HANDBOOK

S4B

DIGITAL SOFT SKILLS FOR BLENDED LEARNING

Co-funded by the European Union

2021-1-BG01-KA220-SCH-000032462

CAPÍTULO 1 - PRESENTACIÓN DEL MANUAL

Co-funded by the European Union

Co-Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

1.1 ALCANCE DEL PROYECTO S4B

El proyecto DIGITAL SOFT SKILLS FOR BLENDED LEARNING (S4B) es el viaje hacia el destino del aprendizaje visual, el éxito del aprendizaje combinado y la capacitación de los profesores en competencias digitales blandas. El Proyecto S4B tiene tres resultados clave:

- R1: DESCUBRIR EL CAMINO
- R2: RECORRIENDO EL CAMINO
- R3: CAMINO DE LAS COMPETENCIAS

El proyecto S4B está dedicado a los profesores (en general, pero sobre todo de secundaria) y pretende ayudarles a adaptarse (mejor) a las 3 dimensiones del aprendizaje: e-learning, presencial y semipresencial. En el marco del proyecto S4B están disponibles y son de libre acceso 12 competencias digitales seguidas de 12 vídeos y tareas específicas de micro aprendizaje.

El objetivo principal del proyecto S4B era desarrollar un sistema de formación de competencias de aprendizaje basado en la práctica. Además, el Proyecto S4B lo ha conseguido con éxito:

- Formar a los profesores siguiendo métodos sencillos y eficaces de adquisición de competencias basados en micro vídeos y micro tareas que crearán micro hábitos para los profesores.
- Ofrecer apoyo al sistema educativo en la transformación digital de la educación.
- Promover los resultados del sistema de formación a otras instituciones que puedan beneficiarse de este producto.

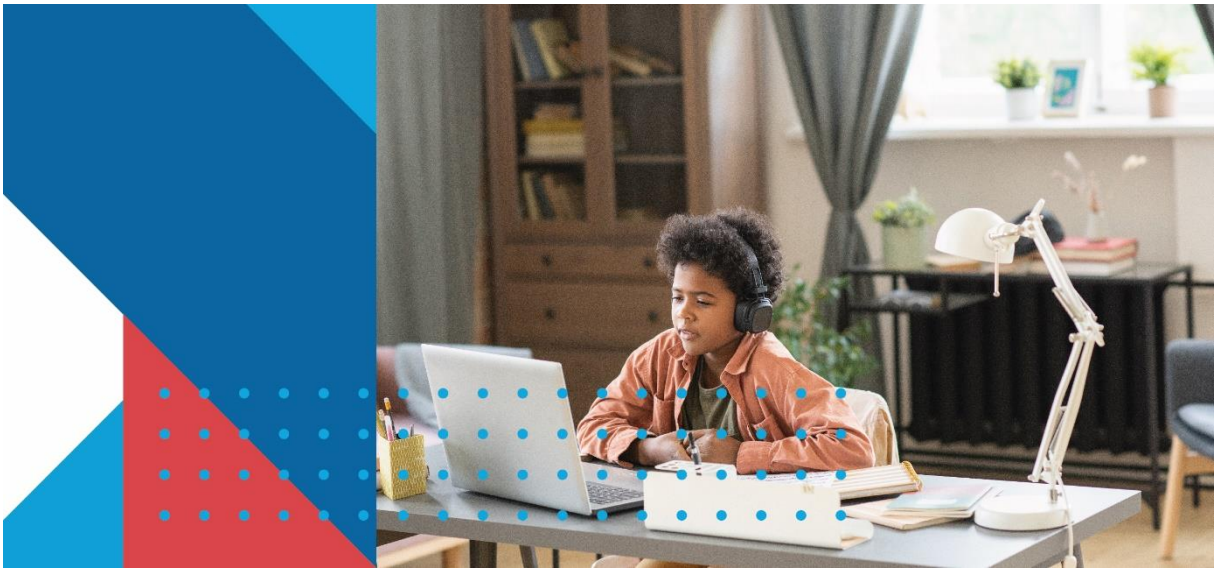
El objetivo clave del proyecto S4B es proporcionar apoyo educativo y socioemocional a los profesores para hacer frente a la presión externa y ayudarles a aprender a gestionar su proceso de aprendizaje en circunstancias de crisis. Pero los beneficios del proyecto no acaban aquí, porque el proyecto S4B se ha propuesto proporcionar materiales y recursos de formación para ayudar a los profesores a adaptarse al nuevo entorno de aprendizaje.

Co-funded by the European Union

Co-Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

Como consecuencia positiva, se mejorará la comprensión y el reconocimiento de las competencias y cualificaciones relacionadas con la gestión del aprendizaje digital. También mejorará el acceso a materiales de aprendizaje innovadores adaptados a las necesidades específicas de los profesores. Las competencias interpersonales son la clave de un proceso de aprendizaje eficaz. Es crucial saber comunicarse eficazmente con los estudiantes en un entorno en línea; tener la capacidad de gestionar y resolver conflictos; y apoyar y aumentar la motivación de los estudiantes.

El objetivo último del proyecto S4B era responder a la pandemia mundial declarada a principios de 2020, incluidas sus restricciones y el aislamiento social. Provocó la mayor perturbación de la educación en la historia moderna, con graves repercusiones en alumnos y profesores de todo el mundo, desde la enseñanza preescolar hasta la secundaria, pasando por las instituciones de educación y formación técnica y profesional (EFP) y las universidades.



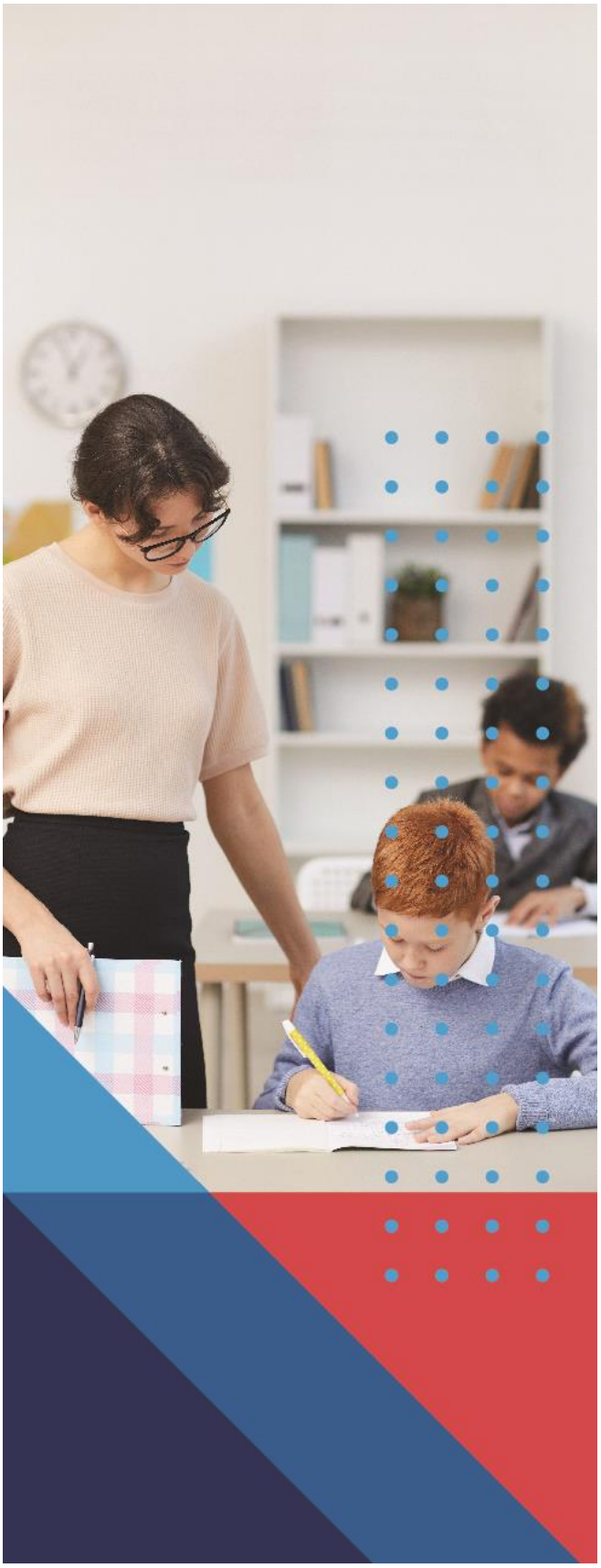
1.2 SOBRE EL MANUAL S4B Y LA REPETICIÓN DE LAS DESTREZAS

Hoy en día, las competencias blandas y la tecnología pueden desempeñar un papel significativo similar en la vida de las familias de la mayoría de los niños de nuestras aulas y profesores, pero esta importancia puede ser desconocida para estas dos partes. Para desarrollar un proceso de aprendizaje eficaz en las clases y fuera de ellas, es importante aprovechar las competencias blandas y digitales existentes de nuestros alumnos, sus familias y profesores. Esto sólo puede lograrse cuando las escuelas se acercan a las comunidades de padres, expertos en un espíritu de asociación.

La asociación del Proyecto S4B pretendía crear un documento digital práctico que influyera en la mentalidad de los profesores y diera forma a nuevas perspectivas de enseñanza. Así pues, uno de los productos previstos del proyecto S4B es este Manual que incluye directrices para la aplicación práctica de 12 competencias digitales interpersonales (escucha activa, adaptabilidad, creatividad, comunicación eficaz, empatía, innovación, pasión y automotivación, actitud positiva, resolución de problemas, resiliencia y gestión del estrés, trabajo en equipo, gestión del tiempo y organización), junto

Co-funded by the European Union

Co-Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.



con explicaciones sobre los materiales o herramientas de formación e instrucciones detalladas sobre cómo utilizar todos los resultados del proyecto.

El Manual se dirige principalmente a profesores y formadores de secundaria que trabajan en entornos de enseñanza presenciales, a distancia o mixtos. Sin embargo, se espera que esta herramienta tenga un impacto en un público más amplio, otros educadores que trabajan en diferentes ámbitos educativos.

En este subcapítulo se analiza la cuestión de qué ventajas pueden identificarse y fomentarse en la actividad diaria de un profesor y en las clases, y si el uso constante de estas competencias digitales blandas es la clave para un proceso de aprendizaje presencial, digital o semipresencial eficiente.

El verdadero aprendizaje adopta muchas formas: puede ser una negociación de identidades emergentes en las interacciones entre profesores y alumnos; un proceso de instrucción basado en la generación colaborativa de conocimiento entre profesor y alumno, o un refuerzo de las relaciones coercitivas de poder que prevalecen en la sociedad en general.

Un principio clave que subyace en el Manual es que en las escuelas tanto los profesores como los alumnos tienen derecho a un alto rendimiento y a recibir apoyo para adaptarse a un nuevo entorno de aprendizaje, así como a acceder a materiales didácticos innovadores.

El Manual pasa de lo teórico a lo práctico, esbozando inicialmente los beneficios fundamentales de repetir las 12 competencias interpersonales cuando se enseña en contextos presenciales, mixtos o digitales, para pasar después a estudios de casos de profesores que aplican estas competencias mediante micro tareas en su práctica diaria. El documento incluye consejos y trucos para la aplicación práctica regular de las 12 habilidades interpersonales con la

Co-funded by the European Union

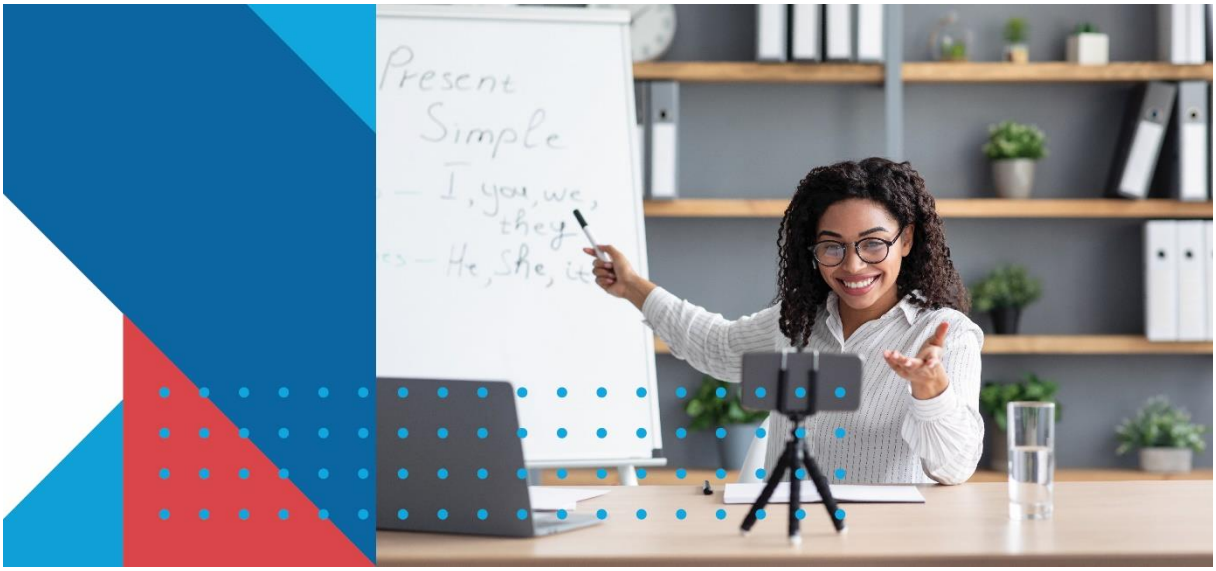
Co-Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

ayuda de vídeos cortos denominados píldoras de vídeo y plantillas de micro tareas.

Para cada una de las 12 competencias interpersonales hay una presentación práctica y audiovisual (píldora de vídeo) que los profesores deben ver para familiarizarse con los conocimientos y, a continuación, realizar micro tareas. La puesta a prueba y la aplicación de estos materiales tienen como objetivo motivar y apoyar a los profesores a la hora de mejorar sus respectivas competencias.

En el aula, el profesor desempeña un papel importante para garantizar que los alumnos aprendan a participar adecuadamente en el discurso y la práctica con sus compañeros y puedan adquirir nuevas destrezas y conocimientos. El profesor también desempeña un papel fundamental a la hora de motivar a los alumnos para que aprendan. La bibliografía sobre profesores eficaces sugiere varias funciones principales del profesor de clase: mediador del aprendizaje; facilitador en la adquisición; modelo de una competencia competente; representante de la cultura dominante; agente mediador de la socialización y la aculturación del alumno. La forma en que los profesores actúan en el aula reflejará casi con toda seguridad sus principios y creencias subyacentes, a menudo implícitos.

Este Manual ilustra no sólo los hábitos de enseñanza eficaces y exitosos desarrollados con la ayuda de materiales de formación como píldoras de vídeo y micro tareas, sino también las formas en que estos hábitos responden a las necesidades e intereses de los alumnos.



Durante el cierre de COVID 19, los profesores animaron a los alumnos a traer consigo al aula sus conocimientos previos y su comprensión de las herramientas digitales, y fueron las manos amigas de estos estudiantes las que más a menudo destacaron como cimientos de las lecciones en línea. El

Co-funded by the European Union

Co-Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

acercamiento a los padres y a las comunidades de alumnos introdujo a todas las partes implicadas en el uso de una gama muy amplia de tecnologías.

Se comprobó que no siempre las nuevas tecnologías sustituían a las antiguas. En algunos casos, no siempre se disponía de una tecnología más nueva; lo que impulsaba la elección de los profesores eran las necesidades de la clase y las necesidades percibidas de los alumnos. Era vital animar a los alumnos a supervisar su propio aprendizaje mediante actividades significativas, para disuadirles del compromiso y la participación pasivos.

Permitirles idear sus propias experiencias técnicas digitales no sólo captó su interés, sino que les mostró el inestimable papel que pueden desempeñar en su aprendizaje. Identificar y promover habilidades como el trabajo en equipo y la resolución de problemas en este contexto, añadió valor a la propia identidad, ya que los alumnos necesitan comprender y aplicar lo que están aprendiendo involucrándose en el contenido en lugar de limitarse a escuchar.

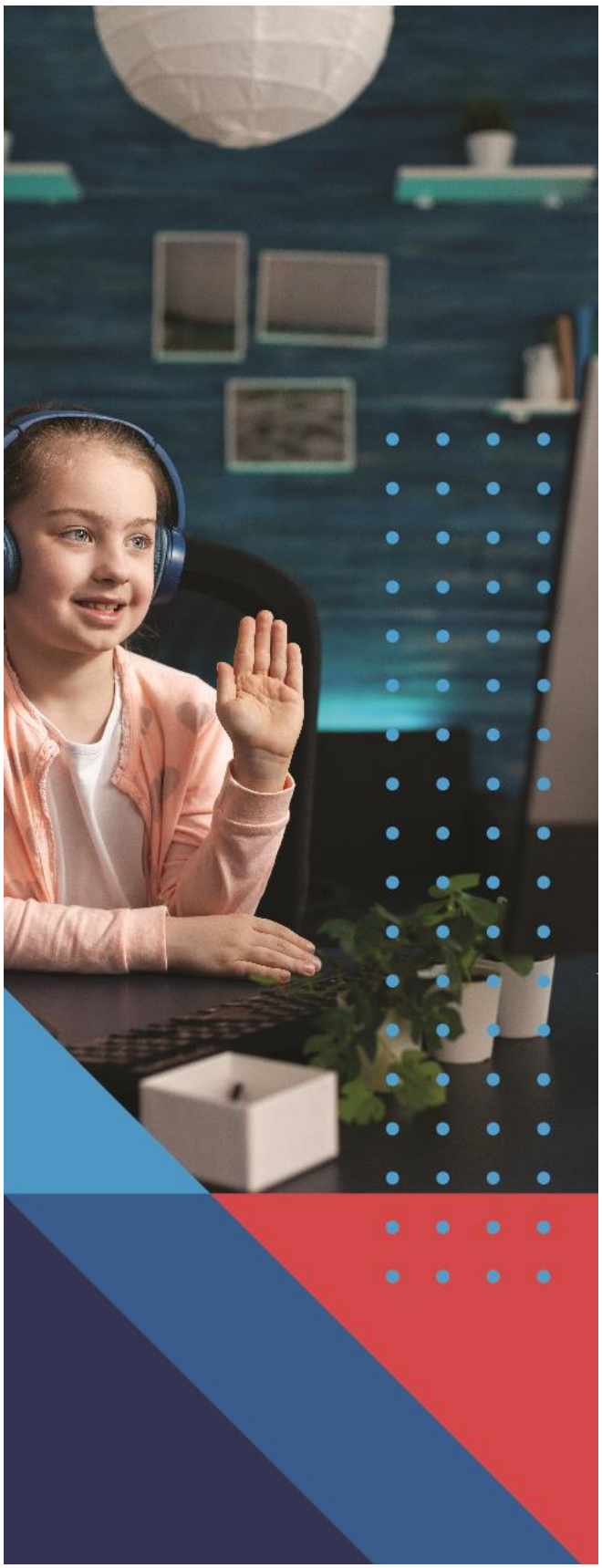
Por lo tanto, es crucial que los profesores den crédito a los conocimientos previos de los alumnos y los activen. Además, fomenta la adaptabilidad, la comunicación eficaz y la escucha activa tanto de los alumnos como de los profesores.

Durante el nuevo curso escolar 2020-2021 se hizo evidente que la transformación digital de la educación ya no tiene marcha atrás: la actividad educativa dejará de ser únicamente presencial u online para convertirse en una mezcla, capaz de pasar de una a otra de forma inmediata y fluida, continua, a lo largo de todo el proceso de aprendizaje.

El hecho de que la tecnología es el mejor y más fuerte aliado de los profesores para organizar el proceso de aprendizaje es innegable, pero para funcionar eficazmente en esta nueva realidad educativa, los profesores y formadores tienen que mejorar y actualizar no sólo sus competencias digitales técnicas o duras, sino que tienen que trabajar también en sus competencias digitales blandas: escucha activa, adaptabilidad, creatividad, comunicación eficaz, empatía, innovación, pasión y

Co-funded by the European Union

Co-Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.



automotivación, actitud positiva, resolución de problemas, resiliencia y gestión del estrés, trabajo en equipo, gestión del tiempo y organización.

El Manual ofrece instrucciones claras sobre cómo los profesores pueden poner en práctica cada destreza en su actividad diaria. La aplicación práctica y el dominio de las destrezas requieren que los profesores realicen micro tareas repetitivas a lo largo de uno o dos meses; este proceso ayuda a los profesores a ampliar una comprensión profunda y compartida de los problemas de los alumnos, cómo los experimentan y qué motivaciones tienen.

Por ejemplo, la micro tarea del mapa de empatía pretende comprender las necesidades explícitas e implícitas de los alumnos. A veces, los profesores carecen de la formación adecuada para facilitar la identificación precoz de los riesgos para la salud mental y conductual de los alumnos. Mejorar una habilidad como la empatía puede ser el trampolín para abordar los problemas de los alumnos.

Al unir fuerzas en la aplicación de la asociación escuela-ONG, el proyecto S4B ofrece a los profesores la oportunidad de desarrollar 12 habilidades blandas en un método sencillo y eficaz con los beneficios de: El proyecto DIGITAL SOFT SKILLS FOR BLENDED LEARNING (S4B) es el viaje hacia el destino del aprendizaje visual, el éxito del aprendizaje combinado y la capacitación de los profesores en competencias digitales blandas. El proyecto S4B tiene tres resultados clave:

- ”Permitirse ser creativo, más ingenioso y abrir la mente a nuevas posibilidades'' (Mădălina Larisa Kimak-Profesora de Inglés, Liceul Teoretic William Shakespeare, Timișoara)
- ’’Desarrollar mi creatividad y tener ojo para los detalles a la hora de mostrar empatía, para mostrar una actitud positiva en mi clase y encontrar nuevas formas de calmar a las clases disruptivas'' (Ana-Maria Avrămuți-Profesora de Latín, Liceul Teoretic William Shakespeare, Timișoara)
- ’’Mejorar mi capacidad de escucha activa escuchando charlas TED similares a la del autor John McWhorter''(Angelia Subin-Profesora de Inglés, Liceul Teoretic William Shakespeare, Timișoara)

Co-funded by the European Union

Co-Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

1.3 A QUIÉN VA DIRIGIDO ESTE MANUAL

El Manual S4B está dedicado al sistema educativo, a los profesores y a otros agentes escolares (en general, pero especialmente de secundaria) y pretende apoyarles para que se adapten a las 3 dimensiones del aprendizaje: e-learning, presencial y semipresencial. El propósito de este Manual es proporcionar a los profesores formas de transformar los métodos disciplinarios en tales mensajes de aprendizaje. ¿Qué puede aprender el profesor? Un enfoque eficaz de la autodisciplina y la responsabilidad.

Es útil que los profesores aprendan nuevas formas de hacer cosas positivas para la gestión del aula porque en este momento muchos profesores se enfrentan a problemas disciplinarios (tareas que no completan los alumnos, comportamiento agresivo o que molesta a otros alumnos, etc.).

Los profesores también deben dominar la técnica del aprendizaje centrado en el alumno en la enseñanza semipresencial. Si la satisfacción de las necesidades de los alumnos es la esencia del aprendizaje centrado en el alumno, la enseñanza debe satisfacer sus necesidades. Para que esto sea posible, los profesores deben primero determinar sus necesidades. Recordar está en conexión con el contexto, y la elección de métodos de aprendizaje y el uso de técnicas como la investigación ayudan a los profesores a establecer la conexión entre los nuevos conocimientos y los contextos. Cuando más tarde se enfrenten a esos contextos durante el trabajo, aumentará su capacidad de recordar.

Sustituir las clases magistrales por el aprendizaje activo supone una valiosa contribución para los profesores que a veces tienen dificultades para concentrarse. Esto no significa que el cambio sea desventajoso para quienes son académicos y pueden concentrarse. A través de la enseñanza y el aprendizaje activos, se puede retar a los alumnos de alto rendimiento y darles la oportunidad de desarrollar su pensamiento. Este es también un enfoque facilitado por el Manual S4B.

El uso de las tecnologías de la información y la comunicación suele darse en el aprendizaje centrado en el alumno, y también es una habilidad clave a todos los niveles para los profesores. El proyecto S4B promueve que muchas de las ventajas de apoyar el aprendizaje permanente se deriven de la adopción de una formación centrada en el profesorado.

Co-funded by the European Union

Co-Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

El Manual S4B demuestra que, en los últimos años, cada vez más instituciones educativas han recurrido al aprendizaje combinado para aumentar el compromiso de los estudiantes y mejorar su rendimiento académico. El aprendizaje combinado combina la enseñanza presencial tradicional con actividades en línea como presentaciones multimedia, debates en aulas virtuales, evaluaciones en tiempo real y simulaciones interactivas.

Co-funded by the European Union

Co-Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

CAPÍTULO 2 - PRESENTACIÓN DEL MANUAL

Co-funded by the European Union

Co-Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

2.1 INTRODUCCIÓN A LAS COMPETENCIAS DIGITALES S4B 12 EN RELACIÓN CON LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS

En el panorama educativo actual, en rápida evolución, dominar las competencias digitales ya no es una opción, sino una necesidad. El proyecto S4B identifica 12 competencias digitales clave que son indispensables para los educadores modernos. Estas competencias están profundamente entrelazadas con los avances tecnológicos que han impregnado todas las facetas de la educación.

- Trabajo en equipo

El trabajo en equipo en la era digital implica la capacidad de colaborar eficazmente con otros utilizando diversas herramientas y plataformas en línea. Abarca habilidades como la comunicación, la coordinación y la resolución de conflictos en entornos virtuales. Los profesores deben orientar a los alumnos sobre cómo trabajar juntos en proyectos de grupo, facilitar los debates en línea y proporcionar comentarios constructivos a los compañeros. También deben modelar el trabajo en equipo eficaz en sus interacciones con compañeros y alumnos.

- Adaptabilidad

En un panorama digital en rápida evolución, la adaptabilidad es la capacidad de ajustarse a las nuevas tecnologías, herramientas y enfoques educativos. Implica aceptar el cambio y estar abierto a aprender y aplicar nuevas habilidades. Los profesores deben mantenerse al día sobre las nuevas tecnologías educativas, estar dispuestos a experimentar con diferentes herramientas digitales y adaptar sus métodos de enseñanza a las preferencias y necesidades de sus alumnos.

- Innovación

Innovar en educación significa integrar creativamente la tecnología para mejorar las experiencias de aprendizaje. Implica idear métodos de enseñanza inventivos, incorporar recursos digitales y animar a los alumnos a pensar de forma crítica y a resolver problemas utilizando la tecnología. Los profesores pueden fomentar la innovación introduciendo

Co-funded by the European Union

Co-Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

evaluaciones basadas en proyectos, fomentando sesiones de intercambio de ideas y mostrando ejemplos de uso innovador de la tecnología en la educación.

- Escucha activa

En el ámbito digital, la escucha activa implica prestar especial atención a las señales verbales y no verbales en las comunicaciones en línea. Requiere empatía, paciencia y la capacidad de comprender y responder eficazmente a las preguntas y preocupaciones de los alumnos. Los profesores pueden utilizar herramientas digitales de sondeo y encuesta, facilitar debates asíncronos y proporcionar estímulos para la escritura reflexiva con el fin de promover la participación activa y la comprensión.

- Actitud positiva

Mantener una actitud positiva en el entorno digital significa fomentar un ambiente alentador, accesible y edificante. Implica utilizar un lenguaje positivo, celebrar los logros y proporcionar comentarios constructivos. Los profesores pueden compartir historias o citas motivadoras, reconocer las pequeñas victorias y mantener un tono alentador en sus comunicaciones digitales con los alumnos.

- Resiliencia y gestión del estrés

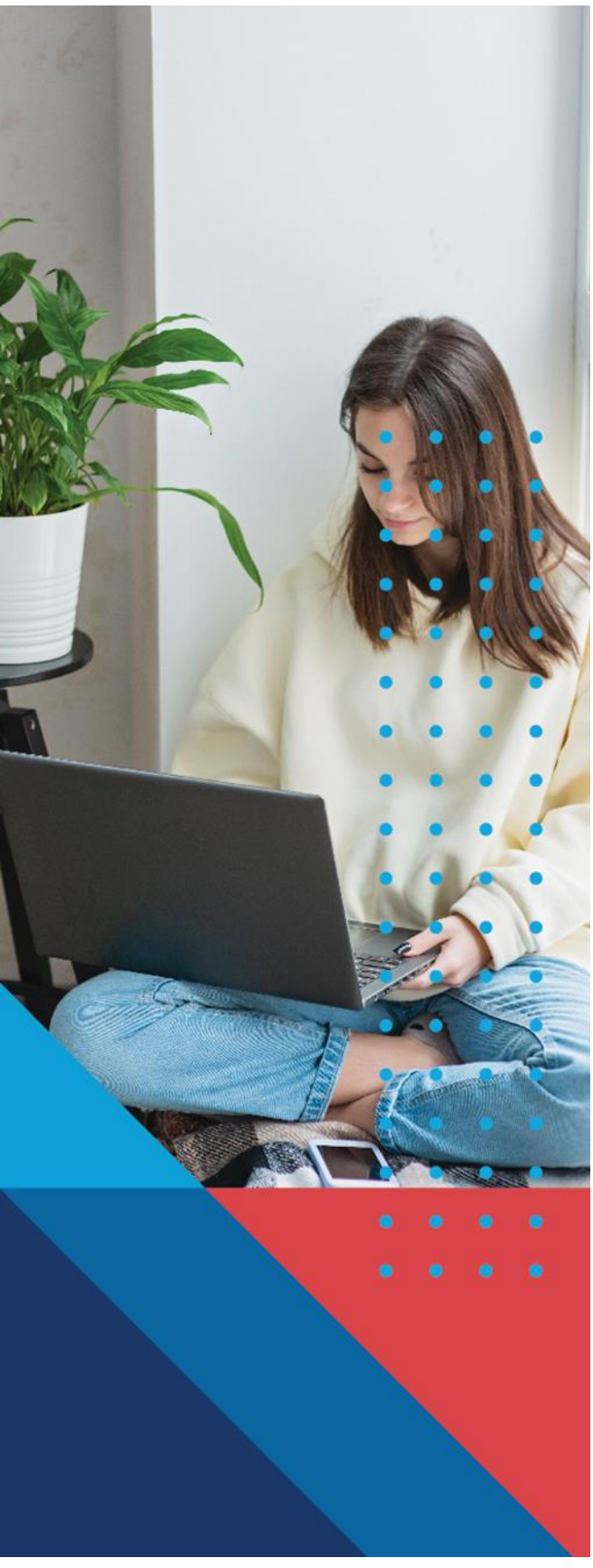
En la era digital, la resiliencia implica la capacidad de recuperarse de los retos y adaptarse a las nuevas tecnologías y métodos de enseñanza. La gestión del estrés implica estrategias para mantener el bienestar mental frente a la sobrecarga digital. Los profesores pueden integrar ejercicios de atención plena, proporcionar recursos sobre gestión del tiempo y fomentar una comunidad de apoyo en línea para ayudar a los estudiantes a afrontar los retos.

- Pasión y automotivación

Tener pasión y automotivación en el ámbito digital implica mantener un interés genuino por la enseñanza y el aprendizaje con tecnología. Significa buscar proactivamente oportunidades de crecimiento y mantenerse motivado incluso ante los retos. Los profesores pueden compartir

Co-funded by the European Union

Co-Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.



anécdotas personales sobre su pasión por la enseñanza, recomendar recursos en línea relevantes y animar a los alumnos a perseguir sus propios intereses dentro del entorno de aprendizaje digital.

- Comunicación eficaz

La comunicación eficaz en la era digital abarca la capacidad de transmitir ideas con claridad e implicar a los alumnos a través de diversas plataformas en línea. Implica el uso de multimedia, ayudas visuales y elementos interactivos para mejorar la comprensión. Los profesores pueden modelar una comunicación clara y concisa, proporcionar directrices para debates eficaces en línea y utilizar ayudas visuales como infografías y vídeos para reforzar conceptos clave.

- Resolución de problemas

La resolución de problemas en la era digital implica el uso de la tecnología para analizar, evaluar y encontrar soluciones a cuestiones complejas. Requiere pensamiento crítico, razonamiento lógico y la capacidad de aprovechar eficazmente las herramientas digitales. Los profesores pueden presentar a los alumnos problemas del mundo real que requieran soluciones digitales, animarlos a colaborar en tareas de resolución de problemas y orientarles sobre el uso de herramientas digitales específicas para la resolución de problemas.

- Capacidad de organización y gestión del tiempo

En el entorno digital, las habilidades organizativas implican una gestión eficaz de los recursos digitales, los archivos y los horarios. La gestión del tiempo implica priorizar tareas, establecer objetivos y utilizar herramientas digitales para optimizar la productividad. Los profesores pueden dar consejos para organizar los archivos digitales, introducir técnicas de gestión del tiempo y recomendar aplicaciones o herramientas de productividad para ayudar a los alumnos a organizarse y cumplir los plazos.

- Empatía

La empatía en la era digital implica comprender y apreciar las perspectivas, emociones y retos de los alumnos en entornos virtuales. Requiere escucha activa, capacidad de respuesta y apoyo emocional en línea. Los profesores pueden crear oportunidades para que los alumnos compartan sus pensamientos y sentimientos, utilizar ejercicios para

Co-funded by the European Union

Co-Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

fomentar la empatía y proporcionar un espacio seguro para la comunicación abierta y honesta.

- Creatividad

La creatividad es la capacidad de generar ideas, planteamientos y soluciones nuevos e innovadores en el ámbito digital. Implica pensar con originalidad, combinar conceptos existentes de forma novedosa y producir contenidos originales. En educación, la creatividad puede expresarse diseñando planes de clase atractivos, desarrollando contenidos multimedia interactivos y animando a los alumnos a expresarse creativamente a través de diversos medios digitales.

Estas 12 competencias digitales cruciales capacitan colectivamente a los educadores para navegar por las complejidades de los entornos digitales de aprendizaje, garantizando que los alumnos reciban la mejor educación posible en el acelerado mundo tecnológico actual.

2.2 REGULE SU CAPACIDAD PARA PRACTICAR LAS 12 DESTREZAS DIGITALES

Dominar las 12 competencias digitales cruciales es como perfeccionar un oficio. Requiere un enfoque deliberado y estructurado. Aquí profundizamos en las estrategias para regular y perfeccionar tu dominio de cada una de estas habilidades:

Trabajo en equipo: Fomente los proyectos de colaboración que requieran una toma de decisiones colectiva. Aproveche las plataformas digitales para los debates en grupo y la creación conjunta de contenidos. Proporcione retroalimentación sobre la dinámica de trabajo en equipo, haciendo hincapié en el valor de las diversas contribuciones.

Adaptabilidad: Manténgase al día de las nuevas tecnologías y metodologías educativas. Participe en talleres, seminarios web y foros dedicados a la innovación educativa. Fomente una cultura de adaptabilidad mostrando su propia disposición al cambio.

Co-funded by the European Union

Co-Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

Innovación: Cree un entorno que estimule la creatividad. Introduzca los principios del pensamiento de diseño y el aprendizaje basado en proyectos. Anime a los estudiantes a explorar soluciones poco convencionales y celebre el pensamiento inventivo.

Escucha activa: Integrar herramientas digitales interactivas que faciliten el debate y la retroalimentación. Destacar la importancia de parafrasear y pedir aclaraciones en las interacciones en línea. Modele comportamientos de escucha activa durante las sesiones virtuales.

Actitud positiva: Infunda una sensación de optimismo en sus interacciones digitales. Comparta historias de éxito y contenidos inspiradores. Fomente una mentalidad de crecimiento, haciendo hincapié en que los retos son oportunidades para crecer.

Resiliencia y gestión del estrés: Introduzca prácticas de atención plena y técnicas para aliviar el estrés. Proporcionar recursos para la gestión del tiempo y el establecimiento de prioridades. Normalizar los debates sobre salud mental y bienestar en el ámbito digital.

Pasión y automotivación: Comparta su propio entusiasmo por el aprendizaje y la tecnología. Muestre ejemplos de cómo las herramientas digitales pueden amplificar las propias pasiones. Anime a los estudiantes a fijarse metas personales y a emprender proyectos independientes.

Comunicación eficaz: Proporcione directrices para una comunicación en línea clara y concisa. Compartir ejemplos de mensajes y presentaciones bien estructurados. Incorporar actividades centradas en la alfabetización digital y el discernimiento de la información.

Resolución de problemas: Presente a los alumnos situaciones reales que requieran la resolución de problemas digitales. Guíeles a través del proceso de identificación, análisis y aplicación de soluciones utilizando la tecnología.

Habilidades organizativas y gestión del tiempo: Introducir herramientas digitales para la organización y programación de tareas. Enseñar a los estudiantes a utilizar eficazmente las aplicaciones y plataformas de productividad. Proporcionar estrategias para mantener una vida digital equilibrada.

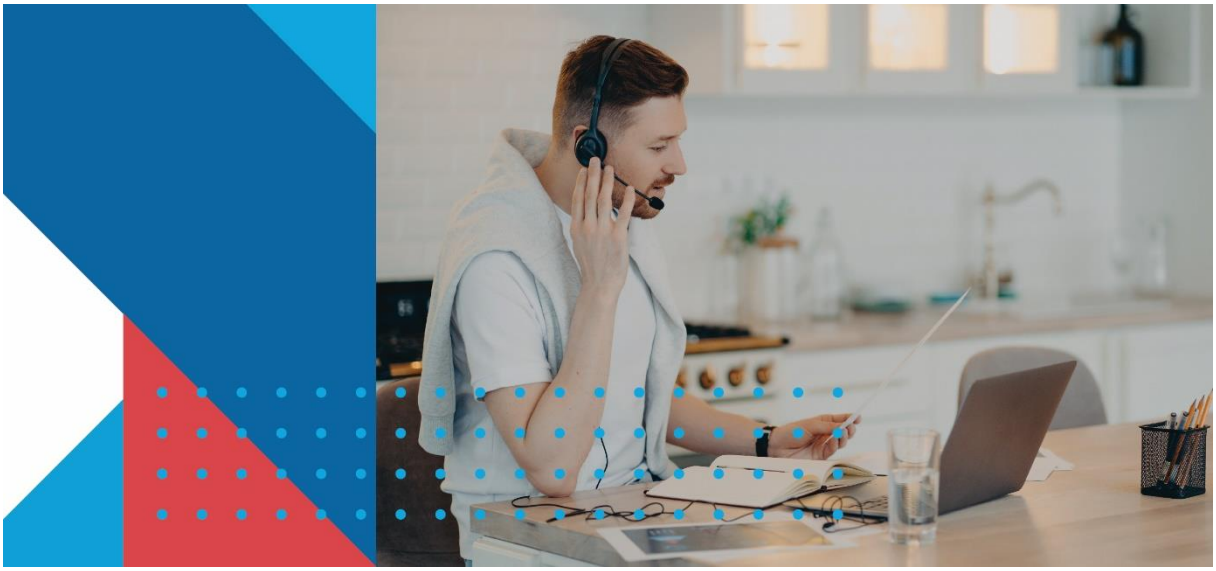
Co-funded by the European Union

Co-Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

Empatía: Fomentar el sentido de comunidad en los espacios digitales. Anime a los estudiantes a compartir sus experiencias y perspectivas. Crear oportunidades para proyectos colaborativos que requieran comprender y respetar puntos de vista diversos.

Creatividad: Fomentar el pensamiento imaginativo y la generación de ideas innovadoras. Proporcionar plataformas para que los estudiantes se expresen de forma creativa utilizando herramientas digitales. Celebrar y mostrar enfoques únicos e inventivos del aprendizaje.

Regular su capacidad para poner en práctica estas habilidades es un viaje continuo. Requiere una combinación de autorreflexión, desarrollo profesional y una auténtica dedicación a mejorar su competencia digital. Al integrar conscientemente estas habilidades en su práctica docente, allanará el camino para una experiencia educativa transformadora.



Co-funded by the European Union

Co-Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

2.3 REGULE SU CAPACIDAD PARA PRACTICAR LAS 12 COMPETENCIAS DIGITALES

Incorporar eficazmente las 12 destrezas digitales cruciales a su práctica docente requiere un enfoque matizado. A continuación, le ofrecemos consejos y trucos prácticos adaptados a cada una de ellas:

Trabajo en equipo

• Fomente canales de comunicación abiertos a través de plataformas digitales.

• Asigne funciones dentro de los proyectos de grupo para fomentar la responsabilidad.

• Fomente una cultura de retroalimentación constructiva y respeto mutuo en las colaboraciones en línea.

Adaptabilidad

• Manténgase al día de las nuevas tecnologías y tendencias educativas.

• Experimente con distintas herramientas digitales para encontrar la que mejor se adapte a su estilo de enseñanza.

• Anime a los estudiantes a aportar su opinión sobre la experiencia de aprendizaje digital para adaptarla en consecuencia.

Innovación

• Introduzca sesiones periódicas de intercambio de ideas para inspirar el pensamiento creativo.

• Incorpore evaluaciones basadas en proyectos que fomenten soluciones innovadoras.

• Muestre usos innovadores de la tecnología en la educación para inspirar a los estudiantes.

Escucha activa

• Utilice herramientas digitales de sondeo y encuesta para medir la comprensión de los alumnos.

• Fomentar los debates asíncronos para permitir respuestas reflexivas.

• Proporcionar estímulos para la escritura reflexiva en plataformas digitales para promover el compromiso activo.

Actitud positiva:

• Comparta historias o citas edificantes en sus comunicaciones digitales.

Co-funded by the European Union

Co-Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

• Reconozca y celebre las pequeñas victorias y logros en el entorno de aprendizaje digital.
• Mantenga un tono alentador y accesible en sus interacciones en línea.

Resiliencia y gestión del estrés:
• Integre breves ejercicios de atención plena o técnicas de respiración en las sesiones virtuales.
• Proporcione recursos sobre gestión del tiempo y herramientas de productividad.
• Fomente una comunidad en línea de apoyo en la que los estudiantes se sientan cómodos hablando de sus retos.

Pasión y automotivación:
• Incorpore la elección y la autonomía del estudiante en los proyectos y tareas digitales.
• Muestre su propio entusiasmo por la materia y el potencial de las herramientas digitales.
• Anime a los estudiantes a fijarse objetivos personales de aprendizaje y a hacer un seguimiento digital de sus progresos.

Comunicación efectiva:
• Modele una comunicación clara y concisa en todas las interacciones digitales.
• Proporcione directrices sobre la etiqueta profesional en el correo electrónico y en los debates en línea.
• Ofrecer oportunidades para que los estudiantes practiquen habilidades de comunicación digital efectivas.

Resolución de problemas:
• Presente retos auténticos basados en la tecnología que requieran pensamiento crítico.
• Fomentar la colaboración en tareas de resolución de problemas a través de plataformas digitales.
• Orientar sobre cómo abordar problemas complejos utilizando recursos digitales.

Capacidad de organización y gestión del tiempo:
• Introducir planificadores digitales y herramientas de gestión de tareas para ayudar a los estudiantes a mantenerse organizados.
• Enseñar estrategias para establecer prioridades y gestionar los plazos en el ámbito digital.

Co-funded by the European Union

Co-Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

• Proporcionar plantillas y ejemplos para crear horarios de estudio digitales.

Empatía:

• Animar a los estudiantes a compartir sus perspectivas y experiencias a través de reflexiones digitales.

• Fomentar una cultura de respeto e inclusión en los debates y colaboraciones en línea.

• Proporcionar recursos para desarrollar la empatía y la comprensión en la era digital.

Creatividad:

• Incorporar actividades que fomenten el pensamiento imaginativo y la generación de ideas innovadoras.

• Proporcionar plataformas para que los estudiantes se expresen de forma creativa utilizando herramientas digitales.

• Celebre y muestre enfoques únicos e inventivos del aprendizaje.

Estos consejos y trucos sirven como directrices prácticas para infundir las 12 competencias digitales cruciales en su práctica docente. Al incorporar estas estrategias, creará un entorno de aprendizaje digital dinámico e integrador que permitirá a los alumnos prosperar.

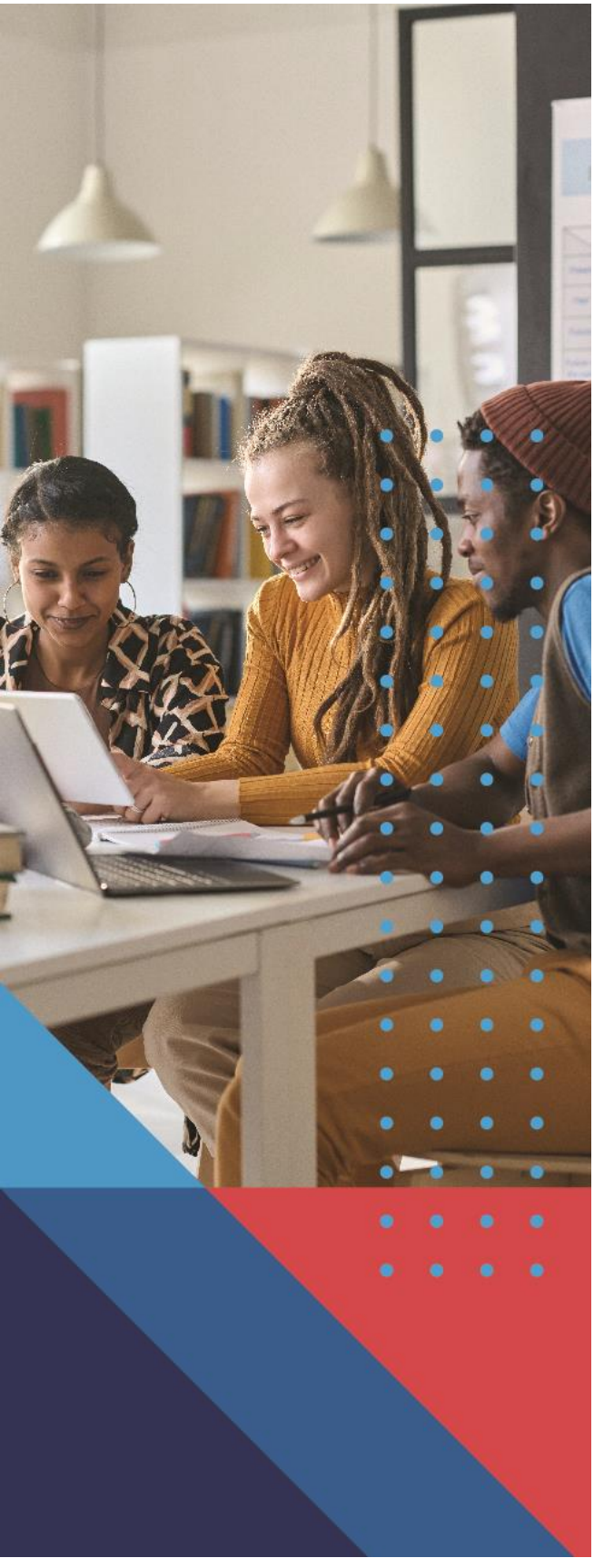
Co-funded by the European Union

Co-Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

CAPÍTULO 3 - DOMINAR LAS 12 COMPETENCIAS DIGITALES CRUCIALES

Co-funded by the European Union

Co-Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.



3.1 INTRODUCCIÓN AL CONJUNTO DE HERRAMIENTAS DE FORMACIÓN S4B Y A LAS PÍLDORAS DE VÍDEO

La pandemia mundial declarada a principios de 2020 y las medidas originales, las restricciones y el aislamiento social en casi todos los países causaron la mayor interrupción de la educación en la historia moderna, repercutiendo en todos, desde la educación preescolar hasta la secundaria, pasando por los centros de formación técnica y profesional (EFP), las universidades, los centros de educación de adultos y muchos más.

La repentina e inesperada situación puso a profesores, formadores y estudiantes en una situación muy difícil y sin precedentes: en mitad del curso escolar 2019/2020 las aulas, los cuadernos, los libros y los papeles de los deberes fueron sustituidos por plataformas electrónicas por plataformas electrónicas, sitios web, aplicaciones móviles y clases en línea, y profesores y estudiantes se han visto obligados a cambiar a la educación a distancia, a menudo sin directrices específicas y sin la formación adecuada.

A los profesores les resultó mucho más difícil adaptarse a la nueva realidad educativa porque, además de enfrentarse a los retos técnicos, tenían que asegurarse de que se cumplían con éxito todos los objetivos y resultados del aprendizaje; ayudar a los estudiantes a hacer frente a los efectos negativos y al estrés de la educación en línea; y, por último, conseguir mantener su motivación profesional y su entusiasmo por la enseñanza. Hoy es esencial que los profesores, las escuelas y las comunidades reciban apoyo y estén mejor preparados para responder a las necesidades de sus alumnos y crear un aprendizaje integrador.

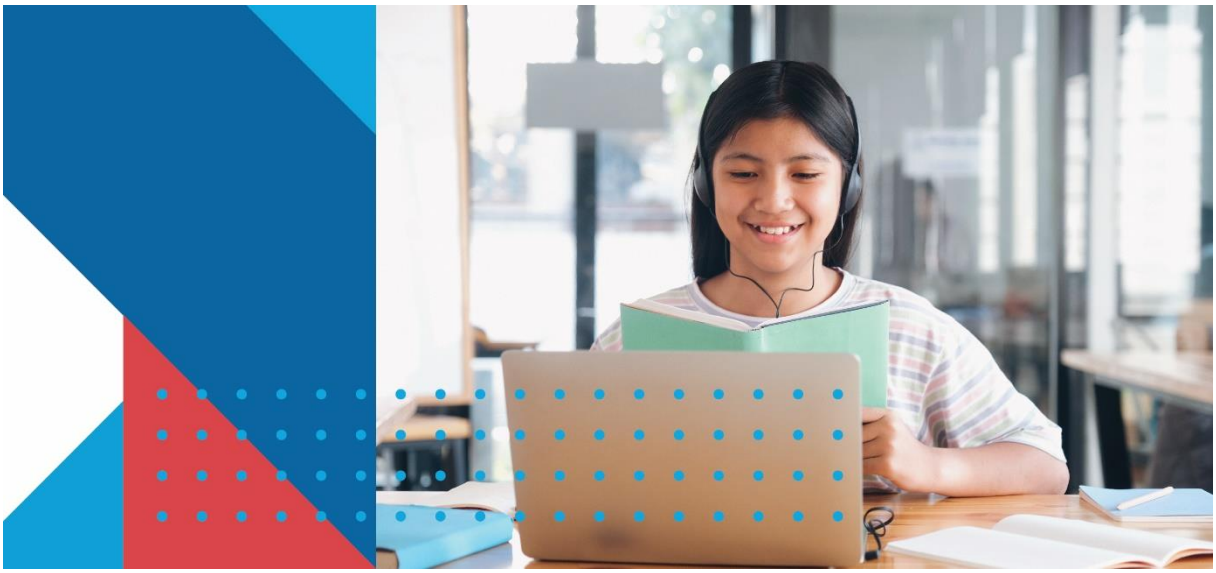
La tecnología por sí sola no puede garantizar buenos resultados académicos y de aprendizaje para profesores y alumnos. No cabe duda de que contar con los conocimientos y las competencias pedagógicas adecuadas es imprescindible para todos los profesores y educadores, pero dista mucho de

Co-funded by the European Union

Co-Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

ser suficiente. Hoy más que nunca, las habilidades interpersonales son la clave de un proceso de aprendizaje eficaz. Es de vital importancia saber comunicarse eficazmente con los alumnos en un entorno en línea; tener la capacidad de gestionar y resolver conflictos; apoyar y aumentar la motivación de los alumnos; hacer que el aprendizaje en línea sea sostenible y valioso; evitar el agotamiento; ser capaz de comunicarse eficazmente con los alumnos en un entorno en línea; tener la capacidad de gestionar y resolver conflictos; apoyar y aumentar la motivación de los alumnos; hacer que el aprendizaje en línea sea sostenible y valioso; evitar el agotamiento.

La tecnología moderna ofrece un número casi ilimitado de herramientas y opciones para facilitar y enriquecer el proceso de aprendizaje en línea, pero la tecnología por sí sola no basta para garantizar unos buenos resultados académicos y de aprendizaje tanto para los profesores como para los alumnos. Hoy, más que nunca, no basta con tener profundos conocimientos pedagógicos para ser



un buen profesor.

Para funcionar eficazmente en esta nueva realidad educativa, los profesores y formadores deben mejorar no sólo sus "competencias digitales duras", sino también sus "competencias digitales blandas" (pensamiento crítico, comunicación, resolución de problemas, creatividad e innovación, persuasión e influencia, adaptabilidad y flexibilidad cognitiva, inteligencia emocional, etc.), que en muchos casos no están tan desarrolladas y, en otros, ni siquiera existen.

El objetivo general del proyecto S4B es hacer frente a los retos mencionados mediante el fortalecimiento y el apoyo a la profesión de los profesores, ya que se centra en la creación de un sistema de formación dirigido a mejorar las competencias y actitudes clave, necesarias para una aplicación eficaz del aprendizaje digital y un funcionamiento adecuado en la nueva realidad educativa.

Para lograrlo, el proyecto SB4 persigue los siguientes objetivos:

- Desarrollar un sistema de formación en habilidades de aprendizaje basado en la práctica.

Co-funded by the European Union

Co-Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

- Formar a los profesores en este método sencillo y eficaz de adquisición de competencias basado en
- micro videos,
- micro tareas que crean micro hábitos que se convertirán en micro éxitos.
- Ofrecer apoyo al sistema educativo en la transformación digital de la educación.
- Promover los resultados de esta formación a otras instituciones que puedan beneficiarse de este producto.

3.2 TRANSICIÓN DE LAS PÍLDORAS DE FORMACIÓN TEÓRICA A LOS MATERIALES DE FORMACIÓN PRÁCTICA

Los profesores necesitan mejorar continuamente, se les exige que innoven en su manera de enseñar, de comprometerse con los alumnos. Para ello, los profesores deben tener las habilidades adecuadas, sus actitudes y competencias deben estar en consonancia con lo que necesitan la educación y los alumnos.

Las habilidades sólo se aprenden practicándolas; un hábito sólo se adquiere tras al menos 20 días continuos de práctica. En la metodología S4B, una habilidad se aprende cuando se practican micro tareas, diariamente, durante suficientes días para que se conviertan en micro hábitos.

Verás que parte del trabajo práctico que tendrás que realizar diariamente es la elaboración de la herramienta "Seguidores de Hábitos", en la que anotarás las habilidades que has elegido entrenar y cómo vas progresando, cómo te sientes y qué dificultades encuentras al aplicarla. Si practicas una determinada habilidad, por ejemplo la Comunicación Eficaz, durante al menos un mes, acabarás con una habilidad de Comunicación mucho más desarrollada que al principio

Co-funded by the European Union

Co-Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

Debemos partir de la premisa de que las habilidades no pueden enseñarse como si fueran conocimientos. Entrenar no es lo mismo que formar, formar sólo implica a la mente.

La clave de la metodología S4B es el entrenamiento, el trabajo diario, durante un periodo de tiempo suficientemente largo en una serie de tareas. Esta es la base del éxito del sistema de formación S4B. Para que la formación sea eficaz, utilizamos vídeos cortos, que llamamos píldoras de vídeo, que nos ayudan a descubrir la competencia que estamos trabajando.

Después, la metodología nos propone una serie de tareas concretas, pero es cada uno de nosotros quien elige lo que quiere practicar. Y por último, nos ponemos manos a la obra.

Esto es el entrenamiento: Conocer, elegir, practicar. Esta es la clave del éxito de la metodología S4B.

CÓMO BENEFICIARSE DEL SISTEMA DE FORMACIÓN S4B.

Hay cuatro claves para sacar el máximo partido al curso. Es conveniente que las conozcas y luego las apliques. Son sencillas pero muy poderosas y si las sigues, sacarás el máximo partido a tu esfuerzo.

- Ver una viñeta de video cada día
- Elige qué tareas vas a hacer
- Comprueba tus progresos
- Pide feedback
- Comparte una historia de éxito con tu comunidad

Co-funded by the European Union

Co-Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

1. **Ver una viñeta de video.**

Las viñetas de vídeo transmiten el ¿qué? ¿Y el cómo?

Dentro de la metodología del Proyecto S4B utilizamos vídeos porque nuestra mente los procesa 10 veces mejor, los retiene y los recuerda mucho mejor. Utilizamos y creamos vídeos cortos porque está científicamente demostrado que la atención decae a los 3 minutos de ver el vídeo. Por eso trabajamos con este método.

La metodología S4B te recomienda que:

- VEAS UN VÍDEO CADA DÍA.3-4 minutos de tu tiempo
  - A cualquier hora del día.
  - Desde cualquier lugar donde tengas conexión a internet y en cualquier dispositivo.
  - Merece la pena que te incorpores a tu rutina, no tiene ningún efecto que veas todos los vídeos el mismo día
- REVISA LOS VIDEOS QUE TE IMPACTAN.

Co-funded by the European Union

Co-Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

- Cada uno tiene una situación personal y laboral única; cada profesor tiene necesidades específicas.
- Según tus necesidades unos vídeos te gustarán más que otros, repasa y visualiza los vídeos tantas veces como quieras.

2. Elige la tarea que vas a realizar.

El objetivo de la vídeo píldora es ponerte en acción. Cuando veas una vídeo píldora debes elegir qué tareas vas a poner en práctica. La metodología S4B propone 3 tareas para cada vídeo. Pero eres tú quien elige cuál vas a poner en práctica, ya que nadie mejor que tú sabe lo que necesitas y lo que te conviene practicar. Aplicar las tareas es la clave para dominar la habilidad.

Las micro tareas son objetivos, no intenciones. Son tareas:

- Concretas
- Cortas
- Fáciles de realizar
- Repetibles

3. Comprueba tus progresos.

Todos los días debes utilizar tu herramienta Habit Trackers;

- Si has realizado una tarea, márcala como realizada.
- Anota tu progreso, cómo te sientes al realizar las tareas.
- Practica especialmente las tareas que no hayas podido realizar de forma sistemática.

4. Comparte una experiencia de éxito en tu comunidad.

Comparte tus experiencias en tu comunidad escolar. Graba un vídeo de menos de un minuto en el que cuentes una micro tarea que hayas conseguido convertir en hábito, ¿en qué consistía, cómo te sentías, cómo tuvo un impacto positivo en ti y en los demás?

Co-funded by the European Union

Co-Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

3.3 CONSEJOS Y TRUCOS PARA LA APLICACIÓN PRÁCTICA

Antes de empezar es necesario que conozcas y comprendas cuáles son las 12 habilidades esenciales para complementar las habilidades técnicas de los profesores en el aprendizaje combinado. También es importante que sepas cómo aprendemos y adquirimos estas habilidades y que "formar" no es lo mismo que "capacitarse".

"Formar" y "entrenar" son dos términos que a menudo se utilizan indistintamente, pero tienen connotaciones ligeramente diferentes y la forma adecuada para el desarrollo de habilidades es el entrenamiento, ya que se centra en la adquisición de habilidades específicas o en la mejora del rendimiento en una tarea o actividad concreta. El entrenamiento se asocia con la adquisición de habilidades prácticas, está más orientado a la aplicación práctica y a menudo implica prácticas y ejercicios repetitivos.

Aunque eres libre de seleccionar las habilidades que necesitas trabajar y las micro tareas que quieres poner en práctica en función de tus necesidades específicas, te sugerimos que respetes la secuencia de la metodología para un desarrollo adecuado de las habilidades.

Desarrollar una habilidad mediante la creación de micro hábitos puede ser todo un reto, pero con práctica y constancia, es totalmente posible. He aquí algunos consejos que pueden ayudarle a establecer y mantener hábitos eficaces:

a. **Comience con un objetivo claro:** Defina claramente qué habilidad quiere desarrollar. Cuanto más específico sea, mejor. Por ejemplo, necesito mejorar mis habilidades de comunicación, "quiero hacer esta micro tarea durante cada día".
b. **Establezca recordatorios:** Utilice recordatorios visuales, alarmas o aplicaciones de recordatorio en su teléfono para acordarse de realizar la actividad relacionada con la habilidad.

Co-funded by the European Union

Co-Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

c. **Cree una rutina:** Asocie el hábito a una actividad o momento específico de su día.
d. **Controle su progreso:** Lleve un registro de sus micro tareas. Utilice SEGUIDORES DE HÁBITOS. Marcar su progreso le dará una sensación de logro y le mantendrá motivado.
e. **Sea paciente y persistente:** Desarrollar un hábito lleva tiempo, así que no se desanime si no ve resultados inmediatos. La clave es la constancia a lo largo del tiempo.
f. **Recompénsese:** Celebre sus éxitos. Establezca pequeñas recompensas para cuando alcance hitos en la formación de hábitos. Esto refuerza el comportamiento deseado.
g. **Ajuste y adapte según sea necesario:** La vida está llena de cambios, y puede que necesite ajustar su rutina o hábito en función de sus circunstancias cambiantes. La flexibilidad es clave para el mantenimiento a largo plazo.

En pocas palabras.

La metodología S4B ha sido diseñada para formarte en una serie de competencias que harán de ti un profesor más adaptado a las nuevas formas de enseñanza donde el blended learning ha sido y será clave. Recuerda:

- Mira atentamente un vídeo cada día
- Elige las micro tareas concretas que vas a realizar.
- Anótalas para poder ver tu progreso diario
- Comparte los éxitos

Recuerda que desarrollar una habilidad mediante la creación de micro hábitos requiere tiempo y esfuerzo. No se desanime si encuentra dificultades en el camino. La clave es la perseverancia y la constancia en la práctica de la habilidad deseada hasta que se convierta en una parte natural de tu vida.

Co-funded by the European Union

Co-Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

CAPÍTULO 4 - EL CAMINO A SEGUIR

Co-funded by the European Union

Co-Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

4.1 PAQUETE COMPLETO DE VENTAJAS DEL APRENDIZAJE VISUAL

El estilo de aprendizaje visual es un método eficaz de asimilación de la información para alumnos y profesores. El aprendizaje visual está vinculado al aprendizaje activo. El aprendizaje activo puede representar un punto de partida para el diseño didáctico, ya que consiste en la resolución de problemas, la exploración de situaciones de la vida real y la implicación concreta de los alumnos en el proceso educativo. Esta es también la base de la fundamentación en el proyecto S4B de las 12 habilidades cruciales para los profesores de hoy.

Al fomentar el trabajo en equipo, los profesores desarrollan sus habilidades de socialización y comunicación y comprenden la necesidad de los grupos de trabajo en la escuela y en la vida cotidiana, pero también los retos que acompañan a estas experiencias. La creatividad de los profesores es una de las habilidades clave necesarias para el mundo laboral del futuro y una de las más difíciles de entrenar con los métodos tradicionales.

Introducir métodos de aprendizaje visual en las escuelas aporta beneficios en los 3 componentes de la inteligencia emocional: comprensión de las emociones, expresión y autorregulación emocional. Los 12 vídeos diseñados en el marco del proyecto S4B demuestran todo el potencial del aprendizaje visual con los requisitos de aprendizaje actuales. El aprendizaje visual surge de la actividad instructiva que implica el uso de imágenes, independientemente de cómo se presenten.

¿Por qué es importante el aprendizaje visual para profesores, alumnos y centros escolares? En este estilo de aprendizaje, la recepción, el procesamiento, el almacenamiento y la actualización de la información se realizan de forma más eficiente utilizando medios y técnicas de comunicación visual. El estudio de los estilos de aprendizaje ha recibido una gran atención en los últimos años y, en un momento en que el rendimiento académico está sometido a un control externo, es vital que los educadores sepan utilizar los mejores métodos posibles para ayudar a los alumnos a aprender con éxito.

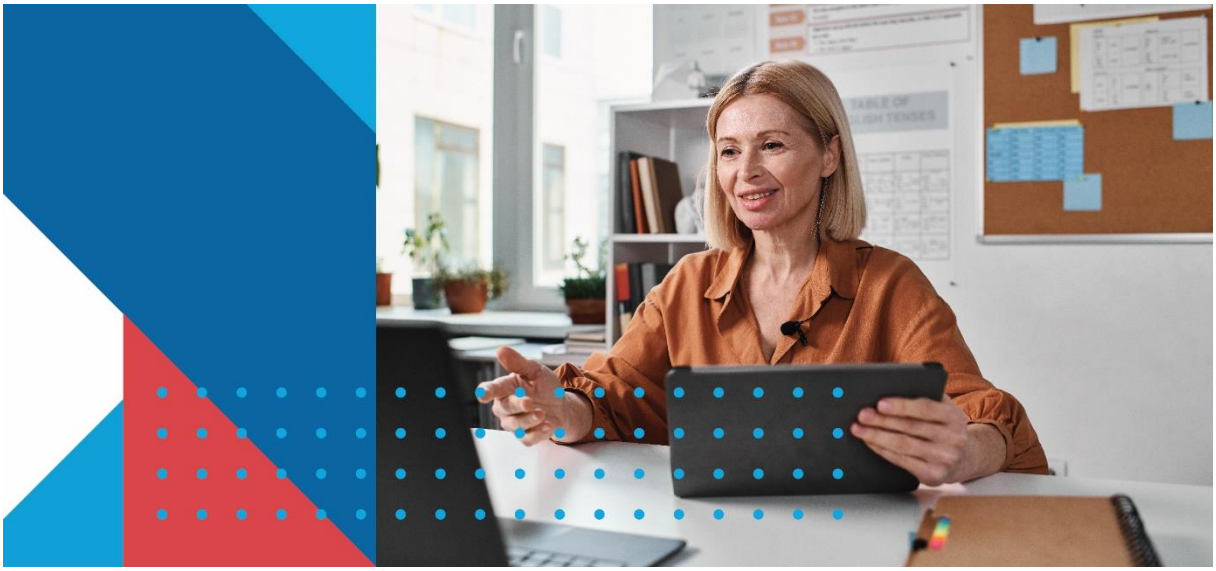
El aprendizaje, a través de sus contenidos, conduce a un cambio de comportamiento condicionado por una

Co-funded by the European Union

Co-Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

experiencia individual y que incluye tanto una vertiente estrictamente cognitiva, que resume los conocimientos, el desarrollo de las funciones cognitivas, la capacidad de comprensión, como una vertiente práctica que se refiere al aprendizaje de las acciones de algún esquema, a la formación de habilidades y hábitos, a la adquisición de modelos de comportamiento social, etc. (Lowe, 1978, según Bonchiş, 2004).

Las 12 habilidades clave del proyecto S4B, junto con los 12 vídeos y micro tareas, son la "guía" definitiva para los profesores que quieran mejorar su proceso de enseñanza y crear un ambiente más distendido en clase. Todo ello porque el contenido se ha desarrollado de forma visual, atractiva, fácil de usar y colorida para enfatizar la facilidad de asimilación de la información.



El conjunto de beneficios del estilo de enseñanza-aprendizaje visual está estrechamente relacionado con el bienestar en la escuela. Hoy en día, el bienestar es una de las principales preocupaciones de las políticas educativas en las escuelas. Existe una relación entre el aprendizaje visual y el bienestar de los factores implicados en la educación, pero también de los valores impuestos por la sociedad.

El estilo visual del proyecto S4B apoya la estrategia didáctica, define y expresa la concepción del profesor sobre cómo abordar una actividad de enseñanza-aprendizaje, concepción que determina, rige y orienta el comportamiento de enseñanza (del profesor) y de aprendizaje (del alumno).

Es muy importante que el profesor consiga que el alumno se haga responsable de lo que aprende y se comprometa, participe en su propio aprendizaje. Para ello, el profesor debe conocer los intereses del alumno y elaborar un plan de acción. John Dewey es partidario de una pedagogía basada en la actividad, la experiencia, la situación, la interacción.

Las actividades que surgen de las necesidades e intereses del alumno favorecen el aprendizaje. Es un adepto de la utilización de juegos didácticos en el proceso de enseñanza-aprendizaje. El profesor debe despertar la curiosidad del alumno y el deseo de resolver determinados problemas. A diferencia de las técnicas tradicionales, caracterizadas por utilizar la transmisión como principal forma de enseñanza, la reproducción como principal forma de aprendizaje y la evaluación tras la enseñanza de

Co-funded by the European Union

Co-Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

unidades informativas masivas, en la actualidad se promueve la idea de construir un aprendizaje autorregulado.

Evans y Waring (2006) descubrieron que la mayoría de los profesores que participaron en su estudio solían utilizar un enfoque basado en la transmisión de información en lugar de uno orientado específicamente a desarrollar la comprensión de los alumnos. El estilo de aprendizaje visual apoya las nuevas tendencias escolares. El aprendizaje no es un proceso independiente. Depende totalmente del contexto en el que tiene lugar.

Los profesores deben estar atentos a la actitud, los conocimientos y las inclinaciones que los niños traen al aula. Además, pueden crear contextos de aprendizaje que revelen cómo piensan los alumnos. El ángulo desde el que ven el mundo es el mejor punto de partida para la comprensión formal de una determinada materia. La gestión del aprendizaje (o aprender a aprender) se ha convertido, junto con el acceso rápido y permanente a la información, en una competencia esencial para cada uno de nosotros.

El estilo de aprendizaje visual del proyecto S4B se seleccionó como estímulo porque minimiza la ayuda de un profesor y aumenta la atención del niño y la conciencia de su entorno. El aprendizaje visual puede adoptar muchas formas. Puede ser un rotafolio (como un calendario), una serie de imágenes que muestren cada paso o una lista de comprobación escrita. La memoria es buena en lo que se refiere al aspecto visual del entorno, los textos escritos, la disposición, los dibujos, los rostros humanos.

El proyecto S4B demuestra que los estilos de aprendizaje pueden utilizarse muy bien individualmente o en diversas combinaciones, según el tema o la información que queramos asimilar. Pero antes de utilizarlos, debemos saber en qué estilo encajamos y cómo podemos utilizarlo a nuestro favor. Asimilar nueva información en un tiempo limitado puede ser más difícil de lo que imaginábamos al principio. Hace falta algo de paciencia y métodos de aprendizaje eficaces. En general, cada persona tiene un estilo de aprendizaje, una forma única de retener la información y obtener siempre los mejores resultados.

Los que aprenden visualizando la información parecen ser unos privilegiados. Sólo retienen la información cuando pueden visualizar las relaciones y las ideas.

Co-funded by the European Union

Co-Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

Básicamente, necesitan dibujos, páginas con la información lo más coloreada y subrayada posible, retienen diagramas, mapas, cualquier cosa que aparezca en forma visual. Los profesores deben tener en cuenta que toda la información debe estar muy bien estructurada y presentada visualmente o transformada en esquemas, dibujos de todo tipo, mapas mentales.

Co-funded by the European Union

Co-Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

4.2 CONCLUSIONES

El proyecto S4B demuestra que el aprendizaje combinado puede ser un enfoque agradable y eficaz si está bien estructurado y se basa en el estilo de enseñanza-aprendizaje visual. La motivación es un proceso psicológico importante para los profesores porque impulsa y desencadena la acción a través de la conexión inversa que influye en la propia base motivacional y su dinámica.

La motivación y la actitud positiva son una fuente de actividad y por eso se considera el "motor de la personalidad". Este proceso mental tiene un papel especialmente importante en la actividad de aprendizaje del alumno y, en consecuencia, en la formación de su personalidad. A menudo se da al concepto de motivación de los profesores un significado demasiado general. El problema de la motivación sigue siendo específico, es decir, "uno está motivado para hacer algo concreto".

Esa es la razón por la que debemos relacionar este concepto con una tarea objetivo. No tenemos una motivación universal y general, sino una orientada precisamente a resolver o no problemas concretos. Los investigadores del proceso motivacional parten del supuesto de la existencia de tres factores importantes, que compiten por la explicación de la motivación: biológicos, de aprendizaje y cognitivos.

El proyecto S4B promueve la motivación, la actitud positiva y la pasión como habilidades clave para los profesores de hoy en día. Desde el punto de vista del conflicto motivacional, ante una decisión o la realización de una determinada actividad, un profesor puede verse dominado por un conflicto motivacional representado por motivaciones positivas (que le empujan e impulsan a comprometerse en esa decisión o actividad), y motivaciones negativas (que le frenan, le inhiben).

Otras habilidades clave del proyecto S4B responden a las emociones negativas, a saber, el pensamiento crítico, la gestión del estrés, la comunicación eficaz, la adaptabilidad y la escucha activa. Por motivación para el aprendizaje escolar entendemos el conjunto de factores internos de la personalidad del profesor y del alumno que determinan, orientan, organizan y apoyan sus esfuerzos de aprendizaje.

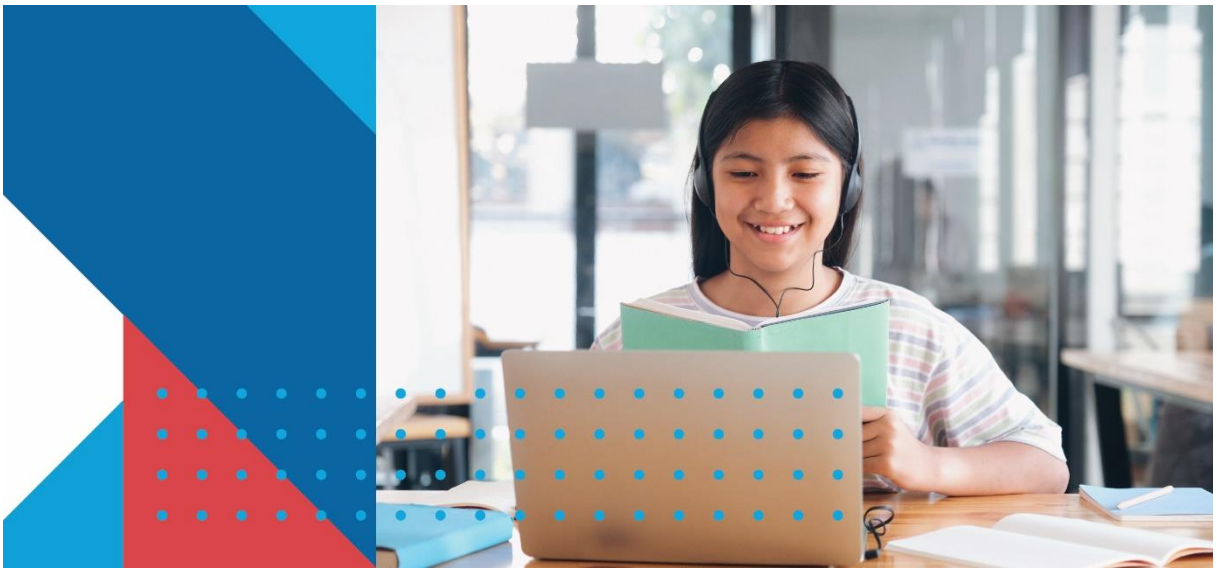
Co-funded by the European Union

Co-Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

Para convertirse en oyentes activos, los profesores deben asumir un nuevo papel, el de orientador, porque la mayoría están acostumbrados a utilizar la moral, la crítica, la evaluación, sin ofrecer soluciones ni conducir a ellas. La escucha activa es también una buena forma de facilitar el aprendizaje porque ha creado un clima en el que los alumnos se sienten libres para expresarse, pensar, debatir, explorar, hacer preguntas.

Durante la escucha activa podemos utilizar señales verbales y no verbales para mostrar que estamos recibiendo mensajes (también se denominan respuestas de aceptación): asentir con la cabeza, inclinarse hacia delante, fruncir el ceño (señales no verbales) y señales verbales. La escucha activa implica más interacción y más pruebas de que el mensaje es comprendido por el adulto fuera del silencio (escucha pasiva).

El rendimiento en el aula también se consigue mediante una mayor adaptabilidad, cambiando la lección o las actividades espontáneamente, con el antecedente de una situación imprevisible. Si los alumnos no parecen captar un concepto, por ejemplo, el profesor debe identificar sobre la marcha la mejor manera de explicarlo. La capacidad de colaborar eficazmente con otros profesores, padres, administradores escolares y otras partes implicadas directa o indirectamente en la educación de los alumnos es otra cualidad esencial de un buen profesor.



La empatía es una habilidad muy fomentada por el proyecto S4B. Ser sensible a las dificultades que afrontan los alumnos, aunque a primera vista no entre dentro de las obligaciones del aula, es una cualidad excepcional de un profesor. Cuando un profesor consigue ver las cosas desde la perspectiva de sus alumnos, se convierte realmente en un mentor para ellos en su camino hacia el éxito.

Las habilidades organizativas son también una buena manera de facilitar el aprendizaje, porque ha creado un clima en el que los alumnos se sienten libres para expresarse, pensar, debatir, explorar, hacer preguntas. Comunicar eficazmente los propios sentimientos y centrarse en encontrar una solución (facilitada por el profesor) aumenta la confianza y la autoestima del alumno. Se sentirá más cercano al profesor y, por tanto, mucho más próximo al proceso de aprendizaje y a los contenidos.

Co-funded by the European Union

Co-Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

¿Cómo debe ser el profesor moderno? Es muy importante saber cómo comunicarse con los alumnos, los padres y los compañeros si quieres convertirte en un profesor moderno. Comprender la dinámica psicológica puede ser una ventaja importante para la comunicación y las relaciones. El profesor moderno sabe comunicarse en cualquier situación, evita los conflictos y entiende lo que significa la comunicación real, independientemente del contexto.

El proyecto S4B trata del equilibrio de los profesores, de las habilidades digitales y de la relevancia del aprendizaje combinado en la actualidad. Especialmente en estos tiempos complicados, comprender la tecnología es aún más importante. El buen profesor sabrá utilizarla, intentará aprender cómo funcionan las últimas tecnologías y las utilizará en la escuela, en el aula y en casa para organizar la enseñanza lo mejor posible y ayudar a los alumnos a comprender más fácilmente las lecciones impartidas.

La tecnología moderna será una herramienta eficaz para enseñar y presentar de forma muy sencilla la información más difícil de comprender. Las micro tareas apoyan aún más el uso de la tecnología con 12 vídeos sobre 12 habilidades clave diferentes que exigen hoy la atención del profesor. El aprendizaje combinado facilita el aprendizaje permanente. El profesor moderno siempre aprende cosas nuevas, nuevas técnicas, está al día de todas las novedades en el ámbito educativo.

Desde el momento en que elige ser profesor, prácticamente asume el aprendizaje continuo, la formación continua para poder ofrecer siempre una educación de calidad y profesional. Cuanto más creativo sea el profesor e intente utilizar esta creatividad durante las clases impartidas, más alumnos tendrá que aprenderán más fácilmente y conseguirán obtener muy buenos resultados en la educación.

El proyecto S4B trata de la adaptabilidad de los profesores, de la gestión del estrés, de adoptar una actitud positiva, pero también de su pasión. La creatividad, la persuasión, la colaboración y la inteligencia emocional son las habilidades blandas más buscadas entre los nuevos profesores. ¡Vea los 12 vídeos de S4B sobre las principales habilidades interpersonales en el aprendizaje semipresencial y podrá mejorar sus habilidades docentes!.

Co-funded by the European Union

Co-Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

www.s4b-project.eu