ENSEÑANZA DE COMPETENCIAS 2BDIGITAL, APRENDIZAJE Y METODOLOGÍA DE EVALUACIÓN

Metodología en línea para el desarrollo de competencias transversales en FP

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

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.

Descargo de responsabilidad

La responsabilidad sobre la información y opiniones expuestas en este informe recae enteramente sobre los autores.

Se autoriza la reproducción siempre que se cite la fuente.

La información contenida en nuestros trabajos publicados ha sido obtenida de los autores de fuentes que se consideran fiables. Sin embargo, ni este consorcio ni sus autores garantizan la exactitud o integridad de la información publicada en este documento, ni este consorcio ni sus autores serán responsables de cualquier error, omisión o reclamo por daños, incluidos daños ejemplares, que surjan del uso, la incapacidad de uso, o con respecto a la exactitud o suficiencia de la información contenida en las publicaciones de este consorcio.

Titulo del documento	Metodología en línea para el desarrollo de competencias transversales en FP
Disponible en	https://
Salida intelectual	IO2
Nivel de difusión	*Confidencial/Limitado*
Descripción	Enseñanza de competencias 2BDigital, aprendizaje y evaluación, documento integrado

Versión	Fecha	Autores	Colaboradores	Revisores
1	03/10/22	Hazel Israel Karine Oganisjana	Chrystalla Panagi Aurora Carrasco Silvia Rodríguez	Bárbara Bublé Inta Baranovska Guntra Kaufmane Aina Spaca Jyoti Gupta

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

El apoyo de la Comisión Europea para la producción de esta publicación no constituye una aprobación del contenido que refleja únicamente las opiniones de los autores, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en el mismo.

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

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.

CONTENIDO

Aprendizaje emprendedor en un entorno digital 4
Qué encontrarás en este documento 5
Esquema del seminario de capacitación: descripción general del método y formas de usarlo. 6
SPRINT 1. AUTOCONOCIMIENTO PARA ROMPEHIELOS - ¡CONÓCENOS! 8
SPRINT 2. FUNCIONES DE EQUIPO: LAS CARAS DE LA INNOVACIÓN 12
SPRINT 3: Nuestra mente colmena. 16
SPRINT 4: Hackathon. Empresa social digital. 20
SPRINT 5: Repetición e implementación: creación de prototipos y presentación. 24
Seminario de reflexión y reconocimiento. 27
Orientación de los profesores 28
Enlaces a otras herramientas útiles 53
ANEXO1. Metodología y herramientas para la evaluación de las competencias transversales digitales 55

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

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.

APRENDIZAJE EMPRENDEDOR EN UN ENTORNO DIGITAL

La crisis del COVID-19 ha hecho aún más evidente lo global, inestable, volátil y cada vez más tecnológico y dependiente que son nuestra sociedad y nuestro mercado laboral, enfatizando la urgente necesidad de que las personas desarrollen competencias para adaptarse constantemente al cambio y a lo digital, en el modo de vivir, trabajar y aprender.

Esta transición digital ha ejercido mucha presión sobre el sistema educativo, obligándolo a presentar soluciones inmediatas de enseñanza y aprendizaje a distancia que a menudo sacaron tanto a los docentes como a los alumnos de su zona de confort, con docentes que convirtieron las aulas físicas en entornos de aprendizaje digital de la noche a la mañana, y estudiantes adaptándose a los nuevos entornos de aprendizaje en línea en un tiempo récord. Los docentes se han esforzado por aprovechar el potencial de las tecnologías digitales para brindar una experiencia de aprendizaje electrónico efectiva a sus alumnos y los alumnos no siempre han tenido las competencias digitales, personales y transversales específicas para mantenerse al día con el aprendizaje digital. Este es particularmente el caso de los que abandonan prematuramente la educación y la formación.

Los programas de FP deberían ayudar a retener en la educación y en la formación a los alumnos que abandonan la educación general y preparar una transición satisfactoria de los alumnos al mercado laboral. Este programa de formación está creado para profesores, con un claro enfoque en los estudiantes. La metodología que se establece aquí describe un proceso y un enfoque que ofrece la oportunidad de desarrollar las competencias establecidas en el marco 2BDigital. Los enfoques tienen como objetivo proporcionar experiencias de aprendizaje atractivas, útiles y significativas arraigadas en las necesidades, intereses, experiencias y aspiraciones de los alumnos para los que está diseñado.

El diseño de aprendizaje de este programa pretende ser poderoso, ya que está vinculado a las prioridades urgentes de nuestro tiempo a través de los ODS. En estos tiempos ansiosos, con problemas de salud mental juvenil en aumento, la invitación a abordar y resolver los problemas perversos de nuestra era es positiva y constructiva de manera directa, colaborativa y creativa.

Las experiencias de aprendizaje tienen como objetivo empoderar a los jóvenes con agencia en su aprendizaje, invitándolos a contribuir al qué, por qué y cómo de su aprendizaje, ya que lo necesitarán en la vida y el trabajo. De manera similar, se requiere que los estudiantes asuman una mayor responsabilidad por su aprendizaje para promover la propiedad del desarrollo de competencias para toda la vida.

El diseño de aprendizaje tiene como objetivo activar a los estudiantes como creadores de valor en sus comunidades, mientras exploran formas en las que pueden ayudar a otros a crear un mundo mejor. El enfoque en la ciudadanía y el pensamiento y la acción éticos genera confianza, pertenencia y un sentido de responsabilidad.

El aprendizaje colaborativo en la estructura del programa aprovecha el potencial social y la motivación de los jóvenes, proporcionando espacios seguros y apoyados para que los alumnos ensayen importantes habilidades de empleabilidad como la comunicación y la gestión de personas.

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

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.

Las herramientas y los enfoques no pretenden ser prescriptivos, sino actuar como una guía para los docentes con menos experiencia o para aquellos que prefieren seguir pasos claros. Se invita a los profesores a adaptar y adoptar los enfoques que consideren oportunos y se anima a experimentar con una mayor variedad de métodos. A continuación, hay enlaces a recursos educativos abiertos que describen los elementos clave y los pasos de diferentes enfoques.

QUÉ ENCONTRARÁS EN ESTE DOCUMENTO

Esta guía propone una metodología para enseñar, desarrollar y evaluar competencias digitales transversales para aprender, trabajar y vivir en el mundo digital.

Siguiendo los principios de metodologías ágiles como SCRUM y centrándonos en el aprendizaje basado en proyectos, ofrecemos un programa para fomentar el emprendimiento social centrado en los retos de los ODS mientras se desarrollan competencias clave como la colaboración en entornos digitales, la creación de contenidos o el bienestar online.

En la guía encontrarás:

- ✓ Un primer seminario para docentes: Aquí explicamos la metodología, herramientas y procedimientos para desarrollar y evaluar las competencias.
- ✓ Una ficha resumen para desarrollar, paso a paso, cada uno de los 5 sprints. Contiene enlaces a las actividades clave y horarios sugeridos.
- ✓ Una ficha resumen y una guía para desarrollar el seminario de reflexión y reconocimiento para concluir la metodología.
- ✓ Orientación al profesorado correspondiente a cada sprint: información más detallada para facilitar el desarrollo de cada uno de los sprints a partir de un mayor conocimiento del tema a abordar y los enfoques que lo promueven.
- ✓ Enlaces a otras herramientas y recursos en línea que pueden ser útiles para la enseñanza en línea.
- ✓ La metodología completa de evaluación de competencias propuesta con enfoques alternativos para una evaluación cuantitativa y una explicación más detallada.

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

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.

ESQUEMA DEL SEMINARIO DE FORMACIÓN: DESCRIPCIÓN GENERAL DEL MÉTODO Y FORMAS DE USARLO.

El seminario de formación es un programa de enseñanza de un día para proporcionar a los educadores una visión general de la formación. Esta formación incluye una breve descripción general del desarrollo y el diseño, pero se centra más en el educador como alumno, para permitir que los alumnos participen en la capacitación desde la perspectiva del alumno.

OBJETIVOS	Objetivos basados en tareas: ● Presentar a los participantes el método general y la justificación de apoyo. ● Brindar a los maestros la oportunidad de hacer preguntas sobre el método. ● Generar interés, motivación y energía por el método y el potencial del aprendizaje en línea y el desarrollo de competencias.
VISIÓN GENERAL	Esta sesión tiene como objetivo presentar a los participantes la metodología y la estructura de la capacitación, mapeando cómo encajan los diferentes elementos para apoyarse y enriquecerse mutuamente. Los participantes trabajarán juntos para compartir opiniones y experiencias, hacer preguntas y prepararse para las formas de trabajar en línea para apoyar la colaboración efectiva y el bienestar. El seminario consta de seis fases: 1. Introducción al proyecto y a la estructura 2. Introducción a la metodología 3. Introducción a la metodología de evaluación 4. Descripción general del contenido del sprint 5. Detalle del seminario de reflexión, evaluación y reconocimiento 6. Evaluación de reflexión, portafolio e insignias 7. El papel del moderador
TAMAÑO DEL GRUPO	Los grupos pueden ser organizados de cualquier tamaño

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

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.

TIEMPO	4-5 horas
RECURSOS Y HERRAMIENTAS NECESARIAS	En línea: Zoom/Teams/Google meet, P1_2BLISTA DE REPRODUCCIÓN DE INTRODUCCIÓN DIGITAL.pptx Jamboard Energizantes en línea
PREPARACIÓN	El profesor o moderador presenta la descripción general y el propósito de la actividad, es decir, presenta a los maestros el proyecto, el marco y el método. El seminario consta de seis fases: 1. Introducción al proyecto y al marco 2. Introducción a la metodología 3. Introducción a la metodología de evaluación 4. Resumen del contenido del sprint 5. Detalle del seminario de reflexión, evaluación y reconocimiento 6. Evaluación y portafolio de reflexión 7. El papel del moderador
IMPLEMENTACIÓN	1. Introducción al proyecto y al marco P1_2BLISTA DE REPRODUCCIÓN DE INTRODUCCIÓN DIGITAL.pptx 2. Introducción a la metodología P2-2BINTRODUCCIÓN DIGITAL A LA METODOLOGÍA.pptx Ejercicios del profesor: • Completar la autoevaluación y establecer metas • Ikigai en grupo completo • Crear criterios de éxito para la experiencia de formación • Identificar prioridades de comportamiento e interacción cuando se trabaja en línea en grupos • Cuestionario de personalidad completo • Identificar empresas que trabajan con los ODS • Lienzo comercial completo • Crear criterios de éxito para la empresa social digital

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

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.

PAPEL DEL DOCENTE COMO MODERADOR	Ejercicio en el que los alumnos convierten ejemplos negativos en consejos positivos Ejercicio de facilitación: creación de consejos
EVALUACIÓN	Introducción a la metodología de evaluación P3-2BINTRODUCCIÓN DIGITAL A LA METODOLOGÍA DE EVALUACIÓN .pptx 4. Seminario de Reflexión y Reconocimiento Ejercicios del profesor: • Completar una hoja de viaje para la experiencia de formación • Tablero completo de 2 estrellas y deseos Reclama una insignia

SPRINT 1. AUTOCONOCIMIENTO ROMPEHIELOS - ¡CONÓCENOS!

OBJETIVOS	Objetivos basados en tareas: • identificar la competencia personal en un entorno digital • relacionar la competencia con las experiencias holísticas de la vida • comprender reconocer y dar cabida a diversas competencias, intereses y necesidades dentro de un grupo • reflexionar y evaluar el desarrollo de competencias a través de dar y recibir feedback
VISIÓN GENERAL	Esta sesión tiene como objetivo presentar a los participantes entre sí y el modelo digital Ikigai para reflexionar más sobre sus intereses, talentos, motivaciones y valores digitales hacia el aprendizaje, el trabajo y la vida en un mundo en línea. Los participantes trabajarán juntos para compartir opiniones y experiencias, para entenderse a sí mismos y entre ellos más claramente e identificar formas de trabajar en línea para apoyar la colaboración efectiva y el bienestar. El sprint consta de seis fases: 1.Competencia – autoanálisis

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

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.

	2.Establecer objetivos individuales para la actividad. 3.Ikigais individuales 4.Construyendo un equipo – completando un grupo Ikigai 5. Presentación grupal: presentación de la identidad del grupo 6. Crear reglas para el aprendizaje y el trabajo en línea 7.Evaluación de reflexión y portafolio
TAMAÑO DEL GRUPO	Los grupos se pueden organizar de cualquier tamaño
TIEMPO	2-3 horas
RECURSOS Y HERRAMIENTAS NECESARIAS	En línea: Zoom/Teams/Google meet Encuesta Ikigai Ikigai autorreflexión Mural Ikigai Plantilla de grupo Ikigai Portfolios (crear uno por estudiante)
PREPARACIÓN	El profesor presenta la descripción general y el propósito de la actividad, verificando que todos los participantes puedan acceder y usar las herramientas digitales. 1. Establecer objetivos individuales para la actividad. Competencia – autoanálisis: debes haber creado una cuenta y un grupo de alumnos. Deberías haberles enviado el cuestionario con antelación. 2. Establecer objetivos individuales para la actividad. Cada participante debe completar el diagnóstico e identificar sus 5 fortalezas principales en entornos digitales utilizando el marco como relevante para su área de estudio u objetivos de aprendizaje. Los individuos identifican de 1 a 3 objetivos en los que centrarse en el primer sprint.

IMPLEMENTACIÓN
Ikigais individuales El profesor explica el concepto de Ikigai digital. Después de la autoevaluación, los estudiantes tienen la oportunidad de reflexionar sobre sus resultados y asignar sus competencias a un modelo Ikigai individual, aclarando sus objetivos y prioridades de competencia. Ikigai autorreflexión

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

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.

En parejas - El profesor coloca a los alumnos en pequeños grupos de 4-5 (o más grandes según el tamaño del grupo completo).

El profesor explica que cada grupo debe crear una identidad y un perfil de grupo para presentarse al resto de la clase. Todo el grupo identificará los criterios de éxito para la identidad e introducción del grupo.

Cada grupo recopila las 5 fortalezas principales de los miembros del grupo, como se muestra en el diagnóstico. El grupo discute sus hallazgos de la autoevaluación y completa un perfil de Ikigai grupal, asignando sus competencias individuales a los diferentes segmentos de Ikigai para crear un perfil grupal.

Plantilla de grupo Ikigai

Presentación grupal: presentación de la identidad del grupo

Discusión de todo el grupo sobre lo que constituye una buena presentación introductoria para crear criterios de éxito.

Para presentar su grupo a otros participantes, cada grupo crea una presentación de 5 minutos para compartir su perfil de grupo Ikigai. El grupo reflexiona sobre los detalles del perfil del grupo Ikigai para crear un nombre, un logotipo/imagen, un tema musical, una declaración de misión y una descripción de la pasión, misión, vocación y profesión potencial del grupo. Cada grupo presenta su perfil de grupo.

Creación de reglas para el aprendizaje y el trabajo en línea

El profesor le pide al grupo que reflexione sobre la experiencia de aprender en línea en esta actividad.

Se pueden pedir siguientes preguntas:

¿Qué disfrutas y encuentras fácil cuando trabajas en un grupo en línea?

¿Qué no disfrutas y encuentras difícil cuando trabajas en un grupo en línea?

¿Qué partes lo hicieron fácil?

¿Qué partes lo hicieron desafiante?

¿Qué has aprendido?

¿Qué problemas y desafíos pueden experimentar las personas en línea en relación con la comunicación y la colaboración (comportamentales, no técnicos)? Cada alumno identifica 5 reglas de comportamiento positivo para apoyar y promover el aprendizaje y el bienestar cuando aprenden y trabajan en línea, lo que ayuda a abordar los desafíos identificados.

Los alumnos se colocan en parejas para compartir reglas individuales, negociar y acordar 5 reglas.

Todo el grupo se reúne para compartir y acordar reglas, incluido cuántas debe haber.

Las reglas se ponen en forma digital como un contrato o un conjunto de expectativas para aprender y

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

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.

trabajar en línea.

Los grupos deben ponerse de acuerdo sobre la sanción si alguien infringe las reglas.

EVALUACIÓN

Desarrollar criterios de éxito compartidos para respaldar la evaluación de la tarea y aclarar los requisitos de la tarea

Los estudiantes hablan y acuerdan los criterios de éxito para la tarea. Los criterios de éxito establecen lo que incluirá y será un buen resultado. La charla para identificar y acordar criterios aclara los requisitos de la tarea para los estudiantes y promueve la participación de los estudiantes en la tarea a medida que contribuyen a darle forma, en formas que son relevantes, atractivas y apropiadas para el nivel y la edad de su grupo. Los criterios de éxito ayudan a los estudiantes a saber cómo es el éxito. Cuando los estudiantes saben esto, es más probable que planifiquen y pronostiquen, establezcan metas y adquieran un sentido más sólido de cómo juzgar su propio progreso. Los criterios de éxito también brindan a los estudiantes la oportunidad de evaluar su propio aprendizaje.

John Hattie Intenciones de aprendizaje y criterios de éxito (inglés con subtítulos disponibles en español)

Reflexión individual vinculada a las competencias

(Nota de voz del diario que reflexiona sobre los detalles de la tarea)

El alumno completa el diario de aprendizaje en línea que refleja las diferencias entre el Ikigai grupal y los resultados individuales, incluidas las competencias que les gustaría desarrollar más (si se cumplieron los objetivos o no).

En un scrum individual, los alumnos identifican de 1 a 3 competencias que desarrollaron durante las actividades de aprendizaje y de 1 a 3 objetivos, es decir, competencias que desean desarrollar en el próximo sprint, invitando al feedback de los compañeros de equipo.

Reflexión del equipo vinculada a la tarea

Los individuos comparten lo que sienten que todo el grupo hizo bien en el Sprint 1 e identifican una forma en que el equipo puede mejorar en el Sprint 2 (usando criterios de éxito). La evaluación por pares es razonable de la siguiente manera:

A través de una discusión grupal en Microsoft Teams o salas de reuniones de Zoom, uno por uno cada estudiante recibe feedback de sus compañeros de grupo sobre su desempeño general:

- lo que hizo bien en ese sprint;
- lo que recomiendan prestar atención en los próximos sprints relacionados con las competencias digitales previstas a desarrollar.

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

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.

Evaluación y portafolio de reflexión de competencias

Los estudiantes revisan los resultados de la tarea para identificar y evaluar los objetivos de competencia que desarrollaron, seleccionando ejemplos para incluir en un portafolio digital en línea.

De esta manera, el portafolio de competencias tiene una progresión del desarrollo de competencias, la reflexión individual y la evaluación por pares.

INSPIRACIÓN

SPRINT 2. FUNCIONES DE EQUIPO: LAS CARAS DE LA INNOVACIÓN

OBJETIVOS	Objetivos basados en tareas: • para identificar sus rasgos de personalidad o los de sus alumnos relevantes para el desarrollo de competencias • para explorar diferentes roles dentro de un equipo • para planificar un proyecto asignando roles dentro de un equipo basado en fortalezas e intereses • continuar revisando y evidenciando el desarrollo de competencias en relación con los objetivos personales, respondiendo al feedback, para identificar los próximos pasos y objetivos de mejora de competencias
VISIÓN GENERAL	¿Cuáles son los diferentes roles que los estudiantes pueden asumir cuando trabajan en equipo? ¿Qué oportunidades existen para que los miembros individuales del equipo trabajen en sus fortalezas? En esta parte, ayudarás a tus alumnos a completar el cuestionario de Estilo de Vida Digital. Después, comparte tus resultados con el resto de tu equipo/grupo/clase. Al hacer esto, podrás asignarles roles en función de sus fortalezas individuales. Usando un ejemplo de práctica, los alumnos desarrollan un plan que identifica quién necesita hacer qué y cuándo, con el objetivo de asignar tareas de acuerdo

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

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.

	con los hallazgos y fortalezas de la evaluación, y también proporciona una justificación para la toma de decisiones en torno a la asignación de tareas. Este sprint consta de seis fases: 1. Establecer metas de aprendizaje, dar y recibir feedback 2. Cuestionario completo 3. Discutir resultados 4. Ejercicio de planificación de proyectos 5. Presentar resultados 6. Evaluación de reflexión y portafolio
TAMAÑO DEL GRUPO	Los grupos se pueden organizar en cualquier tamaño
TIEMPO	2-3 horas
RECURSOS Y HERRAMIENTAS NECESARIAS	En línea: Zoom/Teams/Google meet, Encuesta de estilo de vida digital ¿Cuál es tu estilo de vida digital?, Portfolios Jamboard Formulario en línea para crear contrato Trello, Asana, para la planificación de proyectos
PREPARACIÓN	El capacitador presenta la descripción general y el propósito de la actividad: identificar las fortalezas individuales y cómo explotar mejor estas fortalezas cuando se trabaja en equipo. Todo el grupo identifica los criterios de éxito para la planificación y la gestión eficaz del grupo. Hay muchos vídeos y encuestas alternativas disponibles en línea que explican los estilos de vida y las preferencias del comportamiento digital en línea. Hemos seleccionado este: ¿Cuál es tu estilo de vida digital? Y otras dos buenas opciones son: https://www.srl-o.com/ https://www.qzzr.com/widget/quiz/fi9xdWl6emVzLzQ0MTU3OA

IMPLEMENTACIÓN
1. Establecer objetivos individuales para la actividad.

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

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.

En un scrum grupal, los alumnos comparten de 1 a 3 competencias que pretenden desarrollar durante la tarea, invitando a los compañeros a recibir comentarios sobre cómo mejorar la competencia.

Cada grupo recuerda a sus integrantes el objetivo del equipo identificado al final del Sprint 1 y aclara qué pasos podría necesitar tomar el equipo para desarrollar/practicar/lograr este objetivo.

2.Cuestionario completo

Los alumnos completan el cuestionario de estilo de vida digital para identificar su "tipo".

1. Discutir hallazgos

Los alumnos comparten y discuten sus resultados en sus grupos respondiendo a las preguntas:

- ¿Con qué rasgos estoy satisfecho?
- ¿Qué me ha sorprendido?
- ¿Qué tipo de tareas disfruto y encuentro fáciles?
- ¿Qué tipo de tareas no disfruto y encuentro difíciles?

2. Ejercicio de planificación de proyectos

Los estudiantes recopilan una lista de 5 proyectos potenciales, que se vinculan con sus pasiones y misiones identificadas en el Ikigai. Asegúrate de que todo el grupo encuentre el proyecto elegido interesante, atractivo y relevante (p. ej., organiza un concurso en línea, un concierto en línea para mostrar el talento local, un mercado de temporada en línea para artesanos locales, una competencia de juegos en línea) vincula esto a sus intereses y pasiones ligadas a la solución social.

Cada grupo selecciona un proyecto y crea un plan de ''Qué y Quién'' sobre este mismo. El plan debe incluir las tareas que deben hacerse y por quién. El grupo debe asignar tareas de acuerdo con las fortalezas y tipos identificados en el cuestionario. El grupo debe crear un flyer promocional y un enlace de registro en línea que funcione para su evento.

Es posible que los grupos contengan miembros con habilidades similares o que los grupos no contengan las habilidades y características requeridas por las tareas tal como son percibidas. Esta situación refleja la vida real y se debe alentar a los alumnos a identificar cómo se apoyarán mutuamente para superar estos desafíos.

Herramientas en línea sugeridas para usar en la planificación de proyectos:

- Clickup
- Trello
- Asana

3. Presentar resultados

Luego, cada grupo presenta su planificación y asignación de tareas a toda la clase y describe el razonamiento detrás de su toma de decisiones.

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

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.

EVALUACIÓN

Desarrollar criterios de éxito compartidos para respaldar la evaluación de la tarea y aclarar los requisitos de esta

Los estudiantes hablan y acuerdan los criterios de éxito para la tarea. Los criterios de éxito establecen lo que incluirá y será determinado como un buen resultado. La charla para identificar y acordar criterios aclara los requisitos de la tarea para los estudiantes y promueve la participación de los estudiantes en la tarea a medida que contribuyen a darle forma, en formas que son relevantes, atractivas y apropiadas para el nivel y la edad de su grupo.

John Hattie Intenciones de aprendizaje y criterios de éxito (inglés con subtítulos disponibles en español)

Reflexión individual vinculada a las competencias

(Nota de voz del diario que reflexiona sobre los detalles de la tarea)

El alumno completa el diario de aprendizaje en línea reflexionando sobre los roles del grupo y su rol asignado, identificando qué competencias les gustaría desarrollar más (si se cumplieron los objetivos o no).

Reflexión del equipo vinculada a la tarea

Los individuos comparten lo que sienten que todo el grupo hizo bien en el Sprint 2 e identifican una forma en que el equipo puede mejorar en el Sprint 3 (usando criterios de éxito). La evaluación por pares es razonable de la siguiente manera:

A través de una discusión grupal en Microsoft Teams o salas de reuniones de Zoom. Uno por uno cada estudiante recibe feedback de sus compañeros de grupo sobre su desempeño general:

- lo hizo bien en ese sprint;
- lo que recomiendan prestar atención en los próximos sprints relacionados con las competencias digitales previstas a desarrollar.

Evaluación y portafolio de reflexión de competencias

Los estudiantes revisan la evidencia de la tarea para identificar y evaluar los objetivos de competencia que desarrollaron, seleccionando evidencia para incluir en un portafolio digital en línea.

De esta manera, el portafolio de competencias tiene evidencia del desarrollo de las mismas, la reflexión individual y la evaluación por parte del equipo.

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

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.

SPRINT 3: NUESTRA MENTE COLMENA

OBJETIVOS	Objetivos basados en tareas: ● identificar las necesidades de los usuarios en un entorno digital ● identificar y evaluar soluciones para satisfacer esas necesidades ● reconocer cómo la empresa social aborda los ODS ● obtener y evaluar comentarios para repetir el desarrollo de soluciones ● reflexionar y evaluar el desarrollo de competencias a través de dar y recibir feedback
VISIÓN GENERAL	¿Qué problema social es la idea más interesante e importante para trabajar en nuestro grupo? ¿Cómo podemos resolver el problema? ¿Quién es el grupo objetivo para el que estamos resolviendo el problema? ¿Existen soluciones similares de las que podamos aprender? ¿Qué están haciendo las empresas sociales existentes para abordar los desafíos de los ODS? ¿Qué es lo nuevo en nuestra solución? ¿Qué comentarios hemos recibido del grupo objetivo? Los alumnos identifican y analizan problemas significativos y tratan de elaborar soluciones, desarrollando opciones y evaluando opciones en relación con la necesidad, el problema y/o el grupo objetivo Este sprint consta de siete fases: 1. Establecer metas de aprendizaje, dar y recibir feedback 2. Lista de reproducción invertida ODS que revisa estudios de casos de buenas empresas sociales 3. Identificación de problemas – *Brainstorm* o 'lluvia de ideas' sobre necesidades/problemas en el entorno digital 4. Piensa, empareja, comparte 5. Valoración de opciones de grupo 6. Presentación de grupo **7.** Portfolio de evaluación de reflexión
TAMAÑO DEL GRUPO	Los grupos se pueden organizar en cualquier tamaño
TIEMPO	2-3 horas
RECURSOS Y HERRAMIENTAS NECESARIAS	En línea: Zoom/Teams/Google meet, Portfolios Herramientas de lluvia de ideas: jamboard; miro, mural. Herramientas de votación en línea: pollunit, menti
PREPARACIÓN	El mediador presenta la descripción general y el propósito de la actividad, es decir, generar múltiples soluciones a problemas globales como se establece en los ODS,

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

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.

vinculando las prioridades y fortalezas digitales individuales y grupales con problemas digitales específicos de interés para el grupo.

Todo el grupo identifica los criterios de éxito para el desarrollo de una solución eficaz. Esta es la oportunidad para que el grupo aclare los resultados de aprendizaje de esta actividad que consiste en generar múltiples soluciones a un problema o asunto que podría tener una solución digital.

Por lo tanto, los criterios de éxito deben enfatizar las formas de trabajar para apoyar la lluvia de ideas y la necesidad de muchas ideas.

META 6: AGUA LIMPIA Y SANEAMIENTO
Hay muchos recursos disponibles en línea que ilustran la empresa social y los ODS que se pueden adaptar a audiencias específicas.

1. Establecer metas de aprendizaje, dar y recibir feedback

En un scrum grupal, los alumnos comparten de 1 a 3 competencias que pretenden desarrollar durante la tarea, invitando a los compañeros a recibir comentarios sobre cómo mejorar la competencia.

Cada grupo se recuerda a sí mismo el objetivo del equipo identificado al final del Sprint 2 y aclara qué pasos podría necesitar tomar el equipo para desarrollar/practicar/lograr este objetivo.

2. Aprendizaje completo sobre empresa social y ODS

Los alumnos completan el aprendizaje para desarrollar el conocimiento y la comprensión de los ODS y la empresa social

IMPLEMENTACIÓN

1. Problema de identificación

Todo el grupo hace una lluvia de ideas sobre cuestiones y problemas locales relacionados con los resultados del grupo Ikigai (o preguntas relevantes para el aprendizaje del curso), por ejemplo, espacio para jugar, brecha de género en la representación política local, disponibilidad de alimentos saludables y asequibles para los niños, superpoblación de gatos.

2. Piensa, empareja, comparte

Los estudiantes se agrupan y piensan individualmente en 5 temas que más les preocupan/preguntas que quieren responder. Este puede ser el mismo grupo si los objetivos del equipo se van a desarrollar durante todo el ciclo de sprints o puede ser una agrupación diferente para desafiar a los estudiantes a trabajar de manera efectiva con el grupo de clase más amplio.

El maestro pone a los alumnos en parejas para acordar una lista de 5 temas que les gustaría resolver.

3. Valoración de opciones de grupo

1. Los estudiantes deciden en qué problema quieren trabajar.
2. Generan y elaboran diversas opciones/soluciones digitales creativas, aclarando quiénes serán el grupo objetivo/usuarios potenciales.

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

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.

3. Comparan sus soluciones con las existentes, realizando una revisión del mercado, decidiendo cómo crear novedad y/o destacar (argumento único de venta)
4. Comunican sus 2 evaluaciones preferidas, delineando la justificación de la elección, con todo el grupo o los usuarios potenciales para obtener sus comentarios y evaluación de la solución para ayudar al grupo a informar la toma de decisiones y la selección de una idea/solución para llevar adelante.

4. La decisión final

Cada grupo crea una encuesta digital para invitar a votar a todo el grupo por sus soluciones e ideas preferidas para informar la toma de decisiones final y la elección del mejor curso de acción.

EVALUACIÓN

Desarrollar criterios de éxito compartidos para respaldar la evaluación de la tarea y aclarar los requisitos de la tarea

Los estudiantes acuerdan los criterios de éxito para la tarea. Los criterios de éxito establecen lo que incluirá y será un buen resultado. Los estudiantes identifican y acuerdan criterios para así generar los requisitos de la tarea y promover la participación de los estudiantes en la tarea a medida que contribuyen a darle forma, de manera que sean relevantes, atractivas y apropiadas para el nivel y la edad de su grupo.

John Hattie Intenciones de aprendizaje y criterios de éxito (inglés con subtítulos disponibles en español)

Reflexión individual vinculada a las competencias

(Nota de voz del diario que reflexiona sobre los detalles de la tarea)

Los alumnos completas el diario de aprendizaje en línea que refleja las soluciones del grupo, la presentación y la toma de decisiones, identificando qué competencias les gustaría desarrollar más (si se cumplieron los objetivos o no).

Reflexión del equipo vinculada a la tarea.

Los individuos comparten lo que sienten que todo el grupo hizo bien en el Sprint 3 e identifican una forma en que el equipo puede mejorar en el Sprint 4 (usando criterios de éxito). La evaluación por pares es razonable de la siguiente manera:

A través de una discusión grupal en Microsoft Teams o salas de reuniones de Zoom. Uno por uno cada estudiante recibe feedback de sus compañeros de grupo sobre su desempeño general:

- qué se hizo bien en ese sprint;
- qué recomiendan prestar atención en los próximos sprints relacionados con las competencias digitales previstas a desarrollar.

Evaluación y portafolio de reflexión de competencias

Los estudiantes revisan los resultados de la tarea para identificar y evaluar los objetivos de

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

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.

competencia que desarrollaron, seleccionando ejemplos para incluir en un portafolio digital en línea.

De esta manera, el portafolio de competencias refleja el progreso del desarrollo de competencias, la reflexión individual y la evaluación por pares.

RECURSOS ADICIONALES NECESARIOS EN ESTE SPRINT

Lista de reproducción para ODS o enlaces a videos de YouTube existentes

· La lección más grande del mundo (globalgoals.org)

· Pagina inicial - Go Goals! SDG board game (go-goals.org)

· Portada - Desarrollo Sostenible (un.org)

· https://empatico.org/

· Espanol Archive - The Global Goals

Diferentes herramientas de lluvia de ideas: Jamboard, Mural

· Minecraft, Kahoot! & Quizziz para aumentar la participación de los estudiantes aprovechando su mente de juego a través del aprendizaje basado en juegos y la gamificación.

· OneNote, Wakelet y Flipgrid para la colaboración asíncrona dentro del aula y, de hecho, más allá, ¡en todo el mundo!

· Microsoft Teams y Skype en el aula para el aprendizaje sincrónico.

· Flipgrid para Student Choice & Voice - para desarrollar Student Agency.

· Microsoft PowerPoint con Recording, Sway, Moviemaker, Video Editor, Paint 3D y Adobe Creative Cloud dirigido por Adobe Spark para fomentar la expresión creativa.

Plantillas para valoración de opciones

Esta es una oportunidad para que los estudiantes creen una plantilla para ellos mismos. La plantilla debe incluir de 1 a 5 opciones, con una lista de ventajas y desventajas de cada opción y una recomendación general con algunas conclusiones.

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

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.

SPRINT 4: HACKATHON. EMPRESA SOCIAL DIGITAL.

OBJETIVOS	Objetivos basados en tareas: ● identificar las necesidades de los usuarios en un entorno digital ● identificar y evaluar soluciones para satisfacer esas necesidades ● reconocer cómo la empresa social aborda los ODS ● obtener y evaluar comentarios para repetir el desarrollo de soluciones ● reflexionar y evaluar el desarrollo de competencias a través de dar y recibir feedback
VISIÓN GENERAL	¿Qué es un hackathon? ¿Qué solución digital podríamos crear para agregar o crear valor? es realizable? ¿Qué medios materiales y herramientas se necesitan para la realización? ¿Qué cambios debemos hacer en respuesta a los comentarios de los usuarios potenciales? Todo el grupo reflexiona sobre los ODS y hace una lluvia de ideas sobre actividades/proyectos de soluciones digitales que podrían abordar un problema o agregar valor, seleccionando una idea para explorar y planificar con más detalle, cada grupo selecciona un problema/necesidad para trabajar en completar un lienzo comercial. Este sprint tiene ocho fases: 1. Establecer metas de aprendizaje, dar y recibir feedback 2. Introducción a las empresas sociales y hackathones 3. El grupo selecciona un problema/necesidad para resolver, esbozando ideas 4. Elaborarción de un mapa de empatía para aclarar las necesidades a cubrir 5. El grupo completa el lienzo de negocios para la idea de la empresa social 6. El grupo presenta una idea para el feedback 7. Compartir encuesta para feedback 8. Portafolio de evaluación de reflexión
TAMAÑO DEL GRUPO	Los grupos se pueden organizar de cualquier tamaño
TIEMPO	2-3 horas
RECURSOS Y HERRAMIENTAS NECESARIAS	En línea: Zoom/Teams/Google meet, Portfolios Canvanizer Mural para mapa de empatía

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

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.

PREPARACIÓN	El mediador o profesor presenta la descripción general y el propósito de la actividad, es decir, generar múltiples soluciones a problemas globales como se establece en los ODS, vinculando las prioridades y fortalezas digitales individuales y grupales con problemas digitales específicos de interés para el grupo. Todo el grupo identifica los criterios de éxito para el desarrollo de una solución eficaz. Esta es la oportunidad para que el grupo aclare los resultados de aprendizaje de esta actividad que consiste en generar múltiples soluciones a un problema o asunto que podría tener una solución digital. Por lo tanto, los criterios de éxito deben enfatizar las formas de trabajar para apoyar la lluvia de ideas y la necesidad de muchas ideas. Hay muchos recursos disponibles en línea que ilustran la empresa social y los ODS que se pueden adaptar a audiencias específicas. 3. Establecer metas de aprendizaje, dar y recibir feedback En un scrum grupal, los alumnos comparten de 1 a 3 competencias que pretenden desarrollar durante la tarea, invitando a los compañeros a recibir comentarios sobre cómo mejorar la competencia. Cada grupo se recuerda a sí mismo el objetivo del equipo identificado al final del Sprint 3 y aclara qué pasos podrían tomar para desarrollar/practicar/lograr este objetivo. 2. Introducción a la empresa social y los hackathones El docente comparte ejemplos de emprendedores y empresas sociales innovadoras, vinculándolos con aprendizajes previos sobre los ODS. De esta manera, se enfoca en las competencias y fortalezas requeridas de los empresarios, destacando cómo estas competencias tienen valor para el aprendizaje y el trabajo. El profesor también explica el proceso del hackathon compartiendo un ejemplo para ilustrar, y muestra la relevancia del método para el lugar de trabajo. El espíritu del hackathon exige un proceso creativo, cronometrado y acelerado que se basa en las contribuciones de todos los participantes para crear valor en conjunto. Comparte ejemplos y pide a los estudiantes que identifiquen qué competencias pueden ver que los emprendedores sociales demuestran a través de su empresa. Transform ART - Proyecto de innovación social (sólo disponible en inglés) Refugee Friendly - Proyecto de innovación social (sólo disponible en inglés) GREENSIDERS - Español

IMPLEMENTACIÓN

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

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.

3a. Investigar e identificar necesidades/problemas en el entorno digital

(Si se está utilizando este sprint como una sesión independiente, se deberá completar este paso. Si ya se identificaron problemas, se pueden revisar los mejores).

Discusión de todo el grupo para identificar problemas sociales y desafíos digitales o que podrían resolverse digitalmente (por ejemplo, soledad, fraude, desinformación, intimidación, compraventa).

3b. El grupo selecciona un problema/necesidad para resolver, esbozando ideas

Los estudiantes trabajan en grupos para seleccionar un problema y en su grupo hacen una lluvia de ideas para resolverlo. Después, el grupo considera ideas para seleccionar una y para desarrollarla.

4. Desarrollar un mapa de empatía para aclarar las necesidades a cubrir

Los estudiantes completan la plantilla del mapa de empatía para refinar la idea elegida de acuerdo con las necesidades previstas del usuario objetivo.

Se recomienda una plantilla en línea a través de un mural o recursos digitales similares.

5. El grupo completa el lienzo comercial para la idea de empresa social

El grupo desarrolla la idea para la empresa social, utilizando la plantilla Social Business Model Canvas, identificando el mercado objetivo, las declaraciones de visión y misión, los recursos necesarios, etc.

Se recomiendan opciones digitales a través de Canvanizer y Mural.

6. El grupo presenta la idea para el feedback

El grupo presenta su lienzo comercial completo en forma de presentación y se invita a todo el grupo a hacer preguntas sobre el producto.

7. Comparte la encuesta para recibir comentarios

Los estudiantes crean y comparten una breve encuesta para recopilar comentarios para facilitar el análisis.

Se diseñan encuestas a través de retrotool, mentimeeter u otras herramientas similares.

EVALUACIÓN

Desarrollar criterios de éxito compartidos para respaldar la evaluación de la tarea y aclarar los requisitos de la tarea

Los estudiantes acuerdan los criterios de éxito para la tarea. Los criterios de éxito establecen lo que incluirá y será un buen resultado. Se identifican y acuerdan criterios para aclarar los requisitos de la tarea para los estudiantes y se promueve la participación de los estudiantes en la tarea a medida que contribuyen a darle forma, de manera relevante, atractiva y apropiada al nivel y la edad del grupo.

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

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.

John Hattie Intenciones de aprendizaje y criterios de éxito (inglés con subtítulos disponibles en español)

Reflexión individual vinculada a las competencias

(Nota de voz del diario que reflexiona sobre los detalles de la tarea)

El alumno completa el diario de aprendizaje en línea que refleja las soluciones del grupo, la presentación y la toma de decisiones, identificando qué competencias les gustaría desarrollar más (si se cumplieron los objetivos o no).

Reflexión del equipo vinculada a la tarea

Los individuos comparten lo que sienten que todo el grupo hizo bien en el Sprint 4 e identifican una forma en que el equipo puede mejorar en el Sprint 5 (usando criterios de éxito). La evaluación por pares es razonable de la siguiente manera:

A través de una discusión grupal en Microsoft Teams o salas de reuniones de Zoom. Uno por uno cada estudiante recibe feedback de sus compañeros de grupo sobre su desempeño general:

- qué hizo bien en ese sprint;
- que recomiendan prestar atención en los próximos sprints relacionados con las competencias digitales previstas a desarrollar.

Evaluación y portafolio de reflexión de competencias

Los estudiantes revisan los resultados de la tarea para identificar y evaluar los objetivos de competencia que desarrollaron, seleccionando ejemplos para incluir en un portafolio digital en línea.

De esta manera, el portafolio de competencias tiene evidencia del desarrollo de competencias, la reflexión individual y la evaluación por pares.

RECURSOS ADICIONALES NECESARIOS EN ESTE SPRINT

Ejemplos de buenas prácticas en empresas sociales y hackathones

Ejemplos de empresas sociales innovadoras
https://www.playeurope-project.eu/manual-of-success-stories/

Ejemplos de hackathones
-Una lista de hackathones, pasados y futuros, para acceder a sus hallazgos y contribuir al desarrollo de nuevas respuestas para abordar los problemas relacionados con COVID-19.
Hackathons and Events | Joinup (europa.eu)

-CitizensHack2022 es un evento de hackathon organizado por UltraHack y apoyado por la Comisión Europea. Este hackathon pretendía aumentar la participación de los ciudadanos europeos a la hora de

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

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.

abordar los retos sociales que afectan a su ciudad o barrio.
https://ultrahack.org/citizenshack-2022

Enlaces de ejemplos de problemas y necesidades en recursos digitales

Lienzo comercial editable en línea
Social Business Model Canvas en MURAL, haga clic en el enlace aquí:

https://app.mural.co/template/612e1574-b457-4d61-89f1-142d7ebad205/8e3ff679-5886-4cc4-838e-afba5218de4c

(https://socialbusinessmodelcanvas.swarthmore.edu/)

SPRINT 5: REPETICIÓN E IMPLEMENTACIÓN: CREACIÓN DE PROTOTIPOS Y LANZAMIENTO.

OBJETIVOS	Objetivos basados en tareas: ● utilizar el feedback para mejorar una idea/solución ● desarrollar la comprensión de las características clave de un discurso efectivo ● explorar diferentes métodos digitales para apoyar la toma de decisiones ● identificar criterios de éxito refinados para una empresa social digital
VISIÓN GENERAL	¿Cómo podemos mejorar el valor de la idea creada? ¿Qué te parece nuestra solución? ¿Qué idea es la mejor? Los estudiantes repiten sus ideas de empresas sociales de acuerdo con los comentarios recibidos y luego presentan sus ideas mejoradas mostrando cómo se pueden poner en práctica. Este sprint tiene seis fases: 1. Establecer metas de aprendizaje, dar y recibir feedback 2. En pequeños grupos, revisa los comentarios y mejora la idea de negocio. 3. El grupo presenta ideas actualizadas, incluido el plan de implementación 4. Todo el grupo crea criterios de éxito actualizados para la empresa social digital 5. Votación de todo el grupo por la mejor idea. 6. Portafolio de evaluación de reflexión

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

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.

TAMAÑO DEL GRUPO	Los grupos se pueden organizar de cualquier tamaño
TIEMPO	2-3 horas
RECURSOS Y HERRAMIENTAS NECESARIAS	En línea: Zoom/Teams/Google meet, Portfolios Herramienta de creación de prototipos digitales Herramientas de votación en línea: pollunit; menti
PREPARACIÓN	El mediador presenta la descripción general y el propósito de la actividad, es decir, revisa los comentarios recibidos y modifica su idea, servicio o producto de acuerdo con los comentarios, utilizando el concepto actualizado para planificar los próximos pasos para la implementación y los criterios de éxito del proyecto. Todo el grupo identifica criterios de éxito para la empresa social digital 4. Establecer metas de aprendizaje, dar y recibir feedback En un scrum grupal, los alumnos comparten de 1 a 3 competencias que pretenden desarrollar durante la tarea, invitando a los compañeros a recibir comentarios sobre cómo mejorar la competencia. Cada grupo se recuerda a sí mismo el objetivo del equipo identificado al final del Sprint 3 y aclara qué pasos podría necesitar tomar el equipo para desarrollar/practicar/lograr este objetivo.

IMPLEMENTACIÓN

1. En pequeños grupos, revisa los comentarios y mejora la idea de negocio
Los estudiantes revisan los comentarios recibidos en el sprint anterior y modifican su producto/servicio para mejorarlo. Los estudiantes crean un prototipo digital o una maqueta para usar en su presentación.

Se les anima a utilizar diferentes recursos digitales para su prototipo, como https://uizard.io/es/ o https://mockitt.wondershare.com/ donde pueden obtener pruebas gratuitas.

1. El grupo presenta ideas actualizadas, incluida la implementación.

Los estudiantes investigan en Internet para generar criterios de éxito para un lanzamiento. Usando estos criterios, cada grupo desarrolla una presentación de 3-4 minutos para presentar su idea de empresa social digital a todo el grupo.

The Perfect Elevator Pitch: los mejores ejemplos y plantillas (inglés con subtítulos disponibles en español)

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

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.

2. Todo el grupo crea criterios de éxito actualizados para la empresa social digital

El profesor explica que habrá una serie de premios para las mejores empresas. Todo el grupo hace una lluvia de ideas sobre posibles categorías para diferentes premios y todo el grupo vota para elegir un pequeño número de premios, de modo que cada grupo pequeño pueda diseñar un premio, es decir, cuatro grupos diseñarán cuatro premios.

3. A cada grupo se le asigna una categoría de premio y debe diseñar 4 criterios que les ayuden a seleccionar la idea ganadora en su categoría.

Cada grupo debe crear una encuesta de votación para que todo el grupo vote por cada categoría de premio. Después, cada grupo realiza una votación y entrega el premio a los grupos ganadores.

4. Todo el grupo vota por la mejor idea.

Todo el grupo identifica los criterios para respaldar una votación sobre la mejor idea en general. Los grupos hacen presentaciones de sus ideas a toda la clase (usando su canva o su prototipo). Se comparten opiniones sobre el desarrollo y la implementación de la idea.

EVALUACIÓN

Desarrollar criterios de éxito compartidos para respaldar la evaluación de la tarea y aclarar los requisitos de la tarea

Los estudiantes acuerdan los criterios de éxito para la tarea. Los criterios de éxito establecen lo que incluirá y será un buen resultado. Se identifican y se acuerdan criterios para aclarar los requisitos de la tarea para los estudiantes y promover la participación de los estudiantes en la tarea a medida que contribuyen a darle forma, en formas que son relevantes, atractivas y apropiadas para el nivel y la edad de su grupo.

John Hattie Intenciones de aprendizaje y criterios de éxito (inglés con subtítulos disponibles en español)

Reflexión individual vinculada a las competencias

(Nota de voz del diario que reflexiona sobre los detalles de la tarea)

El alumno completa el diario de aprendizaje en línea que refleja las soluciones del grupo, la presentación y la toma de decisiones, identificando qué competencias les gustaría desarrollar más (si se cumplieron los objetivos o no).

Reflexión del equipo vinculada a la tarea.

Los individuos comparten lo que sienten que todo el grupo hizo bien en el Sprint 5 (usando criterios de éxito).
La evaluación por pares es razonable de la siguiente manera:

A través de una discusión grupal en Microsoft Teams o salas de reuniones de Zoom. Uno por uno, cada estudiante recibe feedback de sus compañeros de grupo sobre su desempeño general:

- qué se hizo bien en ese sprint;

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

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.

- qué recomiendan prestar atención en los próximos sprints relacionados con las competencias digitales previstas a desarrollar.

Evaluación y portafolio de reflexión de competencias

Los estudiantes revisan los resultados de la tarea para identificar y evaluar los objetivos de competencia que desarrollaron, seleccionando ejemplos para incluir en un portafolio digital en línea.

De esta manera, el portafolio de competencias tiene evidencia del desarrollo de competencias, la reflexión individual y la evaluación por pares.

SEMINARIO DE REFLEXIÓN Y RECONOCIMIENTO.

OBJETIVOS	Objetivos basados en tareas: ● Reconocer y evidenciar el aprendizaje obtenido a través de la metodología de capacitación. ● Celebre el progreso compartiendo el portfolio ● insignias de premio
VISIÓN GENERAL	¿Qué hemos aprendido? ¿Qué avances hemos logrado en el desarrollo de nuestra competencia? ¿Qué pruebas hemos recogido? ¿Qué vamos a hacer a continuación? Los estudiantes reflexionan sobre la experiencia de capacitación, seleccionan y recopilan evidencia adicional del desarrollo de competencias, presentan sus y reciben una insignia. Este seminario consta de cuatro fases: 1. Presentaciones de progreso del equipo 2. Progreso individual del alumno y presentación del portafolio. 3. Dos estrellas y un deseo 4. Premio de la insignia
TAMAÑO DEL GRUPO	Cualquier tamaño: los grupos se pueden organizar por
TIEMPO	2-3 horas

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

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.

RECURSOS Y HERRAMIENTAS NECESARIAS	En línea: Zoom/Teams/Google meet, Portfolio
PREPARACIÓN	El capacitador presenta la descripción general y el propósito de la actividad, es decir, presentar, evidenciar y celebrar el aprendizaje y el desarrollo de competencias logrado a través de la experiencia de capacitación. Cada grupo prepara una presentación del progreso contra las metas establecidas en grupos Cada individuo completa su carpeta de viaje para presentarla a todo el grupo.

IMPLEMENTACIÓN
1. Presentaciones de progreso del equipo Cada grupo presenta su aprendizaje y progreso, comparte objetivos y reflexiones del equipo, y recibe comentarios de todo el grupo en una discusión de todo el grupo. 2. Progreso individual del alumno y presentación del portafolio. Los alumnos individuales presentan sus carpetas de viaje (incluidas diapositivas para cada sprint con objetivos y cuáles se cumplieron) destacando lo que han aprendido y qué competencias han desarrollado. 3. Dos estrellas y un deseo Todos los estudiantes contribuyen al diseño de un póster en una página digital compartida/jamboard en el que los estudiantes publican dos cosas que se llevarán de este aprendizaje y una cosa que continuarán desarrollando.

EVALUACIÓN
1. Premio/insignia Los estudiantes reciben un premio y feedback. Después, todos los estudiantes comparten sus insignias y vinculan a la carpeta de viaje Mapa de prácticas gogocarto.fr

ORIENTACIÓN DEL PROFESORADO

Aquí encontrarás algunos consejos y recursos adicionales que pueden resultarte útiles para la implementación de cada sprint.

SPRINT 1 GUÍA

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

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.

1. Poner a los alumnos en grupos: ¿por qué molestarse?

1. Soporte

Cuando los estudiantes trabajan juntos en grupos hacia metas comunes de aprendizaje, pueden alentarse mutuamente para mantenerse motivados hacia las metas. Puede ser una experiencia positiva y agradable.

2. Compromiso

Como cada miembro de un grupo o equipo de estudio se compromete a participar plenamente en el grupo, los estudiantes tienden a mantenerse al día con las tareas. Ser parte de un equipo de aprendizaje del grupo de estudio ayuda a aclarar las tareas y mantener la motivación.

3. Discusiones y Comunicación

Los grupos de estudio pueden ayudar a los alumnos a desarrollarse como estudiantes, personas y profesionales. Los grupos de estudio alientan a los miembros a pensar de manera creativa y desarrollar sólidas habilidades de comunicación que también ayudan a refinar la comprensión del material. Se ha comprobado que quienes participan en grupos de estudio se sienten más seguros y cómodos para alcanzar sus metas de aprendizaje. En general, la mayoría de las carreras profesionales requieren la colaboración con colegas en proyectos, por lo que los grupos de estudio son una excelente práctica en la preparación para el mundo laboral.

4. “Dos cabezas piensan mejor que una.”

Los estudiantes tienden a aprender más rápido trabajando en grupo que trabajando solos. Cuando los estudiantes trabajan en grupos, tienen la oportunidad de explicar conceptos, revisar material, intercambiar ideas y discrepar/razonar entre sí sobre por qué la respuesta de una persona difiere de otra. Dado que todos tienen talentos individuales y percepciones únicas, los miembros del grupo pueden aprender unos de otros. Los miembros del grupo también pueden enseñar conceptos confusos que entienden a otros miembros del grupo. Trabajar en grupos permite centrarse en más conceptos, ya que varias personas pueden revisar más material que uno solo. Es probable que uno o más miembros del grupo entiendan algo que otros no entienden. Pueden traer ideas que otros no han considerado.

5. Aprende nuevos hábitos/habilidades de estudio

Siempre hay formas de mejorar los métodos/técnicas de estudio en las habilidades de estudio. Unirse a un grupo de estudio brindará a los alumnos la oportunidad de observar una amplia variedad de métodos de estudio e incorporarlos a su kit de herramientas de aprendizaje.

6. Enseñar conceptos a los demás miembros del grupo

Enseñar/explicar información y conceptos a los demás miembros del grupo ayudará a los alumnos a reforzar su dominio de la información y los conceptos.

8. Interacción – aprendizaje agradable

Estudiar en grupo es una excelente manera de animar las sesiones. Puede ser muy monótono y agotador pasar largas horas solo en algún lugar y es un riesgo particular cuando se aprende y se

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

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.

trabaja en línea. Unirse a un grupo de estudio y estudiar en un entorno grupal hace que el aprendizaje sea mucho más satisfactorio y agradable.

9. Diferentes perspectivas

Cada miembro del grupo tiene diferentes cualidades/ideas para ofrecer al grupo de estudio. En grupos, los alumnos necesitan recibir y adaptarse a varios puntos de vista que pueden ayudarlos a desarrollar sus propios puntos de vista. Escuchar y hacer preguntas proporcionará más elementos de reflexión mientras desarrolla habilidades de pensamiento crítico.

10. Otros beneficios

Algunos alumnos pueden ser reacios a hacer una pregunta en clase. A menudo les resulta más fácil hacerlo en un pequeño grupo de estudio y, finalmente, en línea. Escuchar y discutir agrega una fuerte dimensión auditiva a una experiencia de aprendizaje.

2) Diferentes formas de agrupar a los alumnos

Aleatorio- Agrupe a los estudiantes al azar tirando de palos o usando una aplicación para elegir. Este enfoque es bueno cuando desea grupos del mismo tamaño y quiere que los estudiantes se expandan un poco más allá de sus compañeros.

Homogéneo- Agrupe a los estudiantes en función de niveles de rendimiento académico similares. Por ejemplo, los mismos perfiles de evaluación o los mismos objetivos de competencia.

Heterogéneo- Agrupar a los alumnos en función de las diferencias. Por ejemplo, para equilibrar la confianza o el liderazgo o las necesidades de apoyo de los estudiantes que son independientes y dependientes. También ayuda tomar nota de quién choca y quién trabaja bien juntos.

Interés- Agrupar a los estudiantes en función de sus intereses similares. Los estudiantes suelen estar más motivados cuando comparten intereses comunes en un tema.

Aprendiendo estilo- Agrupar a los alumnos en función de sus inteligencias múltiples o preferencias de aprendizaje. Si son lingüísticos, póngalos con otros estudiantes lingüísticos.

Conocimiento de un tema- Los estudiantes con conocimientos similares pueden compartir información entre ellos, lo que confirma su comprensión y aumenta la confianza en sí mismos.

Habilidad o Estrategia -Agrupar a los estudiantes según su habilidad o estrategia puede llenar cualquier vacío o enriquecer a los estudiantes que más lo necesitan.

Y finalmente...

Elección del estudiante- Dejar que los alumnos se agrupen. La elección es atractiva y genera responsabilidad e independencia.

3) QUÉ ES IKIGAI Y CÓMO UTILIZARLO

Ikigai es un término japonés que encarna la idea de la felicidad en la vida. Esencialmente, ikigai es la razón por la que te levantas por la mañana. Se compone de dos palabras: iki, que significa vida y gai, que describe valor o valía. En este proyecto, usamos Ikigai como una herramienta para que los

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

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.

alumnos reflexionen y consideren sus fortalezas y motivaciones como una forma de involucrarlos mejor de manera significativa y con un propósito. Asignar sus competencias a los diferentes segmentos del modelo ayudará a los estudiantes a comprender mejor sus fortalezas, potencial, motivación y aspiraciones en relación con su ser y su vida cotidiana.

En este caso, estamos trabajando en una versión digital que permita a los estudiantes comprender mejor su yo digital.

Creación de identidad de equipo

En el ejercicio grupal de Ikigai, se le pide al grupo que seleccione las fortalezas de los miembros del grupo identificadas a través de la autoevaluación. Cada miembro del grupo habrá identificado 5 puntos fuertes, que pueden contribuir al perfil del grupo. Cada miembro del grupo, en discusión con otros miembros del grupo, contribuye con sus fortalezas al perfil del grupo Ikigai.

Cada grupo necesita crear cada uno de los siguientes elementos para su grupo: un nombre, un logotipo/imagen, un tema musical (es decir, una canción pop que sientan que los representa o les da energía), una declaración de misión.

Explicación y ejemplos de la declaración de misión

Una declaración de misión tiene tres componentes, que incluyen el propósito, los valores y las metas de un grupo, organización o empresa. Una declaración de misión es una explicación concisa de la razón de ser de la organización. Describe el propósito de la organización y su intención general. La declaración de la misión respalda la visión y sirve para comunicar el propósito y la dirección a los empleados, clientes, proveedores y otras partes interesadas.

1. Starbucks: para inspirar y nutrir el espíritu humano: una persona, una taza y un vecindario a la vez.

2. Nike: brindar inspiración e innovación a todos los atletas* del mundo. *Si tienes un cuerpo, eres un atleta.

5. Tesla: acelerar la transición mundial hacia la energía sostenible.

6. IKEA - Para crear una mejor vida cotidiana para muchas personas

7. Sony - Ser una empresa que inspire y satisfaga su curiosidad.

8. Microsoft: permitir que las personas y las empresas de todo el mundo desarrollen todo su potencial

9. Google - Para organizar la información del mundo y hacerla universalmente accesible y útil.

10. Adobe: para hacer avanzar la web y brindar a los diseñadores y desarrolladores web las mejores herramientas y servicios del mundo

Cómo escribir una declaración de misión

Aquí hay un proceso paso a paso sobre cómo comenzar a escribir una declaración de misión:

- Escriba una oración que explique lo que su grupo hace/en qué es bueno, en términos básicos.

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

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.

- Enumere algunos de sus valores fundamentales.

- Teniendo en cuenta esos valores fundamentales, escriba una oración que explique cómo sugroupcompany hace lo que hace/ es bueno en lo que es bueno.

- Escriba una oración que explique por qué la empresa de su grupo hace lo que haceSoy bueno en lo que es bueno.

- Eche un vistazo a las tres oraciones que ha escrito y luego intente combinar y condensar esas ideas para que su declaración de misión sea lo más directa posible.

4) ¿Qué hace una buena presentación?

Aquí hay algunos consejos para compartir con los estudiantes: es una buena idea invitar a los estudiantes a contribuir o desarrollar esta lista.

1. Muestre su pasión y conéctese con su audiencia

2. Concéntrese en las necesidades de su audiencia

3. Manténgalo simple: concéntrese en su mensaje central

4. Sonría y haga contacto visual con su audiencia

5. Usa tu voz de manera efectiva

6. Usa tu cuerpo también

7. Relájate, respira y disfruta

5) Crear reglas para el aprendizaje en línea

Gestión del comportamiento en línea: valores y prioridades

Artículo “Gestión del aula en línea: cinco consejos para hacer el cambio”

Cómo crear un contrato online mediante formularios o similar

Cómo grabar videos de Youtube

Cómo crear un formulario con Microsoft Forms

SPRINT 2 GUÍA

1) Planificación de proyectos

Planificación de proyectos con el juego ‘Who Do’

Objeto del juego: el objetivo de este juego es identificar a las partes interesadas y aclarar los

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

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.

objetivos.

Número de jugadores: 1–10

Duración del juego: 20–45 minutos

Cómo jugar

¿Quién quieres que haga qué? Casi cualquier esfuerzo de impacto sustancial requiere buscar ayuda de otros. Desarrollar una lista de QUIÉN + HACER es una forma sencilla de evaluar el alcance de la empresa.

1. Comience con la visión. Escriba o visualice el gran objetivo.

2. Cree una matriz de dos columnas en una herramienta en línea que pueda compartir para que todos contribuyan y escriba "QUIÉN" a la izquierda y "HACER" a la derecha.

3. Pregunte: ¿Quién está involucrado en hacer que esto suceda? ¿Quién es el tomador de decisiones? ¿Quién ha necesitado recursos? ¿Quién puede ser un obstáculo? Cuyo apoyo se necesita Estas personas o grupos son su lista de OMS.

4. Los DO suelen ser más difíciles. Para cada OMS, pregunte: ¿Qué necesitan hacer o hacer de manera diferente? ¿Qué acciones construirán hacia la gran meta? Afina cada QUIÉN en la lista hasta que tengas una acción deseada y medible para cada uno. Dados todos los QUIÉN y DO posibles, ¿cuáles son los más importantes? ¿Quién viene primero?

Estrategia

Sesgo hacia la acción. Al hacer una lluvia de ideas sobre las DO, hay una tendencia a caer en el modo más fácil de "solo queremos que entiendan". La mayoría de las veces, cuando quiere que las personas entiendan algo, es porque quiere que cambien algo o aprendan algo que luego puedan "HACER". Pregúntese a sí mismo o al grupo: "¿Qué pasará una vez que entiendan?" No subestimes lo que realmente estás buscando: acción.

WhoDo - Tormenta de juegos

2) Dar feedback

Para que el feedback sea efectivo, debe ser Específica, Constructiva, Positiva y Oportuna. Cuando los alumnos necesitan apoyo y aliento, el feedback debe equilibrar las observaciones positivas con sugerencias para mejorar. Muchos educadores recomiendan una proporción de 2 a 1 entre comentarios positivos y consejos para mejorar.

Los mejores consejos para el feedback de los compañeros:

- Asegúrese de que el feedback esté diseñado, enmarcado y presentado para brindar apoyo y ayudar al destinatario a mejorar. Enseñe a los estudiantes a usar el lenguaje corporal y el tono de voz para reflejar esta motivación.

- Cuanto más frecuentes y normalizadas sean las revisiones por pares, mejor y más cómodos se

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

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.

sentirán los estudiantes para compartir comentarios constructivos y mejores para recibirlos.

- Pida a los estudiantes que preparen sus comentarios y que los piensen detenidamente. Pida a los alumnos que establezcan puntos específicos que deseen abordar y escriban cómo compartirán esos puntos. Si es posible, proporcione ejemplos y considere ofrecer sugerencias para mejorar el área de enfoque.

- No a todos les gusta escuchar comentarios constructivos de la misma manera. Algunos estudiantes pueden disfrutar el desafío de aprender qué habilidades pueden mejorar a partir de una crítica directa y constructiva, mientras que otros pueden preferir un enfoque más suave con sugerencias y orientación para mejorar. Apoye a sus estudiantes para diferenciar la forma en que brindan comentarios.

- Apunta a promover una “mentalidad de crecimiento”. La mentalidad puede tener un gran impacto en la forma en que los estudiantes procesan la crítica constructiva. Una mentalidad "fija" es aquella que se enfoca exclusivamente en el resultado de una acción. Si la persona falla en su intento, entonces la mentalidad fija considera que todo el esfuerzo es un fracaso. Por el contrario, una mentalidad de "crecimiento" encuentra valor en el proceso más que en el resultado. Si la persona falla en su intento, la mentalidad de crecimiento se enfoca en los logros menores a lo largo del proceso y considera cómo podrían ser útiles en futuros esfuerzos.

- Asegúrese de que el feedback sea manejable. Proporcionar demasiadas ideas para mejorar puede ser abrumador para los estudiantes. Elija entre uno y tres ejemplos de comentarios para compartir, según el compañero y las acciones necesarias para mejorar los comentarios.

- Enseñe a sus alumnos cómo mostrar empatía. Recibir feedback puede ser incómodo. Asegúrese de que sus alumnos entiendan cómo demostrar empatía cuando están en la posición de proveedor de feedback. Anime a los estudiantes a usar esa empatía para considerar cómo se pueden sentir y reaccionar ante errores, pasos en falso u otras críticas de su trabajo. La empatía puede ayudar a los estudiantes y a sus compañeros a tener una conversación productiva con un resultado positivo.

También es una buena idea permitir que el destinatario de los comentarios responda a los comentarios.

SPRINT 3 GUÍA

1) ‘Flipping the classroom’ o ‘el aula invertida’: aprender cómo y por qué

El aula invertida es un modelo pedagógico que invierte los elementos típicos de lectura y tarea de un curso. Los estudiantes ven videoconferencias breves u otro contenido multimedia de forma asíncrona antes de la sesión de clase. Luego, el tiempo en clase se dedica al aprendizaje activo, como debates, tareas basadas en proyectos o problemas, o ejercicios de laboratorio. Este modelo de enseñanza permite a los instructores guiar el aprendizaje de los estudiantes respondiendo a las preguntas de los estudiantes y aplicando los conceptos del curso durante el tiempo de clase. Las actividades

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

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.

tradicionales de tarea son parte del período de clase sincrónica o presencial con el apoyo del instructor.

Voltear el aula es una respuesta a la idea de que el tiempo de clase solía involucrar a los estudiantes en el aprendizaje a través de técnicas de aprendizaje activo en lugar de solo impartir conferencias. Es el proceso de reemplazar las conferencias tradicionales con estrategias de aprendizaje más centradas en el estudiante, como el aprendizaje activo, las discusiones, el aprendizaje basado en problemas y otras formas de trabajo en grupo e instrucción entre compañeros. La entrega de contenido se traslada fuera del aula, a menudo a través de videos o lecturas previas a la clase.

No existe una fórmula única para cambiar una clase, ya que la cantidad de cambios puede variar de un curso a otro y de una clase a otra. Aquí hay ejemplos de ambos extremos del espectro:

- Un instructor integra una actividad de aprendizaje práctico de 5 a 10 minutos en un período de clase y, en consecuencia, diserta durante 5 a 10 minutos menos.
- Un instructor diseña un curso en el que el contenido se entrega completamente a través de segmentos de video, lectura previa a la clase y ejercicios, utilizando el tiempo de clase para actividades de trabajo en grupo.

¿Por qué darle la vuelta al aula?

- Mover el contenido fuera del aula permite dedicar más tiempo de clase a actividades de aprendizaje atractivas, como la instrucción entre compañeros o el aprendizaje activo.
- Se ha demostrado que las técnicas de enseñanza interactiva, como las dos mencionadas anteriormente, mejoran el aprendizaje (Crouch & Mazur, 2001; Deslauriers, Schelew & Wieman, 2011).
- Con el advenimiento de la tecnología que puede facilitar más fácilmente la entrega de contenido, como la captura de conferencias, videos, podcasts y otra información en línea, existen múltiples formas para que los alumnos accedan al conocimiento. La conferencia no es tan esencial para la entrega de contenido como lo era antes.
- Los estudiantes informan que prefieren cursos que tienen componentes en línea (Dahlstrom, 2012).

Consideraciones para cambiar el aula

Mover el aprendizaje fuera de la clase requiere que los estudiantes autorregulen su aprendizaje. Para ayudar a los estudiantes a hacerlo, pruebe estas técnicas:

- Comunique cuánto tiempo dedicado a la tarea es necesario para cada actividad de aprendizaje.
- Proporcione una rúbrica para articular los resultados esperados de la tarea y la evaluación.
- Anime a los estudiantes a crear un plan de aprendizaje. Este paso es más crucial para los cursos que requieren mucho trabajo en línea.
- Divida las tareas en línea más importantes en partes más pequeñas y cree plazos escalonados en el camino.

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

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.

- Incorporar el feedback de los compañeros. Por ejemplo, si requiere que los estudiantes lean las respuestas, incluya las respuestas de sus compañeros como parte de la tarea.
- Incluya incentivos para completar tareas en línea o fuera de clase. Por ejemplo, para tareas de lectura, solicite a los estudiantes que realicen una prueba previa a la clase en Canvas y haga que estas pruebas sean una pequeña parte de las calificaciones de los estudiantes. Alternativamente, realice una prueba rápida de cinco minutos al comienzo de una sesión de clase y permita que los estudiantes ganen puntos de bonificación por las respuestas correctas.
- Para los cuestionarios previos a la clase requeridos, Función de requisitos previos de Canvas le permitirá proporcionar a los estudiantes información adicional solo cuando completen un cuestionario.
- Discuta la expectativa que tiene de que los estudiantes obtengan una vista previa del contenido antes de la clase. Inculque la responsabilidad de las actividades previas a la clase al señalar que no hacerlas disminuye el valor de las actividades de la sesión de clase tanto para ellos como para los estudiantes. Los estudiantes deben ser responsables de no decepcionarse a sí mismos ni a sus compañeros de clase. Establecer reglas básicas puede ayudar.

Tenga en cuenta que la efectividad de las actividades de su clase puede verse influenciada por si los estudiantes han venido a clase preparados o no. Piense con anticipación en cómo incentivará a los estudiantes para que completen sus tareas previas a la clase. El enfoque de la facultad ofrece un artículo con dos estrategias para lograr que los estudiantes hagan la lectura.

Primeros pasos con Flipping the Classroom

Empieza pequeño. Elija una clase y una actividad nueva que le gustaría probar.

Tenga en cuenta las siguientes preguntas:

- ¿Cómo puedo entregar contenido a los estudiantes fuera de la clase de manera significativa?
- ¿Qué pueden hacer los estudiantes en clase que fomente el aprendizaje significativo?

Estrategias a utilizar:

- Asigne lecturas previas a la clase y haga que los estudiantes completen un cuestionario sobre esta lectura antes de la clase.
- Cree videos que exploren un tema y requiera que los estudiantes los vean antes de la clase.
- Integre exámenes o algún otro tipo de actividad que involucre a los estudiantes con el material, como hacer que los estudiantes vengan a clase con una o dos preguntas que tengan sobre el tema.
- Pida a los estudiantes que contribuyan a los debates en línea pidiéndoles que busquen, publiquen y dibujen conexiones con información relevante en línea.

Oportunidades para aprender:

- Técnicas de aprendizaje activo: Permita que los estudiantes apliquen conceptos en la clase

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

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.

donde pueden pedir comentarios y aclaraciones a sus compañeros o instructores.

- Instrucción entre pares: los estudiantes pueden enseñarse unos a otros explicando conceptos o trabajando en pequeños problemas.
- Aprendizaje colaborativo: hay varias actividades que los estudiantes pueden hacer para mejorar la comprensión y brindar oportunidades para aplicar el conocimiento.
- Trabajo en grupo: Si el trabajo en grupo es una de las formas en que planeas evaluar a tus alumnos, darles tiempo para hacer sus actividades alivia el inconveniente de tener reuniones fuera del horario de clases. En última instancia, este paso conduce a menos problemas de participación y le brinda la oportunidad de verificar cómo van las cosas.
- Aprendizaje basado en problemas: dedique tiempo de clase a trabajar en problemas que pueden durar un semestre.
- Discusiones o debates: Permita que los estudiantes articulen sus pensamientos en el acto y desarrollen sus argumentos en apoyo de sus opiniones o afirmaciones.

Oportunidades de evaluación:

- Hacer que los estudiantes participen trabajando en las tareas en clase le permite proporcionar comentarios continuos.
- Los estudiantes también pueden proporcionar comentarios entre compañeros y responder a los comentarios que reciben. Este paso fomenta el diálogo sobre el trabajo de los alumnos y se centra en el proceso más que en el producto final. También asegura que los estudiantes reciban feedback regularmente y les da práctica para evaluar el trabajo.

https://www.celt.iastate.edu/teaching/teaching-format/blended-learning-and-the-flipped-classroom/

2) Introducción a los ODS por qué y cómo

¿Qué son los Objetivos de Desarrollo Sostenible?

Los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS), también conocidos como Objetivos Globales, fueron adoptados por las Naciones Unidas en 2015 como un llamado universal a la acción para acabar con la pobreza, proteger el planeta y garantizar que para 2030 todas las personas disfruten de paz y prosperidad.

Los 17 ODS están integrados: reconocen que la acción en un área afectará los resultados en otras, y que el desarrollo debe equilibrar la sostenibilidad social, económica y ambiental. Los países se han comprometido a priorizar el progreso de aquellos que están más rezagados. Los ODS están diseñados para acabar con la pobreza, el hambre, el SIDA y la discriminación contra las mujeres y las niñas. La creatividad, el saber hacer, la tecnología y los recursos financieros de toda la sociedad son necesarios para alcanzar los ODS en todos los contextos.

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

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.

Conectados como nunca antes, los jóvenes quieren y ya están contribuyendo a la resiliencia de sus comunidades, proponiendo soluciones innovadoras, impulsando el progreso social e inspirando el cambio político. También son agentes de cambio, movilizándose para avanzar en los objetivos del desarrollo sostenible para mejorar la salud del planeta y la vida de las personas.

¿Por qué enseñar los ODS?

Década de Acción

Los objetivos globales en los que hemos progresado, y en los que no | miguel verde

Acelerar la acción para los ODS

1. Beneficios para los estudiantes:

· La naturaleza interdisciplinaria de los ODS ayuda a los estudiantes a establecer vínculos entre diferentes materias y habilidades, lo que a su vez puede ayudarlos a prosperar en un mercado laboral que cambia rápidamente.

· La enseñanza de los ODS motiva y mejora el aprendizaje en todo el plan de estudios, porque los temas requieren un compromiso creativo y son relevantes para los problemas del mundo real.

· Ayuda a los alumnos a familiarizarse con los sistemas utilizados en la gobernanza - nacional e internacional y el concepto de derecho internacional.

· Alienta a los alumnos a comprender las comunidades locales en las que viven y la diversidad del mundo que los rodea, para participar y tener voz en los asuntos que los afectan.

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

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.

· Apoya la adquisición de competencias básicas y conjuntos de habilidades, particularmente aquellos relacionados con la realización de investigaciones; el desarrollo, presentación y respuesta a argumentos informados; fomentar la agencia individual a través de la elección y la voz de los estudiantes.

· Aumenta la comprensión de las ciencias sociales, conceptos y procesos científicos y matemáticos aplicándolos a contextos y datos de la vida real.

· Desarrolla el pensamiento crítico y capacita a los alumnos para desafiar con confianza las afirmaciones incorrectas o falsas hechas por otros, por ejemplo, 'noticias falsas' en los medios.

· Ayuda a los alumnos a ver los aspectos positivos que los rodean y se sienten empoderados, ya que todos tienen un papel que desempeñar para progresar en estos desafíos globales.

2. Beneficios para educadores y escuelas:

· Refuerza la importancia de la diversidad dentro y fuera del ecosistema escolar.

· Proporciona un mecanismo valioso a través de iniciativas conjuntas de aprendizaje global entre diferentes grados.

· Promueve el aprendizaje permanente y la necesidad de que todos trabajen juntos: la colaboración entre maestros y alumnos garantiza experiencias enriquecidas.

· Proporciona un hilo unificador para las escuelas que desean colocar la humanidad: sistemas de valores, derechos humanos y competencias globales en el centro del aprendizaje. La naturaleza amplia, de apoyo mutuo e interdependiente de los ODS los convierte en una excelente herramienta para el desarrollo de planes de estudio para toda la escuela.

3. Beneficios para las comunidades y el resto del mundo:

· Proporciona una excelente estructura para resolver problemas contenciosos y complejos a nivel local, nacional e internacional, particularmente aquellos que crean una tensión "Glocal".

· Contextualiza los programas de participación comunitaria o empresarial local.

· El intercambio de información sobre los ODS involucra y fomenta las interrelaciones entre los padres, las comunidades y las empresas.

(https://www.etwinz.com/post/la-importancia-de-los-sdgs-en-la-educación)

3) Diferentes técnicas de lluvia de ideas: condiciones requeridas para la lluvia de ideas

Las lluvias de ideas suelen tener tres pasos: captura de ideas, discusión y crítica, y selección. Las

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

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.

siguientes estrategias lo ayudarán a usted y a su equipo en las tres etapas.

1. Escritura de ideas

En este método de lluvia de ideas no verbal, todos aportan tres ideas que se relacionan con el tema de la lluvia de ideas. En línea, esto se puede hacer usando un documento compartido, jamboard o mural. Espere de cuatro a seis minutos para este proceso. Luego, todos pasan sus ideas a la persona a su derecha (o izquierda, lo que prefiera), quien luego se basará en las ideas, agregando viñetas o estrategias creativas. Después de unos minutos más, todos volverán a pasar los papeles hasta dar la vuelta completa a la mesa. Una vez que las ideas han dado la vuelta al círculo, el grupo las discute y decide qué ideas son las mejores para seguir.

Esta técnica puede aliviar dos de los mayores escollos de la lluvia de ideas: la conversación desequilibrada y el efecto de anclaje, al garantizar que todos tengan la oportunidad de contribuir y eliminar el sesgo hacia la primera idea.

2. Ideación rápida

En la ideación rápida, todos escriben tantas ideas como sea posible en un período de tiempo determinado antes de discutir, criticar o desarrollar cualquier idea. Para esta técnica de lluvia de ideas, deberá establecer (y cumplir) una restricción de tiempo, de lo contrario, correrá el riesgo de perder el sentido de urgencia.

Este ejercicio de lluvia de ideas puede ser útil para evitar el escenario demasiado común cuando una idea se derriba antes de que tenga tiempo de crecer, transformarse y desarrollarse. Al permitir que todos capturen sus ideas antes de que comience la crítica, la ideación rápida evita el inevitable y prematuro derribo de ideas. La limitación de tiempo también puede evitar que las personas se convenzan de una idea antes de compartirla con un grupo, un percance común en la lluvia de ideas.

3. Asalto de figuras

En la toma de figuras, el grupo elige una figura conocida que no está en la sala (podría ser un jefe, un personaje ficticio o una figura pública conocida) y analiza cómo esa persona abordaría el problema o pensaría sobre el problema. ocurrencia. Por ejemplo, podría preguntar: ¿Cómo abordaría Oprah Winfrey este problema? Parece una pregunta tonta, pero ponerse en el lugar de otra persona puede ayudarlo a usted y a su equipo a abordar el problema de una manera diferente.

Los compañeros de equipo a veces pueden sentirse avergonzados o dudar en presentar sus ideas creativas, pero si el nombre de otra persona se adjunta a las ideas (el de Oprah, por ejemplo), es más probable que las compartan. Además, este método de lluvia de ideas elimina algunas barreras que suelen restringir el pensamiento creativo, como el presupuesto y el tiempo.

4. Método de la imagen eidética

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

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.

Este método basado en la visualización recomendado por la autora y psicóloga Jaqueline Sussman emplea imágenes vívidas almacenadas en nuestra mente de todas nuestras experiencias de vida. Comience con el establecimiento de intenciones: haga que el grupo cierre los ojos y establezca claramente una intención para lo que crearán, por ejemplo, un teléfono inteligente innovador. Cada persona en el grupo establece la intención en su mente de que se les ocurrirá un nuevo diseño de teléfono diferente a los anteriores.

Después de establecer estas intenciones, hará que todos cierren los ojos nuevamente y presenten la primera imagen eidética: el diseño actual del teléfono de la compañía. Una vez que todos en el grupo tengan esa imagen en mente, todos pueden comenzar a construir sobre ese diseño. Pida al grupo que imagine el diseño actual en su color favorito o en su tamaño ideal individual. Pídales que agreguen características que desearían que el diseño actual hubiera incluido originalmente. Quizás agreguen una mejor cámara o una pantalla más grande. Después de que todos hayan llegado a una imagen de su diseño de teléfono ideal en su mente, le pedirá al azar a un miembro del equipo que comparta exactamente cómo se ve su versión mejorada. Una vez que hayan compartido, registre esa idea. Ahora haz que todos se imaginen esa nueva versión del teléfono y puedes comenzar a colocar ideas encima. Al final,

Este método funciona mejor cuando el objetivo no es reinventar la rueda sino mejorarla. Si bien el grupo no debe centrarse en los costos, sus ideas deben permanecer en el ámbito de la posibilidad.

6. Lluvia de ideas por turnos

En una lluvia de ideas por turnos, todos los miembros de la reunión participan y contribuyen con una idea a la lluvia de ideas. La primera regla es que el grupo tiene que dar una vuelta por toda la sala al menos una vez antes de que alguien pueda contribuir con una segunda idea o criticar, elaborar o discutir cualquiera de las ideas. La segunda regla es que nadie puede decir: 'Mi idea ya fue dicha'. Puedes volver a esa persona al final cuando haya tenido más tiempo para pensar. También es una buena idea darle al equipo algo de tiempo para preparar ideas antes de la reunión de lluvia de ideas.

Al igual que la ideación rápida, esta técnica alienta (léase: requiere) que todos participen y permite que los miembros del equipo expongan todas sus ideas antes de pasar a la fase de crítica de la lluvia de ideas.

7. Técnica de la escalera de tijera

La técnica de la escalera de tijera, aunque es un poco compleja, es una excelente manera de asegurarse de que el grupo no se vea muy influenciado por las primeras ideas o por las personas más ruidosas de la sala.

Para usar la técnica de la escalera de tijera, un moderador primero presenta el tema de la lluvia de ideas y luego todos salen del salón excepto dos personas. Esos dos intercambian ideas juntos durante unos minutos antes de que una tercera persona regrese a la habitación. La tercera persona comparte algunas de sus ideas, antes de discutir las ideas que discutieron los dos primeros. Las personas

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

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.

regresan a la sala una por una, compartiendo sus ideas antes de enterarse de las otras ideas que se han discutido. Fuera de la sala, los otros compañeros de equipo pueden continuar con la lluvia de ideas y escribir ideas o volver al trabajo individual, pero no deben discutir sus ideas con nadie hasta que estén dentro de la sala.

Si su grupo es demasiado grande, es mejor que opte por una técnica más simple, ya que la técnica de la escalera de tijera lleva algún tiempo.

8. Mapeo mental

A veces, la primera idea que se comparte con el grupo no es la idea correcta, pero genera tres ideas mejores; ahí es donde entra en juego el mapeo mental. En esta técnica, el grupo comienza con una idea y luego dibuja líneas que conectan las sub-ideas con las otras. el primero. El mapeo mental es una forma visual de abordar las lluvias de ideas y puede ser útil para aquellos que piensan visualmente.

9. 'Starbursting' o 'Estallido de estrellas'

Starbursting es una técnica de lluvia de ideas de etapa posterior que se puede implementar cuando un grupo ya ha seleccionado una idea para elaborar y potencialmente ejecutar.

En una sesión de lluvia de ideas con forma de estrella, su equipo comenzará con una idea o desafío en el centro y luego creará una estrella de seis puntas a su alrededor. Cada punto representa una pregunta: quién, qué, cuándo, dónde, por qué y cómo. Por ejemplo, ¿a quién está dirigido este producto? ¿Cuándo sería un buen momento para lanzarlo? ¿Cuál es nuestra motivación para crear este producto?

Debido a que se enfoca en preguntas en lugar de respuestas, Starbursting alienta al grupo a examinar una idea desde todos los ángulos. Presentar una idea de esta manera libera a la persona que la generó de tener que defenderla o descubrir cómo ejecutarla por su cuenta. En cambio, el equipo trabaja en soluciones juntos.

10. Cambio de aires

Mover su lluvia de ideas afuera a un lugar informal para almorzar o incluso a un piso diferente en su edificio puede ayudar a que fluyan nuevas ideas. El espacio físico juega un papel importante en la forma en que los empleados trabajan, piensan y sienten. Cuando un equipo hace una lluvia de ideas constantemente en la misma sala, con el mismo grupo de personas, las lluvias de ideas pueden parecer repetitivas y poco inspiradoras. El cambio de escenario que proporciona un espacio completamente nuevo, incluso por un corto período de tiempo, puede ayudar a las personas a pensar de manera diferente y a idear nuevas ideas.

4) Problemas y necesidades en el entorno digital

Idealmente, los estudiantes tendrán una discusión para identificar cuáles creen que son los problemas y necesidades más importantes en el entorno en línea., pero también es posible proporcionar un aviso

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

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.

como el video o el artículo a continuación.

https://www.techforgood.net/

https://www.oecd.org/digital/ieconomy/protecting-children-online.htm

https://gdc.unicef.org/resource/growing-digital-world-benefits-and-risks

5) Cómo crear soluciones

Aclarar qué preguntas deben ser respondidas en los estudiantes.' soluciones al problema: qué estamos haciendo, quién será el grupo objetivo/usuarios potenciales, coincidencia con el objetivo, etc.

Incluya una explicación sobre qué es esto y cómo hacerlo. ¿Qué es un grupo objetivo...?

5) Valoración de opciones

La evaluación de opciones es un método para respaldar la toma de decisiones y para respaldar la selección del mejor curso de acción o la mejor idea. La evaluación de opciones hace que el pensamiento sea explícito y permite a los estudiantes sopesar los pros y los contras de las sugerencias para tomar decisiones informadas.

• Una vez que los estudiantes hayan reunido muchas ideas y soluciones potenciales para su problema o desafío, es importante que usen una metodología sólida para justificar lo que deciden llevar adelante para la implementación: evaluación de opciones.

• La mejor práctica para ellos es, en primer lugar, evaluar las diferentes opciones frente a sus objetivos y utilizar puntajes/ponderaciones o listas de ventajas y desventajas para presentar opciones para una consideración más detallada.

• Una vez que hayan identificado las soluciones que mejor cumplen con sus objetivos, estas podrían evaluarse en relación con los beneficios, costos y riesgos para que los estudiantes tomen una decisión basada en evidencia.

SPRINT 4 GUÍA

1) Introducción a la empresa social

Las empresas sociales son negocios que están cambiando el mundo para mejor. Al igual que las empresas tradicionales, su objetivo es obtener ganancias, pero lo que las distingue es lo que hacen con sus ganancias: reinvertirlas o donarlas para crear un cambio social positivo. Las empresas sociales están en nuestras comunidades y en nuestras calles principales, desde cafeterías y cines hasta pubs y centros de ocio, bancos y empresas de autobuses.

Al vender bienes y servicios en el mercado abierto, las empresas sociales crean empleo y reinvierten sus ganancias en sus negocios o en la comunidad local. Esto les permite abordar problemas sociales, mejorar las oportunidades de vida de las personas, brindar oportunidades de capacitación y empleo

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

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.

para los más alejados del mercado, apoyar a las comunidades y ayudar al medio ambiente.

Las empresas sociales existen en casi todos los sectores, desde bienes de consumo hasta atención médica, energía comunitaria hasta agencias creativas, restaurantes y administración de instalaciones. Ejemplos bien conocidos en el Reino Unido incluyen The Big Issue, Change Please y Eden Project, pero hay más de 100 000 empresas sociales en todo el país que contribuyen con 60 000 millones de libras esterlinas a la economía del Reino Unido y emplean a dos millones de personas.

Están creando empleos y oportunidades para los más marginados de la fuerza laboral, transformando las comunidades en las que trabajan y haciendo realidad los Objetivos de Desarrollo Sostenible. Es un negocio para bien y cuando ellos se benefician, la sociedad se beneficia.

Definimos empresas sociales como empresas que:

- Su negocio tiene una misión social o ambiental clara que se establece en sus documentos rectores.
- Es un negocio independiente y gana más de la mitad de sus ingresos a través del comercio (o está trabajando para lograrlo)
- Está controlado o es propiedad en interés de su misión social
- Reinvierte o regala al menos la mitad de sus ganancias o excedentes para su propósito social
- Eres transparente sobre cómo operas y el impacto que tienes.

(https://www.socialenterprise.org.uk/what-is-it-all-about/)

Resultados beneficiosos

Según la Academia de Empresas Sociales, “establecer una empresa social involucra a los jóvenes en las habilidades prácticas y creativas necesarias para administrar un negocio viable, desarrolla sus habilidades para el aprendizaje, la vida y el trabajo y enriquece su sentido de justicia social”.

Los programas escolares de empresas sociales están vinculados a una mejor asistencia, comportamiento y entusiasmo entre los estudiantes. El paquete de recursos proporciona enlaces a una serie de áreas de desarrollo de habilidades básicas y del plan de estudios, incluidas la creatividad y el liderazgo, las habilidades empresariales y de comunicación, así como la resolución de problemas y el trabajo en equipo.

(social_enterprise_classroom_resource.pdf)

2) Introducción a los hackathones

Un hackathon es un evento en el que las personas se unen por un corto período de tiempo para colaborar en un proyecto. Debido a que las actividades suelen ser cortas (solo 24 horas de duración o durante un fin de semana), los participantes trabajan rápidamente para completar sus tareas. Los hackathones son frecuentemente eventos competitivos en los que se debe terminar un proyecto en un corto período de tiempo. El objetivo del evento es desarrollar un producto funcional para el final del evento.

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

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.

El término "hackathon" es una combinación de los términos "hack" y "marathon", donde "hack" se refiere a la programación experimental y no a la violación de la seguridad informática. La palabra fue utilizada originalmente por OpenBSD el 4 de junio de 1999, en referencia a un evento de desarrollo criptográfico realizado en Calgary, cuando 10 desarrolladores se unieron para evitar problemas legales planteados por los límites de exportación de software criptográfico de EE. UU. (OpenBSD: hackathones)

Tipos de hackathones

Inicialmente, los hackathones se centraron en el desarrollo de software, como aplicaciones móviles, un sistema operativo de escritorio, desarrollo web o desarrollo de videojuegos.

Hoy en día, muchos hackathones se enfocan también en la innovación social (causa o propósito), brindando soluciones para mejorar la vida de las personas, los sistemas gubernamentales y otros desafíos humanitarios, sociales y de interés público.

Un hackathon es un método excelente para introducir a los estudiantes al enfoque de pensamiento de diseño y basado en proyectos. Los hackathones fomentan la creatividad, el trabajo en equipo y la innovación y son una oportunidad fantástica para brindar a los participantes experiencias excepcionales e invaluables. (https://www.netscout.com/blog/what-do-students-learn-hackathons)

Todo lo que necesitas saber para realizar un hackathon en línea
https://www.learnable-europe.eu/how-to-run-an-online-and-blended-hackathon/

3) Problemas y necesidades en el entorno digital

Idealmente, los estudiantes tendrán una discusión para identificar cuáles creen que son los problemas y necesidades más importantes en el entorno en línea, pero también es posible proporcionar un mensaje como el video o el artículo a continuación.

https://www.oecd.org/digital/ieconomy/protecting-children-online.htm
https://gdc.unicef.org/resource/growing-digital-world-benefits-and-risks

4) Introducir el modelo de lienzo comercial

Business Model Canvas es una plantilla de gestión estratégica que se puede utilizar para crear nuevos modelos de negocio, así como para registrar los actuales. Proporciona un gráfico visual con bloques que indican la propuesta de valor de un negocio o un producto (declaración simple que resume por qué un cliente elegiría su producto o servicio).

Alexander Osterwalder presentó los nueve "bloques de construcción" de la plantilla del modelo de negocio que se conoció como Business Model Canvas en 2005, basándose en su trabajo anterior

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

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.

sobre la ontología del modelo de negocio. (https://web.archive.org/web/20061213141941/http://business-model-design.blogspot.com/2005/11/what-is-business-model.html). Desde su publicación, se han desarrollado modelos adicionales para nichos específicos, por ejemplo específicamente para empresas sociales.

Business Model Canvas se ofrece bajo una licencia Creative Commons, se puede usar sin restricciones y también se puede acceder a él en formato en línea para que grupos de personas puedan cocrear características de modelos de negocios juntas en línea. Es una herramienta práctica que fomenta la creatividad, la comprensión, el debate y el análisis. (https://strategyzer.uservoice.com/knowledgebase/articles/506842-business-model-canvas-and-value-proposition-canvas)

Cómo usar el lienzo (https://socialenterpriseinstitute.co/wp-content/uploads/2018/12/Social-Business-Model-Canvas.pdf)

1. Reúna a su equipo y discuta sus ideas y cómo ve que funciona su negocio social
2. Utilice la plantilla Canvas del modelo de negocio social proporcionada para facilitar la conversación.
3. Se sugiere comenzar con los elementos de Mercado y Valor (los elementos más importantes)
4. Empieza a rellenar el lienzo de izquierda a derecha
5. Da un paso atrás y revisa la idea completa (asegúrate de que cada bloque esté vinculado a la propuesta de valor)

PUNTAS

-Aprende de tu competencia: Tus competidores pueden enseñarte mucho. Elija algunos competidores e investigue sus planes de negocios. Con esta información, tendrá una mejor comprensión de lo que los clientes quieren y están dispuestos a pagar.
-Mapee/registre solo los aspectos importantes/esenciales de su idea de empresa social.
-Trata de que tu idea sea lo más clara posible- incluso los demás deberían entender lo que significan
-Permítanse entre 30 minutos de tiempo sin ser molestados

Abordar las necesidades de los usuarios objetivo para validar sus soluciones comerciales

El primer lugar para comenzar cuando se planifica una solución comercial es con los usuarios objetivo y las necesidades de los clientes.
Un negocio exitoso eventualmente creará sus bienes o servicios para cumplir con los requisitos y las dificultades de sus clientes, por lo que es fundamental comprender esas necesidades desde el principio. Una herramienta útil que puede ayudarte a hacerlo es un mapa de empatía.

¿Por qué utilizar el mapa de empatía?

Puede utilizar un mapa de empatía para resumir la perspectiva de su cliente. Incluye los pensamientos y sentimientos del cliente, así como sus sentidos básicos de la vista y el oído, así como sus desafíos y beneficios. Es bastante similar a crear la personalidad de un cliente, pero un mapa de empatía va más

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

allá de los pasatiempos, los talentos o el estilo de vida de sus clientes y lo que ven, sienten y piensan, lo que le brinda una mejor comprensión de cómo es ser ellos.

Pasos para crear un mapa de empatía:
1) Entrevista/charla con tu cliente ideal
2) Poner su opinión en el mapa de empatía
3) Empezar a transferir esta información a La Propuesta de Valor en el Business Model Canvas.
https://www.ashtonmcgill.com/business-model-canvas-series-introducing-empathy-map/

Criterios y preguntas para evaluar el modelo de negocio canva
Para cada una de las siguientes preguntas, califique el desempeño del modelo de negocio (0: malo, 10: excelente):

- ¿Qué tan difícil/caro es para el cliente ideal cambiarse a la competencia?
- ¿Puede el modelo de negocio producir ingresos recurrentes?
- ¿Pueden ganar antes de gastar?
- ¿Cuánto pueden sacar los clientes o terceros (voluntarios) para hacer el trabajo gratis?
- ¿Cuánto los protege el modelo de negocio de la competencia?

(https://businessmodelanalyst.com/empresa-modelo-evaluación/)

SPRINT 5 DIRECTRICES

1) Prototipos

Aunque algunas cualidades típicas de un prototipo exitoso son que: Ilustra la funcionalidad del producto en el mundo real (y si necesita ser ajustado). Muestra cómo el producto encaja e interactúa con otras piezas o componentes (y si se requieren ajustes de diseño o dimensionales)

La creación de prototipos se utiliza por muchas razones. El creador puede desarrollar uno solo para ver cómo se ve el producto final, o puede necesitar un modelo completo para probar la experiencia del usuario. La necesidad del prototipo guiará al desarrollador a través de cada una de las cinco etapas de creación de prototipos.

#1: Definir la visión

En este punto del proceso de creación de prototipos, el desarrollador debe presentar una visión general de su producto. Esta fase puede incluir bocetos, pero también puede funcionar como una descripción verbal siempre que se respondan algunas preguntas clave:

· ¿Qué problema soluciona?

· ¿Quién es el mercado clave?

· ¿Que otras opciones están disponibles?

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

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.

· ¿Cuál es el punto de precio anticipado?

· ¿Cuáles son los recursos y el trabajo necesarios para la creación?

Responder a estas preguntas da pistas críticas sobre si el diseño será útil y si su demanda podrá justificar el costo de creación. De esta manera, el creador puede determinar si la creación de prototipos es necesaria o si debe reconsiderar su visión.

#2: Centrarse en las funciones clave

Un error común de los creadores es intentar que su prototipo sea idéntico al producto final. Si bien esto es útil cuando el prototipo es para demostrar valor a los inversores, no es necesario para la mayoría de las demás necesidades. El creador debe destacar una o dos características clave de su producto para centrarse en su prototipo. Los problemas menos críticos, como el aspecto cosmético general del producto o las características opcionales, no son necesarios a menos que sean la única razón para la creación de prototipos.

#3: Producir

La construcción real del prototipo es la parte más larga del proceso, ya que el creador tiene que considerar todas las opciones involucradas.

En algunos casos, se emplean algunos métodos diferentes para desarrollar el prototipo para obtener el mejor resultado. En el mundo real, cuando el tiempo es esencial, la creación rápida de prototipos puede ser el camino a seguir. Para fines de aprendizaje, la exploración de las cinco etapas de creación de prototipos puede llevar a importantes consideraciones sobre la viabilidad de una idea.

#4: Probar y refinar

Después de implementar el prototipo inicial, el creador querrá evaluarlo, considerar las opciones de actualización y buscar formas de mejorar el proceso general. Esto puede requerir algunos ajustes simples, o podría implicar desechar todo el diseño inicial y comenzar de nuevo desde el paso uno. En cualquier caso, las pruebas y el perfeccionamiento deben realizarse varias veces para garantizar que el prototipo esté listo para revelarse a los usuarios potenciales.

#5: Presente

La etapa de presentación diferirá según el propósito del prototipo. Puede incluir la creación de múltiples modelos para probar entre los consumidores, enviar el diseño para patentarlo o mostrárselo a posibles inversores. La etapa de presentación ayudará a medir el interés.

2) Herramientas y encuestas de votación en línea

El sondeo en el aula describe una herramienta que los instructores pueden usar para recopilar información de los estudiantes de forma anónima o semianónima. Las encuestas pueden ser tanto de alta tecnología (PollEverywhere, iClicker, Socrative, Participatr) como de baja tecnología (hacer que los estudiantes levanten hojas de papel de colores o sus manos). Los instructores pueden usar las encuestas por muchas razones pedagógicas diferentes, como preguntar a los estudiantes sobre sus conocimientos previos, opiniones o experiencias personales; para predecir el resultado de una demostración experimental, o para probar su comprensión del material del curso. El anonimato de estas herramientas permite que los estudiantes se sientan más cómodos participando en debates en

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

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.

el aula y respondiendo con honestidad en clases medianas y numerosas. Como tales, las encuestas se pueden utilizar como una importante herramienta de evaluación formativa. Las evaluaciones formativas se utilizan para medir dónde se encuentran los estudiantes en su aprendizaje en diferentes puntos durante un curso. Estos tipos de evaluaciones también permiten a los instructores responder de manera más directa y eficiente a las necesidades de los estudiantes.

Las encuestas son una excelente manera de evaluar opiniones de forma inmediata y visual y capturar respuestas a experiencias de aprendizaje. Son energizantes y atractivos para los estudiantes, ya que pueden ver de inmediato dónde está su pensamiento en relación con el de los demás. Hay muchas herramientas gratuitas para elegir y la clasificación mediante el uso de encuestas y votaciones puede impulsar el pensamiento crítico.

https://doodle.com/online-voting-tool

https://www.sli.do/ (la versión gratuita no tiene más de 3 preguntas)

https://www.mentimeter.com/signup

https://www.poll-maker.com/

https://www.smartsurvey.co.uk/free-online-polls

3) crear una encuesta en google

Crear una nueva encuesta es simple:

1. Visite https://surveys.google.com/your-surveys.

2. Haga clic en + NUEVA ENCUESTA.

3. En el paso 1 (Escribir preguntas), seleccione el(los) tipo(s) de pregunta apropiado(s) y escriba su(s) pregunta(s). Haga clic en CONFIRMAR.

4. En el paso 2 (Elegir audiencia), asigne un nombre a su encuesta y seleccione su audiencia objetivo. Haga clic en CONTINUAR.

5. En el paso 3 (Confirmar encuesta), revise las preguntas de la encuesta y compre las respuestas. Aquí también tiene la opción de ajustar la frecuencia de la encuesta. Haga clic en COMPRAR AHORA o INICIAR PRUEBA* si su encuesta tiene preguntas de detección.

6. Su encuesta se envía a nuestro equipo para revisión y recibirá un correo electrónico de confirmación una vez que se haya iniciado.

7. Recibirá otro correo electrónico con un enlace a sus resultados una vez que se complete su encuesta.

Puede comenzar a ver los resultados una vez que se apruebe su encuesta y se procesen los datos, lo que generalmente ocurre en cuestión de horas.

4) Lanzamiento en línea

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

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.

El pitching es el acto de presentar una idea a una audiencia, de manera persuasiva. Hay muchos tipos diferentes de discursos, desde argumentos de venta, argumentos de financiación, hasta presentarte a ti mismo en una entrevista, pero el objetivo es siempre el mismo: persuadir a otros para que vean los beneficios de ti, tu producto o idea, y lo acepten. .

Para hacer un buen lanzamiento necesitarás hacer tres cosas:

1. captar la atención de tu audiencia

2. llevarlos en un viaje claro y lógico

3. déjalos con una llamada a la acción convincente

Consideraciones para lanzar en línea

Presentar videos ahora es la nueva norma, y los fundadores de nuevas empresas han tenido que adaptarse rápidamente para asegurarse de no quedarse atrás. Esta es mi fórmula ganadora para ayudarte a comunicar lo que haces de una manera convincente cuando te enfrentas a este desafío.

Como seres humanos, todos tenemos hábitos a los que recurrimos cuando nos comunicamos. Algunos de ellos son buenos y mejoran lo que estamos diciendo, mientras que otros realmente distraen a la audiencia de lo que estamos tratando de comunicar.

En los últimos meses, durante la crisis actual, trabajé con cientos de fundadores de negocios, ayudándolos a mejorar la forma en que lanzan virtualmente. También participé en el seminario web de negocios de Croydon y trabajé con el brillante equipo de TMRW como entrenador en su Campamento de recaudación de fondos.

Incluso si el lanzamiento no es algo natural para usted, creo que los malos hábitos se pueden desaprender y que las personas pueden lanzar de una manera que hace que su audiencia se siente y escuche, y finalmente los mueve a hacer algo en respuesta. Estos son mis diez mejores consejos para lanzar bien en video.

1. Identifique su mensaje clave

Pregúntese: 'Si mi audiencia solo recordara una cosa de mi presentación, ¿cuál debería ser?'. La esperanza es que su audiencia recuerde mucho más que eso, pero es un buen lugar para comenzar. Le proporcionará un 'hilo rojo' que recorre su tono. Úselo y cree el resto de su contenido a su alrededor, asegurándose de reforzar su mensaje, en lugar de salirse por la tangente innecesariamente.

2. Corta las palabras de relleno

Cuando un lanzamiento está lleno de muchos "umms", "ahhs" y palabras como "más o menos" o "básicamente", la audiencia perderá el enfoque. Algunos científicos ahora creen que nuestra capacidad de atención es más corta que la de un pez dorado y, si bien existe un debate al respecto, cualquier cosa que pueda hacer para mantener la atención de su audiencia solo lo ayudará. Debido a que obtendrá muchos menos comentarios en tiempo real en una llamada virtual que en una presentación cara a cara, deberá luchar contra la tentación de llenar los vacíos en la conversación con palabras de relleno. En su lugar, practica la respiración entre oraciones.

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

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.

3. Levántate cuando estés lanzando

En 1967, el estudio de Albert Mehrabian sobre comunicación no verbal encontró que el 55% de lo que comunicas es a través del lenguaje corporal, el 38% es a través de la tonalidad de tu voz y el 7% final a través del texto que estás diciendo. Con esto en mente, deberá pensar tanto en la entrega como en el contenido de su presentación. Estar de pie te da más energía, más espacio para respirar y puede ayudarte a combatir los nervios. Utilizo un soporte de computadora portátil improvisado cuando estoy lanzando para poder pararme con mi computadora portátil a la altura de los ojos. Puedes usar cualquier cosa que tengas alrededor de tu casa para construir una estructura similar. Para asegurarse de que está de pie, este es un gran ejercicio llamado 'The String'.

4. Usa historias en tu discurso

Un estudio de la Universidad de Stanford descubrió que una historia (bien contada) es 22 veces más poderosa que un hecho. Las personas necesitan conexión más que nunca, así que use historias para explicar el dolor de su cliente o lo que está haciendo para marcar la diferencia en el mundo. Asegúrese de tener un comienzo, un medio y un final claros, e incluya emociones e imágenes.

5. Usa menos jerga

La mayoría de los fundadores sufrirán lo que Donald Miller describe como "la maldición del conocimiento". Eres un experto en tu empresa y en el problema que estás resolviendo, y esto significa que naturalmente hablarás en un lenguaje más técnico. A nuestros cerebros no les gusta quemar calorías innecesarias tratando de descifrar palabras complejas, así que mantenga su tono simple y use metáforas donde pueda para que cualquiera pueda entenderlo.

6. Mantenga sus diapositivas lo más simples posible

Si está utilizando Zoom, Teams o Skype, cuando comparta su pantalla, sus diapositivas dominarán la pantalla y aparecerá como una pequeña miniatura. Cuando estoy entrenando a la gente, a menudo les digo: 'Ustedes son Beyoncé y sus diapositivas son sus bailarines de apoyo'. Tus diapositivas deberían respaldarte, en lugar de robar el centro de atención o abrumar a la audiencia con demasiada información.

7. Asegúrate de que tu cámara esté a la altura de los ojos

Nadie quiere ver sus fosas nasales, así que ya sea que esté usando la cámara de su computadora portátil o una cámara web, asegúrese de que esté a la altura de los ojos, en lugar de debajo de la barbilla. Intente tanto como pueda para mirar directamente a la cámara, ya que esto lo ayudará a interactuar con su audiencia.

8. Proyecta tu voz cuando hablas

¡Debido a que la calidad del audio no es tan buena como la del video, no puede permitirse balbucear! Piensa en pronunciar demasiado tus palabras o en calentar tu voz y tus músculos faciales. Una buena manera de calentar la mandíbula es imaginar que tiene caramelo atorado en los dientes. Usa la lengua como si fuera un cepillo de dientes y muévela en círculos en una dirección como si te estuvieras limpiando los dientes, antes de volver a moverla en la dirección opuesta.

9. Trae la pasión

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

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.

Si te ves aburrido y no pareces inspirado, tendrás dificultades para atraer a tu audiencia. Tenemos neuronas espejo en nuestros cerebros, así que haga lo que pueda para asegurarse de que está llevando a su audiencia a donde necesita que esté emocionalmente. Piense en sonreír mientras habla para traer calidez y energía.

10. Grábate lanzando y luego míralo

A la mayoría de las personas no les gusta hacer esto, pero le dará una buena idea de dónde está aterrizando su discurso para su audiencia y qué aún necesita algo de trabajo. Es realmente útil ver el video sin sonido para que pueda concentrarse en su lenguaje corporal. Luego mire el clip con el sonido activado, pero mire hacia otro lado de la pantalla para que pueda tomar nota de dónde la tonalidad y el volumen se suman al tono, y dónde puede amplificar estos elementos.

Lanzar virtualmente es posiblemente más difícil que lanzar cara a cara. Pero aprender a hacerlo bien ahora y practicar nuevos hábitos te hará sobresalir entre la multitud. Como dice Malcolm Gladwell, usted está "en una carrera para comunicar por qué sus clientes necesitan estos productos en sus vidas". Asegúrese de hacer lo que pueda para adelantarse a la curva.

Diez consejos para ayudarlo a hacer el lanzamiento perfecto en línea | Croydon Digital

https://www.moo.com/blog/business-tips/9-tips-for-making-a-great-pitch

https://articles.bplans.com/9-things-that-take-a-pitch-from-good-to-great/

https://www.masterclass.com/articles/business-pitch-tips#10-tips-for-presentando-su-negocio-a-los-inversores

SEMINARIO DE REFLEXIÓN ORIENTACIÓN

1) Apoyar a los estudiantes para que reflexionen sobre su trabajo en grupo

Para desarrollar habilidades grupales, los estudiantes deben hacer algo más que completar tareas grupales. En el camino, es importante que reflexionen sobre los procesos grupales. La reflexión puede ser informal o formal (integrada en la evaluación). Los estudiantes pueden reflexionar individualmente o en grupos. Los estudiantes pueden reflexionar tanto sobre los procesos como sobre los productos del trabajo en grupo. Al incorporar actividades reflexivas al trabajo en grupo, es importante que los estudiantes tengan la oportunidad de aplicar lo que han aprendido a través de sus reflexiones a tareas futuras para mejorar su aprendizaje.

Lea el siguiente artículo para conocer las formas sugeridas de apoyar y llevar a cabo la reflexión grupal utilizando listas de verificación, diarios, revisión por pares, discusión en clase, articulación, respondiendo a los comentarios y reflexionando sobre la evidencia de la evaluación en ensayos o carpetas digitales.

https://www.teaching.unsw.edu.au/helping-students-reflect-group-work

https://www.ed.ac.uk/reflection/reflectors-toolkit/producing-reflections/ways-reflecting/with-others

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

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.

2) Evaluación formativa

El feedback es una parte esencial del proceso de aprendizaje sin importar el tema. Las personas siempre querrán mejorar su desempeño, ya sea en el trabajo, la escuela o la universidad, o incluso simplemente aprendiendo un nuevo pasatiempo, lo cual es posible gracias al feedback constante. El feedback formativa significa que los estudiantes pueden tomar el control de su propio aprendizaje. A diferencia del feedback sumativo, no solo dice si una respuesta es correcta o incorrecta, sino también cómo llegar allí, que los estudiantes pueden aplicar al aprendizaje y las evaluaciones futuras. El feedback permite que cada estudiante evalúe su propio trabajo para el desarrollo personal, no solo aquellos que alcanzan las calificaciones más altas. El aprendizaje autorregulado permite a los estudiantes acelerar su pensamiento crítico y prepararse para la vida más allá de los libros de estudio.

https://www.nwea.org/blog/2022/27-easy-formative-assessment-strategies-for-gathering-evidence-of-student-learning/

3) Dos estrellas y un deseo

Dos estrellas y un deseo. Como Paul Black y Dylan Wiliam una investigación mostró en 1998 que las estrategias de feedback elevan los estándares de desempeño de los estudiantes, y Two Stars and a Wish está diseñado para brindar feedback a los estudiantes a través de la autoevaluación y la autoevaluación.

Cómo funciona

En resumen, Two Stars and a Wish solicita dos estrellas, áreas en las que se destacó el trabajo del estudiante, y un deseo, un área en la que puede haber algún nivel de mejora. Se puede administrar de varias maneras, y lo ideal es que los tres métodos se usen con el tiempo:

- Revise un trabajo anónimo con todo el grupo e invite a todos los estudiantes a dar su opinión.
- Divida la clase en parejas y pídales que revisen el trabajo de cada uno.
- Que cada estudiante evalúe su propio trabajo.

Two Stars and a Wish ayuda a activar a los estudiantes y empoderarlos como dueños de su aprendizaje, y la investigación sugiere quela autorregulación del aprendizaje conduce a la mejora del rendimiento de los estudiantes.

ENLACES A OTRAS HERRAMIENTAS ÚTILES

Herramientas digitales que podrían utilizarse para el trabajo colaborativo en línea

Las herramientas digitales denominadas tablones de anuncios en línea son adecuadas para la redacción de ideas, mapas mentales, debates e ideas para diferentes tipos de trabajo en grupo virtual. La búsqueda en Internet con la palabra clave “Tablón de anuncios en línea” puede revelar un conjunto completo de

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

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.

ofertas para elegir y obtener las más adecuadas para las diferentes edades de los estudiantes, intereses, carácter del trabajo a realizar, especialización, etc. (https://www.whiteboardblog.co.uk/2011/09/8-online-noticeboards-wallwisher-and-more/).

Recomendamos la plataforma digital Padlet (inicialmente Wall Wisher) que permite a los estudiantes, maestros y cualquier persona con el enlace trabajar en una o varias paredes para compartir ideas y colaborar en el espacio virtual que se puede llenar con medios enriquecidos, incluidas palabras y imágenes, así como videos y enlaces. Todo el material se puede actualizar instantáneamente y compartir de inmediato manteniendo las publicaciones privadas, abiertas a todos o compartidas con un grupo específico. El acceso a Padlet se puede utilizar no solo durante las clases sino también después de ellas para continuar con el trabajo de evolución de ideas tanto individualmente como en grupo. Padlet brinda a los maestros y estudiantes la oportunidad de dar y recibir comentarios. Ver los pasos para crear Padlet https://www.elo.iastate.edu/resources/instructional-tools/collaborative-tools/padlet/how-to-create-a-padlet-wall/ y mira el video-tutorial https://www.youtube.com/watch?v=7SuAKOoXNsQ

Lino: Es un servicio gratuito de adhesivos y lienzos que se utiliza para compartir ideas y debates (http://es.linoit.com/).Sin embargo, una herramienta digital mucho más simple para este objetivo podría ser Scrumblr, que normalmente se usa para escribir ideas en línea agregando a la página solo textos sin enlaces, imágenes o videos. Debido a su simplicidad y menos distracciones que podrían confundir a los alumnos, Scrumblr puede ser adecuado para el trabajo en pareja en la fase 3. Un simple clic en el icono + agrega más notas y un doble clic en las notas permite agregar texto. Para crear diferentes zonas, se puede agregar texto al fondo. Ver una versión demo de Scrumblr http://scrumblr.ca/demo.

La toma de notas tanto de la información externa como de los propios pensamientos son importantes herramientas de aprendizaje, ya que permiten llevar un registro de la información escuchada y fijar las ideas que surgen en la mente de uno mismo al hablar con los demás. Además, la toma de notas facilita el aprendizaje del material que se está estudiando actualmente. Por lo tanto, se ofrece organizar la discusión y el análisis en línea de las competencias digitales en el trabajo en pareja tomando notas en pegatinas o paredes virtuales en lugar de simplemente hablar en salas de descanso.

Herramientas y técnicas para profundizar

Instrumentos:

El siguiente enlace lleva a la Wiki de Recursos Educativos Abiertos (REA), que se encuentra en la Facultad de Educación de la Universidad de Cambridge, en oer.educ.cam.ac.uk. Se utilizó para publicar REA desarrollados en la Facultad y es una colección de herramientas realmente útil y útil disponible bajo la licencia creative commons.

Herramientas - REA en Educación

Muchos maestros tienen la tarea de mover sus experiencias de aprendizaje en línea. Naturalmente, esto implica aprender nuevas habilidades, nuevos enfoques y adoptar nuevas herramientas. Con esto en mente, hemos seleccionado una lista de 64 increíbles herramientas gratuitas en línea para profesores. Algunos de estos te harán más productivo. Otros le ayudarán a hacer sus aulas online más divertidas y

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

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.

atractivo. Algunas de las herramientas lo ayudarán a comunicarse con los estudiantes y los padres y compartir comentarios. Y algunos simplemente apuntan a reducir sus niveles de estrés.

64 increíbles herramientas en línea gratuitas para profesores [2022] - Growth Engineering

Técnicas:

El siguiente enlace lleva a la Wiki de Recursos Educativos Abiertos (REA), que se encuentra en la Facultad de Educación de la Universidad de Cambridge, en oer.educ.cam.ac.uk. Se usó para publicar REA desarrollados en la Facultad y es una colección realmente práctica y útil de técnicas o enfoques disponibles bajo la licencia creative commons.

Enfoques didácticos - REA en Educación

El sitio web de Gamestorming es un conjunto de herramientas y estrategias para examinar las cosas en profundidad, para explorar nuevas ideas, para realizar experimentos y probar hipótesis, para generar ideas y resultados nuevos y sorprendentes que establecen instrucciones simples y fáciles de seguir sobre cómo usar las prácticas de diseño. para la co-creación y el Compromiso.

Tormenta de juegos

Las Directrices UDL son una herramienta utilizada en la implementación del Diseño Universal para el Aprendizaje, un marco para mejorar y optimizar la enseñanza y el aprendizaje para todas las personas en función de los conocimientos científicos sobre cómo aprenden los humanos. Estas pautas ofrecen un conjunto de sugerencias concretas que se pueden aplicar a cualquier disciplina o dominio para garantizar que todos los alumnos puedan acceder y participar en oportunidades de aprendizaje significativas y desafiantes.

Las Directrices UDL

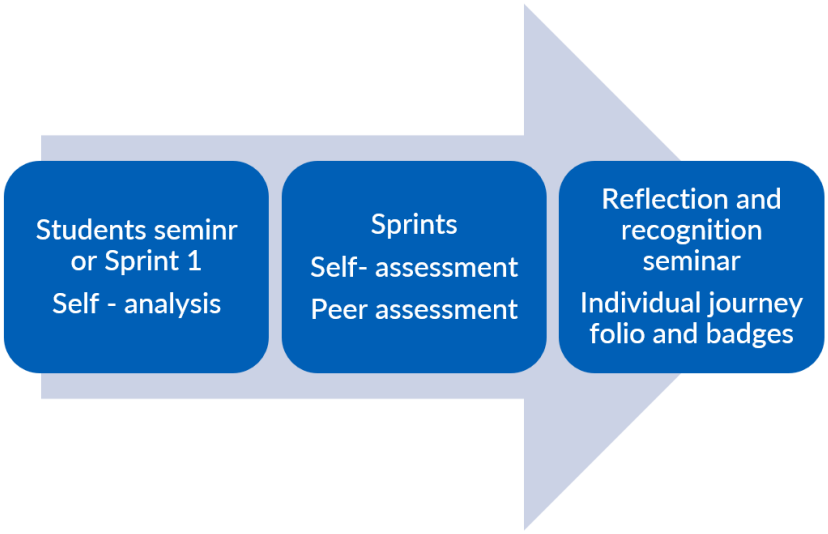
ANEXO1. METODOLOGÍA Y HERRAMIENTAS PARA LA EVALUACIÓN DE LAS COMPETENCIAS TRANSVERSALES DIGITALES

El objetivo de este documento es proporcionar una metodología elaborada para evaluar las competencias digitales transversales de los estudiantes definidas en el Marco 2BDigital de competencias digitales para aprender, trabajar y vivir en un mundo digital mientras se realiza un proyecto de emprendimiento social.

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

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.

La evaluación de las competencias transversales digitales está diseñada para realizarse según el modelo que se muestra en la siguiente figura:



SEMINARIO DE ESTUDIANTES

Los objetivos del seminario de estudiantes son:

1. Brindar a los estudiantes una oportunidad de autoanálisis y comprensión de los niveles en los que dominan las competencias transversales digitales.

2. Fomentar la comprensión del alumnado sobre la materia de las 15 competencias transversales digitales (más adelante en el texto competencias transversales digitales) y los niveles de dominio.

3. Preparar a los estudiantes para las evaluaciones que se realizarán al final de cada sprint y en el seminario de reflexión y reconocimiento.

Las fases de la realización del seminario introductorio:

Fase 1. Uso de la herramienta de evaluación de competencias digitales del proyecto, A los estudiantes se les ofrece una prueba de autoanálisis que consta de 15 situaciones con cuatro opciones de comportamiento y se les pide que decidan cuál de estas opciones podría ser más probable que emprendan para resolver la situación.

La solución de cada situación está relacionada con el uso de una de las 15 competencias digitales. En base a esta prueba, los estudiantes identifican sus niveles de dominio de estas competencias digitales. Al final de esta fase, el profesor organiza una discusión preguntando a los alumnos cómo actuarían ellos en cada una de las situaciones propuestas. Se necesita una discusión de este tipo para revelar la experiencia digital de los estudiantes, el desarrollo de competencias transversales y la madurez para comprender qué tipo de apoyo académico, técnicas de instrucción y provisión digital se les debe ofrecer durante el proyecto.

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

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.

Fase 2. Los estudiantes se familiarizan con el tema de las 15 competencias digitales y sus niveles de dominio, en relación con el marco de competencias, ya través de la herramienta de evaluación de competencias digitales del proyecto ven ilustraciones a través del análisis de las situaciones dadas en la prueba.

Fase 3. Cuando los estudiantes ya han entendido el tema de las competencias transversales digitales y los cuatro niveles y han identificado las competencias que más y menos desarrollan en ellos, están listos para crear sus portafolios digitales individuales. Además, cada estudiante decidirá qué cinco competencias digitales va a trabajar y desarrollar dentro del proyecto de innovación social, estableciendo sus objetivos de desarrollo de competencias.

FASE 1 Uso de la herramienta de evaluación de competencias digitales del proyecto

Herramienta de evaluación de competencias Jobs4Tech

Esta evaluación inicial de las competencias digitales 2BDigitales para aprender, trabajar y vivir en un mundo digital se hará a través de la versión mejorada de la herramienta de evaluación de competencias digitales J4T, desarrollado por Acción contra el Hambre en el marco del proyecto Erasmus+Jobs4tech: educación y formación profesional y empleos para un futuro tecnológico y virtual.

La herramienta responde al reto de evaluar el desarrollo de competencias transversales de los estudiantes en línea, a través de una plataforma digital accesible a través de la web, y ha sido adaptada en el marco del proyecto 2BDigital para su acceso también a través de dispositivos móviles. La herramienta proporciona a los profesores un informe individual sobre el desempeño competencial inicial de cada alumno, y uno integrado para el grupo, para poder trabajar las perspectivas individuales/de equipo. Permite identificar el nivel de competencia inicial del estudiante, adaptar la formación para satisfacer mejor sus necesidades específicas y asegurar que nadie se quede atrás. Esto es especialmente relevante en un entorno de formación online.

La herramienta también proporciona a los estudiantes un informe gráfico personal sobre su nivel de competencia, y los introduce en la definición y conocimiento de competencias 2BDigital.

Solo después de realizar el test se muestra a los alumnos los niveles de dominio de las competencias transversales digitales que corresponden al orden de sus respuestas:

- Nivel 0 – no se ofrece solución digital al aplicar la competencia transversal, para resolver la situación;
- Nivel 1 – “Descubrimiento”, búsqueda e identificación de oportunidad para aplicar competencias transversales a través de una solución digital en una situación determinada; Este nivel es un punto de partida para los alumnos con poca o ninguna experiencia en las competencias que dependen del apoyo de otros para completar tareas familiares.
- Nivel 2: "Experimentar", utilizando herramientas digitales en la práctica para hacer frente a la tarea; Este nivel indica una mayor independencia trabajando solo y con compañeros en tareas familiares y desconocidas.
- Nivel 3 – “Mejorar”, comportamiento digital avanzado involucrando también a otras personas en él y creando un valor conjunto para la sociedad en general. Este nivel indica la responsabilidad de asignar tareas para tomar decisiones y trabajar solo y con otros para completar tareas desconocidas.

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

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.

Esto ayuda a los estudiantes a identificar las competencias digitales que dominan y no dominan lo suficientemente bien.

Para ayudar a los estudiantes a comprender la materia de las competencias digitales, se pasa a la fase 2.

FASE 2 Entender el tema de las competencias digitales y los niveles de dominio

Para entender el tema de las competencias digitales y los niveles de su dominio interpretado y sistematizado en IO1, las competencias digitales se han reorganizado en cinco tablas - una tabla para cada uno de los cinco grupos de competencias digitales – Comunicación digital, Colaboración digital, Creatividad digital , Pensamiento crítico en un entorno digital y Ciudadanía en un entorno digital (ver Tablas 1, 2, 3, 4 y 5). Estas partes coloreadas en verde forman las rúbricas para la evaluación del dominio de la competencia digital. Para comodidad de los estudiantes, también se proporcionan ilustraciones de los niveles correspondientes (coloreados en azul) tomados de las situaciones elaboradas para la prueba de autoanálisis para crear vínculos correspondientes entre las definiciones teóricas de las competencias digitales y su manifestación en la práctica. La abreviatura DC se utiliza para la competencia digital. Estas cinco tablas se pueden utilizar en la primera etapa de la implementación piloto para que los estudiantes tengan un ejemplo aplicado de su nivel de competencia. A partir de ahí, se puede utilizar como referencia el Marco de Competencias 2BDIGITAL desarrollado con sus descriptores, competencias y niveles de progresión.

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

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.

Competencias digitales y niveles de dominio: Rúbricas para la autoevaluación de los estudiantes y la evaluación entre pares

tabla 1

Rúbricas para evaluar e ilustraciones para comprender los niveles de dominio de las competencias digitales en el grupo “Comunicación digital”

corriente continua	**DC definición o ilustración**	**Niveles de dominio de la competencia digital**			
leer y escribir	**Definición**	**Nivel 0**	**Nivel 1**	**Nivel 2**	**Nivel 3**
	Leer y escribir con herramientas digitales	Encuentro soluciones distintas a las digitales.	Utilizando herramientas digitales y funciones básicas de búsqueda y filtrado, puedo leer y escribir textos sencillos y breves.	Puedo seleccionar y evaluar información apropiada y usar herramientas y métodos digitales apropiados para comunicarme por escrito.	Puedo realizar investigaciones en línea y usar diversas herramientas y métodos digitales para presentar datos e información de manera atractiva y eficiente.
	Ilustración	**Nivel 0**	**Nivel 1**	**Nivel 2**	**Nivel 3**
	Tu maestro compartió información de que es probable que la mayoría de los millennials (76 %) gasten más en sus mascotas que en ellos mismos, incluida la compra de artículos de lujo para mascotas. Ella lo invitó a estudiar este fenómeno y escribir un informe para presentarlo en una clase en línea.	Leería algún material sobre los hábitos de gasto de los millennials en la biblioteca de nuestra ciudad para escribir el informe.	Buscaría en Google para obtener información utilizando las palabras clave apropiadas.	Animaría a mis compañeros de grupo a compartir experiencias y usaría estos datos relevantes para crear una red de soluciones a través de un software de mapas mentales en línea. Luego lo usaría para una mayor discusión y una lluvia de ideas en línea.	Realizaría un estudio haciendo preguntas sobre las historias de Instagram u otros recursos de redes sociales, recolectando datos reales de los millennials y preparando un informe en formato de video usando un software de animación, como Doodly.
Habl		**Nivel 0**	**Nivel 1**	**Nivel 2**	**Nivel 3**

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

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.

corriente continua	**DC definición o ilustración**	**Niveles de dominio de la competencia digital**			
ar y escuchar	**Definición**				
	Comunicarse oralmente y escuchar en línea utilizando una variedad de herramientas que se adaptan a las oportunidades y desafíos de los entornos en línea.	Encuentro soluciones distintas a las digitales.	Puedo escuchar activamente y adaptar mi lenguaje para satisfacer las necesidades de la audiencia.y las diferentes herramientas y configuraciones en línea.	Soy capaz de alentar e integrar los aportes e ideas de otros en la discusión.y presentar mis ideas de manera atractiva.	Puedo alentar y escuchar activamente las ideas de otras personas, utilizando el lenguaje corporal y la empatía. Puedo presentar mis propias ideas de manera asertiva y persuasiva.
	Ilustración	**Nivel 0**	**Nivel 1**	**Nivel 2**	**Nivel 3**
	Durante el trabajo en grupo en una lección en línea, debe elaborar una estrategia sobre cómo superar el estrés.	Me silenciaría y detendría el video para preguntarle a mi madre cómo supera el estrés para ofrecer ideas a mis compañeros de grupo.	Escucharía activamente a mis compañeros de grupo y ofrecería como una de las soluciones escuchar una "música para aliviar el estrés" en YouTube.	Animaría a mis compañeros de grupo a compartir experiencias y usaría estos datos relevantes para crear una red de soluciones a través de un software de mapas mentales en línea. Luego lo usaría para una mayor discusión y una lluvia de ideas en línea.	Escucharía a mis compañeros de grupo con mucha atención para entender exactamente qué tipo de estrés experimentan. Como es un tema clave que influye en nuestro bienestar, sugeriría grabar un video con los diferentes discursos para crear conciencia sobre el tema a nivel escolar y comunitario.
Creación de	**Definición**	**Nivel 0**	**Nivel 1**	**Nivel 2**	**Nivel 3**

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

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.

corriente continua	DC definición o ilustración	Niveles de dominio de la competencia digital			
contenido	Contribuir con información a los medios digitales para un usuario final/audiencia específico en contextos específicos	Encuentro soluciones distintas a las digitales.	Puedo crear contenido multimedia simple en línea usando texto e imágenes.	Puedo usar herramientas digitales para crear y presentar diferentes tipos de datos e información a audiencias específicas teniendo en cuenta sus necesidades.	Puedo usar diferentes herramientas y técnicas digitales para desarrollar y crear contenido que se puede usar en una variedad de medios, incluidos medios digitales, redes sociales, transmisiones o impresos.
	Ilustración	**Nivel 0**	**Nivel 1**	**Nivel 2**	**Nivel 3**
	Se le ofrece participar en una conferencia de estudiantes con una presentación sobre el tema "Beneficios de vivir en un pueblo pequeño".	Hablaría con mis familiares que viven en un pueblo pequeño para recoger opiniones y sistematizarlas para presentarlas en la conferencia.	Crearía una presentación de Power Point.	Como mi público son estudiantes, y están más abiertos a los contenidos animados, yo crearía... crearía una presentación en Canva con animaciones	Crearía una presentación de video y la transmitiría a través de YouTube para llegar a un público objetivo más amplio.

Tabla 2

Rúbricas para evaluar e ilustraciones para comprender los niveles de dominio de las competencias digitales en el grupo “Colaboración digital”

corriente continua	DC definición o ilustración	Niveles de dominio de la competencia digital

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

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.

corriente continua	DC definición o ilustración	Niveles de dominio de la competencia digital			
Cooperación	**Definición**	**Nivel 0**	**Nivel 1**	**Nivel 2**	**Nivel 3**
	Trabajen juntos en los objetivos acordados mediante el uso compartido de archivos y documentos de conferencias web y de video, anotación y resaltado de documentos, uso compartido de calendarios, correo electrónico, mensajería instantánea, wikis, blogs, redes sociales, edición de video y audio, etc.	Encuentro soluciones distintas a las digitales.	Puedo cooperar utilizando herramientas en línea, demostrando tolerancia y empatía hacia los demás para identificar objetivos compartidos.	Puedo identificar métodos digitales seguros y peligros potenciales cuando colaboro con un equipo en línea.	Puedo contribuir a la toma de decisiones grupales en línea de manera flexible y constructiva, asumiendo roles de liderazgo si corresponde.
	Ilustración	**Nivel 0**	**Nivel 1**	**Nivel 2**	**Nivel 3**
	Se supone que usted y su equipo deben elaborar un nuevo proyecto trabajando en línea.	Mejor me ofrecería a encontrarnos en la escuela y hacer una lluvia de ideas.	Cooperaría con mis compañeros de grupo usando Zoom chat, video y audio (o similar) si mis compañeros de grupo lo prefieren a otras plataformas de comunicación.	Ofrecería una lluvia de ideas escribiendo nuestras ideas en tiempo real usando Google Doc considerando todas las ideas sin criticar y expresando puntos de vista con respeto.	Propondría al grupo una forma de trabajar de manera más eficiente, dividiéndose en subgrupos de intereses y trabajando en salas de trabajo utilizando un tablón de anuncios en línea como Padlet para cooperar en la ideación.
Autodesarroll	**Definición**	**Nivel 0**	**Nivel 1**	**Nivel 2**	**Nivel 3**

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

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.

corriente continua	DC definición o ilustración	Niveles de dominio de la competencia digital			
o	Identificar y desarrollar aspectos de sí mismo, incluidas las cualidades y atributos personales.	Encuentro soluciones distintas a las digitales.	Puedo identificar mis necesidades, deseos e intereses en línea para desarrollar objetivos personales de aprendizaje digital.	Puedo priorizar y tomar medidas de forma proactiva para abordar mis necesidades, deseos, intereses y objetivos utilizando herramientas y técnicas en línea.	Puedo usar tecnologías de aprendizaje digital para satisfacer mis necesidades, deseos, intereses y objetivos, identificando los próximos pasos necesarios para seguir mejorando.
	Ilustración	**Nivel 0**	**Nivel 1**	**Nivel 2**	**Nivel 3**
	Inspirado por el ejemplo de su amigo, decidió aprender a hacer material de video original utilizando un paquete de software, como Camtasia.	Invitaría a mi amigo y le pediría que me mostrara cómo funciona todo.	Navegaría por Internet para encontrar material sobre ese software y miraría tutoriales para identificar qué podría interesarme y qué debería aprender.	Descargaría ese software y practicaría para editar algunos fragmentos de video, agregar diferentes efectos, importar medios, etc. y planificar qué más se aprenderá a continuación.	"Buscaría capacitaciones en línea, videos tutoriales y foros sobre la herramienta para satisfacer mis necesidades de aprendizaje y también crearía videos y los subiría para recibir comentarios sobre aspectos específicos como contenido, formato, etc. e integrarlos en versiones mejoradas.
Diversidad e inclusión	**Definición**	**Nivel 0**	**Nivel 1**	**Nivel 2**	**Nivel 3**
	Reconocer y valorar las diferencias de las personas y utilizarlas para permitir que todos prosperen.	Encuentro soluciones distintas a las digitales.	Puedo identificar las formas en que la tecnología de asistencia puede ayudar a las personas con diferentes necesidades.	Puedo usar software/aplicaciones digitales y dispositivos apropiados para desarrollar, comunicar/compartir información para incluir contribuciones de todos.	Puedo demostrar empatía, compasión, tolerancia y comprensión de las necesidades, intereses y experiencias de otras personas para promover la inclusión activa de todos, desarrollando el uso de enfoques inclusivos y de asistencia en línea.

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

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.

corriente continua	DC definición o ilustración	Niveles de dominio de la competencia digital			
	Ilustración	**Nivel 0**	**Nivel 1**	**Nivel 2**	**Nivel 3**
	Se le informa que en un seminario en línea sobre opciones de carrera trabajará en un grupo con un nuevo estudiante de China que es tímido para participar porque no habla muy bien su idioma.	Le sonreiría en video para mostrar mi actitud positiva y animarlo a participar.	Aprendía algunos saludos y expresiones comunes en chino usando la aplicación móvil Duolingo de antemano para romper el hielo y hacer que mi compañero de grupo se sintiera bienvenido. Le preguntaría sobre su experiencia participando en seminarios en línea y usando herramientas digitales, para ver si podemos apoyarnos entre todos.	Usaría Google Translate para expresar mis ideas clave en chino y preguntarle sobre sus razones para inscribirse en el seminario. Lo invitaría a intercambiar algunas herramientas digitales útiles en el proceso de orientación vocacional como Career Explorer.	Yo intentaría que antes de empezar a trabajar pudiéramos conocer los intereses y necesidades de cada uno y las dificultades para participar en el seminario y que pudiéramos pensar juntos cómo solucionarlas. Además, los invitaría a recopilar los puntos que mejor funcionaron para nuestra cooperación.

Tabla 3

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

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.

Rúbricas para evaluar e ilustraciones para comprender los niveles de dominio de las competencias digitales en el grupo “Creatividad digital”

corriente continua	DC definición o ilustración	Niveles de dominio de la competencia digital			
Creación de valor	**Definición**	**Nivel 0**	**Nivel 1**	**Nivel 2**	**Nivel 3**
	Identificar y crear diferentes tipos de valor.	Encuentro soluciones distintas a las digitales.	Puedo identificar diferentes tipos de valor que puedo crear para mí y para otros en un entorno en línea.	Puedo mejorar los productos, servicios y procesos digitales existentes para que satisfagan mejor mis necesidades o las de mis compañeros y la comunidad.	Puedo usar la tecnología digital para diseñar, ensamblar, probar y mejorar progresivamente un prototipo para ilustrar el valor que quiero crear.
	Ilustración	**Nivel 0**	**Nivel 1**	**Nivel 2**	**Nivel 3**
	Su vecina Alice le pidió que cuidara a su perro mientras ella está fuera por dos semanas. Sabes que el perro es muy amigable, por lo tanto, es amado por todos. Alice mencionó que no hay hoteles para perros en tu ciudad.	Hablaría con otros vecinos y crearía un 'horario de cuidado de perros' especial para planificar quién cuidará al perro y cuándo resolver la situación.	Discutiría esta pregunta en las redes sociales (Facebook, Twitter, Instagram) para identificar qué tan actual es este problema en mi ciudad y cuáles podrían ser las mejores soluciones.	Elaboraría una idea de negocio de innovación social digital para jubilados que aman a los perros y les gustaría ganar un dinero extra cuidándolos cuando sea necesario. Para eso participaría en un laboratorio de innovación social digital.	Crearía un grupo de Facebook para conectar a los dueños de perros con los posibles anfitriones, como los jubilados. Crearía un video "Deje a su perro con nosotros" utilizando contenido basado en diferentes fuentes sobre la psicología y los hábitos de los perros y lo compartiría en las redes sociales para ver su posible aceptación.
Resolució	**Definición**	**Nivel 0**	**Nivel 1**	**Nivel 2**	**Nivel 3**

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

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.

corriente continua	DC definición o ilustración	Niveles de dominio de la competencia digital			
n de problemas	Analizar un problema o problema para identificar posibles soluciones.	Encuentro soluciones distintas a las digitales.	Puedo identificar un problema digital común, encontrar y aplicar una solución.	Puedo usar la tecnología digital para crear y evaluar múltiples opciones para resolver un problema o asunto.	Puedo identificar evidencia para evaluar el impacto de la actividad del proyecto y la solución propuesta utilizando tecnología digital.
	Ilustración	**Nivel 0**	**Nivel 1**	**Nivel 2**	**Nivel 3**
	Usted y sus compañeros de clase a veces reciben imágenes en formatos de archivo no estándar con extensiones diferentes a .jpg que no pueden abrir en la computadora. Esta vez recibiste una imagen con extensión .psd.	Llamaría a mi amigo, que es un profesional de TI, y le pediría que me solucionara el problema.	Buscaría en Google para entender qué softwarearchivo nativo que es y qué programa se necesita para abrirlo.	Buscaría diferentes fuentes en línea para adquirir múltiples opciones para resolver esta tarea para mí y mis compañeros de clase.	Elaboraría consejos simples basados en mis hallazgos en línea y los compartiría con mis compañeros de clase para ayudarlos a comprender con qué propósito se crean los archivos de imagen no estándar y cómo abrirlos tanto en la computadora como en el dispositivo móvil.
Innovación	**Definición**	**Nivel 0**	**Nivel 1**	**Nivel 2**	**Nivel 3**
	Desarrollar e introducir nuevas ideas o procesos para crear valor o lograr mejoras.	Encuentro soluciones distintas a las digitales.	Puedo encontrar ejemplos de productos, servicios y soluciones digitales innovadores.	Puedo identificar cómo se desarrolla una solución digital utilizando la creatividad digital y su impacto potencial en una audiencia.	Puedo evaluar cómo una solución digital satisface las necesidades de la tarea y la audiencia previstas.
	Ilustración	**Nivel 0**	**Nivel 1**	**Nivel 2**	**Nivel 3**

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

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.

corriente continua	DC definición o ilustración	Niveles de dominio de la competencia digital			
	Tu mamá te recordó que visitaras a la abuela que vive sola y necesita compañía. Aunque le ofrecieron vivir juntos, la abuela quiere vivir solo en su propio departamento. Es difícil encontrar tiempo mientras estudias y trabajas.	Visitaría a la abuela junto con mi amiga para que pudiéramos divertirnos hablando y ayudándola.	Buscaría en línea productos y servicios digitales innovadores para personas mayores para encontrar una ayuda complementaria para mi abuela cuando no estamos a su lado.	Exploraría qué software y hardware se usaron para crear el producto para asegurarme de que no tenga un efecto adverso en la salud física y mental de mi abuela.	Evaluaría qué tan aplicables, fáciles de usar y efectivas son las soluciones que ofrecen los diferentes productos digitales (por ejemplo, chat, alarmas para tomar medicamentos, crear listas de compras, consultar el clima, protección de la privacidad, llamadas manos libres, control de voz para cerrar puertas , encender luces, ajustar termostatos, etc.) para aumentar su calidad de vida.

Tabla 4

Rúbricas para evaluar e ilustraciones para comprender los niveles de dominio de las competencias digitales en el grupo "Pensamiento crítico en un entorno digital"

corriente continua	DC definición o ilustración	Niveles de dominio de la competencia digital			
Planificación y Gestión	Definición	Nivel 0	Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3
	Planificar, monitorear y controlar las actividades.	Encuentro soluciones distintas a las digitales	Puedo identificar pasos simples para planificar una actividad en línea.	Entiendo cómo organizar, almacenar, compartir, manipular y proteger la información digital en una actividad en línea.	Puedo adaptar mis planes para lograr mis objetivos en una actividad en línea para gestionar los cambios que están fuera de mi control y gestionar el riesgo.

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

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.

corriente continua	DC definición o ilustración	Niveles de dominio de la competencia digital			
	Ilustración	**Nivel 0**	**Nivel 1**	**Nivel 2**	**Nivel 3**
	Le ofrecen organizar un festival cultural en su distrito.	Invitaría al comité organizador a un café para discutir el concepto del festival.	Crearía un grupo de WhatsApp para discutir periódicamente los pasos a seguir en las diferentes etapas de la organización del festival.	Me ofrecería para trabajar con el tablón de anuncios digital Padlet o similara planificar y gestionar actividades, escribir ideas, quepuede mantenerse privado, hacerse público o compartirse con un grupo específico según nuestras necesidades.	Usaría un software de planificación de eventos en línea (por ejemplo, JIRA) para administrar procesos, priorizar y discutir nuestro trabajo conjunto para lograr una transparencia total en cada paso, obtener información actualizada, mejorar el desempeño del equipo, administrar riesgos y adaptar mi planes cuando sea necesario.
Aprendiendo a aprender	**Interpretación**	**Nivel 0**	**Nivel 1**	**Nivel 2**	**Nivel 3**
	Conciencia del propio proceso de aprendizaje y necesidades, identificación de herramientas y oportunidades en línea disponibles, y la capacidad de superar obstáculos para aprender con éxito.	Encuentro soluciones distintas a las digitales	Puedo identificar herramientas digitales que apoyen las oportunidades de aprendizaje y proporcionen evidencia digital para mostrar mi progreso.	Puedo usar el feedback para identificar los próximos pasos para hacer crecer mi competencia digital a través de éxitos y fracasos.	Puedo usar evidencia digital y feedback para reflexionar y ampliar mis objetivos de aprendizaje en relación con mis futuras oportunidades y elecciones.
	Ilustración	**Nivel 0**	**Nivel 1**	**Nivel 2**	**Nivel 3**

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

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.

corriente continua	DC definición o ilustración	Niveles de dominio de la competencia digital			
	Para su futura carrera, necesita mejorar sus habilidades para trabajar con el software de hoja de cálculo de Excel.	Buscaría un tutor que pudiera explicarme detalles que no domino en Excel.	Me uniría a un Foro de Excel para obtener diferentes consejos y trucos para mejorar mi conocimiento y habilidades de Excel, y para obtener evidencia de mis resultados de aprendizaje al comparar mis soluciones con las de los profesionales del Foro de Excel.	Me uniría a un programa de capacitación y desarrollo en línea para mejorar mi competencia en Excel y planificar mi progreso utilizando comentarios regulares de maestros y compañeros y considerando evaluaciones de fin de curso, conversaciones individuales posteriores al curso, etc.	Estudiaría anuncios de trabajo en línea, analizaría los requisitos de los empleadores relacionados con Excel, participaría en entrevistas en línea con posibles empleadores, resolvería tareas usando Excel para evaluar mi preparación para ese trabajo e identificaría lo que necesita mejorar a través de la participación en cursos en línea, foros, etc.
Reflexión	**Definición**	**Nivel 0**	**Nivel 1**	**Nivel 2**	**Nivel 3**
	Revisar y evaluar el pensamiento y la acción del pasado para aprender de ellos.	Encuentro soluciones distintas a las digitales.	Puedo identificar lo que es bueno y lo que podría mejorarse en una actividad en línea completa.	Puedo juzgar si he logrado mis objetivos y cómo lo he hecho, de modo que puedo evaluar mi desempeño en línea y aprender de él.	Puedo reflexionar sobre mis logros (y los de los demás) y los fracasos temporales como oportunidades para desarrollar, aprender y mejorar mi capacidad para operar en un entorno digital.
	Ilustración	**Nivel 0**	**Nivel 1**	**Nivel 2**	**Nivel 3**

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

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.

corriente continua	DC definición o ilustración	Niveles de dominio de la competencia digital			
	Quieres convertirte en un vlogger famoso. Por lo tanto, realiza videos en su teléfono móvil con la intención de publicarlos en YouTube. Desea identificar los defectos de su desempeño y eliminarlos para mejorar la calidad de su trabajo.	Le pediría a mi amigo que viera mis videos y me diera su opinión sobre ellos.	Evaluaría la calidad del material de video por la calidad de su audio y video, agregaría algunos efectos simples (por ejemplo, cámara lenta, sonido de fondo, etc.) para hacerlo más agradable.	Tomaría en cuenta los me gusta, los comentarios, la cantidad de suscriptores y las horas de visualización para mejorar mi contenido y calidad. Me pondría chicas realistas personales en términos de me gusta, comentarios. Luego los analizaría y vería qué funciona mejor para mejorar mi contenido y calidad.	Vería y analizaría el contenido de vloggers famosos, pensaría en nuevas estrategias para hacer vlogs innovadores y aprendería a usar hardware y software más avanzados para mejorar la calidad y el contenido para ganar suscriptores.

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

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.

Tabla 5

Rúbricas para evaluar e ilustraciones para comprender los niveles de dominio de las competencias digitales en el grupo "La ciudadanía en un entorno digital"

corriente continua	DC definición o ilustración	Niveles de dominio de la competencia digital			
Bienestar	**Definición**	**Nivel 0**	**Nivel 1**	**Nivel 2**	**Nivel 3**
	Usa la experiencia de la vida; y comparación de las circunstancias de la vida con las normas y valores sociales para promover sentirse bien y funcionar bien	Encuentro soluciones distintas a las digitales.	Puedo identificar acciones simples para cuidar de mí mismo y de los demás en línea para proteger mi información personal y seguridad.	Puedo identificar los riesgos y los impactos negativos del trabajo en línea para tomar medidas para apoyar el cuidado de mi salud, seguridad y privacidad física, mental y social en línea y la de otros.	Puedo planificar y evaluar acciones para promover una reputación y huella digital positiva, cuidando mi salud física, mental y social y la de los demás en mi actividad en línea.
	Ilustración	**Nivel 0**	**Nivel 1**	**Nivel 2**	**Nivel 3**
	Te inscribes en una formación online donde el trabajo en equipo juega un papel fundamental. Como tendrá que comunicarse y colaborar siempre en un entorno en línea, se le pide que piense en algunos acuerdos comunes para que funcione.	Escribiría los principales elementos clave de la comunicación en línea positiva y negativa a largo plazo en función de mis experiencias anteriores y compartiría mis	Destacaría la importancia de tratar a los colegas y amigos en línea con tanto respeto como a los de la vida real. También sugeriría prestar especial atención a la protección de la información personal y la reputación y asegurarse de que todos comprendan las consecuencias de	Como soy consciente de los riesgos de la adicción a Internet y el ciberacoso y los problemas de salud mental, física y social causados por ellos, alentaría una discusión para que todos compartan y acuerden un conjunto de comportamientos que los harían sentir cómodos en línea y una serie de acciones para evitar	Me sentiría seguro de poder apoyar a mis compañeros de clase para garantizar que piensen de manera proactiva antes de proporcionar información personal en línea, desde publicaciones en las redes sociales hasta el uso de aplicaciones, correos electrónicos y los sitios web que visitan para dejar un rastro positivo en línea para asegurarme de que nada comprometa su futuro. Les sugeriría herramientas para

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

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.

corriente continua	DC definición o ilustración	Niveles de dominio de la competencia digital			
		pensamientos.	publicar fotos y videos, vigilar mi tono para no ofender a los demás, etc.		verificar y recomendaría ScamAdviser para estar al tanto del phishing y el robo de identidad, el fraude laboral, las suscripciones, las compras en línea y otras estafas para protegernos.
Pensamiento y acción éticos.	**Definición**	**Nivel 0**	**Nivel 1**	**Nivel 2**	**Nivel 3**
	Identificar ideas y acciones y alinearlas con valores compartidos	Encuentro soluciones distintas a las digitales.	Puedo identificar la diferencia entre acciones éticas y no éticas en línea.	Puedo describir con mis propias palabras la importancia de la etiqueta de la red, la integridad y los valores éticos en un entorno digital.	Puedo aplicar el pensamiento ético para contribuir a un entorno positivo en línea.
	Ilustración	**Nivel 0**	**Nivel 1**	**Nivel 2**	**Nivel 3**
	Eres un moderador de chat en un juego en línea. Debe asegurarse de que haya una atmósfera respetuosa. Sin embargo, algunos jugadores usan malas palabras, insultan a otros, muestran intolerancia y falta de respeto.	Marcaría los apodos de los jugadores groseros para tratar con ellos más tarde.	Identificaría el comportamiento poco ético con propensión a la toxicidad que puede describirse como acoso sexual, discurso de odio, amenazas de violencia, doxing y otras actividades abusivas. Me sentiría seguro silenciando micros si aparece alguno de estos.	Les explicaría las normas éticas de comportamiento durante los juegos en línea enfatizando la importancia de adherirse a los valores morales y ser tolerantes con los demás.	Participaría en la elaboración de reglas de juego en línea para promover un entorno en línea respetuoso.

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

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.

corriente continua	DC definición o ilustración	Niveles de dominio de la competencia digital			
Sustentabilidad	**Definición**	**Nivel 0**	**Nivel 1**	**Nivel 2**	**Nivel 3**
	Planificar, monitorear y evaluar la acción y administrar los recursos para satisfacer las necesidades actuales, así como el aprovisionamiento para las necesidades futuras.	Encuentro soluciones distintas a las digitales.	Puedo enumerar ejemplos de comportamientos respetuosos con el medio ambiente que benefician a una comunidad en línea y al uso de la tecnología digital.	Puedo usar herramientas y técnicas digitales para apoyar un comportamiento en línea respetuoso con el medio ambiente.	Puedo evaluar el impacto e identificar las implicaciones para el medio ambiente para seleccionar las herramientas y técnicas digitales más sostenibles.
	Ilustración	**Nivel 0**	**Nivel 1**	**Nivel 2**	**Nivel 3**

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

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.

corriente continua	DC definición o ilustración	Niveles de dominio de la competencia digital			
	En tu escuela hay una competencia entre clases para ver cuál tiene el menor impacto en el medio ambiente al final del año.	Sugeriría maximizar el trabajo en línea para reducir los costos de transporte y los costos asociados con el consumo de agua y electricidad de la escuela.	Como soy consciente de cómo la digitalización puede contribuir a minimizar el impacto ambiental, sugeriría algunas medidas digitales que se pueden tomar cuando se trabaja en línea, como usar motores de búsqueda ecológicos (ecosia o goodsearch), reducir los desechos digitales o usar fondos de pantalla negros en sus dispositivos.	Mostraría cómo podemos usar herramientas y técnicas digitales para respaldar un comportamiento en línea respetuoso con el medio ambiente, como reducir la huella de carbono de Internet apagando los dispositivos o atenuando la pantalla cuando no está en uso, viendo videos en una resolución más baja, promoviendo audio en lugar de videollamadas, limitar la cantidad de correos electrónicos enviados, incluido 'responder a todos', etc. Me ofrecería como voluntario para ayudar a otros a seguir estas técnicas	Compartiría datos oficiales, estadísticas y diagramas para mostrar la escala del creciente impacto negativo de las herramientas y tecnologías digitales en el medio ambiente (por ejemplo, en 2018, se estimó que solo el streaming de vídeo online emitió más de 300 millones de toneladas de CO2 a la atmósfera, lo que equivale a las emisiones anuales totales de GEI (Gases de Efecto Invernadero) de España https://dig.watch/trends/digital-and-environment). Promovería nuevos hábitos digitales mediante la elaboración de "Pautas de minimización de riesgos digitales" e iniciaría un movimiento en la comunidad en línea.

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

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.

FASE 3 Cada estudiante decide hasta tres competencias digitales para trabajar en el proyecto de emprendimiento social

Los estudiantes tienen la oportunidad de participar en un trabajo en pareja en las salas de reuniones de Zoom o Microsoft Teams utilizando un tablón de anuncios en línea como Padlet, Lino.lt, Scrumblr, etc.

Tal discusión está pensada para diferentes propósitos:

1. Comprensión del tema de las competencias digitales y niveles de desarrollo de las mismas anotando en stickers o padlets los conceptos de las Tablas 1, 2, 3, 4 y 5, que no son claros en su totalidad o son completamente nuevos; los significados de tales términos se discutirán con el socio y se explorarán en Internet. En caso de que se necesite una explicación adicional, el maestro debe estar accesible para obtener una consulta.

2. La oportunidad de que los estudiantes expresen sus opiniones sobre los resultados de la prueba y discutan si están de acuerdo o en desacuerdo con ellos para sus casos usando las Tablas 1, 2, 3, 4 y 5 para sus argumentos. Es importante que los estudiantes puedan fundamentar sus puntos de vista.

3. Decidir (por parte de los estudiantes) qué tres competencias digitales están más desarrolladas en ellos para que al comienzo del Sprint 1 puedan crear una base para que los portafolios digitales individuales se presenten de la mejor manera pero justa (ver IO2).

4. Compartir ideas (por parte de los estudiantes) sobre cómo pueden desarrollar ciertas competencias transversales digitales y seguir su progreso.

5. Decidir (por parte de los estudiantes) qué tres competencias digitales trabajará cada uno de ellos durante los cinco sprints del proyecto de emprendimiento social (ver IO2), y el nivel de competencia que quieren alcanzar.

¡Importante! Los conceptos utilizados en el contexto digital pueden tener significados específicos en el contexto digital. Esto debe ser estudiado adicionalmente. Por ejemplo, el Nivel 1 de la competencia digital "Pensamiento y acción éticos" se describe como "Puedo identificar la diferencia entre acciones éticas y no éticas en línea" (ver Tabla 5). No se puede confiar en que los estudiantes puedan estar al tanto de las diferentes facetas de las acciones no éticas en línea: plagio digital, violación de los derechos de autor y robo de software, uso indebido de los recursos informáticos para administrar su propio negocio en Internet, piratería de medios, ataques de ransomware, robo de identidad, robo de propiedad intelectual. , robo financiero, etc.

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

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.

EVALUACIÓN EN SPRINTS 1,2,3,4 Y 5

Al final de cada sprint, los estudiantes deben realizar una autoevaluación (individualmente) y una evaluación por pares dentro de sus equipos (ver IO2) para monitorear su progreso, resaltar desafíos y planificar sus acciones futuras para lograr el objetivo establecido, con respecto al éxito de la tarea. criterios, sus propios objetivos de competencia y su desarrollo como parte de un equipo.

AUTOEVALUACIÓN: EVALUACIÓN FORMATIVA

La autoevaluación será tanto de carácter cuantitativo como cualitativo. La parte cualitativa denominada evaluación formativa es la que se basa en las reflexiones de los alumnos. Evaluación formativa es monitorear el aprendizaje de los estudiantes y proporcionar feedback continua que pueda ser utilizada por los maestros para mejorar su enseñanza y por los estudiantes para mejorar su aprendizaje.

En el proyecto 2BDigital, la evaluación formativa está destinada a:

1) ayudar a los estudiantes a analizar su proceso de aprendizaje y resultados, e identificar sus fortalezas y debilidades relacionadas con el uso de competencias transversales digitales definidas al realizar las tareas planificadas para el sprint actual.
2) brinde una oportunidad para que los estudiantes expresen sus sentimientos y emociones experimentados durante cada sprint, incluido lo que les gustó o no les gustó.
3) mejorar la conciencia de los estudiantes sobre el desempeño de su equipo, lo que ha ido bien y lo que no, para que decidan los pasos a seguir para mejorar sus resultados de aprendizaje, desarrollar sus competencias digitales y mejorar la colaboración;
4) proporcionar feedback a los docentes sobre los logros de los estudiantes, los desafíos que enfrentan, las necesidades de aprendizaje, los conceptos digitales, los fenómenos, las técnicas y los procesos que los estudiantes tienen dificultades para comprender y las competencias transversales digitales que tienen dificultades para adquirir;
5) Permita que los maestros aborden los problemas de inmediato y decidan qué tipo de ajustes se realizarán en el apoyo académico, las técnicas de instrucción y la provisión digital para los estudiantes en los próximos sprints para ayudarlos a superar los desafíos y mejorar su rendimiento.

Las preguntas de la reflexión ofrecidas para la evaluación formativa podrían ser similares a las que se muestran en la Tabla 6.

Las preguntas para la evaluación formativa

No	Preguntas para la reflexión	Dimensión
1.	¿Qué cosas he aprendido hoy?	Aprendizaje

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

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.

No	Preguntas para la reflexión	Dimensión
2.	¿Qué logré hacer bien en este sprint? Por favor explique.	
3.	¿Qué desafíos enfrenté hoy? Por favor explique.	
4.	¿Qué debo hacer de otra manera en el próximo sprint para mejorar mis resultados? Por favor explique.	
5.	Cosas que el equipo debería intentar. Concéntrese en experimentos, mejoras de procesos, buenos hábitos, etc.	Trabajo en equipo
6.	Cosas que el equipo debería dejar de hacer Concéntrese en las ineficiencias, las pérdidas de tiempo, los malos comportamientos/hábitos, etc.	
7.	¿Fui valorado por mis compañeros de grupo? Por favor comenta.	
8.	¿Fui objetivo con mis compañeros de grupo? Por favor comenta.	
9.	¿A qué nivel de dominio trabajé las tres competencias digitales que se habían planificado para este sprint? Por favor explique.	Competencias digitales
10	¿Qué me gustó/disgustó del trabajo de hoy? Por favor explique.	emociones y sentimientos
11	¿Asociación con qué color, sabor, animal, flor o música tengo al describir mis sentimientos y emociones experimentados hoy? Por favor explique.	

¡Importante! Al comienzo del Sprint 1, los alumnos reflexionan sobre los resultados de la autoevaluación para identificar un perfil de habilidades, es decir, un nivel para cada una de las 15 competencias. Sin embargo, en cada sprint los estudiantes deben concentrar principalmente su atención en tres competencias digitales de estas cinco competencias. Para comprender qué tres competencias podrían elegirse para el sprint actual, al comienzo de cada sprint se ofrece a los estudiantes la lista de competencias transversales digitales reales que están lógicamente relacionadas con el contenido de la actividad a realizar en ese sprint (ver IO2).

Las herramientas digitales que podrían utilizarse para la evaluación formativa

Los gustos difieren. Además, las preferencias de los docentes sobre el uso de herramientas digitales para la evaluación pueden variar mucho según varios factores: las materias de estudio que enseñan, la edad de los estudiantes, los intereses, la especialización, etc. Las evaluaciones formativas no tienen valor en puntos, todas las herramientas están destinadas a obtener feedback principalmente con preguntas cerradas, como "¿Me gustó trabajar en grupo al crear valor?" con un conjunto de opciones de respuesta no son muy apropiadas para el proyecto 2BDigital.

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

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.

Sin embargo, los profesores pueden organizar encuestas y sondeos breves posteriores al sprint con algunas preguntas para obtener comentarios resumidos de todos los estudiantes a la vez y analizar los resultados juntos. Para tal fin, los docentes suelen utilizar plataformas de aprendizaje basadas en juegos.*Kahoot* (https://kahoot.com/que-es-kahoot/), herramientas de evaluación *mentímetro* (https://www.mentimeter.com/) o algún otro software (*RespuestaJardín*, https://answergarden.ch/; *Creador de encuestas electrónicas*,https://www.surveyhero.com/esurveycreator-is-now-surveyhero;*Lino.Es* http://es.linoit.com/;*pinzas*, https://get.plickers.com/, etc.). Estas herramientas de evaluación son atractivas y los estudiantes se divierten cuando tienen la oportunidad de interactuar con el profesor.

Sin embargo, para garantizar un análisis más profundo del rendimiento y las brechas de aprendizaje propio, los cambios en el dominio de las competencias digitales y los sentimientos y emociones experimentados por los estudiantes, así como para tener la oportunidad de recopilar comentarios individuales de los estudiantes, algunas otras herramientas digitales podrían ser más adecuadas. . Las preguntas que figuran en la Tabla 6 se pueden ofrecer para la reflexión de los estudiantes, es decir, para la autoevaluación, utilizando varias herramientas de encuestas en línea:

- *Formularios de Google*, formularios y encuestas en línea fáciles de crear y compartir con análisis de respuestas en tiempo real(https://www.google.com/intl/en-GB/forms/about/). Google Forms se puede utilizar como una herramienta de evaluación formativa en línea rápida y sencilla para hacer preguntas cerradas y abiertas. Para monitorear el análisis de los estudiantes de su experiencia adquirida en cada sprint, el maestro obtiene sus respuestas en una hoja de cálculo organizada en un orden cronológico de envío de las respuestas.
- *plataforma moodle*, proporcionado gratuitamente como un software de gestión del aprendizaje de código abierto que se puede personalizar de cualquier manera y adaptarse a las necesidades individuales.Moodle es uno de los entornos de aprendizaje electrónico más utilizados que proporciona el conjunto de herramientas más flexible para admitir cursos combinados y 100 % en línea utilizando una gama completa de funciones integradas, incluidas herramientas de evaluación (https://docs.moodle.org/400/en/About_Moodle).
- *SurveyPlanet*,destinado a crear encuestas en línea gratuitas con preguntas y respuestas ilimitadas diseñadas con cientos de funciones para ayudar a hacer una encuesta perfecta para realizar investigaciones en educación, negocios y otros campos (https://surveyplanet.com/).
- *Retro* una herramienta retrospectiva gratuita simple pero efectiva para solicitar comentarios, realizar un seguimiento de los elementos de acción, involucrar a estudiantes / miembros del equipo desmotivados, administrar actividades no planificadas y evitar distracciones (https://reetro.io/).

EVALUACIÓN POR PARES

Dado que el proyecto de emprendimiento social se realizará en grupos, es razonable ofrecer a los estudiantes una breve sesión de evaluación entre pares después de la autoevaluación. Este orden está condicionado por la intención de evitar el impacto de la opinión del grupo en la autoevaluación desde el principio, dejando al mismo tiempo un espacio para la reconsideración de los resultados de la autoevaluación a la luz de la evaluación de los pares después.

La evaluación por pares es razonable de la siguiente manera:

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

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.

A través de una discusión grupal en Microsoft Teams o salas de reuniones de Zoom. uno por uno cada uno

el estudiante recibe feedback de sus compañeros de grupo sobre su desempeño general:

- lo que logró hacer bien en ese sprint;
- a lo que recomiendan prestar atención en los próximos sprints relacionados con las competencias digitales previstas a desarrollar.

Además, se debe realizar una evaluación por pares más específica sobre la progresión de su competencia basada en el Marco de Competencia 2BDIGITAL. Tal evaluación es posible por pares por dos razones:

- Al comienzo de cada sprint, cada alumno informa a sus compañeros de grupo en qué tres competencias digitales se centrará en ese sprint.
- Todos los estudiantes entienden los niveles de progresión de competencias y podrán monitorear cómo su compañero de grupo está aplicando las competencias digitales durante el trabajo en grupo.

Este feedback podría integrarse en el diario de aprendizaje después de la discusión.

Al final se intercambian obsequios electrónicos simbólicos (video, música, gifs, algunos memes divertidos, etc.) como agradecimiento por la colaboración en ese sprint.

Esta sesión podría organizarse utilizando las plataformas en línea Padlet, Lino.It o Scrumblr para que las ideas clave no solo se articulen oralmente sino que también se escriban en tablones de anuncios o pegatinas para una mejor percepción.

¡Importante!Los estudiantes deben aprender a comentar sobre el desempeño de los demás de una manera positiva y constructiva para que nadie quede aislado. El feedback dada debe ser valiosa y orientada al desarrollo.

¡Importante!Los estudiantes deben aprender a comentar sobre el desempeño de los demás de una manera positiva y constructiva para que nadie quede aislado. El feedback dada debe ser valiosa y orientada al desarrollo.

SEMINARIO DE REFLEXIÓN Y RECONOCIMIENTO

EVALUACIÓN SUMATIVA

Este seminario tiene como objetivo reconocer y celebrar el progreso, reconociendo y compartiendo con compañeros y formadores su viaje de aprendizaje y los resultados en función de sus propios objetivos establecidos.

La evaluación sumativa es un tipo de evaluación del curso que se lleva a cabo al final de una capacitación o programa. Si la evaluación formativa está diseñada para rastrear el progreso de los alumnos a lo largo del camino y proporcionar feedback, permitiendo revisiones y correcciones de errores para modificar comportamientos, la evaluación sumativa es una calificación final para reflejar

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

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.

el dominio o la competencia de los alumnos. La evaluación sumativa es el proceso de evaluar el conocimiento, las competencias y el desempeño de los estudiantes mediante la comparación de lo que saben con lo que han aprendido con respecto a las metas establecidas. Como en el proyecto 2BDigital los estudiantes deben desarrollar sus competencias digitales realizando un proyecto de emprendimiento social, la idea de la evaluación sumativa podría estar en la comparación de los niveles de dominio de la competencia digital al final del proyecto con los niveles definidos en el Marco de Competencias 2BDIGITAL.

En nuestro caso, la evaluación sumativa la realiza el profesor en el seminario de Reflexión y reconocimiento en base a:

1. Presentaciones de progreso del equipo (ver IO 2).
2. Progreso individual del alumno y presentación del portafolio (ver IO2). Basado en autoevaluaciones previas y entre pares de los niveles de dominio de la competencia digital. Evaluaciones formativas de los alumnos y reflexión final sobre lo que han aprendido, qué avances han tenido en el desarrollo de sus competencias, qué evidencias han recogido, etc.
3. Evaluación final por pares. Los compañeros pueden proporcionar comentarios finales sobre el nivel de dominio que sus compañeros creen que han adquirido, en función de la evidencia presentada. Esto ayudará a los estudiantes a tener una percepción más amplia e integrar los puntos de vista de los demás.
4. Dos estrellas y un deseo. Esta actividad permitirá la creación de un mural colaborativo en el que los estudiantes puedan identificar nuevos objetivos de competencia en los que les gustaría seguir trabajando después del piloto.

Esta es una tarea compleja de múltiples facetas basada en diferentes tipos de actividades a nivel individual y grupal. Además, esta tarea no está directamente ligada a una disciplina de estudio concreta, cuyos criterios de evaluación están definidos en rúbricas previstas en los estándares educativos. Por lo tanto, las rúbricas de evaluación sumativa para 2BDigital deben elaborarse para que se ajusten a su objetivo de manera integral.

Es obvio que debe haber al menos dos dimensiones de evaluación sumativa: evaluación basada en el trabajo en equipo y basada en el progreso individual.

La combinación de los resultados de la autoevaluación y la evaluación por pares puede crear una imagen más realista del crecimiento del dominio de la competencia digital, ya que une aspectos de evaluación interna (autoevaluación) y externa (evaluación por pares). La forma de hacerlo puede ser doble. Recomendamos proceder con un enfoque más reflexivo, siempre basado en el marco y la evidencia recopilada en el diario; o desde un enfoque más cuantitativo que también podría ser útil para los entrenadores que necesitan puntos y calificaciones.

ENFOQUE REFLEXIVO

La forma de realizarlo se muestra en la Tabla 10 para el resumen del Alumno A.

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

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.

Cada estudiante obtiene (de la herramienta de evaluación de competencias Jobs4tech)/crea un gráfico de telaraña, que muestra las similitudes y diferencias en su percepción y la de sus compañeros de grupo sobre qué tan bien domina las cinco competencias digitales. Tal comparación da mucho que pensar; promueve el poder metacognitivo de los estudiantes, es decir, la capacidad de analizar, estructurar y mejorar su propio proceso de pensamiento. El estudiante A podría, por ejemplo, pensar "¿Por qué creo que el nivel de mi competencia digital 'Planificación y gestión' ha aumentado mientras mis compañeros de grupo piensan que no ha cambiado?" O “Mis compañeros de grupo consideran que mi progreso en 'Diversidad e inclusión' y 'Bienestar' es mayor de lo que pienso de mí mismo. ¿Por qué puede ser esto?”. Ya han reunido la evidencia que respalda su propia percepción,

Este análisis metacognitivo aportará evidencia para juzgar el desarrollo de competencias que se incluirán en el portafolio digital que se presentará durante este seminario. Por supuesto, el Estudiante A discutirá estos hallazgos con los Estudiantes B y C para aclarar sus puntos de vista y llegar a un entendimiento común.

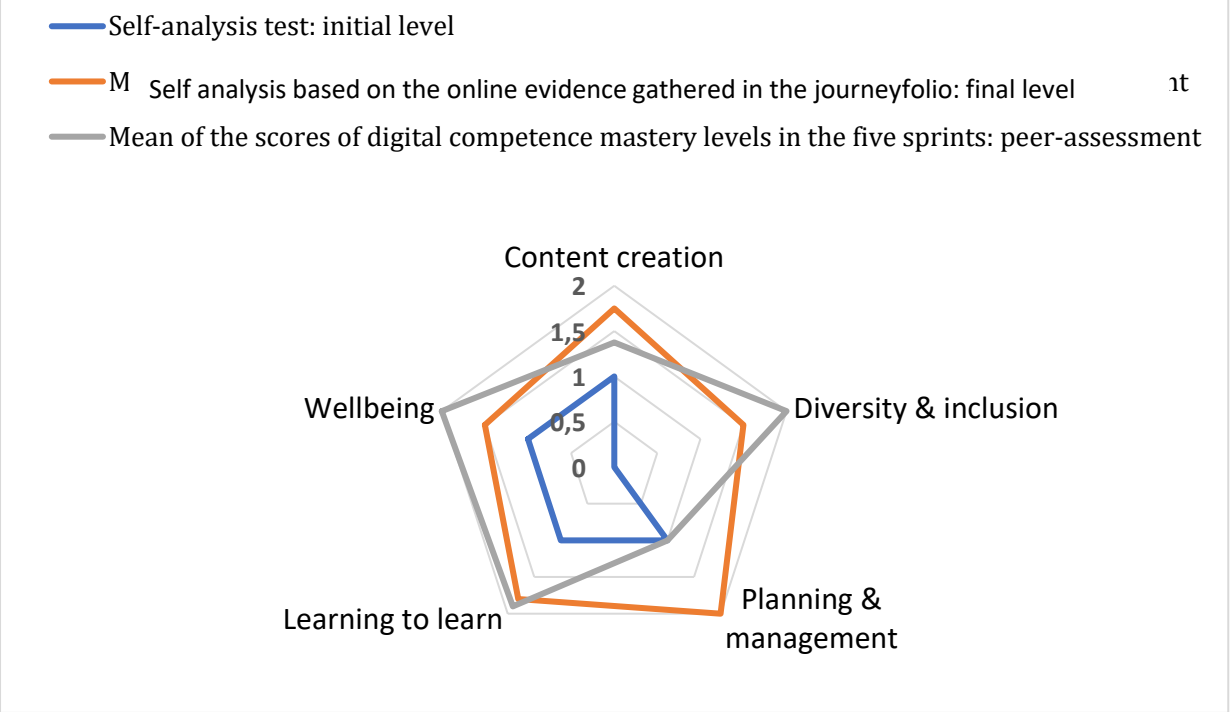


Figura 3. Autoevaluación versus evaluación por pares de los niveles de dominio de la competencia digital del estudiante A

EVALUACIÓN CUANTITATIVA

Esta evaluación numérica se sugiere para aquellos capacitadores que prefieran tener un resultado basado en puntajes, aunque alentamos el uso del enfoque reflexivo siempre que sea posible para estar más alineados con los objetivos generales y la metodología del proyecto.

Los conceptos clave de la evaluación sumativa podrían basarse en los siguientes juicios:

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

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.

- El nivel 1 de dominio de la competencia digital corresponde a la calificación positiva más baja ya que se asume que por debajo de ese nivel la digitalidad no se manifiesta en las acciones y soluciones de los estudiantes. La digitalidad comienza con el Nivel 1.
- El nivel 3 corresponde al grado más alto.
- Los puntajes (puntos) que corresponden a los otros grados entre el más bajo positivo y el más alto se pueden determinar dividiendo la distancia entre el Nivel 1 y el Nivel 3 en el número de grados.

Este enfoque se puede ilustrar con el siguiente ejemplo:

Tabla 10

Combinación de autoevaluación y evaluación por pares de los niveles de dominio de la competencia digital del estudiante A

Competencia digital	Creación de contenido	Diversidad e inclusión	Planificación y gestión	Aprendiendo a aprender	Bienestar
Prueba de autoanálisis: nivel inicial	1	0	1	1	1
Media de las puntuaciones de autoevaluación y evaluación por pares de los niveles de dominio de la competencia digital en los cinco sprints	1,56	1,75	1,5	1,85	1,75

Es obvio que el Estudiante A tuvo cierto crecimiento en el dominio de las cinco competencias digitales. Pero, ¿cómo calificarlo por eso al final del proyecto? La visualización de la Tabla 10 en la Figura 4 da la pista.

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

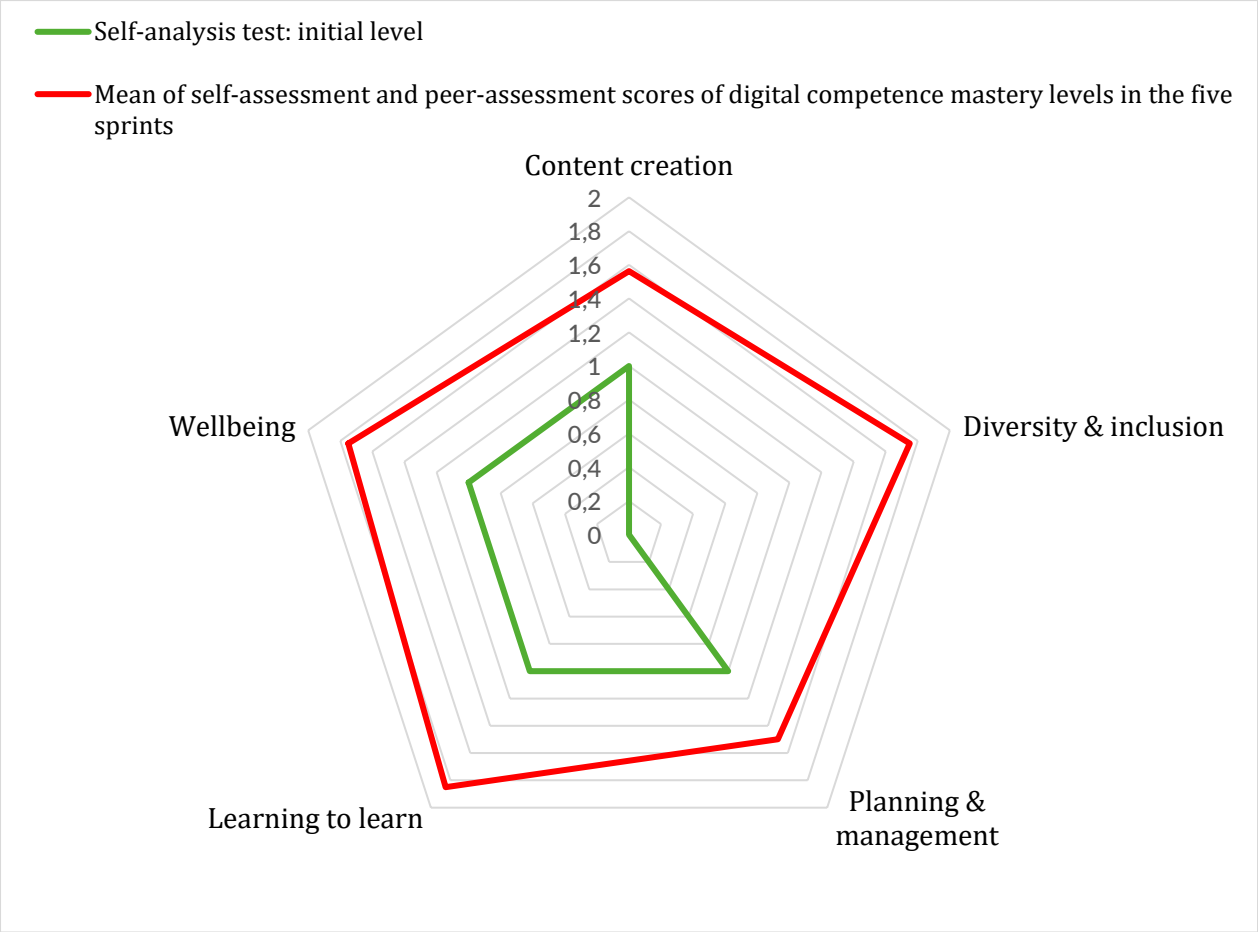


Figura 4. Combinación de resultados de autoevaluación y evaluación por pares del dominio de la competencia digital

Para basarnos en el "Sistema de calificación de las Escuelas Europeas: Directrices de uso", hemos creado un sistema de calificación 'Excelente', 'Muy bueno', 'Bueno', 'Satisfactorio', 'Suficiente', 'Débil' y ' Muy débil' (Schola Europaea, 2020) manteniendo el concepto clave de 2BDigital mencionado anteriormente (ver Tabla 11). La calificación 'Suficiente' comienza con el nivel 1 (puntuado de 1 a 1,39). Para simplificar el proceso de creación de la matriz para la evaluación del dominio de la competencia digital, los puntajes de las cinco calificaciones de la A a la E se calculan dividiendo 2 (2 niveles entre el Nivel 1 positivo más bajo y el Nivel 3 más alto) por 5. Aunque el puntuación/rango de puntos entre notas difiere ligeramente en Schola Europaea (ver página 41 del documento), para nuestro caso no es tan principal ya que la asignación de notas se finalizará teniendo en cuenta también algunos otros factores complementarios.

Tabla 11

Matriz para la evaluación sumativa del dominio de la competencia digital en 2BDigital

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

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.

Tipo de solución	Puntuaciones/puntos por Niveles	Los grados	Marcas
Digital	2.60 – 3.00	un excelente	9 – 10
	2.20 – 2.59	b muy bueno	8 – 8,5
	1.80– 2.19	C bueno	7 –7.5
	1,40– 1,79	D Satisfactorio	6-6,5
	1.00 – 1.39	Suficiente	5 – 5,5
no digital	0,45 – 0,99	F débil	3,0 – 4,5
	0,0 – 0,99	Fx Muy débil	0.0-2.5

Esta matriz se puede utilizar para calificar y asignar marcas muy fácilmente. Para el Estudiante A se muestra en la Tabla 11.

Tabla 11

Calificación del alumno A en la evaluación sumativa

Competencia digital	Creación de contenido	Diversidad e inclusión	Planificación y gestión	Aprendiendo a aprender	Bienestar
Media de las puntuaciones de autoevaluación y evaluación por pares de los niveles de dominio de la competencia digital en los cinco sprints	1,56	1,75	1,5	1,85	1,75
Marca	6-6,5	6-6,5	6-6,5	7 –7.5	6-6,5
Calificación	D Satisfactorio			C bueno	D

Así, la nota del Alumno A es D satisfactoria, y la nota está entre 6 y 6,5. Sin embargo, dependiendo de la evaluación formativa, las presentaciones del progreso del equipo, el progreso individual del alumno y la presentación del portafolio, y la evidencia para juzgar el crecimiento de la competencia, la calificación puede aumentar a C Bueno con la calificación 7 o permanecer igual D Satisfactorio con la calificación 6. La evaluación sumativa es un proceso holístico. Cuantos más aspectos se consideren, mejor si es posible.

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

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.

No se excluye que a algunos profesores les gustaría evaluar algunos aspectos del aprendizaje de los estudiantes en el entorno virtual de forma más específica. El modelo dado en la Figura 5 podría ser apropiado para identificar criterios para eso.

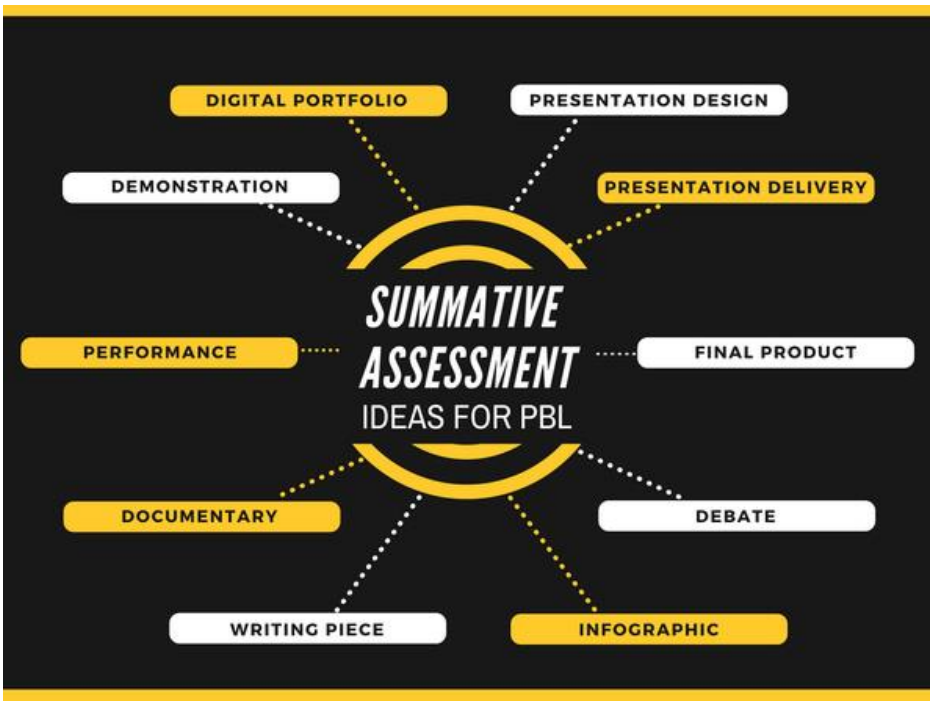


Figura 4. Ideas de evaluación sumativa para el aprendizaje basado en problemas (PBL) (Northern, 2022)

El aprendizaje basado en problemas (PBL) está muy cerca de cómo los estudiantes aprenden en 2BDigital, ya que identifican y resuelven problemas en un entorno virtual utilizando herramientas digitales. Por lo tanto, los profesores pueden seleccionar los criterios más apropiados de este modelo de ideas de evaluación sumativa para PBL para crear rúbricas de evaluación sumativa. Es importante enfatizar que, a pesar de la gran cantidad de rúbricas de evaluación para el trabajo de proyectos, son demasiado generales o demasiado específicas y se centran en una idea clave que podría no adaptarse a las necesidades específicas de la evaluación.

Por ejemplo, la fuente "Rúbrica de trabajo en equipo" es realmente valiosa para un análisis profundo de cómo se sintió el estudiante como miembro del grupo y cómo actuó con los demás mientras trabajaba en grupo (https://docs.google.com/document/d/1LAYqLkhTp_FDGT8OVwdFZUHU-ENexlUN/edit?usp=drive_web&ouid=116746129728762900051&rtpof=true). Pero, ¿se puede usar esta rúbrica por sí sola para la evaluación sumativa de la competencia digital? ¡Obviamente no!

Referencias

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

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.

- Norte, S. (2022). Caja de herramientas PBL. Evaluación. Disponible en:https://pbltoolkit.weebly.com/assessments.html#:~:text=In%20PBL%2C%20summative%20assessment%20generalmente, alinear%20con%20los%20objetivos%20de la%20unidad.

- Escuela Europaea. (2017). Sistema de calificación de las Escuelas Europeas: Directrices de uso. Aprobado por el Comité Mixto de Enseñanza los días 8 y 9 de febrero de 2018 – Bruselas. Modificado por la Junta de Inspectores (Secundaria) de 15 de junio de 2020). Disponible en:https://www.eursc.eu/BasicTexts/2017-05-D-29-en-9.pdf

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

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.

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

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.