



BoostClass2.0

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

Ref. cod. 2020-1-IT02-KA204-079329

***103 Resultados y recomendaciones para la
implementación de clases 2.0***

EU-Track (Italia)



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

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.

Contenido

INTRODUCCIÓN.....	44
1.LA FASE PILOTO.....	66
1.1DESCRIPCIÓN DEL GRUPO DE OBJETIVOS.....	66
1.2LA FORMACIÓN DELPROFESORADO	10
1.3EL ENTORNO DE APRENDIZAJE DE LOS PROFESORES	12
1.4LA ORGANIZACIÓN DEL TRABAJO DEL PROYECTO CON LOS ESTUDIANTES	15
2.RECOPIACIÓN DE DATOS CUALITATIVOS Y CUANTITATIVOS.....	17
2.1EL ESTADO INICIAL DE LOS DOCENTES IMPLICADOS	17
2.2EL ESTADO DEL PROFESORADO TRAS LA FORMACIÓN ONLINE	23
2.3PUNTO DE VISTA DE LOS ESTUDIANTES.....	32
2.3.1Ejecución del trabajo de los estudiantes	32
3.DESCRIPCIÓN DE LAS MEJORES PRÁCTICAS REALIZADAS	36
3.1 ITALIA	36
3.1.1 Primera buena práctica	36
3.1.2 Segunda buena práctica	38
3.2 BULGARIA	43
3.2.1 Primera buena práctica	43
3.2.2 Segunda buena práctica	47
3.3 RUMANÍA.....	50
3.3.1 Primera buena práctica	50
3.3.2 Segunda buena práctica	54
3.4 ESPAÑA	59
3.4.1 Primera buena práctica	59
3.4.2 Segunda buena práctica	61
4.COMENTARIOS Y SUGERENCIAS DE LOS GRUPOS DESTINATARIOS.....	64
REFERENCIAS	66
ANEXO 1 – FORMULARIO DE SOLICITUD	67
ANEXO 3 – PRESENTACIÓN DEL TRABAJO DEL PROYECTO – LANZAMIENTO	72
ANEXO 4 – CERTIFICADO DE ASISTENCIA BOOSTCLASS 2.0	74
ANEXO 5 – CUESTIONARIO PREVIO AL PILOTAJE PARA DOCENTES.....	75
ANEXO 6 – CUESTIONARIO POSTERIOR A LA PRUEBA PILOTO PARA PROFESORES	79

ANEXO 7 – INFORME DEL PROFESOR.....	84
ANEXO 8 - CUESTIONARIO PARA ESTUDIANTES DESPUÉS DE LA EJECUCIÓN DEL TRABAJO DEL PROYECTO	89

Introducción

Según las estadísticas europeas (2018): solo el 20-25% de los estudiantes en las escuelas europeas son enseñados por profesores que confían en el uso de la tecnología, mientras que el 43% de los europeos carecen de habilidades digitales básicas, y alrededor de 71 millones de estudiantes necesitan desarrollar sus habilidades para la sociedad digital. Esto demuestra cómo el aprendizaje permanente sigue siendo uno de los campos en los que Europa se queda atrás, a pesar de que el apoyo al uso de la tecnología y la competencia digital en la educación es el aspecto clave del Plan de Acción de Educación Digital.

Además, los diferentes países europeos demuestran una variedad particular con respecto a la situación en el desarrollo del sistema de aprendizaje electrónico en la educación de adultos. De hecho, según el informe de Eurydice (2015), el porcentaje de adultos (25 - 64 años) que participaron en la educación a distancia (formal o informal), con una tasa media de la UE del 2,2%, fue, por ejemplo, del 1,5% (-0,7) en Bulgaria, el 4,9% (+2,7) en España, el 1,5% (-0,7) en Italia y el 0,7% (-1,5) en Rumanía (datos de Eurostat).

En España, la tasa de participación relativamente alta parece reflejar los esfuerzos realizados por el Ministerio de Educación, Cultura y Deporte (MECD). Tienen varios programas completos de educación a distancia financiados con fondos públicos. Mientras que los datos registrados correspondientes son mucho menos alentadores en Bulgaria, Italia y Rumania, a pesar del hecho de que están en marcha diferentes programas a gran escala e iniciativas privadas que promueven la formación en e-learning para la educación de adultos.

Sin embargo, ni los maestros ni los estudiantes están lo suficientemente preparados y equipados para producir un proceso de enseñanza y aprendizaje que involucre efectivamente a los adultos, que son, en la mayoría de los casos, inmigrantes.

En este contexto, se creó un proyecto europeo, "BoostClass 2.0", cofinanciado en el marco del programa Erasmus Plus, destinado a diseñar un marco común entre los países participantes (Italia, Bulgaria, Rumanía y España) para la identificación de un enfoque de enseñanza y aprendizaje que promueva e implemente de manera efectiva la integración de las nuevas tecnologías en la educación de adultos.

A partir del primer resultado, *O1 - Marco para integrar las nuevas tecnologías en la educación de adultos*, se desarrolló un Entorno de Aprendizaje donde educadores y docentes del sector de adultos pudieron mejorar sus habilidades digitales y aumentar sus conocimientos sobre la metodología de enseñanza más utilizada para introducir la tecnología en el aula. Posteriormente, los instructores y

profesores formados pudieron probar, con sus alumnos, las dos metodologías propuestas: aprendizaje basado en proyectos y episodios de aprendizaje situado.

Por lo tanto, este informe describe todas las actividades realizadas, los resultados alcanzados durante la fase piloto, como el curso de formación en plataforma electrónica (para profesores) y el desarrollo de obras de proyectos (por parte de los estudiantes). Analiza los resultados obtenidos y proporciona una comparación de los resultados esperados y alcanzados, teniendo en cuenta todas las actividades piloto finales.

Además, el informe también proporciona el análisis de las observaciones sobre el trabajo en curso llevado a cabo por los docentes, compartiendo las experiencias y buenas prácticas realizadas en los países socios. Por último, se describen algunas recomendaciones que subrayan las fortalezas y debilidades que surgieron durante la fase experimental, a fin de apoyar cualquier aplicación futura.

1. La fase piloto

Cada país socio gestionó esta tarea a nivel nacional mediante la organización de eventos en línea y presenciales, la publicación de anuncios especiales a través de las redes sociales u otras plataformas dedicadas, y mediante el envío de invitaciones institucionales a varias escuelas de educación de adultos. Esta fase comenzó con la selección de los participantes a participar. Cada participante compiló el formulario de solicitud (*Anexo 1 - Formulario de solicitud*) diseñado a través de Google Forms. Los criterios de selección fueron los siguientes:

- Empleados a tiempo completo durante al menos un año;
- Tener alumnos con dificultades en las asignaturas de idiomas;
- Un nivel de interés o motivación para participar en la fase piloto.

Estos fueron verificados a través de la autocertificación.

El equipo del proyecto decidió abandonar los criterios relacionados con el conocimiento del inglés (al menos el nivel A2-B1), porque todos los cursos de formación, los cuestionarios utilizados para recopilar datos y todas las plantillas y directrices se tradujeron al italiano, búlgaro, rumano y español.

El número total de participantes en la capacitación BoostClass 2.0 fue de 73. Completaron la capacitación en línea y decidieron comenzar a realizar el trabajo del proyecto con sus estudiantes (Tot. 246).

Los estudiantes involucrados en la segunda parte del pilotaje fueron seleccionados directamente por los maestros capacitados. Identificaron principalmente a aquellos que tenían dificultades en el proceso de aprendizaje, competencias de baja cualificación o antecedentes con fracaso escolar, y estaban en riesgo de exclusión social y del mercado laboral.

1.1 Descripción del grupo objetivo

Como se mencionó anteriormente, los grupos destinatarios que participaron en la fase experimental fueron los maestros/educadores/instructores del sector de adultos y sus estudiantes.

Los profesores/educadores/instructores estaban compuestos por 73 personas (26 de Italia, 15 de España, 16 de Bulgaria y 16 de Rumanía), de las cuales el 56,16% procedía del sistema escolar, el 34,25% de otros servicios educativos, el 8,22% de los servicios de formación profesional y el 1,37% de "otros sectores". La mayoría de los participantes

enseñan Electrónica (17,81%), Tecnología/TIC (16,44%), Matemáticas y Lenguaje (15,07%) y Lengua Extranjera (13,70%), como se muestra en la siguiente Figura.

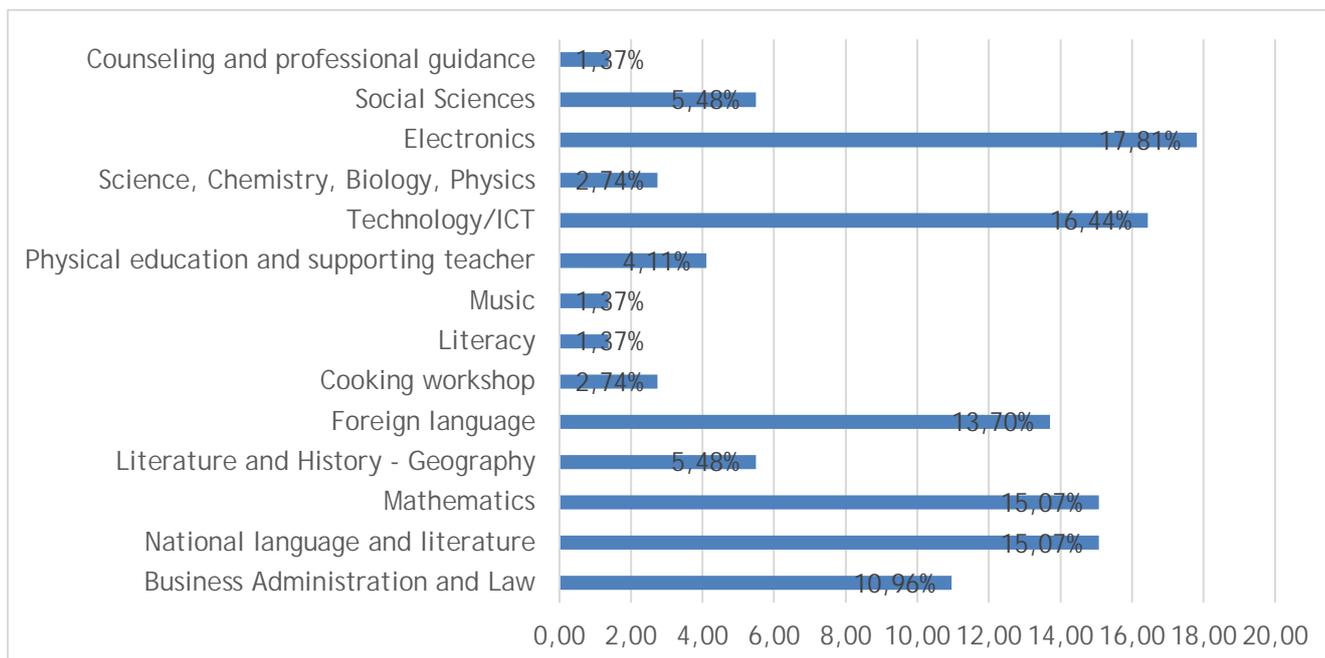


Figura 1. Asignaturas impartidas por los encuestados.

Además, la muestra estuvo compuesta por personas con pocos años trabajando en el sector adulto: 41,10% entre 0-5 años, 31,51% con más de 15 años de experiencia, y 27,4% colocados en la posición media, entre 6-15 años, como se muestra en la siguiente Figura.

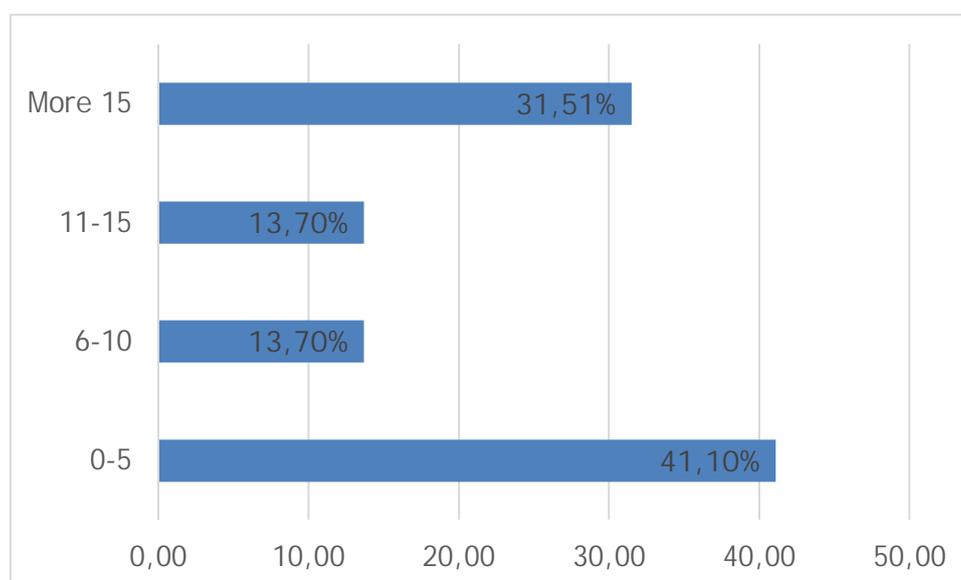


Figura 2. Número de años trabajando en el sector adulto.

En cuanto a los estudiantes involucrados, los resultados muestran que el 59,35% tenían menos de 25 años, y el 11,79% de los encuestados se ubicaron en el campo de 30-39 años (Figura 3). Además,

la muestra estuvo compuesta por un 41,06% de mujeres y un 57,32% de hombres (con un 1,63% - prefiero no contestar).

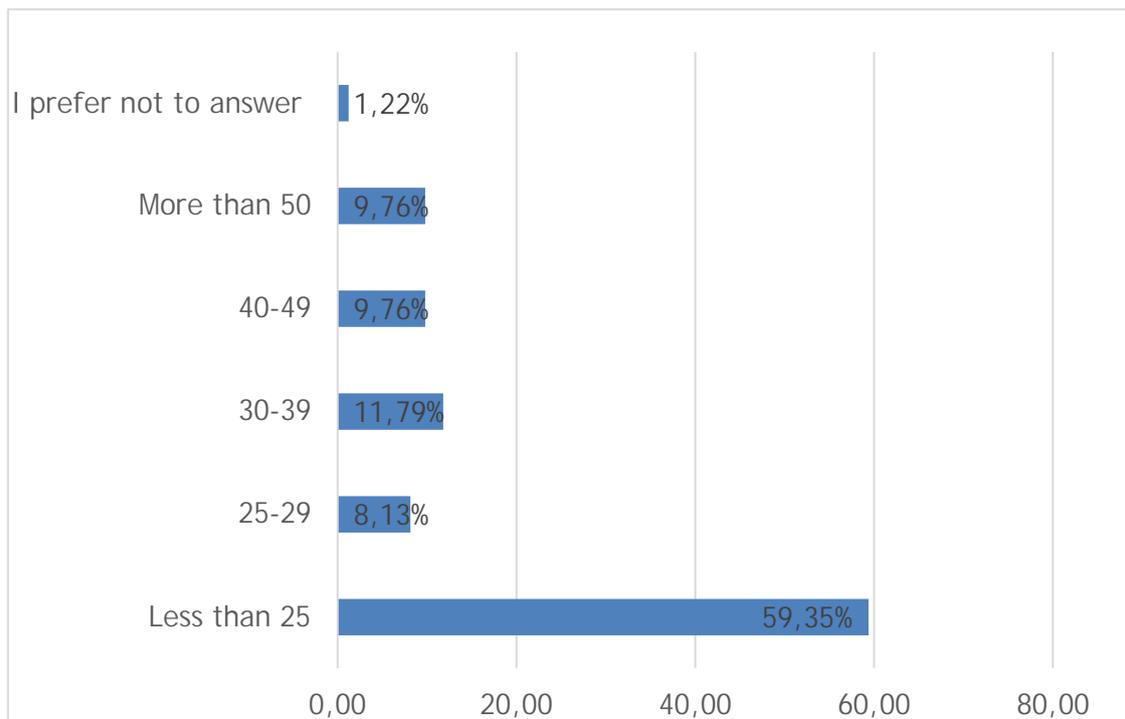
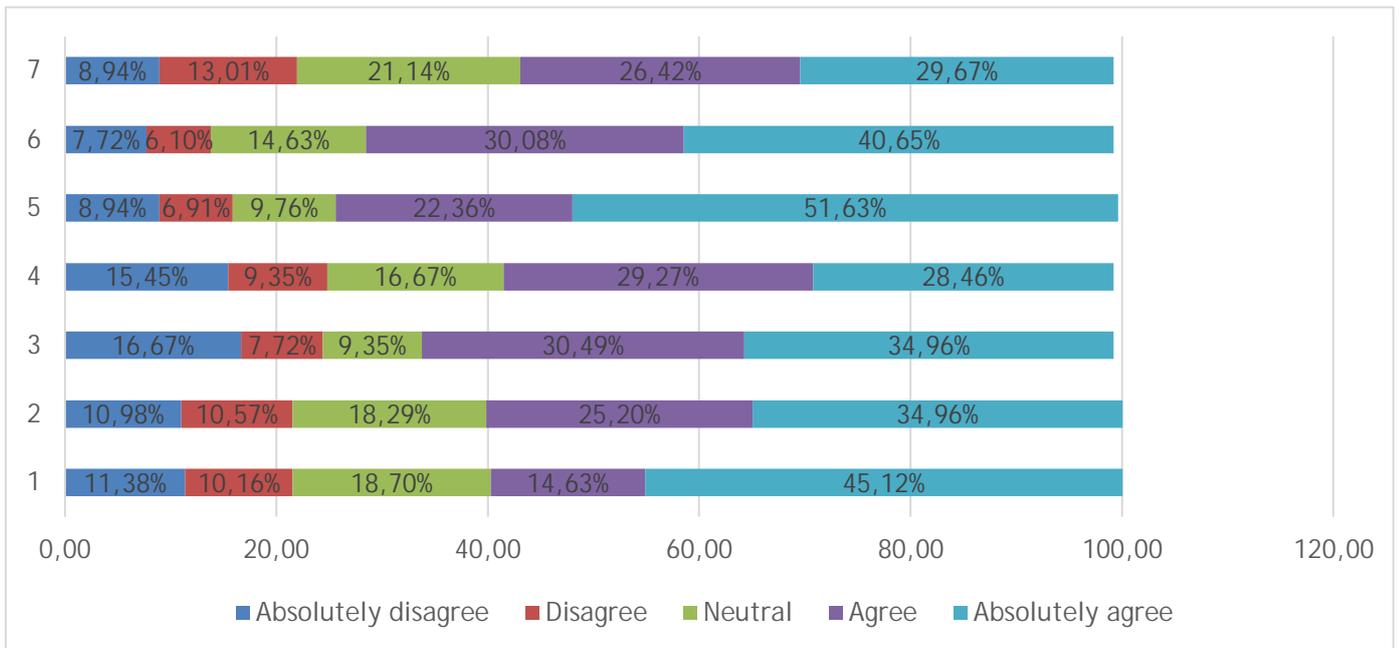


Figura 3. El perfil de edad de los estudiantes involucrados en el trabajo del proyecto realizado en los países socios.

En cuanto al entorno de aprendizaje (Figura 4), donde los alumnos asisten a sus clases o formaciones cotidianas, el 65,45% de los encuestados afirmó que la dirección del centro apoya la integración de la tecnología digital en el aula. De hecho, el 59,76% tiene al menos una pizarra interactiva en la escuela, en comparación con el 21,53% que no tiene tales herramientas digitales.

La mayoría de las escuelas tienen una conexión a Internet estable y rápida, 73,98%, en comparación con el 15,85% que no lo tienen.

No todos los estudiantes pueden acceder a dispositivos digitales en red en casa (15,85%). Sin embargo, pueden utilizar tecnologías digitales en el aula (60,16%), incluyendo diferentes dispositivos, como portátiles, tabletas y smartphones (70,73%).



1 - Hay una pizarra interactiva en cada aula.

2 - En el aula, los estudiantes pueden usar diferentes dispositivos digitales (computadoras portátiles, tabletas y teléfonos inteligentes).

3 - La conexión a Internet de la escuela es estable y rápida.

4 - Los estudiantes tienen acceso a dispositivos digitales en red en casa.

5 - La gestión escolar apoya la integración de la tecnología digital en el aula.

6 - La asignatura cursada promueve y apoya el uso de las tecnologías digitales en el aula.

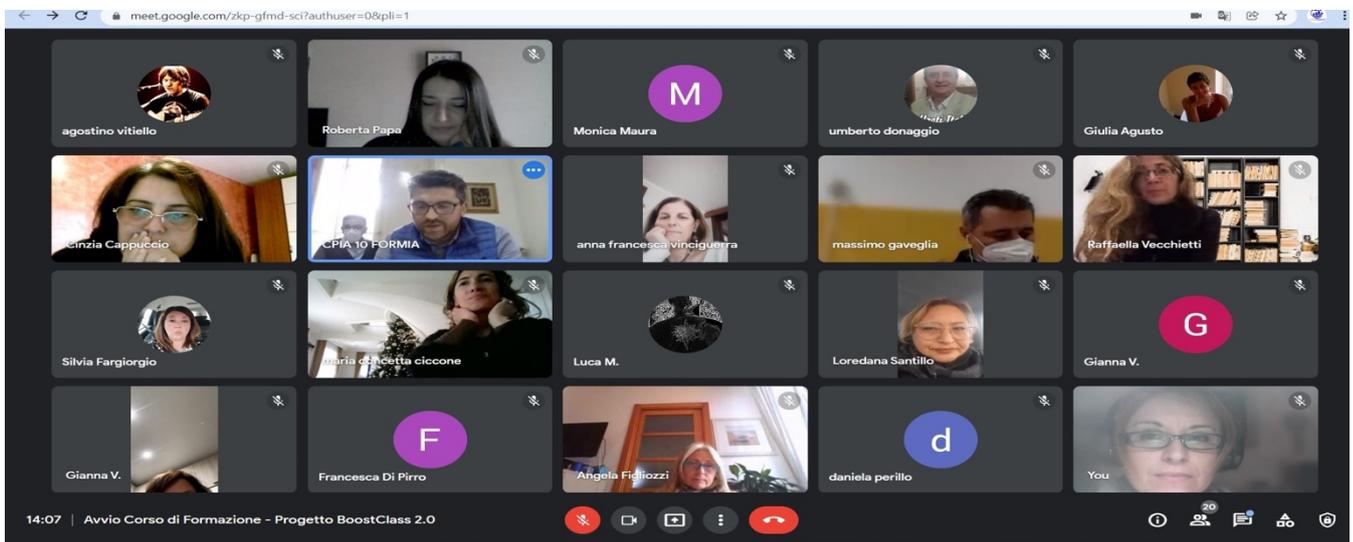
7 - Muchos de mis compañeros utilizan tecnologías digitales en el aula.

Figura 4. Las características del entorno de aprendizaje donde los estudiantes asisten a la capacitación / curso / lecciones.

1.2 La formación del profesorado

La formación del profesorado se puso en marcha en diciembre de 2021, como se muestra en la siguiente figura, mediante la organización de seminarios web o reuniones presenciales para presentar a los participantes las principales características de la fase piloto: la formación en línea de los profesores, la plataforma de aprendizaje electrónico como entorno de aprendizaje y la implementación del trabajo del proyecto con los estudiantes (*Anexo 2 – Presentación del curso – Tiempo de lanzamiento*).

No todos los participantes comenzaron juntos. Por lo tanto, el equipo del proyecto organizó una serie de reuniones para lanzar la capacitación en línea y reunir a los maestros, instructores y educadores en el sector de adultos tanto como sea posible.



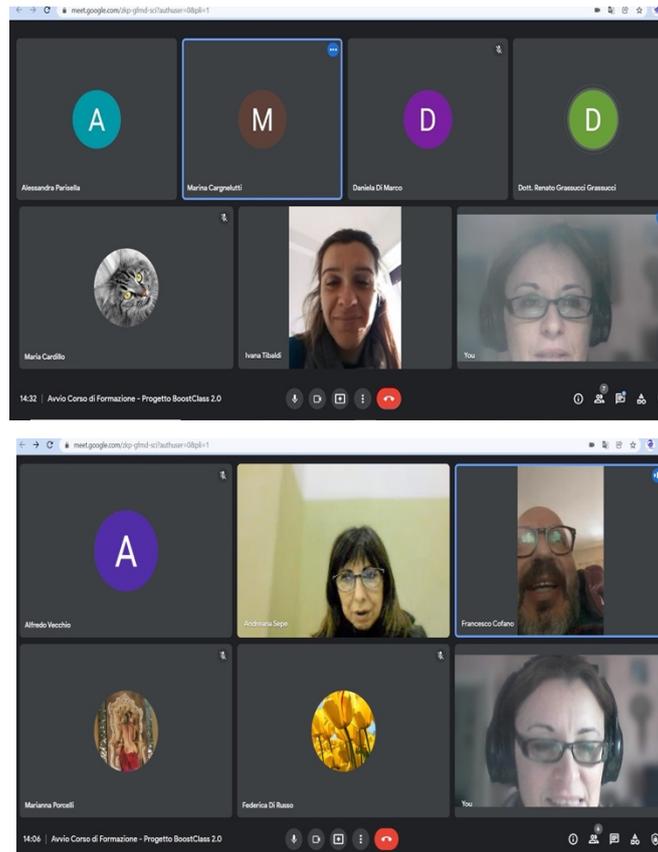


Figura 5. Tres momentos durante el webinar con educadores/profesores/instructores para lanzar la fase piloto, en particular el curso en línea BoostClass 2.0. Los materiales utilizados para la presentación están disponibles en diferentes idiomas asociados.

La formación online de los profesores se estructuró en cuatro módulos de la siguiente manera:

1. Cómo repensar las fronteras de las clases explotando las potencialidades de las TIC.
2. Cómo desarrollar y diseñar un sistema efectivo de evaluación y evaluación para el aprendizaje a distancia.
3. Cómo aumentar la motivación de los estudiantes adultos con las tecnologías.
4. Cómo implementar de manera efectiva enfoques pedagógicos combinados, como el aprendizaje basado en proyectos y los episodios de aprendizaje situado.

Cada módulo comprendía una lección multimedia, una presentación de Power Point y una nota de conferencia, como se muestra en la siguiente figura.

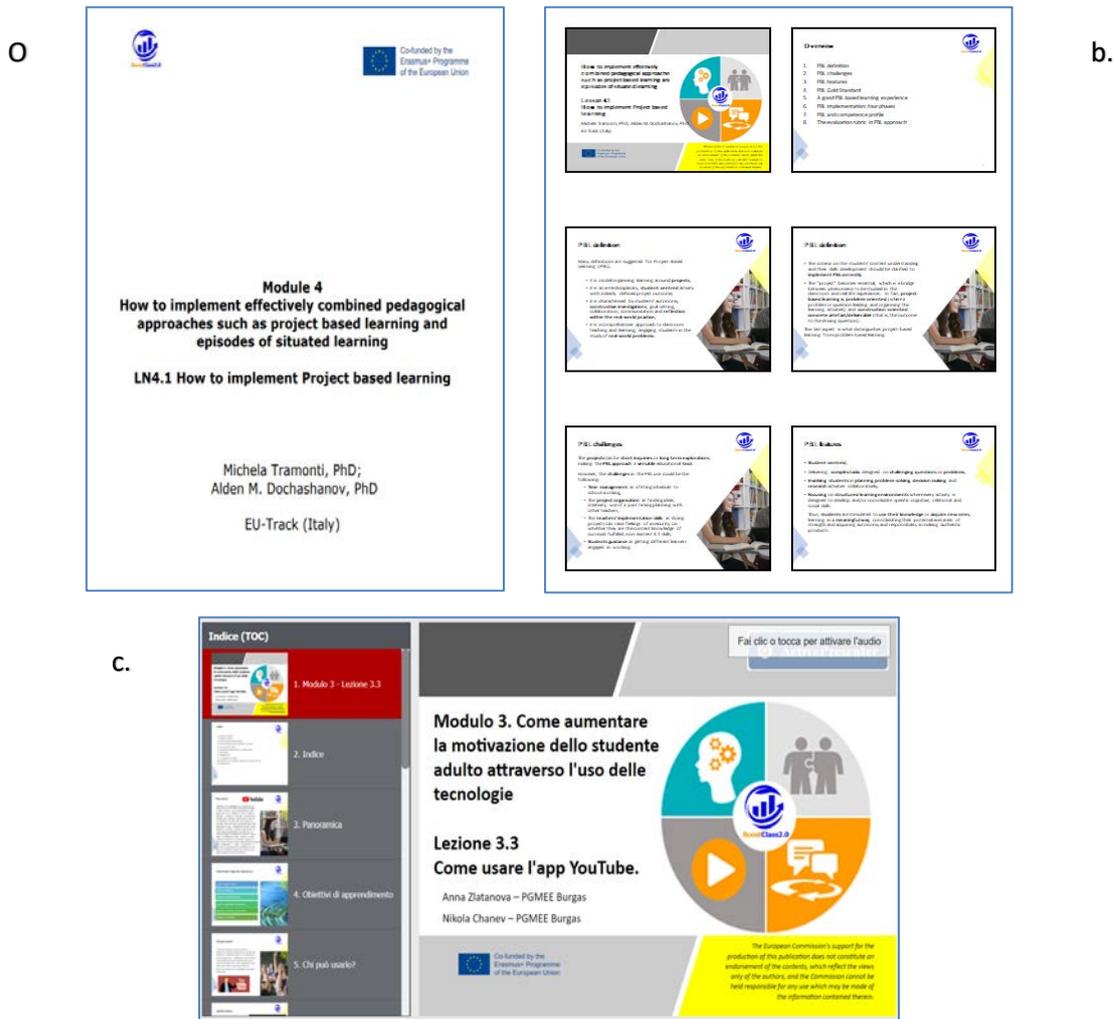


Figura 6. a. Nota de conferencia; b. La presentación en Power Point de la lección; c. Lección multimedia.

Todos los materiales de aprendizaje están disponibles en inglés, búlgaro, italiano, rumano y español. Después de la capacitación en línea, el equipo del proyecto organizó otra reunión para lanzar y apoyar a los usuarios en la implementación del trabajo del proyecto con sus estudiantes (*Anexo 3 – Presentación del trabajo del proyecto – Tiempo de lanzamiento*).

Finalmente, cada participante, que realizó la capacitación en línea y la implementación del trabajo del proyecto, recibió un certificado de asistencia (*Anexo 4 – Certificado de asistencia BoostClass 2.0*).

1.3 El entorno de aprendizaje de los profesores

El acceso al Entorno de Aprendizaje BoostClass 2.0 se realiza a través de la web del proyecto (www.boostclass.eu), desde la sección "Resultados" - Promoción de competencias digitales para el desarrollo de clases 2.0. El enlace dirige a los usuarios a la formación en línea BoostClass 2.0 disponible en Bulgarian, Italiano, Rumanian y español, como se muestra en la figura a continuación.



Figura 7. El acceso al entorno de aprendizaje disponible en los idiomas asociados

Esta plataforma de e-learning aloja todos los materiales de aprendizaje diseñados por el equipo del proyecto para proporcionar a los profesores, educadores/instructores de educación de adultos las habilidades necesarias para apoyarlos en la integración de nuevas tecnologías y aplicaciones en sus clases utilizando enfoques multidisciplinarios e interdisciplinarios, basados en episodios de aprendizaje situado y aprendizaje basado en proyectos.

Sobre la base de los resultados obtenidos en la primera parte del proyecto, y de acuerdo con el marco diseñado, teniendo en cuenta el *Marco de Competencia Digital para Educadores* [1], también conocido por sus siglas DIGCOMP [2],, publicado en 2013 por la Comisión Europea y luego revisado y actualizado, los cuatro módulos se dividieron en diferentes temas de acuerdo con las necesidades reveladas por el grupo objetivo:

- **Módulo 1: Cómo repensar las fronteras de las clases explotando las potencialidades de las TIC**
 - Tema 1.1. Entornos colaborativos (por ejemplo, aplicaciones de Google + Drive)
 - Tema 1.2. Sitio web colaborativo/blogs/notas
 - Tema 1.3. Pizarra interactiva
 - Tema 1.4. Aula virtual (por ejemplo, Google meet)
- **Módulo 2. Cómo desarrollar y diseñar un sistema eficaz de evaluación y evaluación para la enseñanza a distancia**
 - Tema 2.1. Cómo monitorear a los estudiantes con Google Classrooms
 - Tema 2.2. Uso de cuestionarios/juegos

Tema 2.3. Cómo evaluar a los estudiantes mediante el uso de un cuestionario de video (por ejemplo, Edpuzzle)

Tema 2.4. Cómo crear una rúbrica para evaluar a tus estudiantes

Tema 2.5. Cómo crear e-portfolio

- **Módulo 3. Cómo aumentar la motivación de los estudiantes adultos a través del uso de tecnologías**

Tema 3.1. Cómo buscar recursos digitales (por ejemplo, búsqueda en Google)

Tema 3.2. Cómo usar cuestionarios y juegos (por ejemplo, Kahoot)

Tema 3.3. Cómo usar la aplicación de YouTube

- **Módulo 4. Cómo implementar de manera efectiva enfoques pedagógicos combinados, como el aprendizaje basado en proyectos y los episodios de aprendizaje situado.**

Tema 4.1. Cómo implementar el aprendizaje basado en proyectos

Tema 4.2. Cómo construir escenarios de aprendizaje

Tema 4.3. Cómo implementar episodios de aprendizaje situado

Tema 4.4. Cuáles son las herramientas digitales que se utilizarán con el enfoque de ESL

Tema 4.5. Cómo buscar oportunidades de formación para el desarrollo profesional continuo

El entorno de aprendizaje BoostClass 2.0, como se muestra en la figura a continuación, fue considerado por la mayoría de los participantes en la capacitación (81,69%) como "fácil de usar", porque es fácil de usar, los materiales eran accesibles y podían descargarse para su reutilización. Algunos de ellos lo definieron como desafiante, interesante, útil y fascinante. Sin embargo, solo el 2,82% encontró algunas dificultades mínimas.

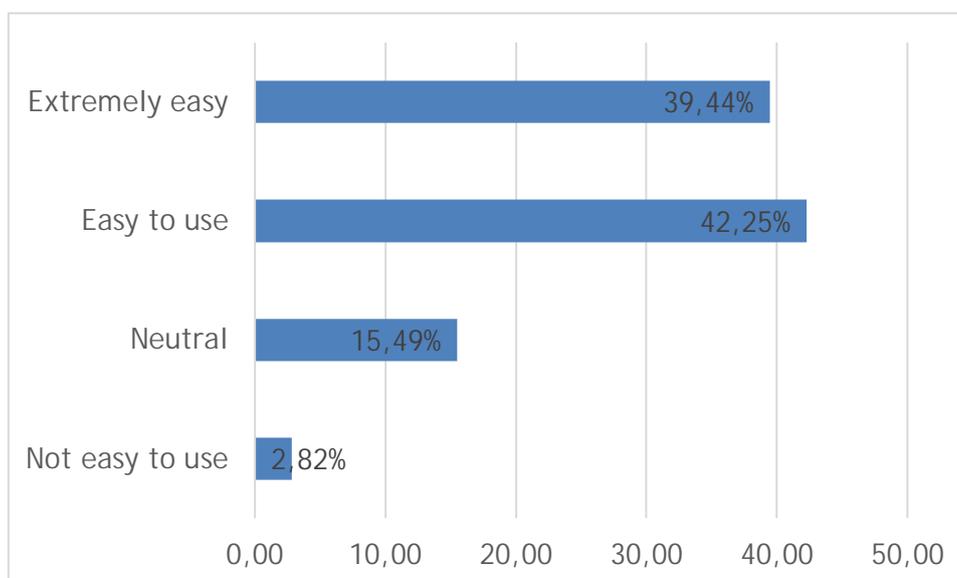


Figura 8. La facilidad de uso de la plataforma

1.4 La organización del trabajo del proyecto con los estudiantes

La realización del trabajo del proyecto comenzó en enero de 2022 y continuó hasta junio de 2022, involucrando a profesores capacitados con capacitación en línea BoostClass 2.0 y principalmente a sus estudiantes. Los profesores utilizaron algunas de las herramientas digitales sugeridas en la formación aplicando una de las metodologías promovidas: el aprendizaje basado en proyectos o episodios de aprendizaje situado.

Había varias tareas de los maestros que debían llevarse a cabo antes de comenzar el trabajo con los estudiantes, de la siguiente manera:

- Decidir el número de proyectos que se producirán;
- Determinar si los proyectos son mono/multidisciplinarios o extracurriculares;
- Elegir los temas a utilizar en el/los proyecto/s;
- Dividir la clase en grupos;
- Elección de la metodología de enseñanza: Aprendizaje basado en proyectos o Episodios de aprendizaje situado.

En particular, se pidió a los profesores que prepararan las actividades de los estudiantes siguiendo la Tabla 1.

Tabla 1. La preparación de las actividades de los estudiantes

Fase	Actividad	Entregas	Evaluación
Ideación	<ul style="list-style-type: none"> • Decidir el número de proyectos: uno para toda la clase, dividido en subproyectos o varios proyectos distintos; • Decidir si el proyecto se refiere a uno o más temas; • Elegir el tema del proyecto; • Decidir si los estudiantes trabajan en grupos o individualmente; • Definir el perfil de competencias; • Explicar la idea del proyecto. 	<ul style="list-style-type: none"> • Mapa mental • Perfil de competencias 	Definición de la rúbrica de evaluación basada en el perfil de competencias
Planificación	<ul style="list-style-type: none"> • Desglosar el proyecto en macroactividades y asignarlas a los estudiantes: "quién hace qué y cuándo". • Estimación del tiempo de ejecución de todas las tareas. 	Cronograma de las tareas y actividades	
Ejecución	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollo del proyecto. 	Artefacto/Entrega/Producto/Servicio	Evaluación entre pares y autoevaluación a través de la rúbrica previamente preparada.
Evaluación	<ul style="list-style-type: none"> • Presentar los resultados del proyecto y procesar los documentos requeridos 	Presentación de PowerPoint, video, blog, evento, etc.	Evaluación final por pares, retroalimentación del maestro, consideración final y revisión de la rúbrica de evaluación.

2. Recopilación de datos cualitativos y cuantitativos

Durante la fase piloto, el equipo del proyecto a nivel nacional recopiló datos cualitativos y cuantitativos de los grupos destinatarios, profesores y estudiantes, para analizar las experiencias realizadas.

De hecho, los profesores que participaron en la formación online elaboraron dos cuestionarios. El primero, *Cuestionario Pre-Piloting para Profesores (Anexo 5)* antes de comenzar la formación en la plataforma BoostClass 2.0 y luego el segundo, *Cuestionario Post-Piloting para Profesores (Anexo 6)*. El objetivo fue recopilar y comparar datos relevantes para preparar recomendaciones finales para aquellos que pretenden replicar la experiencia o transferirla a otro sector.

Además, después de la implementación del trabajo del proyecto, los participantes entregaron un Informe del Profesorado (Anexo 7) para describir el trabajo del proyecto realizado con los estudiantes y recopilar las fortalezas y debilidades de las metodologías introducidas por el proyecto. Además, los estudiantes tuvieron que compilar un cuestionario en línea, *Anexo 8 - Cuestionario del estudiante después de la implementación y realización del trabajo del proyecto*. Estas herramientas proporcionan al equipo del proyecto resultados relevantes sobre las metodologías e instrumentos del proyecto.

2.1 El estado inicial de los profesores implicados

El primer cuestionario, elaborado por los profesores/instructores/educadores participantes en el curso electrónico BoostClass 2.0, tuvo como objetivo obtener una visión general de sus perfiles relacionados principalmente con sus conocimientos y experiencia en tics y el uso de las TIC en el aula.

La mayoría de los encuestados (94,52%) normalmente usan la tecnología en las clases, en comparación con el 5,48% que no lo hacen.

Los encuestados que utilizan la tecnología prefieren las aulas virtuales (42,47%), por ejemplo, Google Meet, o, en todo caso, entornos colaborativos (27,40%), por ejemplo, Google Apps y Drive, seguidos de herramientas para producir un sitio web colaborativo o blogs o notas (13,70%) y también una pizarra interactiva (12,33%). Otro tipo de recurso digital utilizado es YouTube para mostrar videos. Esto ha sido evidente, principalmente, durante las restricciones de COVID19, cuando los maestros y educadores se vieron obligados a organizar sus lecciones en línea a distancia. Solo dos encuestados no proporcionaron una respuesta (Figura 9).

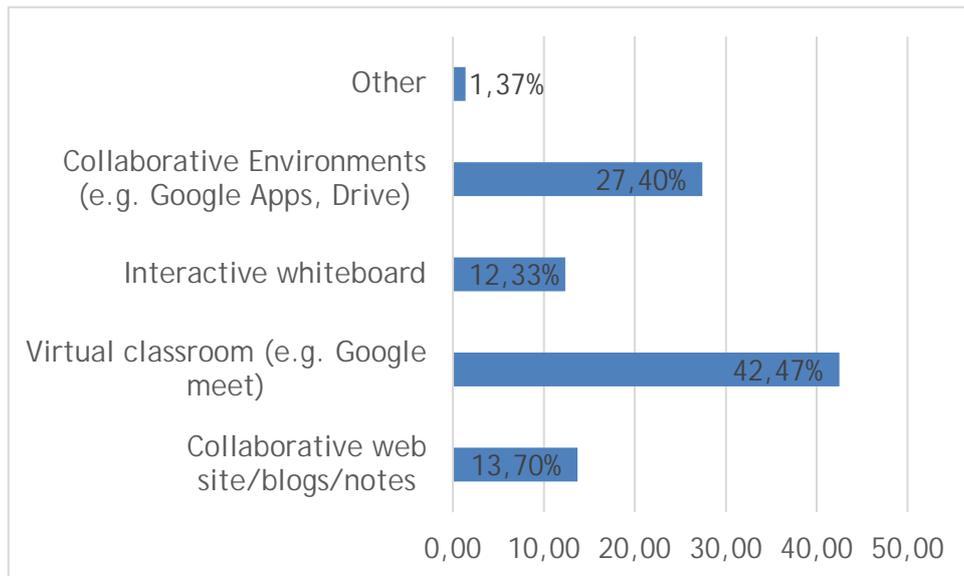


Figura 9. El tipo de tecnología que se suele utilizar en el aula. (*)
 (*) La muestra es n. 73, pero hay dos "Sin respuesta".

En cuanto a la modalidad de evaluación y valoración del rendimiento de los estudiantes en la enseñanza a distancia, la mayoría de los encuestados (65,75%) utilizan cuestionarios, pero raramente rúbricas (8,22%) o juegos (6,85%), como se muestra en la figura a continuación. Sin embargo, otras formas de evaluar el conocimiento y el desempeño de los estudiantes incluyen entrevistas en video, pruebas de registro electrónico y exámenes orales y escritos, como la resolución de ejercicios o la preparación de ensayos. En el caso del estudio de circuitos electrónicos específicos en programas especializados, se organizan simulaciones con osciloscopios virtuales.

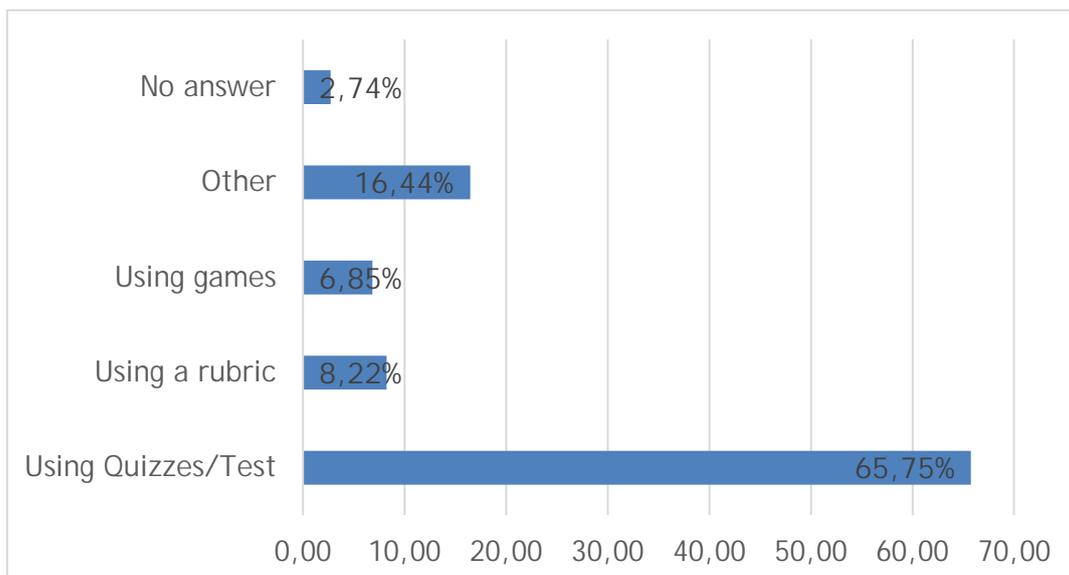


Figura 10. La modalidad de evaluación y valoración a distancia de los alumnos. (*)
 (*) La muestra es n. 73, pero hay dos "Sin respuesta".

Después de eso, la encuesta analizó la autopercepción de los participantes de sus habilidades digitales [2] teniendo en cuenta los perfiles digitales y el nivel de competencia (recién llegados, exploradores, integradores, expertos, líderes y pioneros) como se describe en el Marco DigiComp [1].

Como se muestra en la Figura 11, la mayoría de los participantes tenían habilidades digitales básicas. El 46,58% de los encuestados se perciben a sí mismos como "Explorers", lo que corresponde a un nivel A2, lo que significa que comenzaron a usar herramientas digitales sin seguir un enfoque integral o consistente. El 32,88% se percibe a sí mismo como "Integradores" correspondientes a un nivel B1: utilizan y experimentan con herramientas digitales para diversos fines, tratando de entender qué estrategias digitales funcionan mejor en qué contextos.

Solo tres personas evaluaron su nivel de competencias digitales como "Recién llegado" (A1), lo que significa que tienen un contacto mínimo con las herramientas digitales y necesitan orientación para ampliar su repertorio. Una persona evaluó su nivel como "Líder" (C1), alguien que se basa en un amplio repertorio de estrategias digitales flexibles, integrales y efectivas, y una persona como "Pionero" (C2), un experto en el uso de prácticas digitales y pedagógicas contemporáneas.

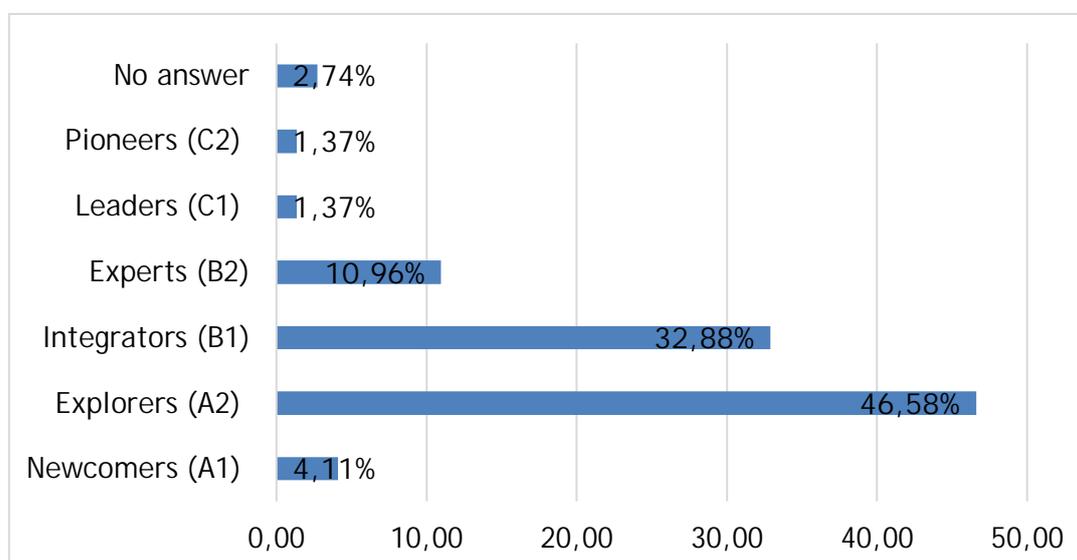


Figura 11. Autoevaluación de las competencias digitales actuales. (*)
(*) La muestra es n. 73, pero hay dos "Sin respuesta".

En cuanto a la metodología de enseñanza utilizada, la mitad de los encuestados (52,05%) (Figura 12) utiliza el aprendizaje basado en proyectos porque ayuda a los estudiantes a ser creativos, desarrollar su pensamiento crítico, ser activos, autónomos e independientes, y ser más colaborativos con sus amigos. Esto hace que los estudiantes sean más flexibles y responsables en su proceso de aprendizaje. Además, esta metodología puede ayudar al desarrollo de habilidades digitales,

habilidades de investigación individual de forma multidisciplinar y habilidades de comunicación en la escritura, discusión y visualización a través de la presentación de su proyecto final a la clase. Dado que el aprendizaje basado en proyectos se centra en escenarios de aprendizaje auténticos, puede proporcionar a los estudiantes diferentes tipos de experiencia en la resolución de procesos trabajando en equipo. Al final, esto aumenta su motivación de aprendizaje.

Sin embargo, la mayoría de los encuestados (47,95%) prefieren no usarlo con su clase debido a las siguientes razones:

1. *No hubo ocasión de hacerlo.*
2. *Porque mis alumnos no tienen experiencia en el trabajo en grupo por la falta de espacios ad hoc adecuados para la realización de proyectos (por ejemplo, laboratorios).*
3. *No es necesario hacerlo.*
4. *Dificultades para trabajar en grupo debido a las diferencias culturales y de edad.*
5. *No hay asistencia constante de estudiantes.*
6. *La discontinuidad de la asistencia caracteriza a los estudiantes en mis clases y, a menudo, esto ha causado brechas en sus experiencias de aprendizaje anteriores. Por esta razón, muchos estudiantes encuentran dificultades para desarrollar un método de profundización de los métodos de pensamiento autónomo que el aprendizaje basado en proyectos seguramente requiere.*
7. *No tengo un conocimiento profundo del aprendizaje basado en proyectos.*
8. *No pensé que los estudiantes estuvieran listos para este tipo de trabajo.*
9. *Habilidades lingüísticas insuficientes de los estudiantes.*
10. *Los estudiantes no están familiarizados con este tipo de aprendizaje.*
11. *COVID.*
12. *Dificultades en la evaluación.*
13. *Falta de experiencia.*
14. *Porque no tengo tiempo.*
15. *Falta de tiempo para prepararse.*
16. *Nunca lo he considerado.*

El objetivo de aquellos que utilizan este enfoque es fomentar el desarrollo de los estudiantes, permitiéndoles experimentar en el campo para mejorar su creatividad, comunicación, participación activa y habilidades de intercambio cultural.

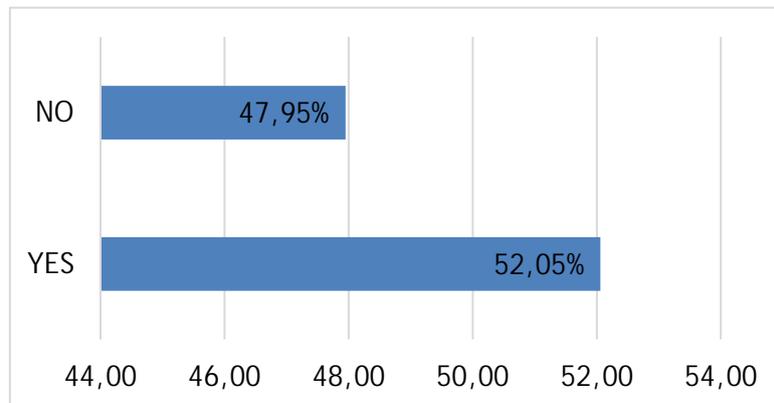


Figura 12. El uso del enfoque de aprendizaje basado en proyectos en el aula.

La situación es peor si el método utilizado son episodios de aprendizaje situado. De hecho, el 63,01% (Figura 13) no utiliza este enfoque en el aula debido a conocimientos insuficientes y dificultades en su aplicación, porque la mayoría de los estudiantes no pueden estudiar de forma autónoma debido a sus brechas de aprendizaje previas y la asistencia discontinua a clases regulares. Además, los participantes subrayaron como obstáculo en los episodios de aplicación del aprendizaje situado el bajo número de horas disponibles para trabajar con los estudiantes o la falta de familiaridad de los profesores en su uso.

Por otro lado, el 34,62% utiliza este enfoque para evitar una lección basada únicamente en sus contenidos, estimulando la curiosidad de los estudiantes, desarrollando la acción, la discusión, la reflexión y la evaluación, y fomentando la participación activa de los estudiantes en su proceso de aprendizaje e intercambio cultural. Además, los episodios de aprendizaje situado pueden apoyar el desarrollo de habilidades de comunicación, colaboración e investigación al aprender a usar la información y seleccionar las fuentes correctas. A través de este enfoque, los estudiantes desarrollan habilidades adicionales

de lectura, comprensión y comprensión y aprenden a diseñar y crear un producto reflexionando sobre todos los procesos activados.

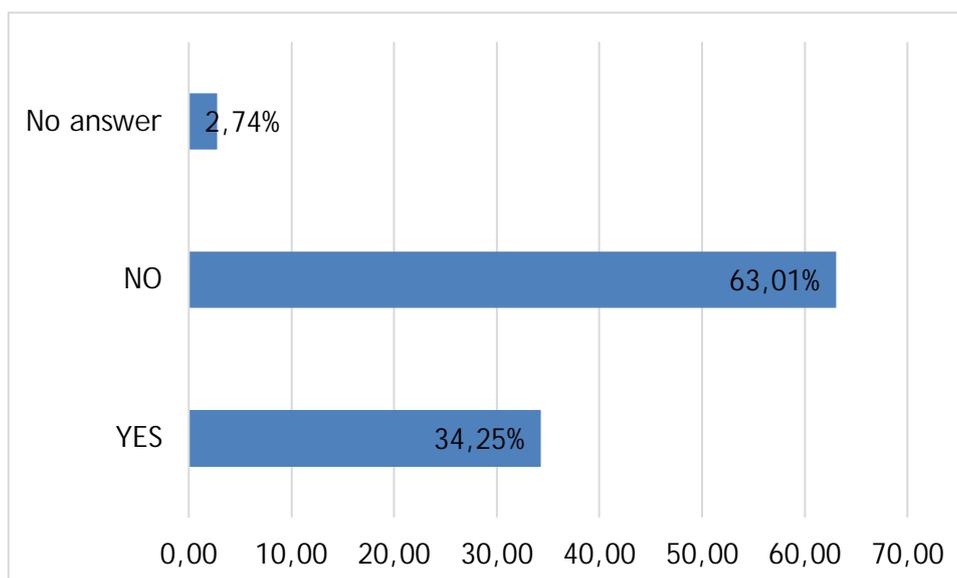


Figura 13. El uso de episodios de enfoque de aprendizaje situado en el aula. (*)
(*) La muestra es de 73, pero hay dos "Sin respuesta".

Los factores considerados más importantes para la participación en el curso de formación BoostClass 2.0 fueron los siguientes:

1. *Integración de las tecnologías en la enseñanza;*
2. *Un mejor conocimiento de uno mismo, de los demás y de la diversidad;*
3. *Mejorar las competencias digitales para el aprendizaje innovador en la educación de adultos;*
4. *Aumentar la motivación de los estudiantes;*
5. *Valorar el potencial de los estudiantes;*
6. *Aprender sobre metodologías de enseñanza (EAS y aprendizaje basado en proyectos);*
7. *Mejorar los sistemas y métodos para la evaluación y evaluación de los estudiantes;*
8. *Aumentar la participación de los estudiantes;*
9. *Estimular la capacidad de aprendizaje innovador, adaptable a condiciones de rápido cambio social;*
10. *Motivar a los estudiantes en el proceso de aprendizaje a través de la retroalimentación rápida;*
11. *Familiarizarse con los nuevos conceptos educativos.*

2.2 El estado del profesorado tras la formación online

El número total de participantes inscritos en el curso de formación BoostClass 2.0, que completaron todos los módulos disponibles fue de 71, frente a los 73 iniciales (- 2 personas). Al final de la capacitación, los participantes completaron otro cuestionario en línea (*Anexo 6 – Cuestionario post-pilotaje para maestros*) y se les pidió que autoevalúen las competencias digitales adquiridas gracias a la capacitación desarrollada por el equipo del proyecto.

Los resultados (Figura 14) muestran una mejora significativa en las competencias digitales de todos los participantes al elevar su nivel de conocimiento.

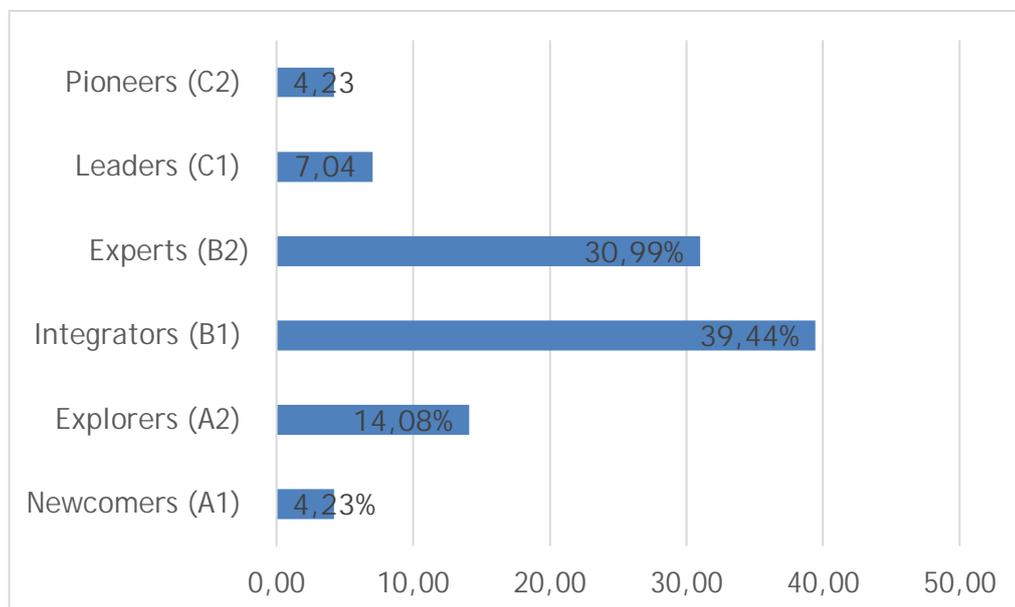


Figura 14. Autoevaluación de las competencias digitales tras la formación BoostClass 2.0.

Como se muestra en la Tabla 2, el nivel "Recién Llegados" (A1) aumentó en 0,12 puntos, mientras que el nivel "Explorer" (A2) disminuyó en 32,5 puntos con respecto al nivel inicial de los participantes. El porcentaje inicial del nivel "Integradores" (B1) aumentó en 6,62 puntos y el nivel "Expertos" (B2) en 20,03 puntos.

Además, el mejor resultado se demuestra por la mejora del nivel "Líder" (C1) y "Pioneros" (C2), que respectivamente tienen un aumento de +5,77 y +2,86.

Tabla 2. Comparación entre el nivel inicial y final del dominio de la tecnología de los participantes

NIVEL	DESCRIPCIÓN	NIVEL INICIAL (%)	NIVEL FINAL (%)	DIFERENCIA
Recién llegados A1	El usuario tiene muy poco contacto con las herramientas digitales y necesita orientación para ampliar su repertorio.	4,11	4,23	+0,12
Explorador A2	El usuario ha comenzado a utilizar herramientas digitales sin seguir, sin embargo, un enfoque integral o consistente.	46,58	14,08	-32,5
Integradores B1	El usuario utiliza y experimenta con herramientas digitales para una variedad de propósitos, tratando de comprender qué estrategias digitales funcionan mejor en qué contextos.	32,82	39,44	+6,62
Expertos B2	El usuario utiliza una gama de herramientas digitales con confianza, creatividad y crítica para mejorar sus actividades profesionales.	10,96	30,99	+20,03
Líder C1	Los usos se basan en un amplio repertorio de estrategias digitales flexibles, integrales y efectivas.	1,37	7,04	+5,77
Pioneros C2	El usuario es un experto en el uso de prácticas digitales y pedagógicas contemporáneas.	1,37	4,23	+2,86

La segunda sección del cuestionario recogió información sobre la utilidad de las actividades docentes adquiridas a través de los conocimientos adquiridos durante la formación (Figura 15).

La mayoría de los participantes (84,51%) encontraron este conocimiento muy útil para sus prácticas docentes, frente al 15,49% que se mantuvo en una posición neutral.

El segundo módulo alcanzó un nivel de satisfacción de alrededor del 83,10%, mientras que el primero y el cuarto alcanzaron el porcentaje del 74,65% y el tercero el 70,42%.

Estos datos revelan una dificultad persistente para revisar las prácticas docentes actuales basadas en modalidades presenciales integrándolas con herramientas digitales. Los maestros y educadores todavía están obligados a las formas tradicionales de evaluar el desempeño de sus estudiantes, como pruebas, entrevistas y ejercicios. De hecho, en relación con el primer, segundo y tercer módulo, el cuarto, relativo al sistema de evaluación y evaluación de la enseñanza a distancia, es un tema candente subrayado por un porcentaje bastante alto de los que seleccionaron una posición neutral (26,76%).

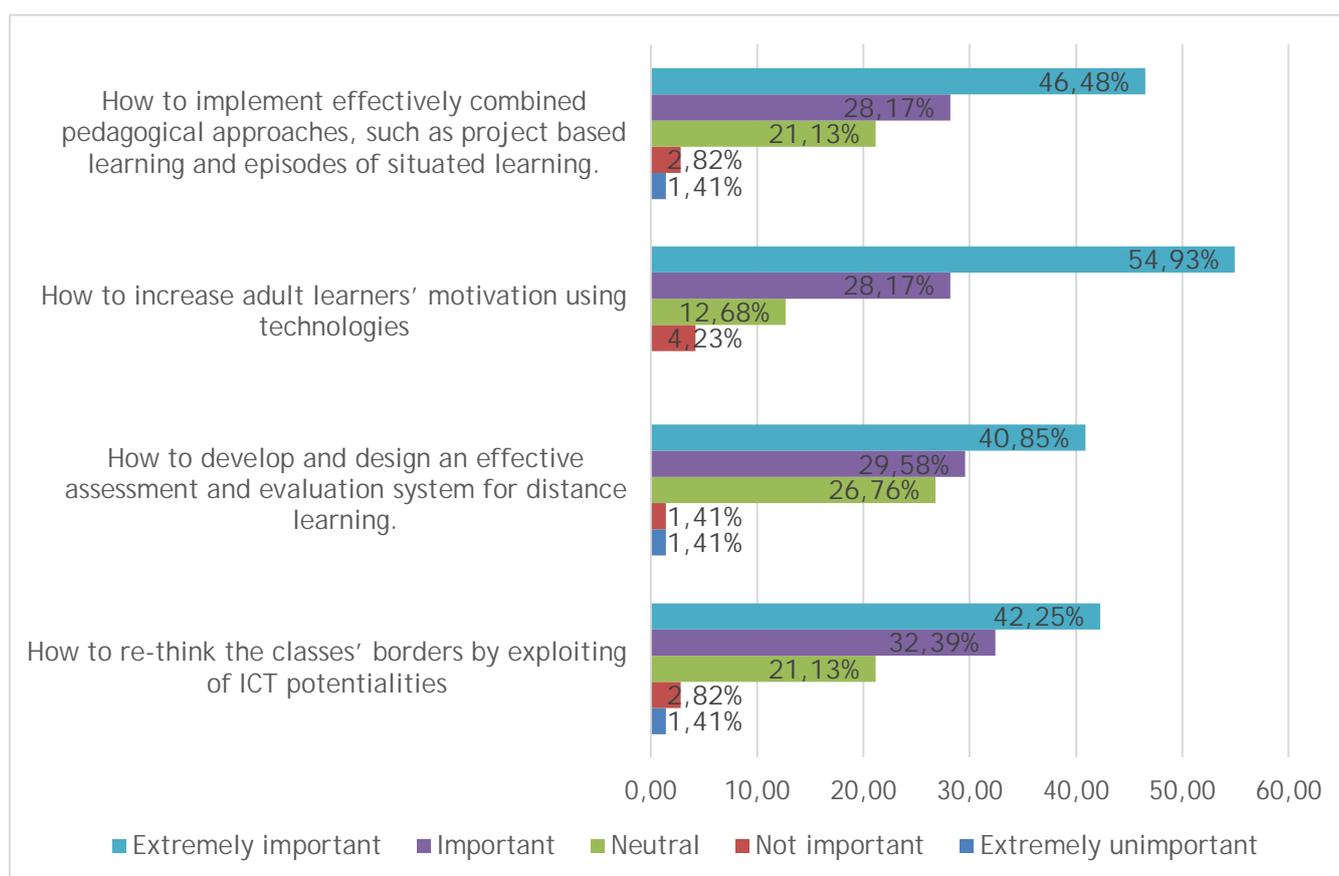


Figura 15. Los campos de conocimiento y las habilidades encontradas útiles e importantes para las actividades de enseñanza por los participantes de BoostClass 2.0.

Los resultados anteriores han sido confirmados por los descritos en la siguiente Figura en cuanto a la utilidad y funcionalidad de los materiales de aprendizaje y sugerencias de enseñanza para la práctica diaria, proporcionados por el curso de formación BoostClass 2.0. De hecho, el 84,51% evaluó positivamente los materiales de aprendizaje y las sugerencias de enseñanza para sus prácticas docentes diarias por las siguientes razones:

1. *Son útiles para el aprendizaje significativo.*
2. *No conocía la mayoría de estas herramientas.*

3. *Muy útiles ya que ofrecen una excelente alternativa para lecciones innovadoras y digitales.*
4. *Puedes experimentar en la práctica diaria estas nuevas metodologías y utilizar los materiales didácticos y sugerencias del curso Boostclass 2.0*
5. *He aprendido nuevas técnicas y métodos que no conocía.*
6. *Proporcionan una visión general completa del potencial de las TIC.*
7. *Son exhaustivos y bien explicados.*
8. *Son ejemplos interesantes, modelos y nueva información.*
9. *Son técnicas de evaluación fáciles, enseñanza rápida, técnicas de información eficientes.*
10. *Me ha dado mucha información tecnológica para usar en el aula.*
11. *Son muy útiles porque agilizan las clases, las hacen más entretenidas y mejoran la comprensión de los estudiantes.*
12. *Son muy útiles ya que permiten su aplicación inmediata en la clase.*
13. *Es útil porque sirve de guía. Ahora tendría que dar el paso de implementarlos.*
14. *Me dan la libertad de trabajar*
15. *Me familiaricé con cosas que ni siquiera sospechaba que existían y, al mismo tiempo, ayudarían mucho en la implementación de lecciones interactivas.*

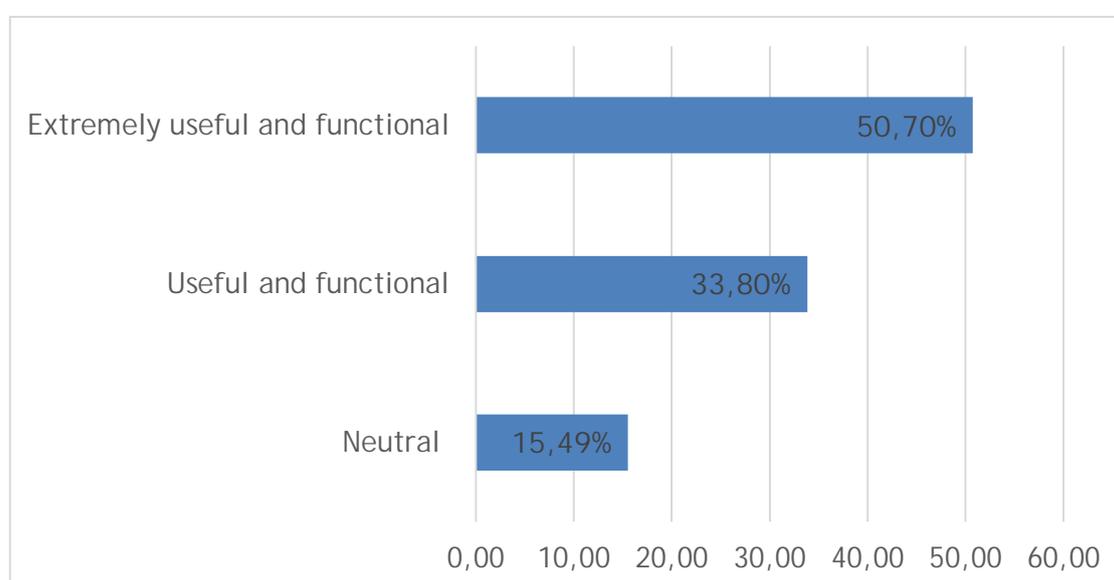


Figura 16. Los campos de conocimiento y las habilidades encontradas útiles para las actividades de enseñanza por los participantes de BoostClass 2.0.

Sin embargo, un pequeño porcentaje (15,49%) clasificó las actividades en una posición neutral porque los encuestados habrían querido información más detallada debido a sus

competencias digitales básicas o porque son difíciles de implementar, ya que algunas escuelas todavía tienen problemas de conexión.

En algunos casos, los encuestados afirman que no todos los recursos digitales se pueden aplicar porque los estudiantes no tienen los conocimientos necesarios de las TIC o no tienen una computadora en casa. La utilidad de los recursos didácticos para su práctica diaria depende del tipo de alumnos en el aula.

Además, el entorno de aprendizaje BoostClass 2.0 fue fácil de navegar y usar (81,69%):

1. *Los módulos se explicaron de manera simple.*
2. *Los videos que sintetizaban los temas me parecieron muy útiles.*
3. *Las diapositivas y videos son muy útiles, sintéticos y precisos, prácticos, bien organizados, completos y funcionales.*
4. *El entorno de aprendizaje fue diseñado y estructurado de una manera sencilla.*
5. *La experiencia es útil para estimular el uso de nuevas tecnologías, incluso para aquellos con habilidades modestas en este campo.*
6. *Ofrece una alternativa interesante e innovadora a la enseñanza clásica y frontal.*
7. *El enfoque intuitivo es alentador y facilita la colaboración entre pares.*
8. *El acceso a la plataforma y la navegación entre las lecciones fueron fáciles.*
9. *Lecciones muy bien presentadas.*
10. *El entorno de aprendizaje era simple e intuitivo.*
11. *Todo está bien estructurado, aunque, a primera vista, es poco atractivo porque se ve mucho texto.*
12. *Los recursos están disponibles en cualquier momento y se pueden descargar para su reutilización.*

Sin embargo, el 2,82% (Figura) no considera que la plataforma sea fácil de navegar debido a algunas dificultades encontradas.

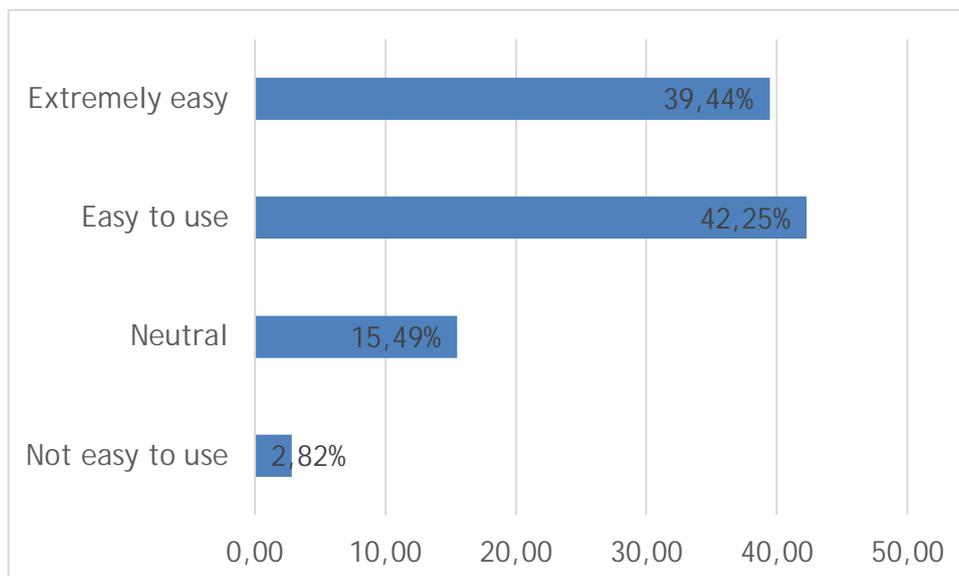


Figura 17. La fácil navegación del entorno de aprendizaje BoostClass 2.0

Como sugirieron los participantes, los contenidos didácticos podrían mejorarse sustituyendo las repeticiones de conceptos individuales por vídeos explicativos o materiales multimedia adicionales, como el uso de una pizarra interactiva y una sala virtual separada.

En cuanto a los sistemas de monitoreo y evaluación con tecnologías digitales (Figura 18), el 12,68% no monitorea el progreso de sus estudiantes con una herramienta digital, frente al 52,11% que afirma utilizar a menudo y sistemáticamente diferentes dispositivos

digitales, principalmente cuestionarios (67,61%), juegos (11,27%) y rúbricas (9,86%), para monitorear y evaluar a sus estudiantes.

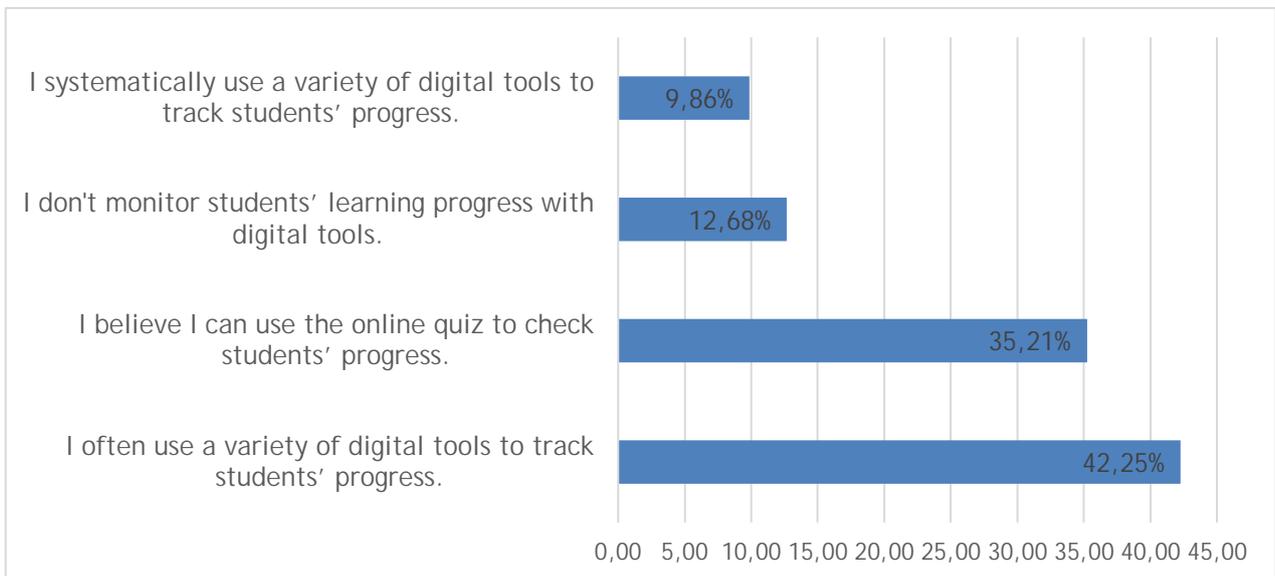


Figura 18. El uso de herramientas de evaluación digital para monitorear y evaluar el progreso de los estudiantes. (*)
(*) La muestra es de 71, pero hay un "No respuesta".

Sin embargo, los participantes prefieren evaluar y evaluar en modalidad presencial sin las herramientas digitales.

Para el uso futuro de herramientas digitales en cuanto a la participación activa de los estudiantes en el aula, el 97,18% de los participantes (Figura 19) integrarán las prácticas docentes cotidianas y la tecnología, como cuestionarios, juegos y herramientas digitales, para investigar y discutir, utilizando videos y animaciones. Solo el 2,82% de los encuestados afirma que la participación de los estudiantes no será posible debido al entorno del instituto / organización.

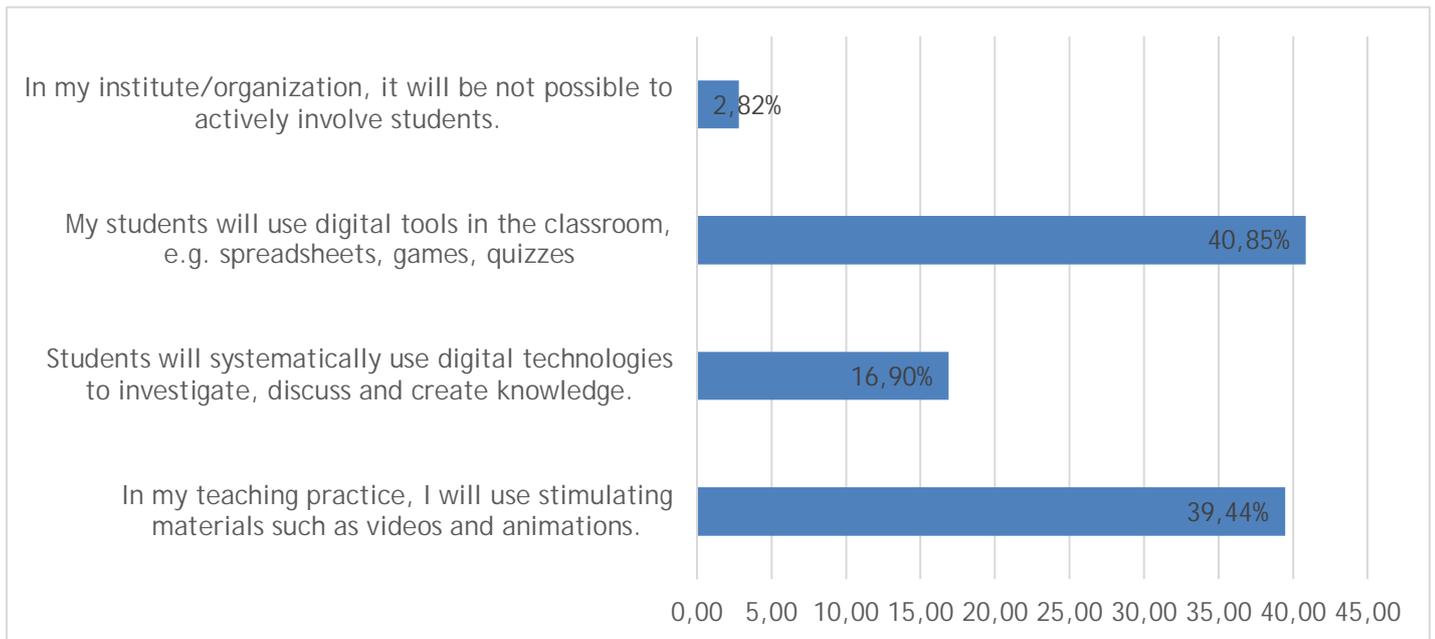


Figura 19. El uso futuro de herramientas digitales que permitan a los estudiantes participar activamente en el aula.

En cuanto a la evaluación del aprendizaje de los estudiantes, solo el 12,68% (Figura 20) no prevé el uso de herramientas digitales debido a las bajas habilidades TIC de los estudiantes o al entorno del instituto / organización. Sin embargo, el 87,32% de los encuestados los integrará sistemáticamente en el proceso de aprendizaje de sus alumnos.

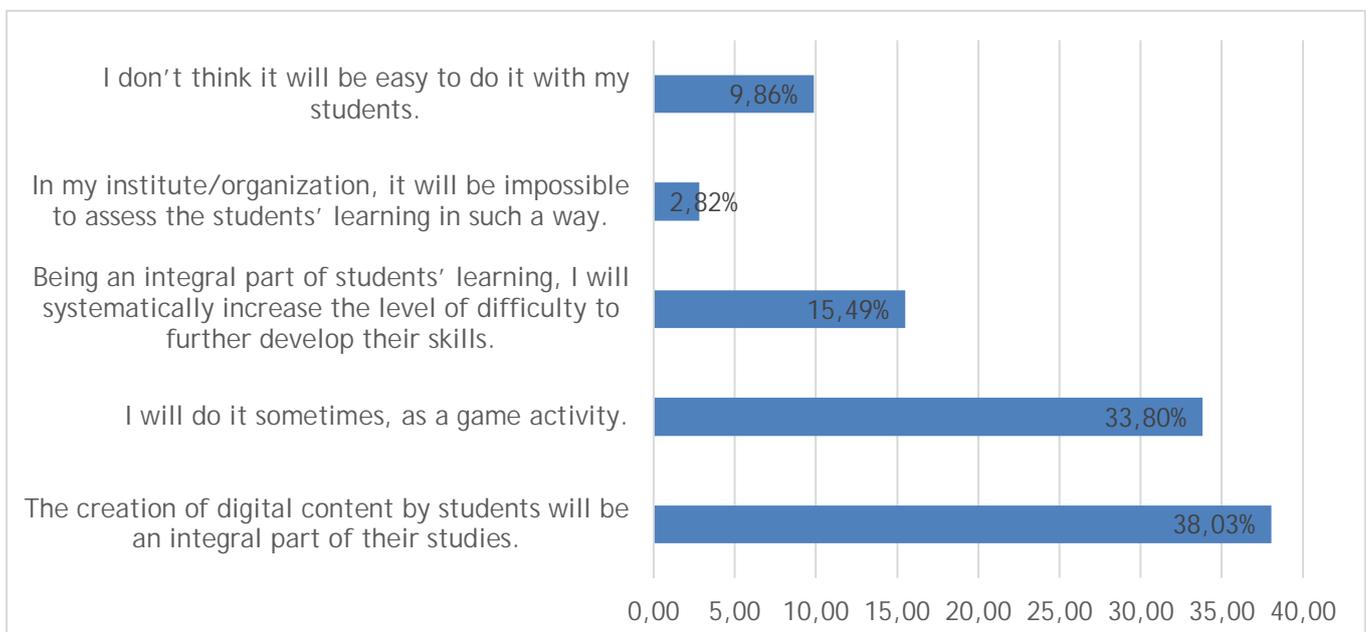


Figura 20. El uso futuro de herramientas digitales para evaluar el aprendizaje de los estudiantes.

Los participantes evaluaron sus conocimientos y competencias generales sobre las dos metodologías propuestas, el aprendizaje basado en proyectos y los episodios de aprendizaje situado

(Figura 21). Como se muestra, la mayoría de los encuestados se familiarizaron más con ellos. Sin embargo, algunos de ellos necesitan más tiempo para practicar ambos métodos para asegurarse de usarlos correctamente con sus estudiantes.

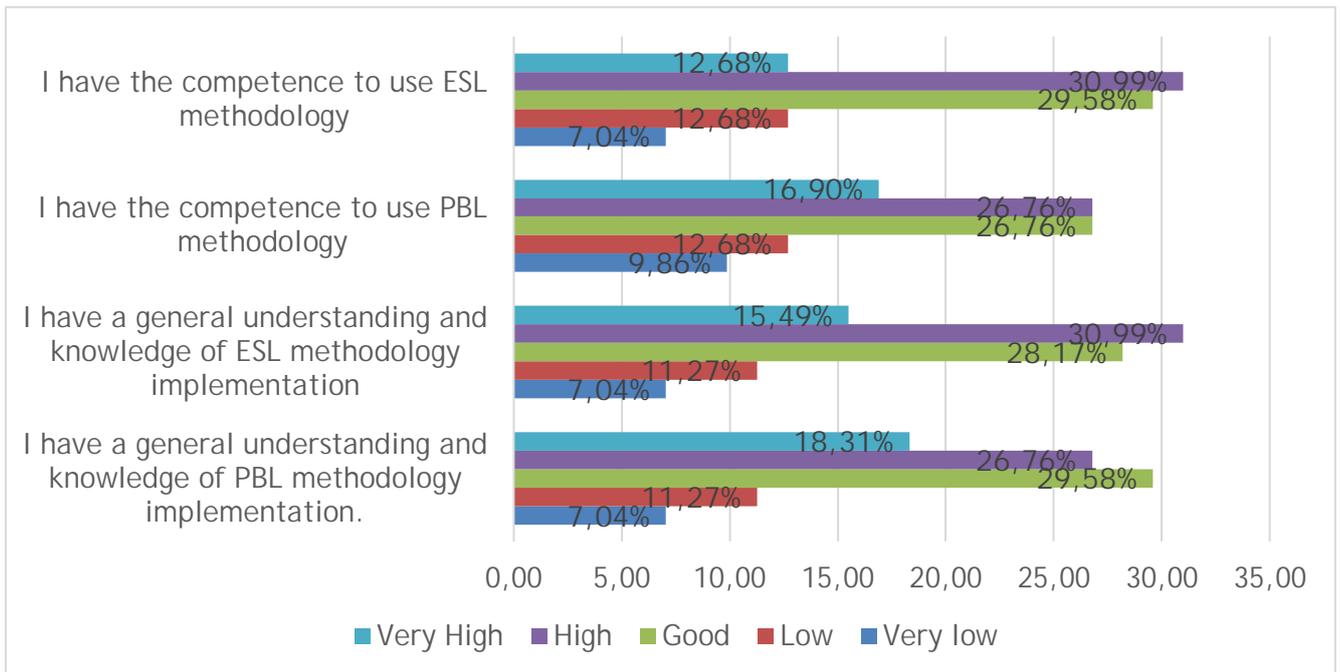


Figura 21. El nivel de los conocimientos, habilidades y competencias generales respecto a las metodologías de aprendizaje propuestas.

El 54,93% (Figura 22) piensa que el aprendizaje basado en proyectos (ABP) es factible en su aula, y el 38,03% ve algunas posibilidades en la aplicación de esta metodología a sus estudiantes. Sin embargo, el 7,04% no prevé utilizar el ABP en sus clases debido al alto absentismo y a la rotación de alumnos que no daría paso a la finalización de los trabajos iniciados.

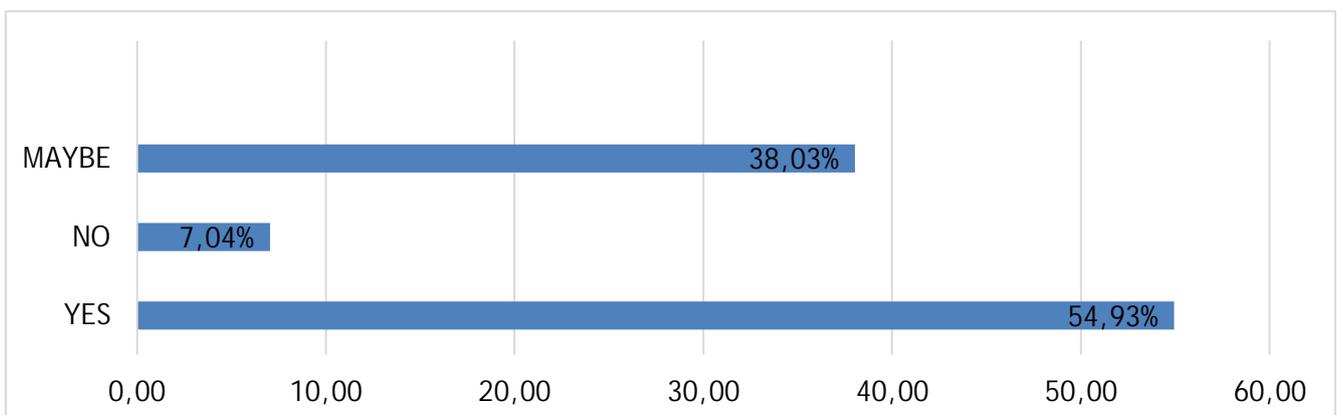


Figura 22. La viabilidad de la metodología PBL en el aula.

Por el contrario, el enfoque de "episodios de aprendizaje situado" se considera más factible de adoptar y aplicar en el aula con estudiantes adultos (59,15%), y el 36,62% prevé algunas posibilidades para utilizarlo.

2.3 Punto de vista de los estudiantes

Después de implementar la fase piloto y realizar el trabajo del proyecto con los estudiantes involucrados, el equipo del proyecto recopiló comentarios y retroalimentación compilando un cuestionario en línea (*Anexo 8 - Cuestionario del estudiante después de la implementación del trabajo del proyecto*).

2.3.1 Implementación del trabajo del proyecto de los estudiantes

Los trabajos del proyecto se gestionaron en grupos (64,23%), y los miembros consideraron lo siguiente como puntos fuertes para el trabajo en equipo:

- 1. La capacidad de generar ideas.*
- 2. Trabajar en equipo estimula la competitividad.*
- 3. El trabajo en equipo te ayuda a encontrar las mejores soluciones.*
- 4. Aprendí habilidades de trabajo en equipo, gestión del tiempo y compartir tareas de trabajo.*
- 5. La distribución de tareas, un rol bien definido en el equipo, la posibilidad de trabajar desde casa, fueron los puntos fuertes de esta experiencia.*
- 6. Aprecié que cada miembro del equipo recibiera una tarea que pudieran resolver y / o trabajar desde casa. Este hecho nos hizo responsables. También me gustó que presenté el resultado de nuestro trabajo a mis compañeros.*
- 7. La colaboración entre los miembros del equipo fue muy buena. Nos gustó el tema del proyecto. Los maestros apoyaron la cooperación entre los otros maestros y nosotros.*
- 8. Los miembros del equipo siempre te ayudan a analizar un problema desde múltiples perspectivas.*
- 9. Trabajar en equipo es útil para el aprendizaje y la mejora.*
- 10. Trabajando en grupo, aprendes a ser leal y a confiar en tus colegas.*

En cuanto a las debilidades de las actividades grupales, los estudiantes destacaron lo siguiente:

1. *Gestión del grupo en las tareas a realizar.*
2. *La parte más difícil fue la toma de decisiones.*
3. *Solo había una computadora para ambos grupos.*

Mientras que el 35,77% de los participantes prefirió trabajar individualmente. Las fortalezas para el trabajo individual fueron las siguientes:

1. *Libertad de elección.*
2. *Desarrollo de habilidades creativas.*
3. *Concentración y atención en la tarea.*
4. *Organizar el aprendizaje según el propio ritmo.*
5. *Libertad para trabajar.*
6. *Libertad de tiempo.*
7. *Habilidades de organización personal para entender los objetivos.*

Sin embargo, las dificultades para trabajar individualmente fueron: 1. Uso de la computadora debido a las bajas habilidades y 2. realizar la tarea solo cuando tiene TDAH - Trastorno por déficit de atención con hiperactividad.

En cualquier caso, para ambas modalidades de trabajo (en grupos o individuales), la experiencia se consideró interesante y motivadora, principalmente en la realización de investigaciones.

El resultado del trabajo entregado a los maestros fue principalmente una presentación de PowerPoint (27,64%), video (21,95%) y ensayo (18,50%). Los otros (31,71%) usaron Kahoot, Microsoft Word y PDF.

En cuanto al sistema de evaluación a utilizar al finalizar la actividad, el 70,33% contribuyó a construir los criterios de evaluación de los resultados con sus profesores, frente al 26,42% que no lo hizo.

Con un promedio de 79,88% de los estudiantes, la motivación y la experiencia fueron muy positivas y atractivas (Figura 23).

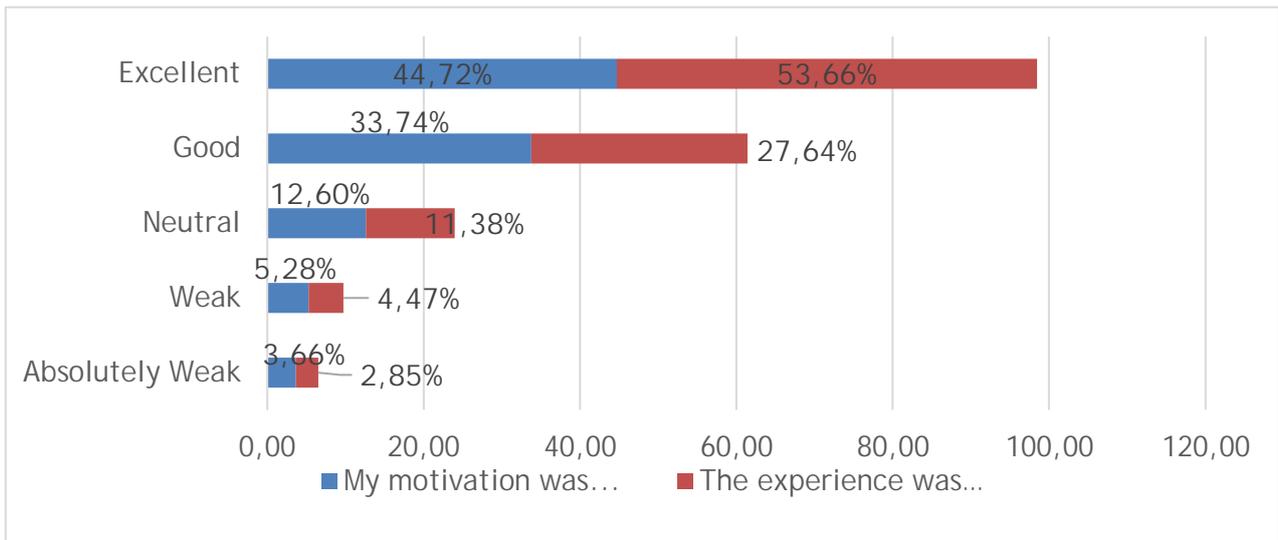
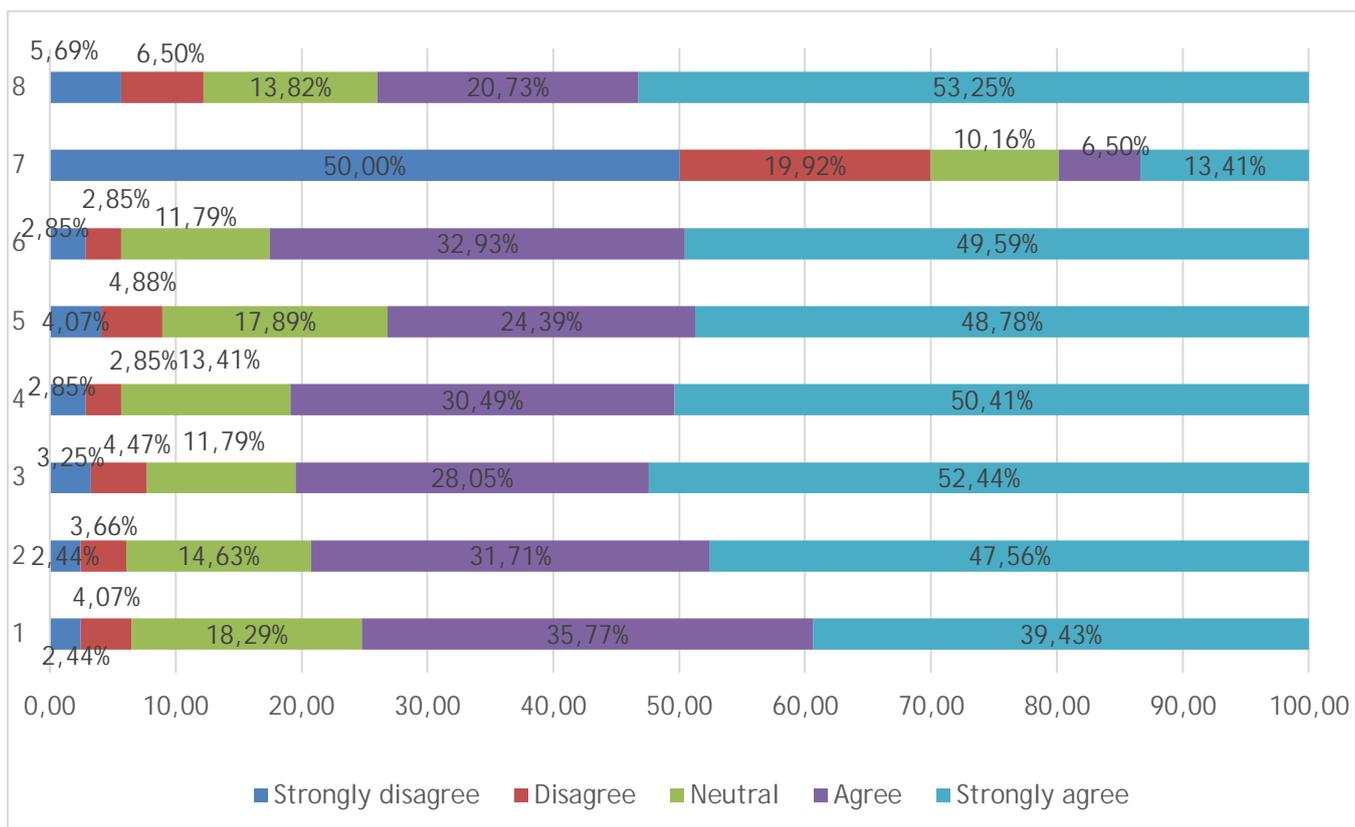


Figura 23. La evaluación de la motivación y experiencia de los estudiantes.

Como se muestra en la siguiente figura, después del trabajo del proyecto, los estudiantes declararon que los contenidos de aprendizaje fueron más precisos (75,20%), más concretos y prácticos que antes (79,27%), y más accesibles (80,49%) e involucradores (80,89%). Los métodos propuestos permitieron a los alumnos utilizar su creatividad y originalidad (73,17%). Por lo tanto, se consideran motivadores para estudiar y aprender nuevos conceptos (82,52%), y la tecnología puede ayudar a aumentar el interés en los temas estudiados. Sin embargo, solo el 19,92% encontró estos métodos incómodos debido a la necesidad de tener tiempo extra para obtener los resultados.



- 1 - Los contenidos de aprendizaje impartidos por los profesores han sido más evidentes para mí.
- 2 - Los contenidos de aprendizaje parecen ser más concretos y prácticos que antes
- 3 - La forma de abordar los temas a estudiar hace que el tema sea más accesible
- 4 - La forma en que abordamos los temas a estudiar hace que el tema sea más divertido.
- 5 - El método utilizado me ayudó a usar mi creatividad y ser original.
- 6 - El método podría ser un buen incentivo para estudiar y aprender nuevos conceptos.
- 7 - No me siento cómodo usando este método.
- 8 - El uso de la tecnología en los estudios ha aumentado mi interés.

Figura 24. La evaluación de la experiencia de aprendizaje durante la realización del trabajo del proyecto.

3. Descripción de las mejores prácticas realizadas

Al final de la realización del trabajo del proyecto, el equipo del proyecto recopiló 23 trabajos del proyecto realizados durante la fase piloto, por los estudiantes comprometidos. Entre ellos, cada socio, responsable de coordinar la fase piloto en su propio país, seleccionó dos mejores prácticas realizadas. Los criterios de selección para estas mejores prácticas fueron los siguientes:

1. Utilizando una de las herramientas digitales sugeridas en la capacitación en línea de BoostClass 2.0;
2. Asignaturas de lenguaje o STEM a estudiar en el trabajo del proyecto.
3. Transferibilidad y reutilización.
4. Aplicación del aprendizaje basado en proyectos o de los episodios de aprendizaje situado.

Para obtener más detalles sobre la realización del trabajo del proyecto y, en general, con la fase piloto en cada país socio (Italia, Bulgaria, Rumanía y España), los informes nacionales se elaboraron y publicaron en el sitio web del proyecto (<https://www.boostclass.eu/outputs-and-recommendations-for-classes-20-implementation.php>).

3.1 Italia

3.1.1 Primera buena práctica

INFORMACIÓN GENERAL	
Título del trabajo de su proyecto	SERVICIOS DE SALUD EN ITALIA
Autor	CPIA 10 - Oficinas en Terracina y Fondi Profesores: Ivana Tibaldi, Alessandra Parisella, Marina Cargnelutti, Maria Assunta Cardillo, Maria Concetta Ciccone, Antonio Fedele, Francesco Giovanni Cofano, Antonio Zecca, Federica Dirusso, Isidoro Conca, Mara Carnevale
Idea del proyecto:	El proyecto se refiere al funcionamiento del servicio nacional de salud italiano, por lo que se relaciona con la vida real, ya que hace que los estudiantes conozcan sus acciones en el contexto de su uso público, con especial atención a la organización de salud italiana.

Pregunta de conducción:	¿Cuál es la diferencia entre el hospital, los primeros auxilios, el médico general, la clínica y el médico privado?
Temas	Ciencias, Educación Cívica, Italiano L2
Número de estudiantes	30
Período de tiempo/duración	6 Horas
Objetivos educativos	El objetivo principal es concienciar y autonomizar al alumnado en la realización de las acciones en el sector sanitario que puedan surgir a diario. A través de este proyecto, los estudiantes deben adquirir habilidades comunicativas y pragmáticas útiles en la vida cotidiana y habilidades relacionadas con la comprensión y el uso de documentos de salud como referencias e informes.
Recursos y herramientas	Los recursos y herramientas en línea, como videos y fotos de materiales auténticos, serán útiles para comprender el contexto y el uso del idioma.
Resultados previstos	Ser capaz de interactuar en el sector de la salud, como reservar una visita, hablar con los médicos o comprar medicamentos.
Competencias clave	Conocer y utilizar los documentos del sector de la salud, conocer los diversos tipos de servicios de salud en Italia y saber cómo interactuar en contextos específicos.

PROCEDURE	
Actividades	<p>Después de una fase inicial de lluvia de ideas, se procedió con pruebas para activar el conocimiento léxico y pragmático. Posteriormente, se propuso una comprensión del texto oral, favoreciendo la interacción y el aprendizaje cooperativo. Finalmente, se propusieron producciones tanto escritas como orales.</p> <p>Los estudiantes trabajaban tanto individualmente como como clase trabajando en grupos más pequeños.</p> <p>Los estudiantes desempeñaron el papel central en el aprendizaje, mientras que el maestro solo gestionó su intercambio de comunicación, facilitando el flujo de comunicación.</p>
Monitorización	El maestro monitoreó el trabajo de los estudiantes a través de la observación en el aula.
Evaluación	La evaluación se centró en las dimensiones pragmáticas y sociales de los estudiantes.

3. 1.2 Segunda buena práctica

INFORMACIÓN GENERAL	
Título del trabajo de su proyecto	COMIDA Y SOCIEDAD: EL ÉXITO DE LOS PUBS GOURMET
Autor	Di Pirro Francesca, Fargiorgio Silvia, Maura Monica, Vittorelli Giovanna
Idea del proyecto:	<p>El <i>Instituto Profesional de Servicios de Alimentación y Vino y Hostelería Hotelera Celletti</i> en Formia, en particular, clase III P del curso IDA, quiere organizar una velada temática: "PUB EVENING". El propósito de este evento es resaltar la fuerte combinación entre la comida y la sociedad, lo que fortalece tanto la hospitalidad como el bienestar.</p> <p>Estudiantes y profesores participan en el evento, la edad promedio entre 17/64 años.</p>
Pregunta de conducción:	¿Cómo influyen sus culturas personales y comunitarias en la forma en que interactúa con la comida?
Temas	Derecho Administrativo y Teoría, Francés, Italiano, Inglés, Laboratorio de Servicios de Alimentación y Vino Sector de cocina, ciencia de los alimentos.
Número de estudiantes	Todos los miembros de la clase III P
Periodo/duración	Enero/Marzo
Enlace del producto final de los estudiantes (video)	https://youtu.be/9t9IRW8DN1I

<p>Objetivos educativos</p>	<p>HABILIDADES:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Permita que los estudiantes apliquen los conocimientos aprendidos en los cursos para crear una noche temática. - Saber organizar un evento temático, eligiendo de forma autónoma los pasos a seguir para crear un producto final original. - Establecer vínculos y comparaciones entre las disciplinas involucradas. - Procesar textos en idiomas extranjeros a partir de la información recopilada para crear un producto <i>gourmet</i>. - Crea una receta diseñada en un idioma extranjero. - Cree un artículo u otro documento técnico sobre alimentos saludables y productos locales en un idioma extranjero. - Aprende a reconocer el valor cultural de los alimentos y la relación entre la gastronomía y la sociedad. - Promover las características de la cocina regional, nacional e internacional. - Actuar dentro del sistema de calidad relativo a la cadena de suministro de interés. - Mejorar y promover las tradiciones locales, nacionales e internacionales mediante la identificación de nuevas tendencias de la cadena de suministro. - Realizar operaciones elementales de cálculo y calcular la distancia entre dos puntos. - Saber utilizar herramientas informáticas para la realización de materiales multimedia. - Utilizar procedimientos básicos para la preparación de productos/servicios/menús en las macro áreas de actividad que distinguen la cadena de suministro, de acuerdo con el contexto y las necesidades de los clientes, en contextos estructurados. - Utilizar técnicas de gestión para apoyar los procesos de venta de productos y servicios en cumplimiento de parámetros de calidad. - Identificar geográfica e históricamente diferentes tipos de sociedad y dietas. - Saber utilizar las habilidades de escritura para el producto de una receta <i>gourmet</i> y las habilidades orales para una correcta explicación del procedimiento implementado. - Conocer los aspectos de la cultura y la sociedad inglesa. - Conocer la evolución de los pubs y la difusión del pescado y patatas fritas. <p>HABILIDADES:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Saber reconstruir la evolución de la sociedad a lo largo del tiempo. - Distinguir las características del mercado. - Identificar la dinámica del mercado.
------------------------------------	--

	<ul style="list-style-type: none"> - Encuentre fuentes de forma autónoma. - Interpretar los resultados obtenidos. - Identificar las etapas de la restauración. - Aplicar correctamente las reglas de resolución. - Cálculo de procesos también utilizando herramientas de software. - Identificar los componentes culturales de la gastronomía. - Identificar el aporte de los alimentos en diversas cocinas. - Técnicas de presentación y comunicación. - Formas de comunicación comercial y publicidad. - Identificar los productos alimenticios agrícolas del territorio para mejorar la marca "made in Italy". - La compra consciente de productos alimenticios también se basa en consideraciones territoriales, comerciales y ambientales. - Saber expresarse oralmente en una lengua extranjera de forma comprensible interactuando en situaciones comunicativas sencillas. - Seleccionar y recopilar información de fuentes genuinas de diversa naturaleza: videos, sitios web y documentos en papel. - Utilizar herramientas informáticas para la creación de materiales multimedia. - Procesar textos escritos y producciones orales. - Expresar preferencias personales. - Identificar información a partir de textos simples escritos y orales sobre los temas estudiados.
Recursos y herramientas	<p>Cocina y comedor Laboratorios Aula Taller multimedia Pizarra interactiva Libros Enlaces a sitios corporativos e institucionales Diagramas y mapas</p>
Resultados previstos	<p>Creación de un power-point para presentar a los participantes para la valorización y promoción del evento.</p> <p>Creación de platos finger food, típicos de este tipo de restaurante.</p>
Competencias clave	<ul style="list-style-type: none"> - Aprender a aprender - Planificación - Comunicación - Colaboración y participación - Actuar de forma autónoma y responsable - Resolución de problemas - Identificación de vínculos y relaciones - Adquisición e interpretación de información - Habilidades sociales y cívicas - Conciencia y expresión cultural

Procedimiento
<p>Actividades</p> <p>El intercambio de significado: lluvia de ideas para introducir el tema.</p> <p>Indicaciones sobre el trabajo a realizar: introducción al alumnado, organización del trabajo, distribución de tareas, definición de periodos, subdivisión del alumnado en grupos, cumplimentación del cuestionario de autoevaluación de entrada.</p> <p>Fase formativa: recogida y tratamiento de la información. El material útil se encuentra a través de la investigación de laboratorio y el análisis de documentos auténticos.</p> <p>Fase de producción: producción de notas, mapas y diversos documentos para desarrollar un producto final. Actividades de laboratorio para la elaboración de los platos elegidos para el evento. Selección de la información y diseño del proyecto.</p> <p>Fase de reflexión: se compartió con la clase el progreso de cada alumno. Elaboración del cuestionario post-evaluación. Seguimiento del modelo y de las soluciones obtenidas. Informe final individual y grupal de los materiales producidos con actividad práctica e interacción oral.</p> <p>Fase de autoevaluación: compilación de formularios de autoevaluación con posterior discusión y comparación de los datos de prueba de entrada y salida.</p> <p>El trabajo con los estudiantes se llevó a cabo dividiéndose en pequeños grupos colaborativos.</p> <p>El día del evento, la clase trabajó con las clases paralelas en el comedor para la realización del evento en sí.</p> <p>El procedimiento de trabajo fue la enseñanza de laboratorio, y se utilizaron los elementos descritos anteriormente. El papel de los estudiantes fue activo y les permitió desarrollar su autonomía, sentido de responsabilidad, habilidades organizativas y creatividad.</p> <p>El papel de los profesores era el de mediadores y facilitadores.</p>
<p>Monitorización</p> <p>Realizar un seguimiento de los alumnos durante la ejecución del proyecto. Se utilizaron varias cuadrículas, como el cuestionario de autoevaluación entrante y el diario de actividades grupales.</p> <p>Utilización de formularios de observación disciplinaria para el seguimiento de las actividades realizadas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Planificación y programación de horarios de actividades - Formularios de observación para el trabajo en grupo realizado - Formularios de evaluación de competencias generales y específicas

Evaluación

Evaluación del proceso

- **Autoevaluación del estudiante** : los estudiantes recibieron un cuestionario entrante para evaluar las expectativas y un cuestionario posterior a la actividad para evaluar la satisfacción lograda.
- **Evaluación del profesor:**
 - Organización y funcionamiento del trabajo en grupo;
 - Capacidad para hacer preguntas relevantes para el tema cubierto.

Evaluación del producto

- Funcionalidad del producto y respuesta a la entrega y el propósito;
- Integridad y relevancia de la documentación relacionada con el producto.

Evaluación disciplinaria y/o interdisciplinaria

- La evaluación de los estudiantes tuvo lugar al final de la UDA, teniendo en cuenta el grado de responsabilidad y autonomía mostrado. Las habilidades proporcionadas por la UDA fueron certificadas utilizando la columna de evaluación. Los estudiantes también fueron evaluados en las disciplinas individuales involucradas.

3.2 Bulgaria

3.2.1 Primera buena práctica

INFORMACIÓN GENERAL	
Título del trabajo de su proyecto	DISEÑO Y CÁLCULO DE ESQUEMAS
Autor	Neli Bogdanova
Idea del proyecto:	El propósito de desarrollar un proyecto es que los estudiantes adquieran competencias profesionales para: <ul style="list-style-type: none">- Diseño de productos de ingeniería de propósito general;- Desarrollo de productos específicos y reales que satisfagan los requisitos operativos.
Pregunta de conducción:	¿Cómo podemos desarrollar productos de ingeniería específicos basados en requisitos operativos detallados?
Asunto	Matemáticas, ingeniería eléctrica y electrónica, mecatrónica, máquinas de corte de metales con CNC y seguridad y salud ocupacional.
Número de estudiantes	10 Estudiantes
Marco de tiempo/duración	3 Semanas
Objetivos de aprendizaje	Resolver una tarea práctica relacionada con la investigación y análisis de circuitos electrónicos analógicos y digitales. Trabajo en Equipo. Activación de la actividad cognitiva para desarrollar la creatividad y formar ciertas cualidades personales.
Competencias clave	<ul style="list-style-type: none">☑ Selección correcta del equipo de medición apropiado para mediciones específicas;☑ Conexión correcta del equipo de medición;☑ Informes precisos y verdaderos de los resultados de la medición;☑ Análisis de los resultados de la medición y formulación de conclusiones sobre las cualidades y aplicación de los diversos métodos investigados elementos y esquemas;☑ Trabajar con CNC;☑ Trabajar con documentación técnica y literatura de referencia;☑ Cumplimiento de los requisitos de salud y seguridad de las condiciones de trabajo al instalar y configurar los esquemas y trabajar con diferentes máquinas de corte de metales.

Contexto/Problema/Escenario

A REALIZAR / REALIZAR:

1. Para convertir el número 1111 de código binario a decimal.
2. Para convertir el número 26 de código HEX a decimal
3. Para convertir el número 29 de código a binario y HEX.
4. Implementar el esquema "Multivibrador" dado en la Fig.1 CON entradas $R1= 1\text{ K}\Omega$, $R2=22\text{ K}\Omega$, $R3=23\text{ K}\Omega$, $R4=1\text{ K}\Omega$, $C1=100\text{ }\mu\text{F}$ Y $C2=100\text{ }\mu\text{F}$. Medir e informar de la amplitud y frecuencia de la señal generada a la salida del circuito.

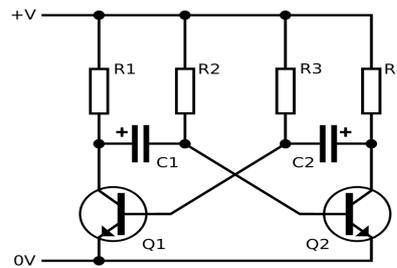


Figura 1

5. Calcular el voltaje de salida del amplificador OP dado en la Fig. 2 con datos de entrada $R1=1\text{ K}\Omega$, $R2=1\text{ K}\Omega$, $R3=1\text{ K}\Omega$, $UVX1=5V$, $UVX2=2.5V$. Para implementar el circuito y medir la corriente a través del circuito, la caída de voltaje a través de $R2$ y $R3$ y el voltaje de salida.

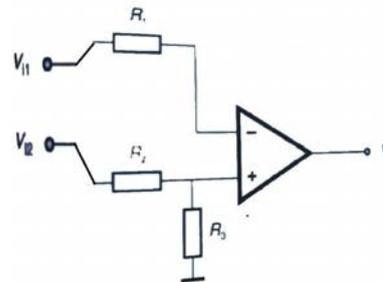


Figura 2

6. Realizar un cálculo y seguimiento del esquema cinemático de un torno CNC según el esquema adjunto de la Fig.3

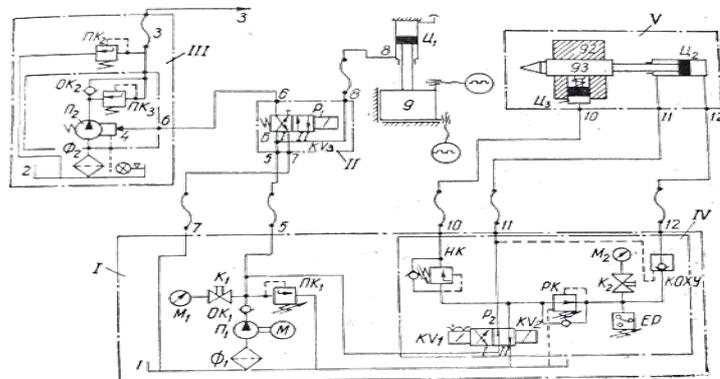
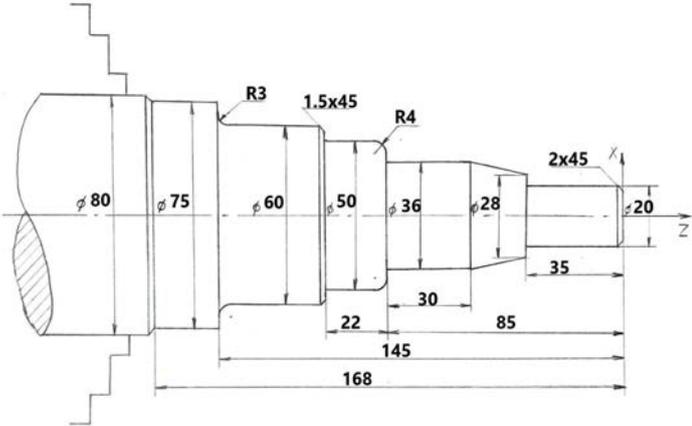


Figura 3

	<p>7. Escribir un programa de control para mecanizar la parte de la Fig. 4 – utilizando el sistema de coordenadas seleccionado, coordenadas absolutas y ciclo de torneado longitudinal G71.</p>  <p>Figura 4</p> <p>8. Para ingresar el programa de control en el simulador.</p>
<p>Recursos y herramientas</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Literatura de referencia 2. Calculadora 3. Dispositivos de medición 4. Osciloscopio 5. Simulador
<p>Resultados previstos</p>	<p>Presentación del proyecto</p>

PROCEDIMIENTO	
Actividades	
<ul style="list-style-type: none"> • Seleccionar y preparar de forma independiente los dispositivos y elementos de medición necesarios para cada caso específico; • Conectar correctamente los elementos necesarios en el esquema; • Documentar y analizar los resultados de los estudios y extraer conclusiones sobre las ventajas y desventajas de los elementos y esquemas estudiados; • Para crear y editar programas de máquinas de corte de metal con CNC para procesar una pieza; • Operar y ajustar máquinas de corte de metal al control digital del programa; • Trabajar con literatura de referencia; • Trabajar con un simulador. <p>Sobre la base del principio de una rifa, los estudiantes eligieron un proyecto en el que trabajaron en equipo. Se establecieron las fechas de inicio y finalización del proyecto. Durante el desarrollo, los estudiantes presentaron un desarrollo teórico, discutimos, confirmamos la estructura del proyecto y establecimos los pasos. Leían, escribían, discutían y participaban en la resolución de problemas, es decir, asumían tareas de clase superior como análisis, síntesis y evaluación, lo que les permitía realizar diferentes actividades simultáneamente y reflexionar sobre lo que estaban haciendo. En las tres semanas posteriores, los</p>	

estudiantes lo desarrollaron y nos lo presentaron e hicieron una demostración práctica. Respondieron a las preguntas de los maestros.

Monitorización

Los estudiantes trabajaron en las lecciones sobre práctica educativa. Realizaron trabajos de diseño e investigación con una demostración de los programas de producción parcial. Los profesores realizaron consultas para implementar el proyecto con éxito.

Evaluación

La evaluación se realizó durante el desarrollo del proyecto, en las etapas individuales del trabajo en el proyecto. Al final, los alumnos presentaron el proyecto a sus compañeros, respondieron preguntas (tanto del profesor como de sus compañeros) y fueron evaluados.

3.2.2 Segundas buena práctica

INFORMACIÓN GENERAL	
Título del trabajo de su proyecto	TRANSFORMADORES - estructura (construcción), principio de funcionamiento, clasificación y aplicación
Autor	Rumyana Momchilova
Idea del proyecto:	Conocer la variedad de transformadores, su aplicación y su importancia desarrolla responsabilidad y una actitud positiva hacia la profesión. Se establecen tareas para la adquisición de habilidades STEM / para la orientación práctica de la capacitación: el tema está completamente orientado a la práctica, se examinarán cargadores usados reales, transformadores de campana, transformadores de medición, etc., que encuentran aplicaciones en la vida real.
Pregunta de conducción:	¿Cómo podemos usar los transformadores en la vida real?
Asunto	Física, Química, Ingeniería Eléctrica, Ciencia de los Materiales
Número de estudiantes	15 estudiantes
Marco de tiempo/duración	3 semanas
Objetivos de aprendizaje	Resolver una tarea práctica relacionada con la investigación de transformadores. Trabajo en Equipo. Activación de la actividad cognitiva, para desarrollar la creatividad y formar ciertas cualidades personales.
Competencias clave	<ul style="list-style-type: none"> - Formación de habilidades para la formación independiente - Información de athering - Systematización y análisis - Pensamiento lógico y técnico. - Trabajar con documentación técnica y literatura de referencia; - Cumplimiento de los requisitos de salud y seguridad de las condiciones de trabajo al instalar y configurar los esquemas, así como trabajar con diferentes MM.

Contexto/Problema/Escenario	<p>Organización: formación de 5 equipos, 5 alumnos cada uno, que trabajan en los siguientes temas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • construcción en el transformador; • principio de funcionamiento. <p>Los grupos trabajan en tipos de transformadores: en transformadores de energía-potencia; en condiciones de laboratorio: autotransformadores y transformadores de medición; en la industria y el hogar - propósito especial- soldadura, transformadores de pico, amplificadores.</p> <p>Los estudiantes tendrán que pasar por varias etapas en su trabajo antes de preparar la presentación:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Elegir un rol en el equipo • Búsqueda de información • Sistematización y análisis de la información • Dando forma al producto definitivo – presentación • Componer una breve tarea entretenida
Recursos y herramientas	<ul style="list-style-type: none"> • Literatura educativa y de ayuda al estudio: libros de texto, ayudas al estudio. • Tecnología de formación: fuentes informativas de base electrónica, canales de comunicación, documentación técnica y tecnológica (diagramas, dibujos, catálogos, literatura de referencia y de empresa, instrucciones, tablas, diagramas, horarios, mapas tecnológicos, direcciones, información) • Herramientas didácticas y material: presentaciones, ilustraciones, objetos reales
Resultados previstos	<ul style="list-style-type: none"> • Presentado con el proyecto • Presentación sobre el tema – exhaustividad de los materiales presentados • Precisión en la selección de los ejemplos de acuerdo con la tarea establecida • Maquetación de la presentación. • Presentación de la presentación frente a los compañeros de clase • Originalidad de la entretenida tarea

PROCEDIMIENTO	
Actividades	
<ul style="list-style-type: none"> • Definición del transformador y determinación como la única máquina estacionaria en la que las cantidades cambian a una frecuencia constante de la red eléctrica. 	

- Vista de la construcción del arte p activo del transformador (alambre magnético y bobinas). Osus piezas para refrigeración, control y gestión.
- Overview del principio de funcionamiento del transformador - el coeficiente de transformación.
- Descripción general de los diferentes tipos de transformadores (potencia, medición, transformador automático, con propósito especial) y su aplicación.

Los estudiantes eligieron un proyecto sobre el principio de la rifa, en el que trabajaron en equipo. Se establecieron las fechas de inicio y finalización del proyecto. Al iniciar el desarrollo, los estudiantes presentaron un desarrollo teórico, discutimos, confirmamos la estructura del proyecto y establecimos los pasos. Se formaron equipos: cada estudiante participa en la búsqueda y preparación de materiales sobre el tema, uno resume y sintetiza la información y otro forma la presentación. Materiales, aclaración sobre el contenido del proyecto: qué es un transformador, qué incluye la construcción, principio de funcionamiento, clasificación. Consultas para plantear preguntas y dificultades.

Una explicación detallada de la composición de una tarea de clase interesante, leen, escriben, discuten y participan en la resolución de problemas, es decir, asumen tareas de clase superior como análisis, síntesis y evaluación, lo que les permite realizar diferentes actividades simultáneamente y reflexionar sobre lo que están haciendo. En la continuación de tres semanas, los estudiantes desarrollaron el proyecto, nos lo presentaron e hicieron una demostración práctica. They respondió a las preguntas de los maestros.

Monitorización

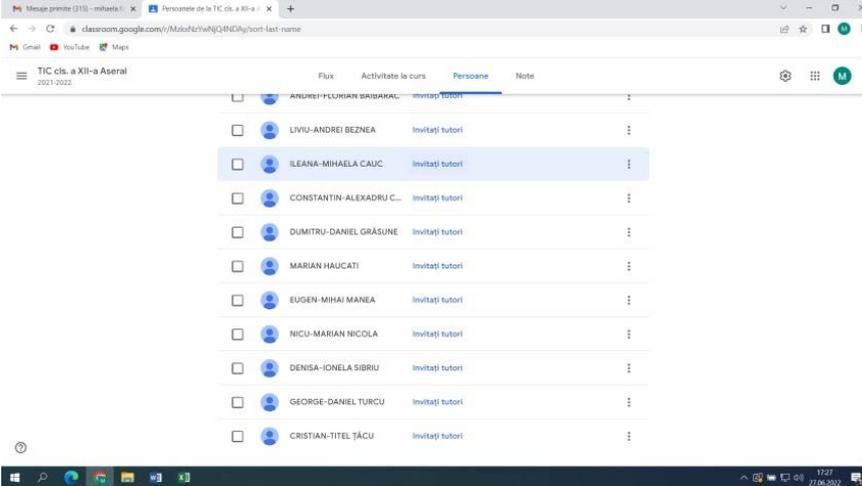
Los estudiantes trabajaron durante las lecciones de práctica educativa. Realizaron trabajos de diseño e investigación con una demostración de la realización de un programa de detalles. Los profesores realizaron consultas para implementar con éxito el proyecto.

Evaluación

La evaluación se realizó durante el desarrollo del proyecto, en diferentes etapas del trabajo en el proyecto. Al final, los estudiantes presentaron el proyecto a sus compañeros, respondieron preguntas (tanto del profesor como de sus compañeros) y fueron evaluados.

3.3 Rumanía

3.3.1 Primera buena práctica

INFORMACIÓN GENERAL	
Título del trabajo del proyecto	APLICACIONES - BASES DE DATOS
Autor	Florea Mihaela
Idea del proyecto:	<p>Gestiona aplicaciones de bases de datos mediante la plataforma Google Classroom.</p>  <p>The screenshot shows a Google Classroom interface for a course titled 'TIC cls. a XII-a Aseral' from 2021. The 'Personas' tab is active, displaying a list of 11 students, each with a profile picture, name, and the status 'Invitaj tutori'. The student 'ILEANA-MIHAELA CAJUC' is highlighted in blue. The browser's address bar shows the URL 'classroom.google.com/v/MskuhzvwNjQ4NDIj/foot-last-name'.</p>
Pregunta de conducción:	¿Cómo usamos las bases de datos y cómo implementar una base de datos utilizando un software específico?
Asunto	<p>Los objetivos cumplidos en este trabajo son:</p> <ul style="list-style-type: none">• Explicar el propósito de los procedimientos y condiciones para el uso de las bases de datos.• Identificar el software utilizado con los componentes de la computadora personal y su rol.• Implementar el uso correcto de las bases de datos.
Número de estudiantes	11 estudiantes
Marco de tiempo/duración	4 semanas

Objetivos de aprendizaje	<p>Explicar el propósito, procedimientos y condiciones del uso de las bases de datos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identificación de procedimientos de implementación de bases de datos. • Identifique procedimientos para proteger el equipo y evitar la pérdida de datos. • Identifique el software utilizado con los componentes de la computadora y su función. • Identificar las herramientas de hardware y su rol. • Identificación de herramientas de software y su rol. • Identificación de los componentes organizacionales y su propósito.
Recursos y herramientas	<p>Normas de laboratorio</p> <ul style="list-style-type: none"> • Recursos en línea • Biblioteca escolar • Sistema informático, impresora • Proyector de vídeo • Tablero inteligente
Resultados previstos	<p>Un documento informativo, en formato word o pdf.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Creación de la clase virtual TIC cls. XII Aseral y la gestión de actividades dentro de la plataforma Google Classroom
Competencias clave	<p>Conocimiento de la noción de bases de datos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conocimiento de las reglas para definir campos, completar registros, hacer gráficos, implementar fórmulas. • Desarrollo y aplicación de habilidades de bases de datos.
Contexto/Problema/Escenario	<p>Uso de la plataforma Google Classroom durante las horas de laboratorio para el módulo de Tecnología de la Información y la Comunicación.</p>

PROCEDIMIENTO

Actividades

Análisis, creación e implementación de bases de datos.

- Extracción de información útil.
- Desarrollo de aplicaciones.
- Presentación del trabajo dentro de la plataforma Google Classroom.
- Sesión de preguntas y respuestas de los profesores y colegas.

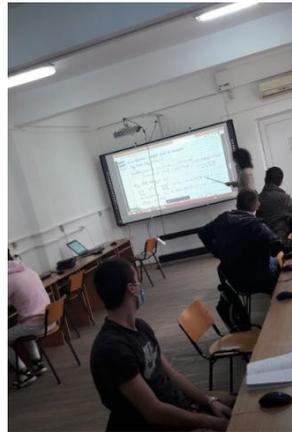
Los estudiantes pasaron por las aplicaciones en las que trabajaron individualmente y en equipo a partir de una lista de temas.

- Se establecieron la fecha de inicio y la fecha de finalización del proyecto.
- Durante la elaboración, los estudiantes presentaron las nociones seleccionadas, discutimos, validamos la estructura del proyecto y establecimos los pasos.
- Semanalmente, los estudiantes presentaron la etapa del trabajo, y al final, presentaron el laboratorio de computación, utilizando la pizarra inteligente, el proyecto desarrollado.
- Introduje el tema y respondí preguntas.

Monitorización

Los estudiantes trabajaron en las horas asignadas al módulo.

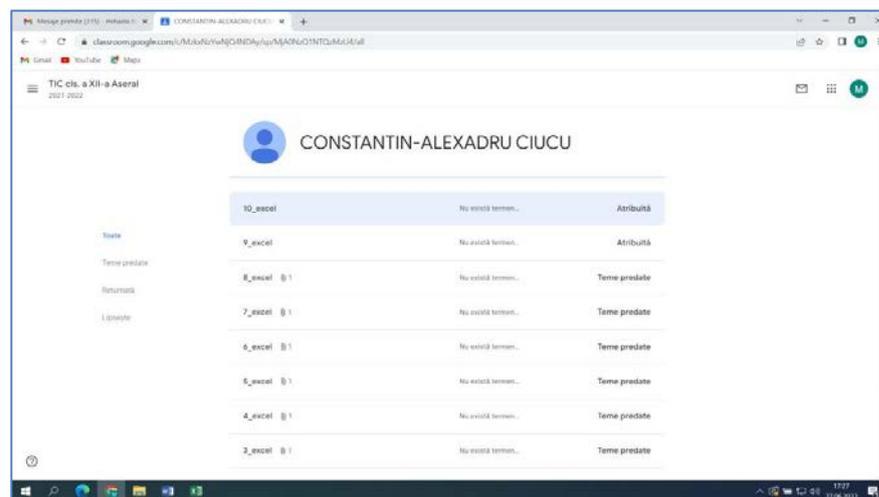
- Hicieron trabajos de investigación tanto en línea como en el laboratorio de computación de la escuela.
- Tenían acceso al tablero virtual.
- Las solicitudes realizadas fueron presentadas semanalmente, validadas y luego integradas por los estudiantes en la plataforma de trabajo.



Evaluación

La evaluación se realizó durante la elaboración del proyecto, a través de la plataforma Google Classroom, mediante el envío de las solicitudes realizadas.

- Ejemplo:



Además, al final, los estudiantes completaron un formulario hecho con la ayuda de aplicaciones de Google y fueron calificados.

3.3.2 Segunda buena práctica

INFORMACIÓN GENERAL	
Título del trabajo de su proyecto	EL ELEVADOR DE COCHES
Autor	Badalan Liviu
Idea del proyecto:	<p>El papel del maestro en la clase inversa es motivar a los estudiantes a hablar, proporcionar retroalimentación, ser solidarios en la práctica y alentarlos a aplicar lo que han aprendido en su vida diaria.</p> <p>El maestro sabe que para que ocurra el aprendizaje, los estudiantes necesitan ver y escuchar sus respuestas (compartir), recibir retroalimentación del maestro, recibir nueva información o explicaciones, practicar para ver si han entendido, ver la conexión entre lo que aprenden y la vida (aplicabilidad).</p> <p>Al observar modelos reales de la simulación proporcionada, los estudiantes extraerán información y detalles reconocibles de la observación real del ascensor, siendo mucho más fácil interconectar la parte teórica con la práctica.</p>
Pregunta guiada:	<p>¿Qué son los elevadores de coches?</p> <p>Los elevadores de automóviles son dispositivos capaces de levantar automóviles a diferentes alturas, por medio de una unidad hidráulica, que consiste en una bomba y uno o más cilindros hidráulicos o por medio de un par de motores eléctricos. Compuesto tanto por subconjuntos mecánicos como por componentes electrónicos, un ascensor puede tener varios grados de complejidad del modo de operación.</p> <p>Desde ascensores con funcionamiento exclusivamente hidráulico, que utilizan un pistón de accionamiento, en tándem con un ejecutor y hasta los más avanzados, que ofrecen la posibilidad de ajustar la presión con la ayuda de un software preciso y un panel de control táctil, cada modelo aborda un cierto presupuesto disponible. Sin embargo, independientemente de la opción elegida, los mecanismos de seguridad integrados en un ascensor tienen el papel de garantizar un manejo fácil y sin riesgos.</p> <p>Es por eso que los ascensores diseñados para asumir una gran carga tienen la capacidad de engancharse en la posición bloqueada, sin la intervención de un operador, cuando el sistema electrónico detecta una determinada falla. Estos</p>

	<p>dispositivos también tienen la posibilidad de apagarse de un interruptor principal, así como una advertencia audible en caso de peligro durante el uso.</p>
<p>Asunto</p>	<p>Los objetivos cumplidos en este trabajo son:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Explicar los procedimientos y condiciones de trabajo seguros. • Identificar los tipos de ascensores y su función. • Implementar el uso correcto de los ascensores.
<p>Número de estudiantes</p>	<p>15 estudiantes</p>
<p>Marco de tiempo/duración</p>	<p>2 semanas</p>
<p>Objetivos de aprendizaje</p>	<p>El proyecto tiene como objetivo fortalecer el perfil profesional de los estudiantes y mejorar las habilidades digitales de los jóvenes, especialmente aquellos en riesgo de abandono escolar.</p> <p>Repensar la enseñanza a través de actividades prácticas enriquecidas con simulaciones multimedia y el desarrollo de habilidades electrónicas para estudiantes de tecnología de secundaria aumenta las oportunidades de empleo de los jóvenes.</p> <p>El objetivo principal del proyecto: experimentar con el método flipped classroom, un modelo pedagógico que mejora las habilidades digitales y las asociaciones de las escuelas con empresas del mercado de labour, y utilizar herramientas informáticas: navegar por Internet, consultar recursos en línea</p>

<p>Recursos y herramientas</p>	<p>Videos de presentación en línea y recursos en línea: https://www.autovit.ro/blog/elevatoarele-auto-ce-sunt-ce-rol-au-si-cum-functioneaza/ https://elevatorauto.ro/categorie-produs/elevatoare_automático https://www.youtube.com/watch?v=1wJ8RgUdplY Pensar / Emparejar / Compartir Investigación de lluvia de ideas Escenarios creativos y de simulación Microexposiciones, discursos</p>
<p>Resultados previstos</p>	<p>Un documento informativo, en formato word o pdf. Una presentación en power point con el tema elegido.</p>
<p>Competencias clave</p>	<p>Conocimiento de las nociones relativas al elevador de coches. Conocimiento de las normas relativas al funcionamiento y seguridad del uso del elevador de coches. Desarrollo y aplicación de las habilidades de uso seguro del elevador de coches. Adquirir conocimientos conceptuales, habilidades y destrezas transversales, reflexión y capacidad de abstracción, pensamiento crítico y creativo, resolución de problemas, comunicación efectiva, uso de medios electrónicos.</p>
<p>Contexto/Problema/Escenario</p>	<p>El campo de la automoción es uno de los más receptivos a los desarrollos tecnológicos, y esto no solo se ve a bordo de los coches. En los últimos años, los talleres de servicio han evolucionado tanto de acuerdo con los requisitos del cliente como de acuerdo con las especificaciones técnicas de modelos cada vez más complejos en términos de equipos. Si los probadores de diagnóstico ya son una presencia común en la mayoría de los talleres, en términos de acceso a áreas difíciles debajo del automóvil, como la caja de cambios o el cigüeñal, no todos tienen el equipo más moderno. Todavía hay unidades de servicio en las que la norma es el pozo de inspección, incluso si se vuelve cada vez más anacrónico. Un elevador de coche facilita el trabajo de los mecánicos y es una solución ideal para maximizar el espacio y para los estudiantes es cómo pueden practicar situaciones reales en el contexto profesional para el que están formados.</p>

PROCEDIMIENTO

Actividades

Este concepto propone un nuevo método de aprendizaje, el profesor explica a los alumnos que invertir la lección significa dividir el proceso de aprendizaje en tres etapas:

1. Preparación preliminar: qué hace el alumno antes de comenzar a aprender. Ejemplos: leer o ver materiales enviados por el maestro, hablar con otros estudiantes, hacer preguntas para la clase o pensar en cómo la nueva información se interconecta con la información anterior o futura.
2. El aprendizaje real: lo que el profesor hace concretamente con los alumnos de la clase. Ejemplos: consolidación, explicaciones, trabajo en equipo, evaluación cruzada, juegos, ejercicios e incluso enseñanza de nueva información.
3. Aprendizaje adicional: lo que el estudiante hace en casa después de ir a la escuela y pasar por las dos primeras etapas. Ejemplos: aplicación del conocimiento, reflexión.

Tiempo del curso: Método de aula invertida

Optamos por un formulario en Google que incluye un breve videoclip introductorio, seguido de una sesión de preguntas y respuestas, y basado en las respuestas; la discusión en clase fue ded. El objetivo no es marcar a los estudiantes de ninguna manera, sino despertar su curiosidad y descubrir lo que ya saben sobre el elevador de coches.

Antes de la lección:

- Video que presenta el nuevo concepto de aprendizaje con un tema integrado. Intercambio en línea de ideas.

Durante la lección:

- 15 minutos: El profesor y los alumnos repasan el tema.
- 35 minutos: taller: los alumnos consolidan y profundizan el nuevo concepto, la colaboración; retroalimentación colegas-profesor.

Después de la lección:

- Proyecto, aplicaciones prácticas.

Las características del método flipped classroom:

- La tarea de trabajo de los estudiantes consiste en su compromiso motivado, con sus propios esfuerzos creativos, en el proceso de conocimiento, y los temas dados clásicamente para la aplicación y consolidación de los contenidos se realizan en la actividad colaborativa en el aula.
- Incluyen reforzar, explicar y alentar las discusiones entre los estudiantes. El profesor preparó una presentación-apoyo sobre el elevador de coches, a continuación para consolidar los términos básicos y ofrecer más ideas a los alumnos, a través del tema de pensamiento: Mira este vídeo. Escriba en su cuaderno 5 preguntas relacionadas con el funcionamiento del elevador de automóviles, que le gustaría entender.

Monitorización

Los estudiantes trabajaron en las clases asignadas al módulo. Hicieron el trabajo de investigación tanto en línea como en el taller de práctica. Tenían acceso a kits de herramientas, herramientas, componentes, elevador de automóviles. Los materiales seleccionados fueron proporcionados en línea, validados y luego integrados por los estudiantes en sus productos finales.

Evaluación

La evaluación se realizó durante la elaboración del proyecto, a través de las discusiones semanales sobre la información asimilada o las ambigüedades. Además, al final, los estudiantes hicieron presentaciones orales en clase y respondieron preguntas (tanto de los profesores como de los colegas).

3.4 España

3.4.1 Primera buena práctica

INFORMACIÓN GENERAL	
Título del trabajo del proyecto	ESCRIBE SIN TIZA
Autor	Noelia Cano y María José Rosado
Idea del proyecto:	Los estudiantes fueron introducidos al uso de la pizarra digital a través de actividades que les permitieron aprender hechos sobre Ucrania.
Pregunta de conducción:	¿Conoces Ucrania?
Asunto	<ul style="list-style-type: none"> - Uso de pizarra digital - Navegación web
Número de estudiantes	20 estudiantes
Marco de tiempo/duración	Cuatro sesiones de 45 minutos cronometradas en una semana.
Objetivos de aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> - Iniciar a los alumnos en el uso de la pizarra digital como medio para aumentar la motivación y la participación en el aula. - Desarrollar habilidades que les permitan aprovechar al máximo los recursos tecnológicos en el aula. - Promover el trabajo colaborativo. - Recopilar información sobre Ucrania mediante el uso de las TIC.
Competencias clave	<ul style="list-style-type: none"> - Competencia en Comunicación Lingüística. - Competencia digital. - Aprender a aprender. - Conciencia y Expresión Cultural.
Recursos y herramientas	<ul style="list-style-type: none"> - Pizarra digital - Proyector - Ordenador del aula
Resultados previstos	- Kahoot
Contexto/Problema/Escenario	Estábamos en un aula de estudiantes de entre 50 y 90 años, con poco o ningún conocimiento sobre el uso de la tecnología.

PROCEDIMIENTO

Actividades

Trabajaron como un solo grupo y en pequeños grupos para buscar, seleccionar y organizar información relacionada con Ucrania navegando por Internet.

Los estudiantes utilizaron el motor de búsqueda de Google para recopilar información, y utilizaron esa información para crear preguntas relacionadas con el tema principal, es decir, Ucrania.

Sus compañeros de clase, a través de un Kahoot, respondieron a esas preguntas.

- Actividad 1: Conocer la pizarra digital. En esta actividad, explicamos a los alumnos el funcionamiento básico de una pizarra digital y los elementos que la componen. Comenzamos a realizar una demostración, enseñando a los estudiantes cómo agarrar el lápiz de la pizarra digital, ingresar al navegador y realizar una búsqueda.
- Actividad 2: Búsqueda de información navegando por Internet. Trabajamos conjuntamente con los estudiantes para realizar búsquedas en Internet. Los estudiantes sugirieron las palabras que escribirían para encontrar información sobre Ucrania y tuvieron en cuenta los botones que tenían que presionar para realizar esta búsqueda.
- Actividad 3: Elaboración de las preguntas para el Kahoot. Después de recopilar la información requerida en la sesión anterior, los estudiantes trabajaron en grupos de 4 para elaborar las preguntas que sus compañeros tenían que responder.
- Actividad 4: Resolviendo el Kahoot.

Monitorización

El seguimiento de los alumnos se realizó principalmente a través de la observación directa de su trabajo, orientando y resolviendo todas las dudas surgidas durante el proceso.

Evaluación

Para verificar que se alcanzaron los objetivos de aprendizaje, se tuvo en cuenta que los estudiantes fueron capaces de resolver el Kahoot de manera adecuada y adecuada.

3.4.2 Segunda buena práctica

INFORMACIÓN GENERAL	
Título del trabajo del proyecto	MUSEOS DE MADRID: El Museo Arqueológico Nacional.
Autor	Lara María Rico Vega
Idea del proyecto:	La idea del proyecto se basó en la adquisición por parte de los alumnos de las habilidades necesarias para conocer la historia y el funcionamiento del Museo Arqueológico Nacional, su ubicación en la ciudad, las obras clave con las que cuenta el museo, en qué salas se ubican y el conocimiento de los recursos que ofrece su página web.
Pregunta de conducción:	¿Conoces el Museo Arqueológico Nacional?
Asunto	Conocimiento sobre Museos en Madrid.
Número de estudiantes	8 estudiantes
Marco de tiempo/duración	Segundo mandato. Dos sesiones de dos horas cada una para que los alumnos realicen la presentación y una hora para su presentación.
Objetivos de aprendizaje	Navegación web. Descarga de archivos. Creación de cuentas de correo electrónico. Gestión básica del correo electrónico. Uso básico de procesadores de texto.
Recursos y herramientas	1. Sala de ordenadores. 2. Conexión a Internet. 3. Programas para realizar presentaciones (Power Point, Google Slides, Canva). https://drive.google.com https://www.canva.com/es_es/ 4. Páginas web principales: http://www.man.es/man/home.html https://www.google.es/maps/?hl=es
Resultados previstos	Una vez preparada la presentación, el alumno deberá realizar una breve presentación oral en clase.
Competencias clave	Conciencia y expresión cultural Competencia digital Competencia en Comunicación Lingüística Aprender a aprender Sentido de iniciativa y emprendimiento
Contexto/Problema/Escenario	Los alumnos de segundo curso del ámbito sociolingüístico de la FPB de la Escuela de Educación de Adultos Casa de la Cultura de Getafe (Madrid) fueron los destinatarios del proyecto para poner en práctica los conocimientos adquiridos en el curso anterior.

PROCEDIMIENTO

Actividades

La elaboración de una presentación de PowerPoint o similar debe contener la estructura que el profesor ha marcado en un guión subido en el Aula Virtual de la asignatura.

La presentación consta de 4 partes:

1. Preparar la ruta para poder ir al museo desde Getafe en transporte público.
2. Elija tres elementos del museo y prepare una presentación.
3. Investiga la historia del Museo Arqueológico.
4. ¿Qué otros museos hay en la ciudad de Madrid? ¿Has visitado alguno? ¿Cuál es tu favorito? ¿Por qué? Incluye una foto/vídeo.

A través de aplicaciones como Google Maps y las propias webs del Museo, los alumnos deben ser capaces de completar todas las secciones del guión.

Era un trabajo individual que debía realizarse durante dos sesiones de dos horas cada una en un aula equipada con ordenadores. Después de completar el trabajo, los estudiantes presentaron su presentación brevemente en otra sesión de una hora.

El trabajo consiste en preparar una presentación en PowerPoint o similar siguiendo las siguientes instrucciones:

1. Prepara la ruta para poder ir al museo desde Getafe en transporte público:
 - a. Hora de salida y tiempo estimado de viaje.
 - b. Posibilidades de ruta (tren, tren y metro, tren y autobús) y horario de transporte.
 - c. Mapa de la ruta elegida.
2. Elige tres elementos del museo y prepara una exposición:
 - a. Qué es.
 - b. Cómo se llama.
 - c. Época.
 - d. Habitación donde podemos encontrarlo.
 - e. Descripción.
 - f. Explicación.
 - g. Fotos.
 - h. Opinión personal.
3. Investiga la historia del Museo Arqueológico:
 - a. ¿Cuándo se fundó?
 - b. ¿Quién lo fundó?
 - c. ¿Por qué se fundó?
 - d. ¿Cuáles son sus principales colecciones y piezas?
 - e. Fotos.
4. ¿Qué otros museos hay en la ciudad de Madrid? ¿Has visitado alguno? ¿Cuál es tu favorito? ¿Por qué? Incluye una foto/vídeo.

5. Las herramientas son las siguientes:

- a. Sala de ordenadores.
- b. Conexión a Internet.
- c. Programas para realizar presentaciones (Power Point, Google Slides, Canva...)

<https://drive.google.com>

https://www.canva.com/es_es/

Principales páginas web:

<http://www.man.es/man/home.html>

<https://www.google.es/maps/?hl=es>

Durante la primera hora, se supervisó el know-how de los alumnos para manejar un programa para realizar presentaciones, y se analizaron **las principales secciones de la web del Museo** . Una vez que los alumnos entendieron estas dos cuestiones, dispusieron de 3 horas para realizar el trabajo, una de las cuales se dedicó a investigar la propia web del Museo y las dos restantes, a elegir las piezas y realizar la presentación.

Monitorización

Partes del seguimiento por parte del profesor:

- Durante la primera hora, los alumnos trabajaron con las herramientas básicas, como la web para hacer presentaciones (no debería haber ningún problema, porque lo aprendieron el año anterior) y Google Maps, y en la siguiente hora navegaron por la web del Museo Arqueológico con el fin de conocer su historia y los recursos que ofrece. Luego, en las dos horas restantes, eligen las piezas de la obra y dan la presentación oral.
- En todo momento, el profesor supervisaba el trabajo de los alumnos y respondía a cualquier duda que pudieran haber tenido.
- Las dudas recurrentes quedaron registradas en un documento para resolverlas colectivamente.
- Los estudiantes que tienen más habilidades de competencia y que estaban ayudando a sus compañeros de clase espontáneamente fueron atacados.

Evaluación

La evaluación consta de dos partes:

- Presentación de PowerPoint (o similar).
- Presentación oral.

Para ambas evaluaciones se utilizaron rúbricas. De esta forma, se sabía de forma más objetiva si se conseguían los objetivos de aprendizaje previamente indicados.

4. Comentarios y sugerencias de los grupos destinatarios

Según los docentes/educadores, la metodología propuesta alterna momentos de trabajo individual con aprendizaje cooperativo y trabajo en grupo favoreciendo la inclusión y momentos de reflexión sobre el uso práctico del lenguaje. Las actividades interactivas fomentan la motivación de los estudiantes. Sin embargo, a veces el bajo soporte técnico, las bajas habilidades digitales de los estudiantes o la conexión a Internet podrían ralentizar los tiempos de desarrollo de los trabajos producidos por los estudiantes. Además, algunas clases incluyen a varios estudiantes de edad avanzada sin alfabetización o escolaridad previa mínima. En este caso, la tecnología podría generar una actitud negativa hacia los temas debido a aspectos sociales y culturales.

En este caso, los alumnos necesitan la ayuda de sus profesores, principalmente por sus bajas competencias digitales. Los estudiantes no siempre se sienten cómodos trabajando juntos porque los mejores tienden a monopolizar el trabajo o buscar refugio en el grupo delegando sus deberes a otros compañeros. Además, los estudiantes más tímidos podrían ser inseguros, principalmente cuando tienen que presentar sus trabajos oralmente frente a la clase.

Sin embargo, la interdisciplinariedad del itinerario formativo realizado utiliza metodologías y estrategias de enseñanza más atractivas y motivadoras para los estudiantes que requieren, por su parte, una mayor participación en la construcción de procesos de aprendizaje estables y duraderos.

En cualquier caso, la interdisciplinariedad es reconocida como un factor importante que puede promover el desarrollo de un pensamiento complejo dirigido a los vínculos entre las diferentes disciplinas y la resolución de situaciones problemáticas con el objetivo de la colaboración fáctica entre pares.

El fomento de la colaboración y la planificación compartida entre los alumnos, así como entre los profesores, determina por lo tanto una visión holística del proyecto educativo de los estudiantes.

Una vez diseñada la planificación de la obra del proyecto, se puede reutilizar o readaptar para otros contextos educativos, por ejemplo para favorecer una inclusión más productiva del alumnado con necesidades especiales.

En resumen, los siguientes aspectos se revelaron como puntos fuertes: socialización, interacción, satisfacción personal, participación activa de todos los involucrados, creatividad, deseo de aprender, enriquecimiento mutuo, creencia en lo que uno hace, compromiso, puntualidad y organización.

Al mismo tiempo, como punto fuerte, la mayor motivación, el aspecto más lúdico que presenta este nuevo enfoque, llevó a los estudiantes hacia una mayor creatividad, un enfoque más racional, equipándolos con nuevas habilidades, al tiempo que observaban una mayor cooperación y ayuda entre iguales frente a las dificultades de los demás.

En particular, trabajando en un proyecto, los estudiantes son apoyados en:

- el estímulo de la motivación para el trabajo y la participación en actividades;
- el desarrollo del pensamiento crítico;
- la formación de competencias y actitudes específicas, como la detección de problemas y el desarrollo de opciones alternativas para resolverlos;
- la formulación de objetivos específicos;
- las actividades de planificación;
- reflexión, autocontrol, autoevaluación y evaluación.

Desde el punto de vista de los estudiantes, disfrutaron mucho utilizando recursos digitales, principalmente produciendo los videos, trabajando en grupos, haciendo que su aprendizaje sea más lúdico y buscando nueva información. Sin embargo, a algunos estudiantes les resultó difícil tomar decisiones sobre el trabajo y hablar frente a la clase, presentar el trabajo final realizado y trabajar en el proyecto con el equipo disponible. Por ejemplo, solo había unas pocas computadoras en una escuela. Además, lo que no les gustó fue: el poco tiempo para leer y analizar las respuestas; el uso de la pizarra digital y la computadora; la fase de preparación; la búsqueda de información en Internet y la creación de tablas y la recopilación de datos.

Sin embargo, los elementos que más disfrutaron los estudiantes se enumeran a continuación:

- *El método utilizado.*
- *Examen.*
- *El enfoque de la tarea.*
- *Lluvia de ideas e investigación.*
- *La presentación final frente a los colegas.*
- *Todo. Fue una experiencia nueva e interesante que me gustaría repetir.*
- *Enfoque temático.*
- *Encontrar información sobre el museo.*
- *Haciendo el PowerPoint.*

- *La interactividad.*
- *Poder colaborar con el resto de alumnos.*
- *Uso de un dispositivo electrónico.*
- *Uso de las tecnologías.*
- *Ver el trabajo terminado.*
- *Compartir con el profesor y con todos.*

Referencias

1. Redecker, C., *Marco europeo para la competencia digital de los educadores: DigCompEdu*. 2017, Centro Común de Investigación (sede sevillana).
2. Ferrari, A., *DIGCOMP: A framework for developing and understanding digital competence in Europe*. 2013, Oficina de Publicaciones de la Unión Europea Luxemburgo.

ANEXO 1 – FORMULARIO DE SOLICITUD

20/06/22, 17:22

Application Form

Application Form

Please, compile the following application form to participate in the course “Boosting Class 2.0 for high-quality teaching in adult education” realized in the framework of the Erasmus+ BoostClass 2.0 Project

Ref. 2020-1-IT02-KA204-079329.

DATA PROTECTION AND PROCESSING:

The data collected through this submission form will be used strictly in line with the objectives of the BoostClass 2.0 project. Personal data (first name, last name, email address) collected via this submission form will be used by BoostClass 2.0 Partnership only for the training purpose and processed in compliance with the EU Regulation 2016/679 “General Data Protection Regulation” and with the current national laws concerning the personal data protection. The interested party may exercise the rights referred to in art. 13 GDPR 679/16.

The data collected through this submission form will be used strictly in line with the objectives defined above. Such processing is based on your consent to these terms and conditions, which is recorded by marking the yes box the last question of the form. Should you wish to exercise your right to correction, erasure, restriction or portability of your data or just wish to know what personal data we hold on you, please contact us.

Your personal data will not be shared outside of BoostClass 2.0 Partnership and it will be deleted 1 year after the end of the project or if you have not given or revoke your agreement to be included in the database. Except where this is indicated in the terms of Google Privacy Policy, your information is not intended to be transferred to destinations outside of the EU/EEA (European Economic Area), although it may be accessible to parties outside the EU/EEA via online media and websites. However, an exception might also be where you are located outside the EU/ EEA and we need to follow-up with you regarding your submission.

In addition to the above, the form may be subject to the terms and conditions in Google Privacy Policy, which may be consulted at <https://policies.google.com/privacy?hl=en>.

*Campo obligatorio

1. Name and Surname *

2. Country *

20/06/22, 17:22

Application Form

3. Name of your school/institution/organisation

4. Email: *

5. What requirements do you have?

Seleziona tutte le voci applicabili.

- Full time employers for at least one year.
- Have learners with difficulties also in language subjects
- Have a high interest or motivation to participate in the piloting phase

6. I agree to the Terms and Conditions, including the data processing as stated *
in the beginning of this form.

Contrassegna solo un ovale.

- Yes, I agree
- No, I don't agree

Thank you! The replies are automatically saved; therefore, no confirmation of receipt will be sent by e-mail. However, the credentials to access the platform will be sent as soon as possible by the National Training Team.

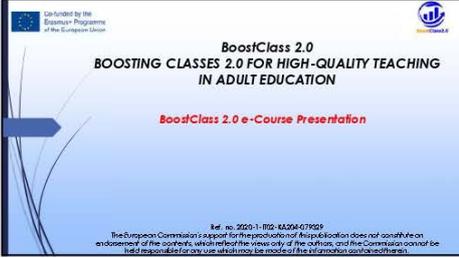
The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

Questi contenuti non sono creati né avallati da Google.

Google Moduli

ANEXO 2 – PRESENTACIÓN DEL CURSO – HORA DE LANZAMIENTO

05/08/2022



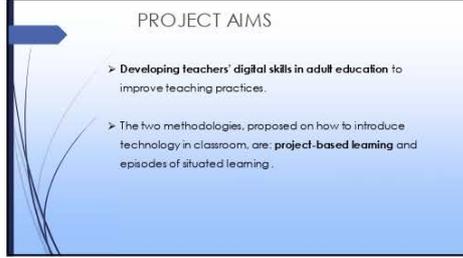
Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

BoostClass 2.0
**BOOSTING CLASSES 2.0 FOR HIGH-QUALITY TEACHING
IN ADULT EDUCATION**

BoostClass 2.0 e-Course Presentation

Ref. no: 2020-1-IT02-KA204-079329

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



PROJECT AIMS

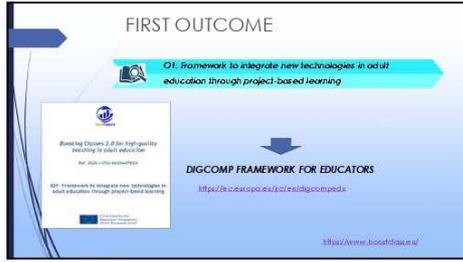
- Developing teachers' digital skills in adult education to improve teaching practices.
- The two methodologies, proposed on how to introduce technology in classroom, are: **project-based learning** and episodes of situated learning.



GENERAL INFORMATION

Programme: Erasmus+
Action: KA2 Strategic Partnership – Adult sector
Coordinator: CRIA FORMIA (Italy)
Start date: 01/10/2020
Duration: 24 months
Code: 2020-1-IT02-KA204-079329

Target groups: Teachers/educators in adult sector and students.



FIRST OUTCOME

O1. Framework to integrate new technologies in adult education through project-based learning

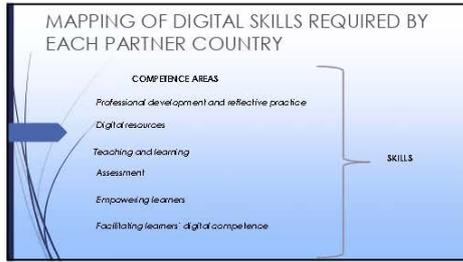
DIGCOMP FRAMEWORK FOR EDUCATORS
<https://ec.europa.eu/efci/digcomp-edu>

<https://www.boostclass.eu/>



PARTNERSHIP

- CRIA FORMIA (Coordinator)
- CEPA - Casa della Cultura
- Profesionalna Gimnazija Po Mehanoelektrotehnikai Bel'gradika
- European Training and Research Association for a cooperation key to business EU-track
- Centre for Education, Research and Innovations - CERJ
- Učeval Tehnologije "George Bibescu" Chalova



MAPPING OF DIGITAL SKILLS REQUIRED BY EACH PARTNER COUNTRY

COMPETENCE AREAS

- Professional development and reflective practice
- Digital resources
- Teaching and learning
- Assessment
- Empowering learners
- Facilitating learners' digital competence

SKILLS

05/08/2022

SECOND OUTCOME

O2: Promoting digital skills for classes 2.0 development in adult education

↓

BOOSTCLASS 2.0 ONLINE COURSE



<https://www.boostclass.eu/zoominfo/4204148-4204148-20-development.php>

TEACHERS' TRAINING

- Before starting the online course, participants will fill out a short online questionnaire.
- Participants will attend the online training.
- The participants, after attending the online course, will fill another short questionnaire (online).

Maximum freedom in the use of the course being online, but you must conclude the training activity by January 2022 (no later than February 2022).

MODULES

- How to re-think the classes' borders by exploiting of ICT potentials.
- How to develop and design effective assessment and evaluation system for distance learning.
- How to increase adult learners' motivation through the use of technologies.
- How to implement effectively combined pedagogical approaches such as project based learning and episodes of situated learning.

<https://classroom.moodle.com/course/index.php?categoryid=4>

PROJECT WORK IMPLEMENTATION

(01/01/2022 – 30/06/2022)

O2/A5 – Teachers' guidelines
<https://www.boostclass.eu/promoting-digital-skills-for-class-2-0-development.php>



EDUCATIONAL CONTENT

Multimedia lesson



All materials are available in English, Bulgarian, Italian, Romanian and Spanish.

Materials



Powerpoint presentation



FINAL CERTIFICATE

At the end of the training, users will receive a certificate for their participation.

- ✓ The completion of a questionnaire - before the training activities.
- ✓ Participation in training activities.
- ✓ The completion of a questionnaire - after the training activity.
- ✓ Project work realization with the students



80 hours will be recognized including training and experimentation activities.

05/08/2022

NEXT STEPS

1. E-mail with credentials to access the platform and start the training (within two days).
2. The link to the first online questionnaire to be filled in.
3. A second online meeting will be held at the end of January to start up the project work.
4. For questions or requests for assistance, you can write to the project email: boostclas2@gmail.com

Time for questions...

Thank you for your attention!

ANEXO 3 – PRESENTACIÓN DEL TRABAJO DEL PROYECTO – TIEMPO DE LANZAMIENTO

05/08/2022



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

BoostClass 2.0
**BOOSTING CLASSES 2.0 FOR HIGH-QUALITY TEACHING
IN ADULT EDUCATION**

Project Work Launching

Ref. no. 2020-1-BG-0254-01929
The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use that may be made of the information contained therein.

PROJECT WORK REALIZATION

(01/01/2022 – 30/06/2022)

WHO?

The participants are:

1. Teachers who attended the online course.
2. The students in their classes.

WHAT?

Teachers will use some digital tools suggested in the training in their classes.

HOW?

Using one of the two methodologies: Project Based Learning or Episodes of Situated Learning.

3 PROJECT WORK REALIZATION

- > Deciding on the number of projects to be produced;
- > Determining whether the projects are mono/multi-disciplinary or extracurricular;
- > Choosing the topics to be used in the project/s;
- > Dividing the class into groups;
- > Choosing the teaching methodology: Project based Learning or Episodes of Situated Learning.

4 FIRST STEP- IDEATION

PHASE	ACTIVITIES	DELIVERABLES	EVALUATION
IDEATION	<ul style="list-style-type: none"> Deciding the number of projects: one for the whole class, divided into sub-projects or several distinct projects; Deciding if the project refers to one or more subjects; Choosing the project topic; Deciding if students work in groups or individually; Defining the competence profile; Explaining the project idea. 	<ul style="list-style-type: none"> Concept map Skills profile 	Defining evaluation rubric based on competence profile

5 SECOND STEP- PLANNING

PHASE	ACTIVITIES	DELIVERABLES	EVALUATION
PLANNING	<ul style="list-style-type: none"> Breaking down the project into macro-activities and assigning them to students: "who does what and in what times"; Estimation of the execution time for all the tasks. 	Scheduled the tasks and activities	

6 THIRD STEP - EXECUTION

PHASE	ACTIVITIES	DELIVERABLES	EVALUATION
EXECUTION	<ul style="list-style-type: none"> Developing the project. 	Artefact/Deliverable/Product/Service	Peer- and self-evaluation through the rubric previously prepared.

05/08/2022

7 FOURTH STEP - EVALUATION

PHASE	ACTIVITIES	DELIVERABLES	EVALUATION
EVALUATION	<ul style="list-style-type: none"> Present project results and process documents 	PowerPoint presentation, video, blog, event	Final peer evaluation, teacher feedback and final consideration and review of the evaluation rubric.

At the end of the activities, students must complete the following questionnaire : <https://forms.gle/A3puCEd3egyo2wb9>

8 FINAL STEP – TEACHER REPORT

Project Works should be uploaded here :
https://drive.google.com/drive/folders/14WQsp15a3H_JBj8h-a4r7vDD8QCM1Pd3uspsharing

Drawing up the final report and send it to email :
boostclass2@gmail.com

FINAL CERTIFICATION

At the end of the training, students will receive a certificate of participation.

- > Filling out a questionnaire - before the training activity.
- > Participation in the training activity.
- > Filling out a questionnaire - after the training activity.
- > Realization of the project work with their students.



80 hours will be recognized including training and testing activities.

NEXT STEPS

1. The guidelines on how to realize the project work is available here
<https://www.boostclass.eu/promoting-digital-skills-for-classes-20-development.php>
2. Template to prepare the Teachers' report is available here
https://docs.google.com/document/d/1rhwjF-hvj8zvCH84y_3Xb7eeAEq8dL/edit?usp=sharing&oid=112797845021359796843&tpof=true&td=true
3. Student questionnaire to be compiled

Thank you for your attention!



ANEXO 4 – CERTIFICADO DE ASISTENCIA BOOSTCLASS 2.0



This is to certify that

is awarded this
certificate in recognition of

successful attendance to the course from November 01st 2021 to January 31st 2022 and the project work development from February 01st to June 30th 2022 for a total of 80 hours

Boosting Classes 2.0 for high-quality teaching in adult education

organized in the framework of the project
Boosting Classes 2.0 for high-quality teaching in adult education
co-funded by Erasmus Plus Programme of the European Union
Project Number 2020-1-IT02-KA204-079329.

Partner Organisation

Partner Organisation

The European Commission supports the production of this publication, but does not constitute an endorsement of the contents which reflect the views of the authors only, the Commission is not responsible for any use that may be made of the information contained therein

ANEXO 5 – CUESTIONARIO PRE-PILOTING PARA PROFESORES

Estimado participante,

Le rogamos que rellene el siguiente cuestionario, preparado para la recopilación de datos antes de comenzar su formación *BoostClass 2.0 para la enseñanza de alta calidad en educación de adultos* dentro del entorno de aprendizaje BoostClass 2.0.

Gracias de antemano por su colaboración en esta tarea que solo requiere unos minutos, y esperamos que ayude al equipo del proyecto BoostClass 2.0 a mejorar los resultados del proyecto y su impacto.

Equipo del proyecto BoostClass 2.0

1. País

2. ¿Dónde trabajas? Por favor, especifique el sector principal (una sola opción):

- Servicios educativos
- Servicios socioeducativos
- Sistema escolar
- Servicios de formación profesional
- Servicios de empleo
- Organización ciudadana vinculada a iniciativas educativas
- Asociaciones voluntarias y culturales
- Otro

3. Asignaturas impartidas

4. ¿Cuántos años llevas trabajando como profesor/educador en el sector de adultos?

- 0-5
- 6-10
- 11-15

+15

5. **¿Utilizas la tecnología en el aula?**

Sí

No

En caso afirmativo, ¿qué tecnología o tecnologías utiliza?

1. Entornos colaborativos (por ejemplo, Google Apps, Drive)
2. Sitio web colaborativo/blogs/notas
3. Pizarra interactiva
4. Aula virtual (por ejemplo, Google meet)
5. Otros, por favor specify _____

6. **¿Cómo evalúa y evalúa el desempeño de sus estudiantes en el aprendizaje a distancia?**

1. Uso de Cuestionarios
2. Uso de juegos
3. Uso de una rúbrica
4. Otros, por favor specify _____

7. **¿Se siente cómodo usando tecnologías en el aula para aumentar la motivación de los estudiantes?**

Sí

No

Si no, por favor, describa el reasons _____

8. **¿Cómo evalúa sus competencias digitales actuales?**

Seleccione un nivel de competencia entre A1 y C2, donde A1 es el más bajo y C2 el más alto.

- Recién llegados (A1):** tiene muy poco contacto con las herramientas digitales y necesita orientación para ampliar su repertorio.
- Exploradores (A2):** ha comenzado a usar herramientas digitales sin seguir, sin embargo, un enfoque integral o consistente.
- Integradores (B1):** utiliza y experimenta con herramientas digitales para una variedad de propósitos, tratando de comprender qué estrategias digitales funcionan mejor en qué contextos.
- Expertos (B2):** utiliza una gama de herramientas digitales con confianza, creatividad y crítica para mejorar sus actividades profesionales.
- Líderes (C1)** confían en un amplio repertorio de estrategias digitales flexibles, integrales y efectivas.
- Pioneros (C2):** usted es un experto en el uso de prácticas digitales y pedagógicas contemporáneas.

9. **¿Alguna vez ha utilizado el enfoque de aprendizaje basado en proyectos en su aula?**

- Sí
- No

En caso negativo, sírvase describir el reasons _____

En caso afirmativo, escriba tres (3) cosas más importantes en su mente con respecto al uso y la importancia del aprendizaje basado en proyectos en su trabajo profesional:

1. ____

2. ____

3. ____

10. **¿Alguna vez ha utilizado episodios del enfoque de aprendizaje situado en su aula?**

- Sí
- No

En caso negativo, sírvase describir el reasons _____

En caso afirmativo, escriba tres (3) cosas más importantes en su mente con respecto al uso y la importancia de los episodios de aprendizaje situado en su trabajo profesional:

1. _____

2. _____

3. _____

11. Por favor, escriba los tres (3) campos de conocimiento y habilidades más importantes que espera adquirir de la capacitación:

1. _____

2. _____

3. _____

ANEXO 6 – CUESTIONARIO POSTERIOR A LA PRUEBA PILOTO PARA PROFESORES

Este cuestionario de autoevaluación proporciona retroalimentación y sugerencias útiles para identificar las principales etapas en el camino del desarrollo personal para la enseñanza innovadora.

El curso electrónico "Impulsar la clase 2.0 para la enseñanza de alta calidad en la educación de adultos" fue diseñado para promover e implementar la integración de las nuevas tecnologías en la educación de adultos. La capacitación se estructuró en cuatro módulos, a saber:

1. Cómo repensar las fronteras de las clases explotando las potencialidades de las TIC.
2. Cómo desarrollar y diseñar un sistema efectivo de evaluación y evaluación para el aprendizaje a distancia.
3. Cómo aumentar la motivación de los estudiantes adultos utilizando tecnologías.
4. Cómo implementar de manera efectiva enfoques pedagógicos combinados, como el aprendizaje basado en proyectos y los episodios de aprendizaje situado.

1. Después de participar en el curso de formación BoostClass 2.0, ¿cómo evalúa sus competencias digitales actuales?

Seleccione un nivel de competencia entre A1 y C2, donde A1 es el más bajo y C2 el más alto.

- Recién llegados (A1):** tiene muy poco contacto con las herramientas digitales y necesita orientación para ampliar su repertorio.
- Exploradores (A2):** ha comenzado a usar herramientas digitales sin seguir, sin embargo, un enfoque integral o consistente.
- Integradores (B1):** utiliza y experimenta con herramientas digitales para una variedad de propósitos, tratando de comprender qué estrategias digitales funcionan mejor en qué contextos.
- Expertos (B2):** utiliza una gama de herramientas digitales con confianza, creatividad y crítica para mejorar sus actividades profesionales.
- Líderes (C1)** confían en un amplio repertorio de estrategias digitales flexibles, integrales y efectivas.
- Pioneros (C2):** usted es un experto en el uso de prácticas digitales y pedagógicas contemporáneas.

2. **¿Cuál de los siguientes campos de conocimiento y habilidades crees que es más útil para tu actividad docente?**

1 = *Extremadamente poco importante*, 5 = *Extremadamente importante*

- a) **Cómo repensar las fronteras de las clases explotando las potencialidades de las TIC.**

Extremadamente poco importante Extremadamente importante

1 2 3 4 5

- b) **Cómo desarrollar y diseñar un sistema efectivo de evaluación y evaluación para el aprendizaje a distancia.**

Extremadamente poco importante Extremadamente importante

1 2 3 4 5

- c) **Cómo aumentar la motivación de los estudiantes adultos utilizando tecnologías.**

Extremadamente poco importante Extremadamente importante

1 2 3 4 5

- d) **Cómo implementar de manera efectiva enfoques pedagógicos combinados, como el aprendizaje basado en proyectos y los episodios de aprendizaje situado.**

Extremadamente poco importante Extremadamente importante

1 2 3 4 5

3. **¿Qué tan funcionales son los materiales de aprendizaje de BoostClass 2.0 y las sugerencias de enseñanza para su práctica diaria?**

1= *Absolutamente no útil*, 5= *Extremadamente útil*

ON *Absolutely no útil* *Extremadamente útil*

1 2 3 4 5

Por favor, explique la motivación de su elección:

4. **¿El entorno de aprendizaje de Boostclass 2.0 era fácil de usar?**

1=Absolutamente difícil, 5=Extremadamente fácil

ON *U* *bsolutely* *no* *útil* 1 2 3 4 5 *Extremadamente útil*

Por favor, explique la motivación de su elección:

SECCIÓN: REFLEXIÓN SOBRE EL SISTEMA DE SEGUIMIENTO Y EVALUACIÓN Y LAS TECNOLOGÍAS DIGITALES

5. **¿Crees que puedes utilizar herramientas de evaluación digital para monitorear y evaluar el progreso de los estudiantes?**

- no monitoreo el progreso de aprendizaje de los estudiantes con herramientas digitales.
- creo que puedo usar el cuestionario en línea para verificar el progreso de los estudiantes.
- a menudo uso una variedad de herramientas digitales para rastrear el progreso de los estudiantes.
- utilizo sistemáticamente una variedad de herramientas digitales para rastrear el progreso de los estudiantes.

6. **¿Qué herramientas utiliza para monitorear y evaluar el desempeño de sus estudiantes en el aprendizaje a distancia?**

- Cuestionarios
- juegos
- Rúbricas
- Otros, specify _____

SECCIÓN: REFLEXIÓN SOBRE LA IMPLICACIÓN DEL ALUMNADO EN EL USO DE LAS TECNOLOGÍAS

7. ¿Crees que utilizarás las tecnologías digitales para permitir que los estudiantes participen activamente en el aula?

- En mi instituto/organización, no será posible involucrar activamente a los estudiantes.
- puedo involucrar activamente a los estudiantes, pero no usaré tecnologías digitales.
- En mi práctica docente, utilizaré materiales estimulantes como videos y animaciones.
- Mis estudiantes usarán herramientas digitales en el aula, por ejemplo, hojas de cálculo, juegos, cuestionarios
- Los estudiantes utilizarán sistemáticamente las tecnologías digitales para investigar, discutir y crear conocimiento.

8. ¿Crees que evaluarás el aprendizaje de tus estudiantes a través de la producción de contenido digital, por ejemplo, videos, grabaciones de audio, fotos, presentaciones digitales, blogs, wikis?

- En mi instituto/ organización, será imposible evaluar el aprendizaje de los estudiantes de esa manera.
- no creo que sea fácil hacerlo con mis alumnos.
- lo haré a veces, como una actividad de juego.
- La creación de contenido digital por parte de los estudiantes será una parte integral de sus estudios.
- Al ser una parte integral del aprendizaje de los estudiantes, aumentaré sistemáticamente el nivel de dificultad para desarrollar aún más sus habilidades.

SECCIÓN: REFLEXIÓN SOBRE LA IMPLEMENTACIÓN DE METODOLOGÍAS PBL Y ESL

9. Después de la formación, ¿cuáles son sus conocimientos generales, habilidades y competencias con respecto a las dos metodologías propuestas en la educación de adultos?

- a. Tengo una comprensión general y conocimiento de la implementación de la metodología PBL.

1 = *Muy bajo*, 5 = *Muy alto*

	1	2	3	4	5	
<i>Muy bajo</i>	<input type="radio"/>	<i>Muy alto</i>				

b. Tengo una comprensión general y conocimiento de la implementación de la metodología ESL.

1 = *Muy bajo*, 5 = *Muy alto*

	1	2	3	4	5	
<i>Muy bajo</i>	<input type="radio"/>	<i>Muy alto</i>				

c. Tengo la competencia para utilizar la metodología PBL.

1 = *Muy bajo*, 5 = *Muy alto*

	1	2	3	4	5	
<i>Muy bajo</i>	<input type="radio"/>	<i>Muy alto</i>				

d. Tengo la competencia para utilizar la metodología ESL.

1 = *Muy bajo*, 5 = *Muy alto*

	1	2	3	4	5	
<i>Muy bajo</i>	<input type="radio"/>	<i>Muy alto</i>				

10. **¿Crees que las sesiones de ABP serán factibles en tu aula?**

- Sí
- NO

En caso negativo, explique la motivación:

11. **¿Crees que las sesiones de ESL serán factibles en tu aula?**

- Sí
- NO

En caso negativo, explique la motivación:

ANEXO 7 – INFORME DEL PROFESOR



Impulsar las clases 2.0 para una enseñanza de alta calidad en la educación de adultos

Ref. cod. 2020-1-IT02-KA204-079329

Trabajo de proyecto de BoostClass 2.0

Informe del profesor



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.

INFORMACIÓN GENERAL	
Título del trabajo de su proyecto	
Autor	
Objetivos de aprendizaje <i>¿Cuáles son los principales objetivos de su proyecto? Trate de ser específico, particularmente en términos de competencias y habilidades que espera que sus estudiantes obtengan a través de este proyecto.</i>	
Competencias clave <i>Enumere aquí las competencias clave que se enseñarán y evaluarán.</i>	
Contexto/Problema/Escenario <i>(Por favor, explique el contexto/problema/escenario del trabajo del proyecto a realizar)</i>	
Idea del proyecto: <i>Por favor, describa su proyecto y explique cómo se conecta con la vida real (máximo 10 oraciones)</i>	
Pregunta de conducción:	
Asunto <i>¿Qué temas son relevantes para este proyecto?</i>	
Número de estudiantes <i>¿Cuántos alumnos van a participar en el proyecto?</i>	
Marco de tiempo/duración <i>¿Cuál es el marco de tiempo de este proyecto?</i>	

<p>Actividad</p> <p><i>Proporcione una visión general de las actividades que planeó y logró para este proyecto.</i></p> <p><i>Indique cómo pretendía trabajar con los estudiantes</i></p>	
<p>Recursos y herramientas</p> <p><i>¿Qué herramientas y recursos se requerirán? Elija y enumere la(s) herramienta(s) y explique cómo las usará en la descripción ampliada de las actividades a continuación.</i></p>	
<p>Resultados previstos</p> <p><i>Indique aquí si está planeando un producto o acción final.</i></p>	

PROCEDIMIENTO

Actividades

- *Proporcione una descripción general de las actividades que está planeando para este proyecto.*
- *Indique cómo tiene la intención de trabajar con los estudiantes. Si desea crear equipos de estudiantes o colaborar con otras escuelas o aulas, proporcione información relevante.*
- *Describa el procedimiento de trabajo, las herramientas que utilizará y explique el papel de los estudiantes y su rol.*

Monitorización

Describir las actividades realizadas para monitorear a los estudiantes durante la ejecución del proyecto (por ejemplo, observar el trabajo de los estudiantes en clase, incluida la dimensión social, usar un libro de registro o documentos similares donde también puede registrar sus actividades de seguimiento en función de su observación y retroalimentación espontánea de sus estudiantes, etc.)

Evaluación

¿Cómo se ha evaluado el resultado de los estudiantes? ¿Qué herramientas se han utilizado para evaluar el resultado de los estudiantes al final del PW? ¿Cómo sabrías si se han alcanzado los objetivos de aprendizaje?

CONCLUSIONES PARA LA IMPLEMENTACIÓN DE LA METODOLOGÍA EN EL AULA

Puntos débiles:

Puntos fuertes:

ANEXO 8 - CUESTIONARIO DEL ESTUDIANTE DESPUÉS DE LA IMPLEMENTACIÓN DEL TRABAJO DEL PROYECTO

Estimado estudiante,

Le rogamos que rellene el siguiente cuestionario preparado para la recogida de datos después de completar su formación *BoostClass 2.0 para una enseñanza de alta calidad en educación de adultos* dentro del Entorno de Aprendizaje BoostClass 2.0.

Gracias de antemano por su colaboración en esta tarea que solo requiere unos minutos, y esperamos que ayude al equipo del proyecto BoostClass 2.0 a mejorar los resultados del proyecto y su impacto.

Equipo del proyecto BoostClass 2.0

SECCIÓN: INFORMACIÓN GENERAL

1. **País (donde asiste a la capacitación):**

2. **¿Cuántos años tienes?**

- Menores de 25 años
- 25-29
- 30-39
- 40-49
- Más de 50
- Prefiero no contestar

3. **Género**

- Hembra
- Masculino
- Prefiero no contestar

4. **Por favor, escriba el nombre de la escuela o la organización donde asiste a la capacitación / curso / lecciones:**

5. **Describe el entorno de aprendizaje en el que asiste a la capacitación / curso / lecciones expresando su opinión para cada una de las siguientes declaraciones:**

a. **Hay una pizarra interactiva en cada aula**

1 = Absolutamente en desacuerdo, 5 = Absolutamente de acuerdo

Absolutamente en desacuerdo 1 2 3 4 5 *Absolutamente de acuerdo*

Absolutamente en desacuerdo *Absolutamente de acuerdo*

b. **En el aula, los estudiantes pueden usar diferentes dispositivos digitales (computadoras portátiles, tabletas y teléfonos inteligentes).**

Absolutamente en desacuerdo *Absolutamente de acuerdo*

1 = Absolutamente en desacuerdo, 5 = Absolutamente de acuerdo

Absolutamente en desacuerdo *Absolutamente de acuerdo*
Absolutamente en desacuerdo 2 3 4 5 *Absolutamente de acuerdo*

Absolutamente en desacuerdo *Absolutamente de acuerdo*

c. **La conexión a Internet de la escuela es estable y rápida**

Absolutamente en desacuerdo *Absolutamente de acuerdo*

1 = Absolutamente en desacuerdo, 5 = Absolutamente de acuerdo

Absolutamente en desacuerdo 2 3 4 5 *Absolutamente de acuerdo*

Absolutamente en desacuerdo *Absolutamente de acuerdo*

d. **Los estudiantes tienen acceso a dispositivos digitales en red en casa.**

Absolutamente en desacuerdo *Absolutamente de acuerdo*

1 = Absolutamente en desacuerdo, 5 = Absolutamente de acuerdo

Absolutamente en desacuerdo 2 3 4 5 *Absolutamente de acuerdo*

Absolutamente en desacuerdo *Absolutamente de acuerdo*

Absolutamente en desacuerdo *Absolutamente de acuerdo*

Absolutamente en desacuerdo *Absolutamente de acuerdo*

e. **La gestión escolar apoya la integración de las tecnologías digitales en el aula.**

1 = Absolutamente en desacuerdo, 5 = Absolutamente de acuerdo

Absolutamente en desacuerdo 2 3 4 5 *Absolutamente de acuerdo*

Absolutamente en desacuerdo *Absolutamente de acuerdo*

f. **La asignatura cursada promueve y apoya el uso de las tecnologías digitales en el aula.**

Absolutamente en desacuerdo *Absolutamente de acuerdo*
1 = Absolutamente en desacuerdo, 5 = Absolutamente de acuerdo

Absolutamente en desacuerdo 2 3 4 5 *Absolutamente de acuerdo*

Absolutamente en desacuerdo *Absolutamente de acuerdo*

g. **Muchos de mis compañeros usan tecnologías digitales en el aula.**

Absolutamente en desacuerdo *Absolutamente de acuerdo*
1 = Absolutamente en desacuerdo, 10 = Absolutamente de acuerdo

Absolutamente en desacuerdo 2 3 4 5 *Absolutamente de acuerdo*

Absolutamente en desacuerdo *Absolutamente de acuerdo*

SECCIÓN: REFLEXIÓN SOBRE LA EJECUCIÓN DEL TRABAJO DEL PROYECTO

Absolutamente en desacuerdo *Absolutamente de acuerdo*

6. **¿Gestionaste el trabajo del proyecto individualmente o en grupo?**

- Absolutamente en desacuerdo* *Absolutamente de acuerdo*
Individualmente
- En grupo

7. **¿Qué tipo de resultado le entregaste a tu maestro?**

- Vídeo
- Presentación en Power Point
- Blog/sitio web
- Ensayo
- Otros, por favor specify _____

b. **La experiencia fue...**

1 = Absolutamente débil, 5 = Excelente

Absolutamente débil 1 2 3 4 5 *Excelente*

Absolutamente débil *Excelente*

12. **Describe su experiencia de aprendizaje durante el trabajo del proyecto:**

Absolutamente débil *Excelente*

a. **Los contenidos de aprendizaje entregados por los profesores han sido más evidentes para mí.**

Absolutamente débil *Excelente*

1 = Totalmente en desacuerdo, 5 = Totalmente de acuerdo

Totalmente en desacuerdo 1 2 3 4 5 *Totalmente de acuerdo*

Totalmente en desacuerdo *Totalmente de acuerdo*

b. **Los contenidos de aprendizaje parecen ser más concretos y prácticos que antes.**

Totalmente en desacuerdo *Totalmente en desacuerdo, 5 = Totalmente de acuerdo* *Totalmente de acuerdo*

Totalmente en desacuerdo 1 2 3 4 5 *Totalmente de acuerdo*

Totalmente en desacuerdo *Totalmente de acuerdo*

c. **La forma de abordar los temas a estudiar hace que el tema sea más accesible.**

Totalmente en desacuerdo *Totalmente en desacuerdo, 10 = Totalmente de acuerdo* *Totalmente de acuerdo*

Totalmente en desacuerdo 1 2 3 4 5 *Totalmente de acuerdo*

Totalmente en desacuerdo *Totalmente de acuerdo*

Totalmente en desacuerdo *Totalmente de acuerdo*

Totalmente en desacuerdo *Totalmente de acuerdo*

- d. **La forma en que abordamos los temas a estudiar hace que el tema sea más divertido.**

1 = Totalmente en desacuerdo, 5 = Totalmente de acuerdo

Totalmente en desacuerdo 1 2 3 4 5 *Totalmente de acuerdo*

Totalmente en desacuerdo *Totalmente de acuerdo*

- e. **El método utilizado me ayudó a usar mi creatividad y ser original.**

1 = Totalmente en desacuerdo, 5 = Totalmente de acuerdo

Totalmente en desacuerdo 1 2 3 4 5 *Totalmente de acuerdo*

Totalmente en desacuerdo *Totalmente de acuerdo*

- f. **El método utilizado podría ser un buen incentivo para estudiar y aprender nuevos conceptos.**

1 = Totalmente en desacuerdo, 5 = Totalmente de acuerdo

Totalmente en desacuerdo 1 2 3 4 5 *Totalmente de acuerdo*

Totalmente en desacuerdo *Totalmente de acuerdo*

- g. **No me siento cómodo usando este método.**

1 = Totalmente en desacuerdo, 5 = Totalmente de acuerdo

Totalmente en desacuerdo 1 2 3 4 5 *Totalmente de acuerdo*

Totalmente en desacuerdo *Totalmente de acuerdo*

- h. **El uso de la tecnología en los estudios ha aumentado mi interés.**

1 = Totalmente en desacuerdo, 5 = Totalmente de acuerdo

Totalmente en desacuerdo 1 2 3 4 5 *Totalmente de acuerdo*

Totalmente en desacuerdo *Totalmente de acuerdo*

Totalmente en desacuerdo *Totalmente de acuerdo*

13. Por favor, exprese su juicio general sobre las actividades realizadas.

a. ¿Qué fase de las actividades te gustó más?

b. ¿Qué fase de las actividades te gustó menos?
