. En este kit de herramientas incorporamos el trabajo elaborado y presentado por un equipo compuesto por profesoras del CPI La Jota (España), Agrupamento de Escolas D.Dinis (Portugal) and Ortaköy 80 Yil (Turquía). Se trata de una propuesta pedagógica para identificar las distintas lenguas habladas en la península ibérica y su distribución geográfica. Las asignaturas involucradas son Geografía e Historia, Lengua Castellana y Literatura y Ciudadanía. Los enfoques metodológicos se basan en diferentes técnicas aprendidas a lo largo de la LTTA.



[Back to index](#)



Liceo Statale  
ALFANO I  
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY  
of Culture, Technology and Trade



 Co-funded by  
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.  
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)  
Reference Number:  
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

# Un ejemplo práctico

Juntos para Siempre  
Las Lenguas Íberas



## Descripción General

- **Título del Proyecto:** Juntos para Siempre. Las Lenguas Íberas (portugués, mirandés, catalán, vasco, gallego y castellano)
- **Componentes del Equipo**
  - Centro Público Integrado La Jota (España): David Lóbez Comeras, Tamara Abad Andrés, Marina Barrio Menoyo
  - Agrupamento de Esco D. Dinis (Portugal): Carla Barbosa, Carlos Silva
  - Ortakoy 80. Yil (Turquía): Neslihan Turan
- **Niveles Objetivo**
  - Primaria
  - Secundaria
- **Objetivos**
  - Identificar las diferentes lenguas de la península ibérica y su distribución geográfica
  - Reconocer la diversidad lingüística y cultural de los habitantes de la península ibérica
  - Promover la interculturalidad, la coexistencia y la paz

## Secuencia Didáctica

FASES	ACTIVIDADES	ROLES
A. Preparación previa a las lecciones	<ul style="list-style-type: none"><li>– Curación de contenidos</li><li>– Organizar y ofrecer recursos a los estudiantes</li><li>– Motivar a los estudiantes</li><li>– Investigación previa</li></ul>	Docente Estudiantes
B. Presentación de contenidos durante las lecciones	<ul style="list-style-type: none"><li>– Lección 1 (50 minutos)</li><li>– Lección 2 (50 minutos)</li><li>– Lección 3 (50 minutos)</li></ul>	Estudiantes
C. Aprendizaje extendido tras las lecciones	<ul style="list-style-type: none"><li>– Publicación de resultados finales (Wakelet)</li><li>– Evaluación de los resultados finales</li></ul>	Estudiantes Docente



Back to index



Liceo Statale  
ALFANO I  
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY  
of Culture, Technology and Trade



© Copyright 2023. All Rights Reserved.  
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)  
Reference Number:  
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518

# Un ejemplo práctico

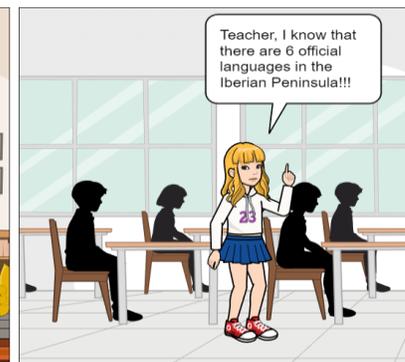
Juntos para Siempre  
Las Lenguas Íberas



## Lecciones

- **Lección 1**
  - Mostrar varias herramientas digitales y cómo funcionan.
  - Constitución de grupos de trabajo y reparto de tareas.
- **Lección 2**
  - Los estudiantes trabajan en grupos, en 6 estaciones distintas.
  - Tienen que usar una App distinta en cada estación.

GRUPO	TAREAS	HERRAMIENTAS
1	Presentación de los contenidos principales (comics)	Pixton
2	Completar el mapa las lenguas íberas	Learningapps <a href="https://learningapps.org/23">https://learningapps.org/23</a>
3	Completar un puzzle	Puzzle <a href="https://puzzle.org/es/slidingpuzzle/play?p=-NWCzv2xgP-YHdTx98O7">https://puzzle.org/es/slidingpuzzle/play?p=-NWCzv2xgP-YHdTx98O7</a>
4	Acabar un juego de memoria	Learningapps <a href="https://learningapps.org/watch?v=pjoajvdan23">https://learningapps.org/watch?v=pjoajvdan23</a>
5	Identificar la lengua en distintas canciones.	Youtube + Kahoot <a href="https://create.kahoot.it/details/9d7ad12a-3791-4635-af38-024752007ec3">https://create.kahoot.it/details/9d7ad12a-3791-4635-af38-024752007ec3</a>
6	Completar un juego de búsqueda de palabras	Learningapps <a href="https://learningapps.org/view30762118">https://learningapps.org/view30762118</a>



## Herramientas

- Kahoot
- Learningapps
- Plickers
- Youtube
- Google Earth
- Google Forms
- Pixton

## Evaluación

- **Evaluación entre Iguales:**
  - Google Forms  
<https://docs.google.com/forms/d/1KOjgughuoZSWxlg5Msl3UJ-CF2khOs3oEQPNcxOmGFk/edit>
  - Kahoot  
[https://kahoot.it/challenge/08714785?challenge-id=154d35a6-2ab7-483b-933d-3d74772f0188\\_1685019214855](https://kahoot.it/challenge/08714785?challenge-id=154d35a6-2ab7-483b-933d-3d74772f0188_1685019214855)
- **Docente**
  - Plickers (para evaluar el proceso de enseñanza-aprendizaje)  
<https://www.plickers.com/seteditor/647065e1c6b03fa80ce131cb>

- **Lección 3**
  - Los estudiantes rotan en las distintas estaciones, 6 minutos en cada una.
  - Al final ,cada grupo hace una evaluación entre iguales.

Back to index



Liceo Statale  
ALFANO I  
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY  
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by  
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.  
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)  
Reference Number:  
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518



Co-funded by  
the European Union



# KIT DE HERRAMIENTAS QUID

## Enseñanza Digital Integrada

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.

2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518



Liceo Statale  
ALFANO I  
Salerno



MEDITERRANEAN ACADEMY  
of Culture, Technology and Trade



Co-funded by  
the European Union

© Copyright 2023. All Rights Reserved.  
Liceo Statale Alfano I (Salerno, Italy)  
Reference Number:  
2021-1-IT02-KA220-SCH-000032518