



BoostClass2.0

Boosting Classes 2.0 for high-quality teaching in adult education

Ref. 2020-1-IT02-KA204-079329



NEWSLETTER NO. 2/2021

Querido lector,

Nos complace compartir con usted el segundo newsletter de Boosting Classes 2.0. A continuación puede leer sobre la progresión de nuestro proyecto.

Erasmus+ Boosting Classes 2.0 para una enseñanza de alta calidad en la educación de adultos

El proyecto tiene como objetivos:

- Definir un marco común para la identificación de enfoques de enseñanza y aprendizaje para promover e implementar de manera efectiva la integración de nuevas tecnologías en la educación de adultos;
- Reforzar el sistema de valoración y evaluación en la educación a distancia;
- Diseñar recursos educativos abiertos con el objetivo de definir las habilidades técnicas para su uso didáctico;
- Utilizar el atractivo de la tecnología para mejorar la inclusión social centrada, principalmente, en la mejora de las habilidades lingüísticas y el uso responsable de la tecnología en términos de seguridad y normas éticas;
- Mejorar el sentido de colaboración entre profesores y centros educativos.

Los socios del proyecto son:



CPIA Formia,
Italy – coordinator
<http://www.cpia10formia.it>



Vocational High School of Mechanical, Electrical and Electronics, Bulgaria
www.pgmeec.com



EU-Track, Italy
www.eu-track.eu



CEPA House of Culture, Spain
<https://site.educa.madrid.org/cepa.getafe/>



Centre for Education, Research and Innovation, Bulgaria
<http://www.oecd.org>



Technological High School "George Bibescu" Craiova, Romania
<http://www.gsgb.ro/>

Boosting Classes 2.0 para una enseñanza de alta calidad en la educación de adultos – O2 Promoción de las competencias digitales para el desarrollo de las clases 2.0 en la educación de adultos

Dentro del proyecto BOOST 2.0, se completó el segundo objetivo intelectual, a saber, la promoción de las habilidades digitales en la educación de adultos. Este resultado intelectual consiste en describir el contenido y los objetivos del curso e-learning y los escenarios / actividades de aprendizaje. Este curso en línea proporcionará a los docentes habilidades de enseñanza metodológica, herramientas pedagógicas y recursos de aprendizaje, en términos de escenarios / actividades de aprendizaje, unidades de enseñanza, herramientas digitales que pueden promover el aprendizaje colaborativo utilizando un enfoque multidisciplinario e interdisciplinario en la educación de adultos.



Cofinanciado por el programa Erasmus+ de la Unión Europea

El apoyo de la Comisión Europea a la producción de esta publicación no constituye un respaldo de los contenidos, que reflejan únicamente las opiniones de los autores, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.

Está adaptado a las necesidades y los procesos de aprendizaje de los estudiantes adultos y consta de contenido altamente adaptable y accesible. Todo el contenido del curso en línea se basa en habilidades de planificación y el marco de trabajo BoostClass 2.0 descrito en IO1.

El contenido del curso está estructurado en 4 módulos diseñados en base a los resultados del informe de investigación y definidos en relación a unos temas específicos, a saber: cómo repensar los límites de los cursos aprovechando el potencial de las TIC; cómo desarrollar y diseñar un sistema de valoración y evaluación eficaz para la educación a distancia, cómo aumentar la motivación de los estudiantes adultos mediante el uso de la tecnología, cómo implementar enfoques combinados pedagógicos combinados eficazmente, tales como el aprendizaje basado en proyectos o episodios de aprendizaje situado.

El contenido del curso e-learning se explica a través de lecciones multimedia, guías, escenarios de aprendizaje y apuntes del curso. Todo esto se hizo tanto en inglés como en los idiomas de los socios.

Las actividades fueron:

- O2 / A1 - Definición de las metodologías para pilotar la formación para profesores y estudiantes (Todos los socios)
- O2 / A2 - Desarrollo de la plataforma del entorno de aprendizaje (CERI – BG)
- O2 / A3 - Desarrollo de los objetos de aprendizaje, escenarios / actividades de aprendizaje utilizando el enfoque de aprendizaje basado en proyectos centrado en el desarrollo de habilidades digitales. (Todos los socios)
- O2 / A4 - Evaluación cruzada de los escenarios / actividades de aprendizaje producidos (Todos los socios)
- O2 / A5- Desarrollo de las guías para profesores (CERI - BG y EU-Track-IT)

BoostClass 2.0 - Promoción de la metodología del proyecto

Durante la formación de profesores organizada en Italia por EU-Track en agosto de 2021, todos los participantes probaron una de las metodologías de aprendizaje y enseñanza promovidas en el e-course BoostClass 2.0, los "episodios de aprendizaje situado".



Gracias por su tiempo e interés en el proyecto, y puede seguirnos en:



www.boostclass.eu



boostclass2@gmail.com



<https://www.facebook.com/BoostClass-20-154934373020443>