



NEWSLETTER #2



Cofinanciado por
la Unión Europea

2021-1-ES01-KA220-ADU-000033654



El proyecto **T4T - Tool- s4Teaching in Digital Education Settings**

(Herramientas para la enseñanza en entornos de educación digital) se centra en ayudar a los educadores de adultos y a los proveedores de formación formal, no formal e informal a pasar a la educación digital de forma eficaz y a proporcionar a los alumnos el mismo nivel de interacción y experiencia más humana que en el entorno físico. El **objetivo general** es reforzar la capacidad de los educadores de adultos y los profesionales de la formación para crear y mantener dinámicas de grupo eficaces en entornos de educación digital con el fin de implicar mejor a sus alumnos en línea.

Durante la ejecución del proyecto se han elaborado bibliotecas de recursos y se han creado contenidos pedagógicos originales. Uno de los principales resultados fue la preparación y el diseño de una serie de módulos versátiles sobre educación digital, dinámicas de grupo y entornos educativos híbridos. Tras la elaboración de orientaciones metodológicas y recursos adicionales para mejorar las dinámicas de grupo en el entorno de aprendizaje en línea (Resultado 1 del proyecto), era necesario realizar pruebas prácticas con educadores reales; por este motivo, se organizó la Actividad de Formación para el Aprendizaje y la Enseñanza (LTTA). El objetivo era debatir los materiales y obtener comentarios directos mientras se formaba a los educadores en la aplicación en su práctica del nuevo enfoque pedagógico propuesto.

Para lograrlo, la organización anfitriona del LTTA - MYAR-TIST - decidió utilizar el concepto de Exposición Virtual como herramienta digital que puede designar el valor de los métodos del proyecto y también una forma de combinar diferentes características de los módulos. Introduciendo nociones como storytelling (relatos), narración digital y escritura automática, los participantes tuvieron la oportunidad de familiarizarse con la teoría desarrollada en el Resultado 1. Dado que los participantes eran tanto presenciales como en línea -procedentes de diversos países-, el LTTA constituyó una experiencia viva de cómo es un entorno de aprendizaje combinado/híbrido. Es importante recordar que un entorno de aprendizaje se compone del entorno físico y digital en el que los alumnos llevan a cabo sus actividades, incluidas todas las herramientas, documentos y otros artefactos que se encuentran en dicho entorno. Además del entorno físico y digital, incluye el entorno sociocultural de dichas actividades". (Goodyear, 2001).

Aprovechando los conocimientos producidos durante el diseño de los módulos, los formadores aseguraron que debía



desarrollarse una estrategia de compromiso, manteniendo la formación sencilla, clara e interesante. Para ello, se utilizaron dinamizadores adaptados a entornos físicos y digitales para reducir la incomodidad y crear conexiones. Herramientas digitales como Jamboard permitieron a todos los participantes compartir sus ideas y opiniones por igual. Además, para que el entorno de aprendizaje fuera personal y social, se garantizó la seguridad mediante la actividad „Historia en 6 partes“, en la que los participantes compartieron sus expectativas, temores y objetivos personales para esta formación, mientras que las comprobaciones periódicas fueron una parte importante del proceso de retroalimentación. Dada la naturaleza de la LTTA, el contenido y la metodología se basaron en el Módulo del proyecto



sobre Creatividad. La creatividad es „el uso de la imaginación o de ideas originales para crear algo nuevo o diferente“. Suele asociarse a artistas, pintores, escritores, poetas, actores, músicos y otras personas que crean obras de arte a diario. Sin embargo, es importante en todos los aspectos de nuestras vidas, y todo el mundo es creativo de alguna manera en su trabajo, especialmente los educadores que necesitan inspirar, comprometer y motivar constantemente a sus alumnos. El proceso creativo es cíclico y no lineal, y está ligado a la experimentación y los autodesafíos. Necesita entornos de aprendizaje seguros y de apoyo en los que los alumnos puedan dar rienda suelta a su imaginación, ponerse a prueba, luchar un poco y volver a imaginar mientras completan la tarea.

El objetivo de la LTTA era mejorar las habilidades y capacidades prácticas de los participantes para adaptar sus actuales actividades de formación en línea al nuevo enfoque propuesto y proporcionar una plataforma para el debate de ideas y puntos de vista entre los educadores de adultos y expertos en formación participantes.

Los participantes pudieron interactuar con técnicas más informales enseñadas y formadas por el psicólogo y terapeuta teatral Stamatis Paraskevas. Crearon una narración en seis partes en la que presentaban a nuestros protagonistas, sus objetivos y los retos a los que se enfrentaban o el apoyo que recibían. Hicieron dibujos de sus experiencias en papel para luego escanearlos y añadirlos a nuestra exposición en línea.

Después de aprender sobre la escritura automática, escribieron juntos un cuento ilustrado. Cada uno tenía que decir una palabra o frase para desarrollar la suya propia en grupo. Debían coordinar sus esfuerzos y prestarse atención unos a otros. A continuación, cada uno disponía de un minuto para dibujar una escena del cuento en un folio compartido. Los alumnos dispusieron de tiempo y espacio para reflexionar sobre sus experiencias del último día de formación. Crearon historias con palabras y colores, utilizando su cuerpo y el método de escritura automática. Lo más importante fue que se aventuraron a salir de su zona de confort

MYARTIST mostró el potencial de una exposición virtual. Hablaron de garantizar y mejorar la accesibilidad realizando actividades básicas pero eficaces. Canva fue su principal herramienta digital. Los participantes subieron sus obras originales junto con títulos y descripciones. Por último, grabaron versiones de audio de las descripciones.





2021-1-ES01-KA220-ADU-000033654



**Cofinanciado por
la Unión Europea**

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

CONTÁCTANOS

email: t4terasmus@gmail.com

website: digitaltools4teaching.eu

Facebook: [digitools4teaching](https://www.facebook.com/digitools4teaching)