



empower

Catálogo de Buenas Prácticas para la Alfabetización Digital y el Pensamiento Crítico en la FP



Cofinanciado por el
programa Erasmus+
de la Unión Europea

El presente proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación (comunicación) es responsabilidad exclusiva de su autor. La Comisión no es responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida

SOCIOS DEL PROYECTO



Folkuniversitetet, Stiftelsen vid Lunds Universitet

Website: <http://www.folkuniversitetet.se>

Contacto: Ingmarie.rohdin@folkuniversitetet.se & asa.kajsdotter@folkuniversitetet.se



Orizont Cultural T

Website: <http://orizontculturalt.wordpress.com>

Contacto: Silvia_cartu@yahoo.com & rodimiala15@yahoo.com



MOMENTUM MARKETING SERVICES

Website: www.momentummarketing.ie

Contacto: orla@momentumconsulting.ie & <mailto:annamarie@momentumconsulting.ie>



EFVET

Website: www.efvet.org

Contacto: president@efvet.org & vc@efvet.org



CANICE CONSULTING LIMITED

Website: www.caniceconsulting.com

Contacto: canice@caniceconsulting.com & gracedobbs@caniceconsulting.com



CEBANC

Website: www.cebanc.com

Contacto: mjirastorza@irakasleak.cebanc.com

RESUMEN DEL PROYECTO

Los y las jóvenes de hoy en día utilizan Internet para explorar, conectarse, crear y aprender, se trata de metodologías que nunca antes podríamos haber imaginado. Sin embargo, las comunicaciones digitales presentan una paradoja:

- Los bajos niveles en competencias digitales acentúan las desventajas y la exclusión social y laboral.
- El uso excesivo e incontrolado de los medios digitales puede conducir a conductas en línea no deseables que dañan las relaciones interpersonales y fomentan valores antidemocráticos.

Los y las jóvenes son particularmente vulnerables a estos dos aspectos y se encuentran atrapados/as en esta brecha digital - el acceso a internet ha crecido de forma rápida, pero no así la capacidad de nuestros sistemas educativos para enseñar su uso responsable. Si tenemos en cuenta el incremento de las comunidades de inmigrantes y las diferentes actitudes hacia el multiculturalismo, las consecuencias que provoca el vacío existente son preocupantes, máxime si deseamos crear una sociedad cohesionada.

Por estas razones, el proyecto EMPOWER persigue objetivo claro - mejorar de forma significativa la capacidad de los y las jóvenes para evaluar de forma crítica los contenidos en línea y los medios sociales que consumen y crean, empoderarles para convertirlos en ciudadanos digitales responsables y seguros.

Los RESULTADOS tangibles del proyecto, presentados como resultados intelectuales (RI) y eventos multiplicadores, se sustentarán a lo largo del proyecto en 3 pilares transversales (Gestión, Difusión y Sostenibilidad y Evaluación). El proyecto también desarrollará resultados intangibles que garantizarán su buena ejecución.

Sobre la base de estos resultados, desde el inicio del proyecto y a lo largo de las actividades de difusión, el proyecto tiene previsto llegar a los siguientes grupos objetivos y grupos de interés:

- Participación de más de 50 grupos de interés vinculados a la FP, educación, grupos juveniles, gobiernos locales y políticas de desarrollo social.
- Incorporación de 60 educadores/as y formadores/as y 60 estudiantes / jóvenes que participarán en el desarrollo del curso EMPOWER y que serán los/las beneficiarios/as últimos del pilotaje del curso ofreciendo un feedback constructivo.

EMPOWER ha sido estructurado cuidadosamente para permitir que los/las jóvenes evalúen de forma crítica los medios sociales y digitales, ayudándoles a interactuar de forma más responsable. EMPOWER desarrollará la capacidad de los/las educadores/as, formadores/as y grupos de jóvenes para impartir dicha educación de forma atractiva y práctica.

La estructura única del proyecto EMPOWER integra de forma fiable los medios de comunicación y la educación para la ciudadana digital de los jóvenes europeos. Además, muestra formas nuevas e innovadoras para avanzar en la inclusión social y en el compromiso cívico de los/las jóvenes, al tiempo que contribuye al objetivo general europeo de buscar una sociedad más y mejor cohesionada.

CATÁLOGO DE BUENAS PRÁCTICAS PARA LA ALFABETIZACIÓN DIGITAL Y EL PENSAMIENTO CRÍTICO EN LA FP.

El catálogo de buenas prácticas que presentamos a continuación recomienda formas efectivas para la impartición de ideas complejas sobre alfabetización mediática para la ciudadanía, para los/las estudiantes y para los/las jóvenes. El catálogo es un compendio desarrollado por todos los socios que ha servido para enriquecernos y diseñar materiales y recursos más creativos y eficaces.

BUENAS PRÁCTICAS

MMS, IRLANDA

Nombre del socio de Empower	MMS, IRLANDA
Ejemplo de buena práctica	Haciendo Click en Irlanda.
Categoría	Pensamiento crítico. Habilidades digitales. Alfabetización digital.
Actividades principales	Haciendo Click en Irlanda es una campaña multiplataforma: televisión, en línea y redes sociales que quiere a ayudar a las personas a trabajar más con las habilidades digitales, apoyando la Estrategia Digital Nacional de Irlanda y el Plan Nacional de Banda Ancha.
Resumen	Haciendo Click en Irlanda es una campaña dividida en cuatro series, guiada por el Campeón Digital de Irlanda, David Puttnam, que pretende investigar las necesidades en alfabetización digital de la ciudadanía. El objetivo de David es animar a todos la ciudadanía a profundizar y adoptar la tecnología en línea en casa, en el trabajo y en la educación a las generaciones nuevas y futuras.

DETALLES

1) Resultados e impacto deseados. ¿Qué se quiere conseguir con la buena práctica?	Proveer a las personas para vivir y trabajar en la Irlanda digital actual - analizar tanto los pros como los contras que presenta la digitalización.
---	--

<p>2) Enfoque estratégico, ¿Cómo lograrlo?</p>	<p>Serie de televisión irlandesa, sitio web con recursos e información de apoyo, campaña en los medios sociales.</p> <p>Programas: A partir del 31 de octubre, en RTÉ One a las 7.30 p.m., cada episodio examina un aspecto diferente de la participación digital en Irlanda:</p> <p>31 de octubre - Episodio 1: El Primer Clic En este episodio, conocemos a personas mayores y estudiantes adultos que acaban de iniciarse en el mundo en línea y descubren qué significa para ellos/as hacer el primer clic.</p> <p>7 de noviembre - Episodio 2: La Carrera Formativa Como parte de la campaña de David Puttnam para la reforma educativa, este episodio examina la utilización y el uso de las tecnologías en las escuelas de Irlanda. ¿Puede Irlanda mantenerse actualizada?</p> <p>14 de noviembre - Episodio 3: La Ciudad Conectada Se demuestra el impacto de la banda ancha de alta velocidad en la comunidad rural. ¿Puede la ciudad natal de David, Skibbereen, convertirse en un modelo para la regeneración rural?</p> <p>21 de noviembre - Episodio 4: Nuestras Vidas Digitales Acercando las cosas a casa, David descubre cómo la revolución digital está afectando el comportamiento cotidiano y a las relaciones familiares.</p> <p>Sitio web En MakingIrelandClick.ie, hay más de 100 recursos y cursos dirigidos a aquellas personas que quieren iniciarse en el mundo en línea, y a las que están y quieren llegar más lejos. Además de recursos, el sitio web presenta a algunos/as de los ciudadanos/as de Irlanda que han hecho su primer clic, la serie consta de mini documentales en línea patrocinados por OpenEir y facilita información completa para cada uno de los episodios de TV y de los temas de la serie.</p> <p>Medios de comunicación sociales Utilizando las redes sociales, Haciendo Click en Irlanda comparte recursos para el aprendizaje en línea y promueve la inclusión digital en todos los sectores de la sociedad. Se anima a los/las usuarios/as de las redes sociales #havethetalk a colaborar con personas cercanas, para ayudarles a mejorar las habilidades digitales.</p>
<p>3) Roles y responsabilidades. ¿Quién es la clave en el proceso?</p>	<p>El campeón digital de Irlanda David Puttnam está en el corazón de esta campaña http://www.davidputtnam.com</p> <p>Para el aprendizaje auto guiado se recomienda el sitio web - www.makingirelandclick.ie</p> <p>Para fomentar el aprendizaje entre iguales http://www.makingirelandclick.ie/take-part/</p> <p>"Ayuda a alguna otra persona a hacer más con las tecnologías digitales ... ¿Conoces a alguien que no usa internet? ¿Tu abuela puede utilizar la aplicación Dublín Bus? ¿Tienes un/a amigo/a que odia hacer reservas en línea? ¿O tal vez tu jefe no le ha pillado el truco a Twitter? Bueno, es hora de que hables con ellos/ellas (#havethetalk)!"</p>

4) ¿Cómo se financia este ejemplo de Buena Práctica?	Inicialmente está financiado, pero también puede depender del/de la usuario/a. Se les anima a enviar recursos y participar en las actividades.
5) El Proceso de implementación paso a paso. ¿Cómo se implementa?	Utilización de medios tradicionales - TV para concienciar sobre los temas digitales durante las programaciones. Para desarrollar habilidades en Internet e información sobre cursos de formación, la web ofrece recursos en código abierto. También cuenta con una base de datos que permite Averiguar los apoyos disponibles para personas mayores, docentes, padres-madres, comunidades y empresas irlandesas. La campaña Medios Sociales crea conversaciones en línea sobre los temas del programa. Ver #makingirelandclick en Twitter.
6) Retos clave	El Plan Nacional de Banda Ancha está en funcionamiento. El plan trata de poner en contacto a las personas en línea. Las ciudades irlandesas seleccionadas tendrán acceso a una banda ancha increíblemente rápida. ¿Pero qué sentido tiene si las personas no la utilizan? ¿O no saben cómo utilizarla?
7) Factores clave de éxito	El enfoque multiplataforma garantiza un mayor alcance - las personas que no estén en línea podrán tener acceso a través de los programas de televisión. Dirigido a todas las edades y habilidades - las habilidades digitales y el pensamiento crítico pueden ser aplicadas tanto a jóvenes como a mayores.

Nombre del socio de Empower	MMS, IRLANDA
Ejemplo de buena práctica	Habilidades digitales para la formación de la ciudadanía.
Categoría	Pensamiento crítico. Habilidades digitales. Alfabetización digital.
Actividades principales	Ofrecer a la ciudadanía que nunca ha utilizado Internet la confianza, motivación y habilidades necesarias para ver los beneficios y recoger los frutos que ofrece el mundo digital.
Resumen	Habilidades Digitales para la Formación de la Ciudadanía es un proyecto nacional financiado a través del programa 'Getting Citizens Online' del Departamento de Comunicación y Medio Ambiente. Bajo este esquema, los/las ciudadanos/as que nunca han utilizado Internet reciben 10 horas gratuitas de formación presencial. Las sesiones están estructuradas para cubrir las habilidades básicas y también permiten la flexibilidad suficiente como para abordar las necesidades y preferencias particulares identificadas por los/las estudiantes.

DETALLES

1) Resultados e impacto deseados. ¿Qué se quiere conseguir con la buena práctica?	Ofrecer a la ciudadanía que nunca ha utilizado Internet la confianza, motivación y habilidades necesarias para ver los beneficios y recoger los frutos que ofrece el mundo digital.
---	---

<p>2) Enfoque estratégico, ¿cómo lograrlo?</p>	<p>La formación en Habilidades Digitales para la formación de la ciudadanía Consta de dos programas. El programa A de 6 horas de formación y el programa B de 4 horas.</p> <p>Los módulos del Programa A son obligatorios e incluyen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Introducción a Internet • Seguridad y privacidad en Internet • Email • Motores de búsqueda y sitios web • Servicios Gubernamentales en línea • Cómo hacer Transacciones en línea • Llamadas de voz y videoconferencias en línea • Uso de "Aplicaciones". <p>Los módulos bajo el Programa B son opcionales. Los/las estudiantes deben seleccionar como mínimo dos de los siguientes módulos e incluyen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Servicios específicos en línea ofrecidos por el gobierno • Medios de comunicación sociales • Video, TV y Radio • Compra en línea • Videos instructivos en YouTube • Banca en línea • Procesos para mantener la seguridad • Fotografía digital
<p>3) Roles and responsabilidades.</p> <p>¿Quién es clave en el proceso?</p>	<p>Los/las participantes deben registrarse para la formación:</p> <p>La formación se está ofertando a 6 grupos objetivos identificados; Perfil con edad 45+; Comunidades Rurales; Propietarios/as de pequeñas empresas (<10 personas); personas desempleadas; Personas con diversidad funcional y grupos de personas desfavorecidas.</p> <p>La formación la imparten 15 agencias de toda Irlanda</p> <ul style="list-style-type: none"> • Age Action Ireland Ltd • Ballyhoura Development Ltd • County Sligo Leader Partnership Company Ltd • ECDL Ireland Ltd t/a ICS Skills • Family Carers Ireland Ltd • Fast Track into Information Technology (FIT) • IE Domain Registry Ltd • Irish Rural Link Co-operative Society Ltd • Meath Community Rural & Social Development Partnership Ltd • National Council for the Blind of Ireland (NCBI) • Roscommon Integrated Development Company Ltd • South East Community Training & Education Centre Ltd • St. Catherine's Community Services Centre Ltd • The Cork Academy of Music Ltd • Third Age Foundation Company Ltd
<p>4) ¿Cómo se financia este ejemplo de Buena Práctica?</p>	<p>El programa está financiado con € 595,000 por el Departamento de Comunicación y Medio Ambiente. El programa cuenta con 7000 candidatos potenciales en cada condado de Irlanda.</p>
<p>5) El proceso de implementación paso a</p>	<p>1. Las personas se registran en línea, p.ej. en Roscommon- https://rlpdigitalskillsforcitizens.com/Home/Register</p>

paso. ¿Cómo se implementa?	2. Las personas registradas son contactadas y se da inicio al programa formativo de 5 semanas organizado en grupos de 10 personas
6) Retos clave	<p>Tratar de convencer a las personas acerca de los beneficios que pueden obtener con el curso:</p> <p>Conexión: Mantener el contacto con familiares y amigos de todo el mundo a través del correo electrónico, las redes sociales, etc.</p> <p>Ahorrar dinero: Acceder a un mercado más amplio, comparar precios de forma más sencilla y ayudar a tomar decisiones acerca de compras con información bien fundada.</p> <p>Ahorrar tiempo: No hay que desplazarse o hacer colas para acceder a bienes y servicios (por ejemplo, banca, reservas, impuestos, renovación de documentación, etc.) ya que están disponibles en línea.</p> <p>Diversión: Ayudar a buscar pasatiempos o bien otros intereses, conocer otras culturas, mantenerse al día con la actualidad y con los servicios que ofrece la televisión y la radio.</p> <p>Educación: Permitir ampliar los conocimientos y habilidades, realizar cursos en línea y facilitar el aprendizaje permanente adaptado al ritmo deseado.</p>
7) Factores clave de éxito	Es importante formar no sólo en cómo empezar a usar Internet, sino también en cómo utilizarlo de forma segura.

Nombre del socio de Empower	MMS, IRLANDA
Ejemplo de buena práctica	Aprendizaje incidental.
Categoría	Pedagogías innovadoras.
Actividades principales	<p>El aprendizaje consiste en un aprendizaje no planificado o incidental. Puede darse al llevar a cabo una actividad que aparentemente no está relacionada con lo que se aprende. Las primeras investigaciones sobre este tema trataban sobre cómo las personas aprendían en su rutina diaria en su lugar de trabajo.</p> <p>Para muchas personas, los dispositivos móviles se han integrado a la vida cotidiana y les brindan nuevas oportunidades para el aprendizaje incidental con apoyo de la tecnología. A diferencia de la educación formal, el aprendizaje incidental no está dirigido por un docente, no sigue un programa estructurado y no ofrece un certificado formal. Sin embargo, puede ser el detonante de una autorreflexión que podría ser utilizada para animar a los y las estudiantes a idear una formación más coherente y sostenible en lugar de ser fragmentos aislados del aprendizaje.</p>
Resumen	<p>El argumento que descansa y justifica este aprendizaje incidental es que el/la estudiante puede estar aprendiendo sin ser consciente de ello, es decir mientras está haciendo algo divertido.</p> <p>El aprendizaje para que pueda ser considerado cómo válido no tiene por qué “atragantarse”. Al contrario, se debería animar a los/las estudiantes a lograr objetivos y a hacerse con materiales atractivos que les motiven a filtrar "de pasada" la información deseada. Los cursos deben ser diseñados teniendo en cuenta que el conocimiento se puede adquirir de forma natural. Ésta es la base de la “arquitectura del aprendizaje incidental”.</p>

DETALLES

1) Resultados e impacto deseados. ¿Qué se quiere conseguir con la buena práctica?	<p>El aprendizaje incidental es una forma de aprendizaje accidental / indirecta / adicional/no planificada dentro de un marco de aprendizaje informal o formal. Su opuesto es el aprendizaje deliberado.</p> <p>Una aplicación de aprendizaje incidental en el proceso educativo (al menos en su definición general) puede hacerse mediante la representación de hechos que deben ser aprendidos a través de un material que sea interesante para el/la estudiante.</p>
2) Enfoque estratégico, ¿Cómo lograrlo?	<p>El aprendizaje incidental hace referencia al hecho de que las personas aprenden mucho sin la intención explícita de aprender o sin instrucciones previas, como es el caso del aprendizaje de vocabulario nuevo mediante imitación e interacción social, aprender normas sociales jugando con otros/as niños/as, aprender geografía viajando o navegando por la web.</p>
3) Roles y responsabilidades. ¿Quién es clave en el proceso?	<p>El aprendizaje incidental suele ser el subproducto de alguna otra actividad. Es espontáneo, no estructurado y evaluado por el/la estudiante.</p> <p>Es lo que sucede cuando aprendemos algo nuevo viendo la televisión, leyendo un libro, hablando con un/a amigo/a, jugando a los videojuegos o, como hacen muchos/as estudiantes de idiomas, viajando a otro país y haciendo inmersión en el idioma.</p> <p>El aprendizaje incidental siempre sucede en el contexto de otra actividad o experiencia. Por ejemplo, jugar a un videojuego en otro idioma. En este caso, la actividad principal es jugar al videojuego; aprender vocabulario es un subproducto beneficioso que proviene del disfrute del juego.</p>
4) ¿Cómo se financia este ejemplo de Buena Práctica?	<p>Las tres características que diferencian el aprendizaje incidental del aprendizaje deliberado son:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Promueve el disfrute y la participación. - Se lleva a cabo en un ambiente más agradable y menos restringido. - Alienta la curiosidad y el aprendizaje.
5) El Proceso de implementación paso a paso ¿Cómo se implementa?	<p>El truco no está en enseñar los hechos, sino en apoyarse en los hechos durante en el recorrido para llegar a algo que el/la estudiante, naturalmente, ya quería saber... En el proceso de perseguir “los intereses”, debemos utilizar el interés natural de los/las estudiantes para que encuentren los hechos de forma incidental.</p>
6) Retos clave	<p>El aprendizaje deliberado ocurre cuando tenemos un objetivo concreto. El aprendizaje incidental ocurre cuando no tenemos en mente un objetivo concreto. Por lo tanto y por su propia naturaleza, el aprendizaje incidental puede resultar difícil de diseñar, medir y evaluar.</p> <p>Los dos tipos de aprendizaje se complementan entre sí.</p>
7) Factores clave de éxito	<p>El rápido ascenso de las nuevas tecnologías ha traído consigo infinitas oportunidades para promover y fomentar el aprendizaje incidental en el aula.</p> <p>Entre los recursos educativos, por ejemplo los videojuegos y las aplicaciones educativas están ganando adeptos/as. El conocimiento se imparte con más facilidad y de forma más rápida en un entorno flexible, divertido y de inmersión.</p>

Nombre del socio de Empower	MMS, IRLANDA
Ejemplo de buena práctica	Aprendizaje a través de la argumentación colaborativa.
Categoría	Pedagogías innovadoras. Pensamiento crítico.
Actividades principales	<p>La argumentación ayuda a los/las estudiantes a contrastar ideas y a profundizar en el aprendizaje. La argumentación hace que el razonamiento técnico sea público permitiendo que todas las personas aprendan. La argumentación, tal y como lo hacen los científicos, permite refutar, ratificar y mejorar las ideas a partir de un trabajo colaborativo.</p> <ul style="list-style-type: none"> • El argumento es fundamentalmente un ejercicio comunicativo, un proceso social • El argumento requiere adaptación a la audiencia • El argumento requiere imponer credibilidad • El argumento, si bien se basa en la lógica, es un ejercicio de lenguaje <p>http://www.speaking.pitt.edu/student/argument/argumentbasics.html</p>
Resumen	La Argumentación Colaborativa es una forma de pensamiento crítico productivo que se caracteriza por evaluar constancias y evidencias, estudiar alternativas, sopesar costes y los beneficios, y descubrir implicaciones.

DETALLES

1) Resultados e impacto deseados. ¿Qué se quiere conseguir con la buena práctica?	<p>Cuando los/las estudiantes argumentan de manera científica, aprenden a mantener el turno de palabra, a escuchar de forma activa y a responder de forma constructiva.</p> <p>La argumentación colaborativa es un elemento clave para el aprendizaje del pensamiento crítico, el razonamiento y la resolución de problemas (Cho y Jonassen, 2003; Jonassen y Kim, 2010).</p>
2) Enfoque estratégico. ¿Cómo lograrlo?	Los/las docentes pueden provocar el debate en el aula animando a los/las estudiantes a hacer preguntas abiertas, a repetir comentarios utilizando un lenguaje más científico, y desarrollar y usar modelos para estructurar las explicaciones.
3) Roles y responsabilidades. ¿Quién es clave en el proceso?	Al guiar la argumentación colaborativa, los/las docentes explican los diferentes componentes de una argumentación individual o de la argumentación colaborativa (por ejemplo, posición, razón, evidencia, contra argumentación y refutación). Al poner el foco en los diferentes aspectos de la argumentación, los/las docentes pueden ayudar a los/las estudiantes a presentar cada aspecto de la argumentación con mayor claridad.
4) ¿Cómo se financia este ejemplo de Buena Práctica?	<p>Algunos ejemplos de programas</p> <p>Focus: "Convince Me"!: An Introduction to Argumentative Writing Common Core Writing Standard 1</p> <p>https://www.scholastic.com/teachers/lesson-plans/teaching-content/game-</p>

	persuasion/
5) El Proceso de implementación paso a paso. ¿Cómo se implementa?	Los investigadores (Kuhn, 1993; Toulmin, 1958; Walton, 1996) han definido los elementos esenciales de la argumentación: posición, razonamiento, evidencia, contra argumentación y rebatimiento. Una posición hace referencia a una opinión o conclusión sobre la pregunta principal y respaldada por el razonamiento. La evidencia es una idea o ejemplo separado que respalda el razonamiento (o contraargumento / refutación). El contra argumento hace referencia a una declaración que refuta otra posición o bien ofrece un razonamiento contrario. Un rebatimiento es una afirmación que rebate o desmiente un contra argumento al demostrar que este último no es válido, carece de consistencia en comparación con el argumento original o está construido sobre una falsa suposición.
6) Retos clave	El papel del/de la docente es esencial para implementar la argumentación en parte porque su opinión sobre la argumentación puede influir en el aula. Un desarrollo profesional adecuado puede ayudar a los/las docente a aprender estas estrategias y superar desafíos tales como como compartir su formación intelectual con los/las estudiantes de forma adecuada.
7) Factores clave de éxito	LA CONSTRUCCIÓN DE HABILIDADES como saber escuchar, hablar, debatir e interactuar son claves para el éxito de esta pedagogía. También: Cuatro pasos para refutar argumentos: descifrar el método principal para enfrentarse directamente con un argumento. Pruebas cruzadas: proporcionar consejos para saber cómo hacer y cómo contestar preguntas durante el tiempo asignado al debate. Formato de evidencia: mostrar cómo presentar las evidencias durante un debate para garantizar que todas las fuentes de información necesarias están disponibles. http://www.speaking.pitt.edu/student/argument/argumentguide.html

Cebanc, Spain

Nombre del socio de Empower	Cebanc, España
Ejemplo de buena práctica	INTEF.
Categoría	Pensamiento crítico. Habilidades digitales. Pedagogías innovadoras. Alfabetización digital.
Actividades principales	Elaboración y difusión de materiales curriculares y otros documentos para apoyar a los/las docentes, diseño de modelos para la formación del profesorado y diseño e implementación de programas específicos, en colaboración con las Comunidades Autónomas, dirigidos a la actualización científica y didáctica del profesorado.

	<p>Preparación y difusión de materiales en soporte digital y audiovisual de todas las áreas del conocimiento, para que las tecnologías de información y comunicación sean un instrumento de trabajo ordinario en el aula para docentes de diferentes etapas educativas.</p> <p>La realización de programas de formación específicos, en colaboración con las Comunidades Autónomas, en el ámbito de la aplicación en el aula de Tecnologías de la Información y la Comunicación.</p> <p>El mantenimiento del Portal de Recursos Educativos del Departamento y la creación de redes sociales para facilitar el intercambio de experiencias y recursos entre el personal docente.</p>
Resumen	El Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y Formación Docente es la unidad del Ministerio de Educación, Cultura y Deportes responsable de la integración de las TIC en las etapas educativas no universitarias. Tiene el rango de Subdirección General integrada en la Dirección General de Evaluación y Cooperación Territorial, que, a su vez, forma parte de la Secretaría de Estado de Educación, Formación Profesional y Universidades.

DETALLES

1) Resultados e impacto deseados. ¿Qué se quiere conseguir con la buena práctica?	<p>Enseñar a educadores de todos los niveles educativos a adquirir competencias digitales para mejorar sus currículos y ser críticos en el uso de esta tecnología.</p> <p>Certificar a los/las docentes en las competencias que necesitan mediante MOOCS y distintivos después de que cada uno/a haya realizado su propia autoevaluación.</p>
2) Enfoque estratégico, ¿cómo lograrlo?	El portal web (http://educalab.es/intef) contiene todo lo necesario para conseguir los objetivos: evaluaciones, acceso a formación online, medallas y reconocimientos, etc.
3) Roles y responsabilidades. ¿Quién es clave en el proceso?	El Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y Formación Docente es la unidad del Ministerio de Educación, Cultura y Deportes responsable de la integración de las TIC en las etapas educativas no universitarias. Tiene el rango de Subdirección General integrada en la Dirección General de Evaluación y Cooperación Territorial, que, a su vez, forma parte de la Secretaría de Estado de Educación, Formación Profesional y Universidades.
4) ¿Cómo se financia este ejemplo de Buena Práctica?	La financiación depende del Ministerio de Educación
5) El proceso de implementación paso a paso. ¿Cómo se implementa?	El sitio web es el portal principal para todo el proyecto. Tiene una gran presencia en las redes sociales para difundir todos los programas, proyectos y las fechas límite a cada curso ofrecido.

6) Retos clave	Fomentar la conciencia de estar certificado/a y que se entienda el papel de las redes sociales.
7) Factores clave de éxito	Obtener docentes y educadores certificados en las principales competencias digitales.

Nombre del socio de Empower	Cebanc, España
Ejemplo de buena práctica	Prest-Gara, antiguo Garatu.
Categoría	Habilidades digitales. Pedagogías innovadoras. Alfabetización digital.
Actividades principales	Formación continua del profesorado, tanto online como presencial.
Resumen	Formación continua y gratuita para docentes en activo. La lista de cursos puede encontrarse en la siguiente dirección: http://www.prestgaraentidadeak.net/ikastaroak/ Cada año, el número de cursos enfocados en competencias digitales está creciendo y ocupando más espacio en los programas: cómo utilizar un blog para una clase de idioma, enseñanza interactiva de asignaturas de ciencias, etc.

DETALLES

1) Resultados e impacto deseados. ¿Qué se quiere conseguir con la buena práctica?	<p>Centrarse en la acción educativa y en el análisis y reflexión sobre la práctica docente.</p> <p>Impulsar el enfoque competencial y los planteamientos globales e interdisciplinares.</p> <p>Equilibrar los aspectos relativos a la actualización científica, la didáctica y la organización educativa.</p> <p>Procurar la atención necesaria a las habilidades sociales, a la dimensión emocional y, en general, a los aspectos que definen la profesión docente.</p> <p>Favorecer procesos de colaboración entre los diferentes profesionales (formación entre iguales, creación de redes).</p> <p>Potenciar la visión del centro educativo como eje de la planificación para la formación.</p>
---	---

	Formar profesionales con responsabilidad social, críticos pero preactivos y creativos ante los cambios.
2) Enfoque estratégico, ¿cómo lograr?	El sitio web (http://www.hezkuntza.ejgv.euskadi.eus/personal-docente-formacion-prest-gara/r43-2458/es/) contiene lo necesario para el proyecto: información, recursos legales, formularios de inscripción, etc...
3) Roles and responsabilidades. ¿Quién es clave en el proceso?	El Gobierno Vasco, área de educación, es el principal responsable de elegir los proyectos, promocionar, inscribir a los/las estudiantes y certificarlos. Cada escuela es, en cualquier caso, responsable de contactar a los/las estudiantes y proporcionar todo lo que se necesita para el curso (profesorado, materiales, clases, Moodle, etc.)
4) ¿Cómo se financia este ejemplo de Buena Práctica?	Los recursos provienen del Gobierno Vasco.
5) El proceso de implementación paso a paso. ¿Cómo se implementa?	Cada año se ofrecen varios posibles cursos. Algunas escuelas compiten ofreciendo enfoques pedagógicos. A continuación, el Gobierno Vasco decide cuáles son los elegidos. Una vez realizada esta selección, se ofrece a cada profesor/a de la comunidad autónoma la posibilidad de participar en los cursos que desee.
6) Retos clave	Mejorar las competencias curriculares del profesorado. La preocupación por las competencias digitales está creciendo con una gran selección de cursos.
7) Factores clave de éxito	La aplicación de todo lo aprendido en el diseño de nuevas acciones de capacitación.

Nombre del socio de Empower	Cebanc, España
Ejemplo de buena práctica	Pearl trees, Competencia Competitiva en Cebanc.
Categoría	Pensamiento crítico. Habilidades digitales. Pedagogías innovadoras.
Actividades principales	La Inteligencia Competitiva es un conjunto de acciones coordinadas de búsqueda, tratamiento (filtrado, clasificación y análisis), distribución, comprensión, explotación y protección de la información obtenida de manera legal, útil para los actores de una organización para el desarrollo de su estrategias individuales y colectivas. En Cebanc esta actividad se encuentra en pearl tress, y en el sitio web en línea que fue seleccionado para satisfacernos mejor.

Resumen	La Vigilancia Tecnológica es un proceso organizado, selectivo y permanente, para capturar información del exterior y de la propia organización sobre ciencia y tecnología, seleccionarla, analizarla, diseminarla y comunicarla, convertirla en conocimiento para tomar decisiones con menos riesgo y poder anticipar los cambios.
---------	--

DETALLES

1) Resultados e impacto deseados. ¿Qué se quiere conseguir con la buena práctica?	Tiene como objetivo compartir información entre todo el profesorado del centro para mejorar nuestros juegos de herramientas curriculares.
2) Enfoque estratégico, ¿cómo lograrlo?	La página web (https://www.pearltrees.com/t/icebanc/id16067555) es el centro de toda la información que va a ser compartida.
3) Roles and responsabilidades. ¿Quién es clave en el proceso?	Los/las profesores tienen la responsabilidad de añadir información. El grupo de dinamización, anima a los/las docentes a realizar su tarea y determinar las reuniones para poner la información en común y decidir la mejora de las tareas de la escuela. El comité de mejora tiene la función de evaluar cada decisión y elegir las mejores.
4) ¿Cómo se financia este ejemplo de Buena Práctica?	No tiene presupuesto ni financiación.
5) Proceso de implementación paso a paso. ¿Cómo se implementa?	<ol style="list-style-type: none"> 1. - Crear un grupo de dinamización. 2. - Elegir una herramienta (pearl trees) y formar a los/las docentes en su uso. 3. - Hacer reuniones ocasionales para poner información en común. Las reuniones son organizadas por familias curriculares. 4. - Completar la plantilla de innovación para que el comité de innovación pueda decidir.
6) Retos clave	Alentar la conciencia de usar esta estrategia para mejorar nuestra enseñanza.
7) Factores clave de éxito	Obtener ideas innovadoras alcanzables.

Canice Consulting (CCL), Reino Unido

Nombre del socio de Empower	Canice Consulting (CCL), Reino Unido
Ejemplo de buena práctica	Navegando en las sociedades de la Posverdad: http://www.open.ac.uk/blogs/innovating/
Categoría	Pensamiento crítico. Alfabetización digital.
Actividades principales	<p>Educación epistémica para ayudar a los estudiantes a navegar en la información en una sociedad posverdad mediante la promoción del pensamiento crítico y la alfabetización mediática.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Exponer a los/las estudiantes a la diversidad del conocimiento. • Apoyar el desarrollo de criterios epistémicos. • Apoyar el desarrollo de procesos y estrategias fiables para dar sentido al mundo. • Animar a los/las estudiantes a reflexionar acerca de sus suposiciones. • Motivar a los/las estudiantes para que se preocupen por la verdad y el conocimiento
Resumen	<p>Posverdad se convirtió en la palabra del año de 2016, según el diccionario Oxford. Las noticias falsas y el efecto burbuja en la información no son nuevas, pero la conciencia de su impacto en la opinión pública ha ido en aumento. Las personas necesitamos evaluar y compartir la información de manera responsable.</p> <p>Una respuesta a esta necesidad es integrar estas habilidades dentro del programa de estudios. Sin embargo, esto plantea una serie de preguntas: ¿Cómo sabemos qué fuentes son fiables? La forma en que las personas pensamos en estas preguntas se llama "conocimiento epistémico". Los/las investigadores/as han desarrollado formas para promover el conocimiento epistémico de los/las estudiantes. Esto incluye promover la comprensión de la naturaleza del conocimiento, justificarla, fomentar las habilidades para evaluar la validez de las afirmaciones y construir argumentos sólidos.</p>

DETALLES

1) Resultados e impacto deseados. ¿Qué se quiere conseguir con la buena práctica?	Busca dotar a los/las estudiantes con capacidades para evaluar de forma crítica la información que reciben, determinar su veracidad y evitar ciertas trampas, como puede ser, dar crédito a informaciones que confirman prejuicios existentes aun cuando el material original no es totalmente fiable.
2) Enfoque estratégico, ¿Cómo lograrlo?	Educar a los/las estudiantes para que sean conscientes de que el conocimiento está en continuo desarrollo, es complejo, se construye dentro de ciertas perspectivas y es necesario verificar que las fuentes de información sean fiables. También busca demostrar a los/las estudiantes que los argumentos y las explicaciones alternativas no siempre son válidas o correctas, que ciertas formas de conocimiento son más valiosas que otras y que el conocimiento puede ser criticado y evaluado.
3) Roles y responsabilidades.	El objetivo es integrar estas habilidades dentro del plan de estudios y contar con sesiones dirigidas por docentes que aborden específicamente estos temas.

<p>¿Quién es clave en el proceso?</p>	
<p>4) ¿Cómo se financia este ejemplo de Buena Práctica?</p>	<p>Recursos</p> <p>Guía para evaluar la información en las redes sociales: Caulfield, M. A. (2017). Web Literacy for Student Fact- Checkers. https://webliteracy.pressbooks.com/</p> <p>En este video, Clark Chinn habla sobre diseño epistémico y sobre la creación de ambientes de aprendizaje para fomentar el crecimiento epistémico: http://bit.ly/2eIEyxi</p> <p>El sitio web del Filósofo Jason Baehr sobre Educar para las Virtudes Intelectuales: http://intellectualvirtues.org/</p> <p>Materiales del proyecto PRACCIS: promover el razonamiento y el cambio conceptual en la ciencia: http://www.praccis.org/</p> <p>Introducción al campo del conocimiento epistémico, que incluye una sección que comprueba las intervenciones en materia de conocimiento epistémico: Greene, J. A., Sandoval, W. A., & Bråten, I. (2016). Handbook of Epistemic Cognition: Routledge. http://bit.ly/2xcMlyG</p> <p>Herramienta en línea para descubrir temas controvertidos en Internet: Kiili, C., Coiro, J., & Hämäläinen, J. (2016). An online Inquiry tool to support the exploration of controversial Issues on the internet. Journal of Literacy and Technology, 17, 31-52. http://bit.ly/2wKy6y0</p> <p>Cómo un/a profesor/a introdujo la argumentación científica escolar en su aula mediante la adopción de normas epistémicas: Ryu, S., & Sandoval, W. A. (2012). Improvements to elementary children's epistemic understanding from sustained argumentation. Science Education, 96(3), 488-526.</p>
<p>5) El proceso de implementación paso a paso. ¿Cómo se implementa?</p>	<p>Exponer a los/las estudiantes a la diversidad del conocimiento.</p> <p>Los/las estudiantes están acostumbrados a utilizar libros de texto que presentan una única opinión autorizada. Esto no les ayuda a estar preparados/as para relacionarse con la sociedad de la posverdad o para un aprendizaje más avanzado. En cambio, en la educación epistémica, los/las estudiantes interactúan con múltiples opiniones y fuentes. Por ejemplo, en la asignatura de Historia interactúan documentos primarios y secundarios que presentan puntos de vista opuestos. En Ciencias, interactúan modelos científicos o argumentos que compiten entre sí y analizan diferentes fuentes de evidencias. Es importante destacar que estas fuentes de información exponen a los/las estudiantes a la rica complejidad informativa típica de los entornos en línea.</p> <p>Apoyar el desarrollo de criterios epistémicos.</p> <p>Se puede ayudar a los/las estudiantes a desarrollar criterios epistémicos o normas para evaluar las diversas explicaciones, argumentos y sitios web con los que se encuentran durante sus estudios. Un enfoque, que a menudo se utiliza en los estudios que tienen como objetivo promover la evaluación del sitio web, es proporcionar a los/las estudiantes información sobre criterios de evaluación importantes y pautas para aplicarlos. Los/las estudiantes también pueden desarrollar criterios epistémicos por sí mismos/as. Por ejemplo, en el proyecto PRACCIS (ver a continuación), los/las estudiantes debaten y desarrollan listas de criterios epistémicos para evaluar la evidencia científica y los modelos científicos, que luego aplicarán utilizando listas de verificación.</p>

	<p>Apoyar el desarrollo de procesos y estrategias fiables para dar sentido al mundo. Los/las estudiantes pueden beneficiarse aprendiendo a involucrarse en procesos y estrategias epistémicas fiables. Por ejemplo, en estudios realizados por el Stanford History Education Group, los/las estudiantes aprenden las técnicas que utilizan los/las historiadores/as al leer documentos históricos. Los/las docentes modelan estas estrategias y proporcionan agendas para ayudar los/las estudiantes a aplicarlas. La investigadora Julie Coiro y sus colegas desarrollaron una herramienta de consulta en línea para analizar temas controvertidos en Internet. La herramienta ayuda a los/las estudiantes a identificar argumentos a favor y en contra de un problema, a evaluar de forma crítica y a sintetizar información de diferentes fuentes.</p> <p>Animar a los/las estudiantes a reflexionar sobre sus creencias. El conocimiento epistémico a menudo está implícito y los/las estudiantes pueden desconocer las creencias que les guían. Unos criterios y procesos epistémicos bien contruidos pueden proporcionar herramientas de evaluación prácticas, pero quizás no proporcionen oportunidades para el pensamiento crítico acerca de cuestiones epistémicas. Los mensajes Metacognitivos, como "¿Cómo lo sabes?" O "¿Cómo has evaluado este sitio web?" pueden animar a los/las estudiantes a reflexionar sobre sus suposiciones y descubrir los criterios y procesos utilizados. Estos debates brindan la oportunidad de reflexionar sobre qué criterios y procesos epistémicos son importantes, por qué son importantes y cómo aplicarlos. Los/las docentes también pueden involucrar a los/las estudiantes en el debate acerca de los criterios y procesos epistémicos que parecen haber sido utilizados (o no) en la producción y validación de la información que encuentran en línea.</p> <p>Motivar a los/las estudiantes a preocuparse por la verdad y el conocimiento. La evaluación crítica de la información, el peso de la explicación del conflicto y la lectura de argumentos y puntos de vista fuera de su propia "burbuja de la información" son actividades difíciles que requieren mucho tiempo. Uno de los mayores desafíos a los que se enfrenta la educación epistémica es motivar a los/las estudiantes para que se preocupen por los objetivos epistémicos y perseveren en su consecución. Se pueden extraer buenas ideas del trabajo realizado sobre el fomento de las "virtudes intelectuales" de los/las estudiantes. Por ejemplo, el filósofo Jason Baehr trabajó con los/las docentes para desarrollar prácticas que fomentaran nueve virtudes intelectuales: curiosidad, humildad intelectual, autonomía intelectual, atención, coraje intelectual, minuciosidad intelectual, cuidado intelectual, mente abierta y tenacidad intelectual. Estas prácticas incluyen quieren poner el foco en el valor y el significado de las actividades intelectuales, modelar las virtudes intelectuales, dar a los/las estudiantes la oportunidad de practicar virtudes y proporcionar comentarios sobre las virtudes de los/las estudiantes.</p>
6) Retos clave	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Cómo evitamos las noticias falsas? <p>La información no revelada es difícil de evitar. Esto hace que sea difícil identificar fuentes fiables e información fiable.</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cómo decidimos quién tiene la razón? <p>Al buscar temas en línea, como pueden ser los efectos de un nuevo medicamento o una nueva dieta, a menudo encontramos información y consejos opuestos, incluso viniendo de fuentes expertas. Su elección puede resultar difícil.</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cómo hacemos estallar la burbuja del filtro? <p>Los motores de búsqueda y las redes sociales muestran a las personas información basada en sus hábitos y preferencias personales. Las personas también tienden a seleccionar información que coincida con sus opiniones. Esto crea "burbujas" de información que pueden reforzar los prejuicios y evitar que las personas conozcan puntos de vista alternativos.</p>

7) Factores clave de éxito	Los factores de éxito clave incluyen la capacidad de los/las docentes para interactuar con los/las estudiantes y ayudarles a comprender que este problema tiene un impacto real en ellos/as y en su futuro. También dependerá de los materiales que los/las docentes usan para ayudar a nutrir la capacidad de los/las estudiantes para evaluar de forma crítica la información que ven en línea y su capacidad para infundir cierto escepticismo saludable en sus estudiantes.
-----------------------------	---

Nombre del socio de Empower	Canice Consulting (CCL), Reino Unido
Ejemplo de buena práctica	Aprendizaje Espaciado: http://www.open.ac.uk/blogs/innovating/
Categoría	Pedagogías innovadoras
Actividades principales	Alterar la forma en que se enseña a los/las estudiantes y hacer que se parezca más al marco de aprendizaje espaciado: <ul style="list-style-type: none"> • Sesión formativa (20 minutos) • Descanso activo (10 minutos) • Sesión para recordar los elementos claves de la presentación (20 minutos) • Descanso activo (10 minutos) • Sesión de aplicación del conocimiento (20 minutos)
Resumen	Desde hace tiempo se sabe que aprendemos mejor los hechos si se presentan en series pequeñas y con intervalos entre ellas, en lugar de en series formativas largas (una conferencia). Las investigaciones recientes en el área de la neurociencia han descubierto de forma detallada cómo producimos nuestros recuerdos a largo plazo. Esto ha llevado a un método de enseñanza de repetición espaciada que se produce con el siguiente orden: (1) un/a profesor/a informa durante 20 minutos; (2) los/las estudiantes hacen un descanso de 10 minutos para participar en una actividad práctica no relacionada, como aeróbic o manualidades; (3) se pide a los/las estudiantes que recuerden la información clave durante 20 minutos, seguido de un descanso de 10 minutos; y (4) los/las estudiantes ponen en práctica los conocimientos adquiridos durante los últimos 20 minutos. Un estudio de aprendizaje espaciado muestra un incremento significativo en el aprendizaje si lo comparamos con una sesión clásica. El método ha sido probado con éxito en las escuelas, pero es necesario realizar una prueba a mayor escala para demostrar si puede ser implementado con garantías.

DETALLES

1) Resultados e impacto deseados. ¿Qué se quiere conseguir con la buena práctica?	El objetivo es aumentar la eficiencia y la efectividad de las técnicas educativas para permitir a los/las estudiantes crear rápidamente recuerdos a largo plazo sobre la información aprendida.
2) Enfoque estratégico, ¿cómo lograrlo?	El objetivo es informar a los/las educadores/as acerca del impacto positivo que el aprendizaje espaciado podría tener en los resultados de aprendizaje de sus estudiantes y proporcionar una base para ampliar las pruebas de este método, a modo de pilotaje, en toda la UE.

<p>3) Roles y responsabilidades.</p> <p>¿Quién es clave en el proceso?</p>	<p>Los/las coordinadores/as educativos y los/las docentes son los principales responsables de los cambios en el diseño curricular utilizado y deben estar abiertos/as a nuevos métodos si se demuestra que producen resultados basados en evidencias empíricas.</p>
<p>4) ¿Cómo se financia este ejemplo de Buena Práctica?</p>	<p>Recursos</p> <p>Informe de la fundación Endowment Education sobre una evaluación piloto en las escuelas de secuencia de clases basadas en el aprendizaje espaciado: https://educationendowmentfoundation.org.uk/projects-and-evaluation/projects/spaced-learning/</p> <p>Revisión de trabajos de investigación sobre repetición espaciada: https://www.gwern.net/Spaced-repetition</p> <p>Software de tarjetas memotécnicas espaciadas Anki: https://apps.ankiweb.net/</p> <p>Aprendizaje adaptativo Cerego utilizando repetición espaciada: https://www.cerego.com/</p> <p>Aprendizaje de idiomas Memrise utilizando repetición espaciada: https://www.memrise.com/</p> <p>Informe sobre el estudio realizado para estimular las células cerebrales de ratones: Fields, R. D. (2005). Making memories stick. Scientific American, 292(2), 74-81. http://bit.ly/2heDemH</p> <p>El principal estudio sobre aprendizaje espaciado ha sido realizado por Kelley y Watson. Cubre la neurociencia que informa acerca del método y describe tres estudios en el aula y sus resultados: Kelley, P., & Watson, T. (2013). Making long-term memories in minutes: a spaced learning pattern from memory research in education. Frontiers in Human Neuroscience, 7, 589. ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC3782739/</p> <p>Estudio en el que los/las adultos/as memorizaron 120 caras nuevas a través del aprendizaje concentrado o espaciado. La actividad cerebral se registró utilizando escáneres MRI funcionales: Xue, G., Mei, L., Chen, C., Lu, Z.-L., Poldrack, R., & Dong, Q. (2011).</p> <p>El aprendizaje espaciado mejora la memoria de reconocimiento posterior al reducir la supresión de la repetición neural; Journal of Cognitive Neuroscience, 23(7), 1624-1633. ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC3297428/</p>
<p>5) Proceso de implementación paso a paso. ¿Cómo se implementa?</p>	<p>El exdirector (ahora investigador) Paul Kelley y el científico cerebral Terry Watson han diseñado un método para la enseñanza espaciada de programas curriculares. La enseñanza consiste en tres sesiones de 20 minutos, con descansos de 10 minutos entre ellas.</p> <p>Kelley y Watson llevaron a cabo pruebas de su método de enseñanza con estudiantes de entre 13 y 15 años que estaban aprendiendo Biología en una escuela del Reino Unido. En una prueba piloto, los/las estudiantes estudiaron un primer curso completo de Biología a través del aprendizaje espaciado durante un período de 90 minutos. El rendimiento de su examen se comparó con otro grupo de estudiantes que estudiaron el curso en clases tradicionales durante cuatro meses. No hubo diferencias significativas en las notas de los exámenes entre los/las estudiantes que habían hecho un aprendizaje espaciado en un solo día y los/las que estudiaron durante cuatro meses.</p>

	<p>En otra prueba piloto, los/las estudiantes de entre 14 y 15 años usaron el aprendizaje espaciado para revisar un examen de Biología. Los/las mismos/as estudiantes también utilizaron la revisión tradicional para un examen de Física. Las puntuaciones de sus exámenes después de la revisión espaciada de Biología fueron significativamente más altas que el promedio nacional para estudiantes similares. Las puntuaciones de sus exámenes de Física tras una revisión normal no difirieron del promedio nacional.</p> <p>La Fundación “Educational Endowment Foundation” (EEF) del Reino Unido ha llevado a cabo un nuevo ensayo aleatorio en escuelas con tres tipos diferentes de aprendizaje espaciado: espacios de 10 minutos entre sesiones de enseñanza, espacios de 24 horas y una combinación de espacios de 10 minutos y 24 horas. En el método combinado, los/las profesores/as enseñaron Biología, Química y Física en tres lecciones de 12 minutos con espacios de 10 minutos entre cada tema. Este proceso se repitió durante tres días consecutivos para dar paso a espacios adicionales de 24 horas. El ensayo EEF descubrió que este método, que combina espacios de 10 minutos y de 24 horas entre lecciones, traía los mejores resultados. Los/las docentes y estudiantes parecían disfrutar del programa. El estudio sólo pretendía proporcionar una evidencia previa y el EEF recomendó una prueba más amplia antes de llegar a resultados concluyentes sobre el éxito del aprendizaje espaciado. La investigación realizada hasta la fecha ha seguido el siguiente formato:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sesión 1 (20 minutos) El/la docente ofrece una presentación rápida sobre un nuevo tema. • Descanso (10 minutos) Los/las estudiantes participan en actividades físicas, como juegos malabares o modelado en arcilla. • Sesión 2 (20 minutos) Los/las estudiantes recuerdan de forma activa los conceptos clave de la presentación. • Descanso (10 minutos) Los/las estudiantes participan en actividades físicas, como juegos malabares o manualidades. • Sesión 3 (20 minutos) Los/las estudiantes aplican el conocimiento a través de la resolución de ejercicios.
6) Retos clave	<p>Los retos clave son los pocos pilotajes realizados hasta la fecha y, tal vez, la poca capacidad para convencer a los/las educadores de su beneficio ya que aún hay poca base científica. Otro desafío puede ser convencer a los/las educadores/as para que dejen de utilizar sus métodos actuales de enseñanza y probar otros nuevos.</p>
7) Factores clave de éxito	<p>Los factores clave que asegurarán el éxito de este proyecto incluyen las respuestas de los/las educadores/as a esta idea y si algún parlamento o grupo de investigación está interesado en realizar más investigaciones en esta área en un futuro próximo y así poder reforzar las evidencias existentes hasta la fecha.</p>

Nombre del socio de Empower	Canice Consulting(CCL), Reino Unido
Ejemplo de buena práctica	Empatía intergrupar: http://www.open.ac.uk/blogs/innovating/
Categoría	Pedagogías innovadoras. Alfabetización digital. Pensamiento crítico.
Actividades principales	Fomentar la empatía intergrupar usando una serie de técnicas como: <ul style="list-style-type: none"> • Adquirir conocimiento exacto sobre el otro grupo. • Corregir creencias y estereotipos erróneos. • Superar la ansiedad acerca del otro grupo. • Disminuir el sentimiento de creer que el otro grupo es una amenaza.

	<ul style="list-style-type: none"> • Re humanizar el otro grupo. • Tomar conciencia de una identidad humana común y unificadora. • Desarrollar habilidades para juzgar el mérito desde diferentes perspectivas y discursos.
Resumen	<p>Los entornos en línea, como las redes sociales, forman espacios virtuales globales. En estos espacios, personas de diferentes orígenes interactúan entre sí, incluso aunque provengan de países o culturas en conflicto. Esto significa que las habilidades como la comunicación, el trabajo en equipo y la empatía son importantes. Cuando los grupos se mantienen separados, es probable que desarrollen estereotipos negativos entre ellos. Estos estereotipos están asociados a prejuicios, hostilidad y agresión. Los miembros de los grupos que no tienen oportunidades para el contacto social constructivo pueden pensar en términos de "nosotros/as" frente a "ellos/as". Esta perspectiva hace que sea difícil empatizar, comprender y compartir los sentimientos de los miembros del otro grupo. Los efectos de los conflictos intergrupales pueden extenderse a las comunidades en línea, provocando fuertes emociones negativas y el uso de estereotipos. En tales casos, las actividades diseñadas para promover la empatía entre grupos pueden proporcionar respuestas efectivas y ayudar a reducir las tensiones.</p>

DETALLES

1) Resultados e impacto deseados. ¿Qué se quiere conseguir con la buena práctica?	<p>Esta buena práctica tiene como objetivo desarrollar la empatía intergrupar en la región al desafiar los prejuicios y estereotipos para animar a las personas a ver a los otros grupos como seres humanos en lugar de verles como "nosotros/as y ellos/as".</p>
2) Enfoque estratégico, ¿cómo lograr?	<p>Apoyar el desarrollo de la empatía entre los diferentes grupos con un contacto directo y cuidadosamente planificado entre los grupos, llevado a cabo en circunstancias correctas, utilizando el conocimiento y las habilidades establecidas para mejorar la empatía intergrupar.</p>
3) Roles y responsabilidades. ¿Quién es clave en el proceso?	<p>El proceso depende de docentes y líderes de la comunidad que mediarán en gran medida en las sesiones, ya que esto proporciona mejores resultados y ayuda a prevenir encuentros polémicos que sólo profundizan en las divisiones.</p>
4) ¿Cómo se financia este ejemplo de Buena Práctica?	<p>Recursos</p> <p>La Web del proyecto The Enemy (El Enemigo) http://theenemyishere.org</p> <p>Vídeo del tráiler The Enemy (El Enemigo) https://www.youtube.com/watch?v=zG0w_l-o4ks</p> <p>Sitio web de Humans of New York y página de Facebook: http://www.humansofnewyork.com https://www.facebook.com/humansofnewyork</p> <p>To Be Education, una plataforma en línea que permite el desarrollo de habilidades relacionadas con la creatividad y la innovación: http://www.to-be-education.com/</p> <p>Examen de un programa de desarrollo profesional diseñado para apoyar a los/las profesores/as de Ciudadanía en sus esfuerzos por promover la empatía entre los diferentes grupos: Shapira, N., Kupermintz, H., & Kali, Y. (2016). Design principles for promoting intergroup empathy in online environments. <i>Interdisciplinary Journal of e-Skills and</i></p>

	Lifelong Learning, 12, 225-246. https://www.informingscience.org/Publications/3605
5) Proceso de implementación paso a paso. ¿Cómo se implementa?	Al diseñar entornos educativos para promover la empatía entre grupos, hay que tener en cuenta los siguientes elementos. <ul style="list-style-type: none"> • La Mediación ayuda a las personas a superar sentimientos negativos y les anima a participar de forma constructiva. • La Gamificación ayuda a superar la ansiedad al tener que interactuar con otros grupos mediante la introducción de un contexto virtual no amenazante. • El Juego de Roles ayuda a los/las participantes a pensar de diferentes maneras y a considerar los problemas desde otro ángulo. • La Realidad Virtual proporciona simulaciones controladas que pueden ofrecer encuentros desafiantes en un entorno seguro. • El Contacto Imaginado puede darse utilizando diferentes medios y es útil cuando el contacto cara a cara resulta difícil. • Las Cuestiones Neutrales o Constructivas proporcionan un enfoque que ayuda a los/las participantes a evitar situaciones potencialmente explosivas. • El Modo de Comunicación se puede adaptar dependiendo de lo preparados/as que estén los/las participantes para entablar un diálogo.
6) Retos clave	Los mayores desafíos de esta buena práctica son la superación de estereotipos y prejuicios profundamente arraigados que pueden no ser percibidos, pero que han podido ser aprendidos a través de la familia y reforzados culturalmente.
7) Factores clave de éxito	El éxito depende de la voluntad del/de la participante por aceptar y superar desafíos a las tan arraigadas creencias. La capacidad de los/las profesores por mediar en los encuentros será fundamental en el éxito de la práctica.

Nombre del socio de Empower	Canice Consulting(CCL), Reino Unido
Ejemplo de buena práctica	Aprendiendo a través de las redes sociales: https://iet.open.ac.uk/file/innovating_pedagogy_2016.pdf
Categoría	Involucrar y educar a las personas a través de los medios de comunicación social sobre temas de los que se encuentran muy lejos en términos de espacio y tiempo.
Actividades principales	Habilidades digitales. Pedagogías innovadoras.
Resumen	Fuera de las escuelas y de las universidades, las personas aprenden de un modo menos formal. Algunas usan redes sociales como Twitter y Facebook para compartir ideas y participar en conversaciones. Estos sitios pueden ofrecer una gran variedad de oportunidades para el aprendizaje, acceder al asesoramiento por parte de expertos/as, enfrentar desafíos, defender opiniones y enmendar ideas frente a las críticas. Lamentablemente, estos mismos sitios pueden ofrecer a los/las estudiantes información incorrecta, comentarios parciales y respuestas hostiles. Algunas organizaciones ya han establecido redes sociales específicamente para ofrecer oportunidades para el aprendizaje. Se ayuda a los/las estudiantes a compartir experiencias, hacer conexiones y vincularlas con recursos didácticos. Otros sitios educativos se basan en proyectos, como 'RealTimeWorldWarII', 'The Diary of Samuel Pepys' y la cuenta de Twitter 'MarsCuriosity' de la NASA. Los/las educadores/as en estos sitios tienen múltiples roles que difieren de los roles del/de la profesor/a en el aula. Estos proyectos requieren experiencia,

	dedicación y capacidad para asumir diferentes roles. Cualquier persona puede participar o marcharse en cualquier momento, pero un/a facilitador/a capacitado/a, asumiendo la tarea de filtrar recursos e involucrando a las personas, puede mantener un proyecto de redes sociales en funcionamiento durante muchos años.
--	---

DETALLES

1) Resultados e impacto deseados. ¿Qué se quiere conseguir con la buena práctica?	Esta buena práctica busca educar al público sobre eventos que pueden estar fuera de su esfera normal del conocimiento, como pueden ser el espacio o la historia, a través de un uso atractivo de las redes sociales.
2) Enfoque estratégico, ¿cómo lograr?	El punto de partida es el establecimiento y mantenimiento de enlaces a eventos que son remotos en el tiempo y en el espacio para el lector. Ejecutar este tipo de proyectos requiere compromiso en el tiempo, experiencia, entusiasmo y capacidad para coordinar y facilitar.
3) Roles y responsabilidades. ¿Quién es clave en el proceso?	Las personas responsables de sus cuentas en las redes sociales son las responsables del material que transmiten. Por lo tanto, estas personas deben ser capaces de inspirar e involucrar a aquellas personas que no estén obligadas a seguirles.
4) ¿Cómo se financia este ejemplo de Buena Práctica?	<p>Recursos:</p> <p>‘The Tweets of War, What’s Past is Postable’ en The New York Times: www.nytimes.com/2011/11/28/arts/re-enactinghistorical-events-on-twitter-with-realtimewwii.html</p> <p>Tweets en tiempo real de la Segunda Guerra Mundial: www.twitter.com/RealTimeWWII</p> <p>Diario de Pepy en forma de blog: www.pepysdiary.com</p> <p>Cuenta de Twitter asociada: www.twitter.com/samuelpypys</p> <p>‘Geoffrey Chaucer’ blog: www.houseoffame.blogspot.co.uk</p> <p>Publicaciones recopiladas del blog de Chaucer, junto con ensayos sobre el blog y la erudición medieval: Bryant, B.L. (2010). Geoffrey Chaucer Hath a Blog: Medieval Studies and New Media. New York: Palgrave Macmillan.</p> <p>Whan That Aprille Day, 2016: www.twitter.com/hashtag/whanthataprilleday16</p> <p>NASA social media: www.nasa.gov/socialmedia</p> <p>Estudios de casos de la utilización de medios virtuales para mejorar el aprendizaje sobre el mundo real: Sheehy, K., Ferguson, R. & Clough, G. (2014). Augmented Education: Bringing Real and Virtual Learning Together. New York: Palgrave Macmillan.</p>

5) Proceso de implementación paso a paso. ¿Cómo se implementa?	<p>Las redes sociales hacen posible involucrar y aprovechar la experiencia de personas a nivel global. Todos estos proyectos se han desarrollado a lo largo del tiempo. Cada uno de ellos permite a los/las estudiantes participar estableciendo y manteniendo enlaces a eventos que son remotos en el tiempo o el espacio.</p> <p>Ejecutar proyectos como estos requiere compromiso a lo largo del tiempo, experiencia, entusiasmo, capacidad para coordinar y para actuar a modo de facilitador/a. El/la coordinador/a debe ser capaz de inspirar e involucrar a las personas, porque cualquiera puede unirse o marcharse en cualquier momento. Un/a facilitador/a capacitado/a puede mantener a las personas comprometidas y contribuyendo de forma activa durante años.</p> <p>Aunque estos proyectos de redes sociales reúnen a un gran número de estudiantes de todo el mundo, cada uno/a tiene su propia personalidad. Estas personas no tienen un programa de estudio establecido para que otras lo sigan. Tienen un área de especialización y usan esta experiencia para filtrar ideas y recursos, para facilitar el compromiso y la interacción. También pueden actuar como acompañantes en el aprendizaje (co-aprendizaje), abiertas a nuevas ideas y dispuestas a involucrarse con desarrollos sugeridos por otros/as participantes. En este rol, administran un espacio de aprendizaje que tiene múltiples puntos de entrada y salida. Se trata de un espacio que se puede encontrar de forma accidental y sin intención de quedarse mucho tiempo, ofrece formas de interactuar a diferentes niveles - atraer a las personas para que se queden y aprendan cuando no hay ninguna obligación de hacerlo. En estos sitios, la participación está bajo el control de los/las estudiantes. Pueden comprometerse durante un breve espacio de tiempo, pueden aprender observando a los/las demás o pueden involucrarse durante un largo período de tiempo.</p>
6) Retos clave	<p>El desafío clave de esta clase de medios es, en primer lugar, lograr que las personas participen y se involucren diferenciándose de lo que ya hay disponible. Otro desafío es animar a las personas a mantenerse comprometidas durante un largo período de tiempo para permitir que otras compartan su experiencia acerca del mismo tema y convirtiéndola en una experiencia de aprendizaje más completa para aquellas personas que no están familiarizadas con el tema.</p>
7) Factores clave de éxito	<p>El éxito depende de poder captar el interés de los/las observadores/as casuales y mantener a suficientes personas involucradas de forma que haga crecer la base del conocimiento.</p>

Orizont Cultural T, Rumanía

Nombre del socio de Empower	Orizont Cultural T, Rumanía.
Ejemplo de buena práctica	Caravana de medios digitales para presentar y facilitar el uso de recursos educativos altamente atractivos para el pensamiento crítico y creativo acerca del uso de Internet.
Categoría	Pensamiento crítico.

<p>Actividades principales</p>	<p>Plantilla de preparación para el debate con representantes de los medios. Contacto con representantes educativos. Contacto con escuelas invitadas (especialistas, familias, docentes). Elegir la ubicación Equipos de Formación. Debate pros y contras. Análisis. Resultados. Presentar y formar acerca del uso de los recursos educativos en línea.</p> <ul style="list-style-type: none"> School Education Gateway Plataforma europea en línea dedicada a la educación preuniversitaria. <p>www.schooleducationgateway.eu/ro/pub/resources/tutorials/stay_esafe_in_seven_steps.htm</p> <ul style="list-style-type: none"> plataforma para el TIEMPO de las REDES - Programa europeo que promueve la creatividad, utilidad y uso seguro de Internet por parte de los/las niños/as. <p>radenet.ro</p> <ul style="list-style-type: none"> La guía para el uso seguro de Internet por los/las estudiantes: "Un Internet más seguro para todos/as los/las estudiantes" <p>www.salvaticopiii.ro/upload/p0001000100010000_Ghid%20SigurInfo%20165x235%20ref.pdf</p> <ul style="list-style-type: none"> El sitio web del Día de Seguridad en Internet (DSI) dinamizado anualmente por la organización Insafe, durante el mes de febrero, para promover un uso más responsable y seguro de la tecnología en línea y los teléfonos móviles en el mundo, especialmente entre niños/as y jóvenes. <p>www.saferinternetday.org/</p> <ul style="list-style-type: none"> site-ul proiectului creada para ayudar a profesores/as, estudiantes y familias: <ul style="list-style-type: none"> Tratar los problemas de seguridad en la información con los/las estudiantes. Recibir información sobre el uso que hacen los/las jóvenes de internet. Informarse sobre la utilización de la propia información personal en Internet. Saber dónde encontrar más información. <p>Contiene lecciones, exámenes y mucha información de gran utilidad. http://www.safernet.ro/lectii/html/ope.htm</p> <ul style="list-style-type: none"> Manual para la Navegación en Internet <p>www.geengee.eu/geengee/geengee-docs/contenuti/comune/MANUALS/RO_2012_handbookGrandparents.pdf</p>
<p>Resumen</p>	<p>Temas para el debate Representantes de medios digitales "¿Cuáles son las competencias necesarias en los nuevos medios digitales?" Opinión de los líderes acerca de la Alfabetización Digital - "Evitar los estereotipos" Los representantes de recursos humanos- "Los requisitos de presentación del mercado laboral" El Representante de la Educación - "Medios educativos" Los estudiantes se dividen en dos equipos: pros y contras del tema "¿Se necesitan programas para trabajar los medios digitales en las escuelas?" El voto final se realiza mediante el uso de aplicaciones para medios digitales. Los resultados se trasladarán a los/las responsables de la toma de decisiones en el sector educativo. Clases de formación acerca del uso de los recursos educativos en línea</p>

DETALLES

<p>1) Resultados e impacto deseados. ¿Qué se quiere conseguir con la buena práctica?</p>	<p>Tiene como objetivo empoderar a niños/as y jóvenes para que adopten buenos hábitos de comunicación, evitar el analfabetismo mediático, que es una nueva forma de exclusión social y, por lo tanto, reducir la brecha que el desarrollo de las nuevas tecnologías crea entre generaciones y entre personas con diferentes niveles económicos o sociales. Para ello es importante formar a docentes y estudiantes sobre el uso de recursos educativos en línea útiles para informar sobre las consecuencias del mal uso de Internet.</p>
<p>2) Enfoque estratégico, ¿cómo</p>	<p>Propuestas para el debate en las escuelas - Caravana de Medios Digitales en Europa. "Evitar el analfabetismo en los Medios Digitales" y cómo obtener información sobre</p>

lograrlo?	nuevos recursos educativos en línea y las consecuencias del mal uso de Internet.
3) Roles y responsabilidades. ¿Quién es clave en el proceso?	Representantes de Medios Digitales "¿Cuáles son las competencias necesarias en los nuevos Medios Digitales?" Opinión de los líderes en Alfabetización Digital - "Evitar los estereotipos" Representantes de Recursos Humanos- "Requisitos de presentación en el mercado laboral" Los representantes de políticas educativas son clave en el proceso. Los/las formadores/as.
4) ¿Cómo se financia este ejemplo de Buena Práctica?	Mediante la organización de debates a nivel de regional con apoyo de Instituciones, medios de comunicación y representantes políticos del ámbito de la educación.
5) Proceso de implementación paso a paso. ¿Cómo se implementa?	Una persona experta en el proyecto apoyada por representantes de políticas educativas se pondrá en contacto con los medios, las empresas, las instituciones y otros invitados; se proporcionará una plantilla, para organizar los debates en los centros escolares, con preguntas clave, pros y contras. El debate se hará a nivel regional. Podrá ser transmitido en línea y a través de los canales de TV.
6) Retos clave	Enfoque relajado para jóvenes sobre la alfabetización mediática y los problemas relacionados con el uso de Internet y los medios digitales.
7) Factores clave de éxito	Consumo de Medios: Factor Digital que determina el interés de los/las jóvenes por las tecnologías y las nuevas aplicaciones.

Nombre del socio de Empower	Orizont Cultural T, Rumanía.
Ejemplo de buena práctica	<p>NET TIME- Programa europeo que promueve la creatividad, la utilidad y el uso seguro de Internet por parte de niños y niñas. Se trata de un Programa de Voluntariado, coordinado por la Organización Save the Children y apoyado por el Ministerio de Educación Nacional.</p> <p>Para alcanzar el objetivo, la organización Save the Children:</p> <ul style="list-style-type: none"> • coordina una extensa red de voluntarios/as, docentes y especialistas que trabajan con niños/as, implementando actividades educativas nacionales. • organiza actividades de capacitación y desarrolla recursos educativos para familias, docentes y especialistas. • ofrece asesoramiento: en ctrl_AJUTOR puede realizar cualquier consulta sobre Internet o utilizar la tecnología de los/las profesionales de la red. • ofrece una línea informativa: en esc_ABUZ puede informarse acerca del contenido ilegal encontrado en las páginas web rumanas y ayudar a construir una Internet más segura. <p>La organización ha estado dirigiendo el proyecto en Rumania desde 2008 bajo el nombre de Sigur.info, y desde 2016 se ha convertido en el ¡Time of Net! Durante este tiempo, más de 360.000 niños/as y 95.000 familiares y docentes han recibido información o asesoramiento y más de 8.000 quejas han sido atendidas en línea por personas especializadas.</p> <p>La organización ha sido la primera en lanzar una Guía de seguridad en línea en el entorno escolar rumano, ésta ha sido aceptada por el Ministerio de Educación e Investigación Científica y recomendada como recurso educativo en la red escolar rumana.</p> <p>Más de 5.000 jóvenes y docentes han participado en el programa <i>Hour of Volunteer</i> en sus ocho años de actividad.</p> <p>A lo largo de los años, han trabajado con más de 2.600 instituciones educativas en Rumania. Se han organizado escuelas de verano con más de 200 niños de Rumania y otros 11 países europeos, convirtiéndose en embajadores de la seguridad en Internet.</p>

	<p>Se han implementado 3 proyectos nacionales para niños/as con deficiencias auditivas y deficiencias auditivas relacionadas con el uso de nuevas tecnologías con el objetivo de desarrollar las habilidades para una correcta articulación verbal y socialización con jóvenes sin diversidad funcional.</p> <p>Se han unido al movimiento global No Hate Speech y periódicamente ejecutan proyectos y campañas con la misma finalidad.</p> <p>Han participado 188 especialistas (Inspección Escolar de la Región, Dirección General de Asistencia Social y Protección Infantil, Centros de Recursos y Asistencia Educativa de la Región y el Departamento de Prevención de la Policía Rumana) en cursos de formación sobre "Protección infantil en entornos en línea" convirtiéndose en aprendices de <i>Net Hours</i> en las regiones de origen, por lo que el proyecto se ha presentado en todos las regiones del país.</p>
Categoría	Alfabetización digital.
Actividades principales	Contiene una actividad educativa con el objetivo de consultar a los/las niños/as sobre el uso de Internet y la actitud de los/las adultos/las sobre el tema.
Resumen	<p>Estructura de la actividad.</p> <p>Sesión 1: Apertura de la actividad y configuración del marco.</p> <p>Sesión 2: Mis derechos y obligaciones en línea.</p> <p>Sesión 3: En un mundo ideal, habría escuchado el consejo de los/las adultos/as.</p>

DETALLES

1) Resultados e impacto deseados. ¿Qué se quiere conseguir con la buena práctica?	<p>El propósito de esta actividad de consulta es ayudar a conocer de forma más clara las experiencias de los niños/as rumanos/as en relación al uso de Internet y su percepción acerca de las actitudes de los/las adultos/as que les rodean sobre este tema.</p> <p>Al final de esta reunión:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los/las niños/as tendrán al menos 7 derechos y obligaciones que se deben respetar, incluso en el entorno en línea. • Los/las niños/as identificarán al menos 7 propuestas de medidas que pueden tomar los/las adultos/as a cargo de su educación para cubrir sus necesidades • El/la capacitador/a y los/las niños/as identificarán y planificarán al menos una forma de usar Internet en el aprendizaje de forma creativa, útil y segura.
2) Enfoque estratégico, ¿cómo lograrlo?	Se utilizarán preguntas, debates, juegos, debates con pros y contras, estudios de casos.
3) Roles y responsabilidades. ¿Quién es clave en el proceso?	Las claves son el/la facilitador/a, las actividades, los juegos y el contenido y la utilidad de la plataforma. www.oradenet.ro
4) ¿Cómo se financia este ejemplo de Buena Práctica?	Mediante el acceso a la plataforma www.oradenet.ro para encontrar la información y los juegos. Este sitio también es muy útil para hacer preguntas sobre el uso de Internet de forma segura.
5) Proceso de implementación paso a paso. ¿Cómo se implementa?	<p>Los/las facilitadores/as harán preguntas tipo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué significa ser niño/a? • ¿Cuáles son algunos de los derechos de los/las niños/as? • ¿Qué suponen Internet, los entornos en línea y los dispositivos digitales? <p>Se continuará con el juego "Estoy de acuerdo / No estoy de acuerdo". Sugerencias que pueden ser utilizadas durante el juego:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los niños y las niñas pueden aprender a usar Internet por su cuenta, sin el apoyo de los/las adultos/as.

- Los niños y las niñas deben expresar sus opiniones en línea sin restricciones.
- Los niños y las niñas pueden conocer nuevas personas en Internet y hacer buenos/as amigos/as.

Los niños y las niñas pueden estar conectados con otros/as amigos/as y familiares a través de Internet.

El siguiente paso: Conexión libre con los Derechos de la Infancia. Escribir en la pizarra / rota folio la frase "Derechos de la Infancia". Invitar a niños/as a decir la primera palabra que les venga a la mente cuando escuchen esto y añadirlo a la frase escrita. Si no saben lo que significa los Derechos de la Infancia, el/la formador/a guiará el debate a través de preguntas tales como "¿Qué puedes hacer a tu edad en casa, en la escuela, en un espacio público?"

El siguiente paso es debatir acerca de los derechos en el entorno en línea y las responsabilidades que se derivan. Para ello, organizar a los/las estudiantes en grupos de 5 ó 6. Desde el inicio, hacerles saber el tiempo del que disponen. Cada equipo tendrá que presentar los resultados de su trabajo, todos los miembros del equipo deberán involucrarse tanto en la ejecución de las tareas como en la presentación final.

Para facilitar el proceso, se pueden escribir los pasos / tareas en la pizarra / rota folio.

- ¿Crees que los derechos que hemos identificado en conjunto se respetan en el entorno en línea? ¿En qué medida?
- Elegir 3 derechos y asociar a cada uno de ellos una situación que demuestre que se respetan en el entorno en línea y, si corresponde, otra situación en la que no se respetan.
- Para cada uno de los 3 derechos seleccionados, trabajar en conjunto para completar la frase:

"Ya que respeto el Derecho a ... de otros/as usuarios/as de Internet cuando estoy en línea, tengo la responsabilidad de ... y eso significa ... (describir tu comportamiento con oraciones afirmativas)"

Ejemplo: " Ya que respeto la privacidad de otros/as usuarios/as de Internet cuando estoy en línea, tengo la responsabilidad de *no publicar imágenes en las que aparezcan mis amigos* y eso significa *que pediré su consentimiento y siempre respetaré su decisión de aparecer o no en las imágenes que hacen*". Recordar que este tema está relacionado con el tema del inicio de la sesión.

Una vez transcurrido el tiempo indicado, invitar a cada equipo a presentar los trabajos realizados conjuntamente.

Siguiente paso: añadir al debate la idea *cómo pueden y deben ser apoyados por los/las adultos/as para tener una experiencia positiva en línea*.

Comenzar la sesión con preguntas tipo:

- ¿Cuáles son los beneficios que reporta utilizar Internet y las nuevas tecnologías?
- ¿Qué riesgos podemos encontrar?
- ¿Pueden hacerlo los/las niños/as solos/as?
- ¿Para tener experiencias positivas en Internet que se podría hacer?
- ¿Quién puede ayudarles a garantizar que se respeten los derechos de los/las niños/as en el entorno en línea?
- ¿Quién puede fomentar estos derechos para sean conocidos y respetados por el mayor número de personas?

Guiar el debate para presentar a los siguientes grupos clave: Autoridades, docentes, familiares, medios de comunicación, empresas que desarrollan recursos para niños/as. Escribir las siguientes frases mediante dibujos en hojas formato rota folios (grande). Los/las niños/as podrán colocar post-temas o notas directamente en las hojas. Es importante hacer que presenten contenidos imaginativos que puedan ser añadidos a las frases y posteriormente a los informes.

	<p>Las frases son: En un mundo ideal, utilizamos un Internet creativo, útil y seguro, y los/las adultos/as nos ayudan a aprender y trabajar pensando en nuestro bien. Nos gustaría / necesitamos que...</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Las autoridades... 2. Las familias ... 3. Los/las docentes... 4. Los/las periodistas... 5. Las empresas (que desarrollan productos accesibles para niños/as)... <p>Siguiente actividad:</p> <p>Dividir de nuevo los grupos de niños/as en 5 grupos, en esta ocasión con diferente composición a la actividad de la sección 2, el objetivo es enseñarles a colaborar con tantos/as compañeros/as como sea posible.</p> <p>Invitarles a imaginar cómo sería el mundo ideal para ellos/as, un mundo en el que sus derechos a la actividad en línea fuera respetado y fomentado por las siguientes categorías de adultos/as: Autoridades, docentes, familiares, medios de comunicación y empresas que desarrollan recursos para niños/as.</p> <p>Cada grupo será invitado a participar en cada una de las secciones, cada grupo indicará qué necesita de esas categorías de adultos/as y a continuación escribirá 2-3 ideas. Establecer un tiempo límite de unos 5 minutos para completar esa sección / categoría de adultos. A continuación ir a la siguiente sección, leer las ideas escritas por los/las compañeros/as anteriores y añadir otras 2-3 ideas. Tras 5 minutos pasar a la siguiente sección y así hasta que cada equipo haya tomado parte en todos los temas.</p> <p>El equipo que inicialmente tenía esa sección leerá en voz alta todas las ideas de los/las compañeros/as.</p> <p>(Ejemplo: el Equipo 1 va inicialmente a la Sección 1 dedicada a las autoridades, el equipo 2 a la Sección 2 dedicada a padres y madres). Tras 5 minutos, el Equipo 1 llega a la Sección 2, el Equipo 2 a Sección 3, Equipo 5 a Sección 1. Cuando el Equipo 1 vuelva a la Sección 1 significa que el círculo se ha completado y que cada equipo puede leer las ideas reflejadas en la sección de su mismo número.</p> <p>Hacer hincapié en que para que puedan vivir en un mundo en el que se respetan sus derechos, también deben convertirse en miembros activos de su desarrollo. Además, recordarles que también deben respetar los derechos de las demás personas. Cuanto más aceptamos a los demás, más nos aceptamos a nosotros/as mismos/as y nos damos cuenta de que venimos de entornos diferentes, ya que en esencia, todos/as somos personas y necesitamos amor, protección, libertad e igualdad de oportunidades para poder desarrollarnos. Aunque nos expresemos de forma diferente, todas las personas experimentamos alegría, tristeza, temor y eso, aunque parezcamos diferentes, nunca cambiará.</p> <p>La actividad práctica se da por finalizada y hay una serie de debates sobre lo experimentado durante la reunión.</p>
6) Retos clave	<p>Tanto los/las adultos/as como los niños pueden ayudar a que internet pueda ser utilizado de forma positiva, creativa, útil y segura. "¿Te gustaría utilizar Internet en entornos educativos con más frecuencia? ¿Qué podrías hacer sólo/a o con compañeros/as para fomentar más recursos en línea en el aula clases o en los deberes?"</p> <p>Sugerencia: Invitarles a buscar algo en Internet que les llame la atención, que sea útil en un momento de la clase en el que sepan que los/las profesores/as estarán abiertos para probar algo nuevo y agradecer su ayuda. Decirles que no dejen pasar mucho tiempo hasta que lo hagan porque de lo contrario perderán la energía y se pueden desanimar. Darles un plazo realista hasta que busquen y puedan reunirse con sus compañeros/as y compartir sus ideas, seleccionar aquellas que sean de su gusto. Recordarles que es importante mantener el espíritu de los <i>Derechos del/de la Niño/a</i> e involucrar a todas aquellas personas que puedan ayudarles a encontrar algo útil y divertido.</p>

	<p>Ofrecerles orientación sobre los siguientes pasos: Tras elegir las opciones más realistas, es hora de proponer al/a la docente que utilice ese recurso. Indicarles que tienen que estar preparados para aceptar la respuesta de los/las docentes, sea cual sea, y preguntarles cómo pueden ayudarles a hacer que las lecciones sean menos interactivas. Si la respuesta es negativa, animarles a tratar de proponer esos recursos a otro/a docente o a organizarse en una sesión interactiva durante los descansos: Cualquier variante es en sí misma un proceso de aprendizaje y hay que felicitarles por su valentía y por su iniciativa. Puede que nos preguntemos qué está en juego en este esfuerzo. ¡Sencillo! Aprenden a usar Internet de forma creativa, útil y segura, colaboran con los/las compañeros/as y se divierten al mismo tiempo.</p> <p>¿Sería un éxito para ellos y ellas convertirse, por un día, en profesionales y aprender unos/as de otros/as? “¿Con quién se puede colaborar para implementar estas ideas?” Presentar un tema importante para la reflexión... vuestro futuro en la sociedad del siglo XXI.</p>
7) Factores claves de éxito	Concienciar a través de la participación en debates, opiniones y justificación, una plataforma educativa atractiva y muy útil.

Folkuniversitetet Sweden, Suecia

Nombre del socio de Empower	Folkuniversitetet Sweden, Suecia.
Ejemplo de buena práctica	La Fundación de Internet en Suecia, IIS, es una organización pública independiente que actúa para garantizar el desarrollo positivo de Internet. Está ubicada en Suecia y es responsable del dominio a nivel superior de Internet .se y del funcionamiento del dominio de nivel superior .nu.
Categoría	Pensamiento crítico. Alfabetización digital.
Actividades principales	<p>La ambición de la organización es que sus iniciativas hagan que Internet en Suecia sea más fuerte, más estable y más seguro y hacer que los/las usuarios/as suecos/as estén mejor informados/as y más conscientes del uso de Internet.</p> <p>Ejemplo de material: Fuente crítica en Internet: en esta guía aprenderá ...</p> <p>Qué son la fuente y la crítica de la fuente. Cómo funciona la crítica de la fuente y por qué es importante. Cómo evaluar la credibilidad de una fuente. Cómo encontrar diferentes tipos de fuentes. Ventajas y desventajas de la crítica de las fuentes. Crítica de las fuentes en línea, en la práctica. Examen técnico de fuentes en línea. Más información visite el sitio web: https://www.iis.se/vad-vi-gor/</p>

Resumen	La organización crea lugares para reuniones y conferencias, como Goto 10 y los Días de Internet. Los eventos, los cursos y los programas de estudio hacen que sea más fácil y divertido, para jóvenes y mayores, entender y usar los servicios de Internet. El compromiso de la organización con los problemas relacionados con la seguridad, la integridad personal y una Internet abierta hacen que se pueda aprovechar todo el poder de Internet.
---------	--

DETALLES

1) Resultados e impacto deseados. ¿Qué se quiere conseguir con la buena práctica?	<p>Visión y valores.</p> <p>La fundación <i>Internet Foundation</i> en Suecia, IIS, es una organización abierta y transparente. La organización aprecia y cree en Internet, y es una apasionada por compartir su conocimiento de diferentes maneras, al mismo tiempo que configura su futuro compartido impulsando Internet. La organización tiene la esperanza de que todas las personas de Suecia quieran, se atrevan y puedan usar internet.</p>
2) Enfoque estratégico, ¿cómo lograrlo?	
3) Roles y responsabilidades. ¿Quién es clave en el proceso?	La fundación cuenta con unas 70 personas.
4) ¿Cómo se financia este ejemplo de Buena Práctica?	La Fundación de Internet en Suecia es una organización independiente del sector público que promueve el desarrollo positivo de Internet en Suecia. es responsable del dominio a nivel superior de Internet .se y del funcionamiento del dominio de nivel superior .nu. El pago de los dominios financia una amplia gama de iniciativas que promueven el uso y el desarrollo de Internet en Suecia.
5) Proceso de implementación paso a paso. ¿Cómo se implementa?	La organización crea lugares para reuniones y conferencias, como Goto 10 y los Días de Internet. Los eventos, los cursos y los programas de estudio hacen que sea más fácil y divertido, para jóvenes y mayores, entender y usar los servicios de Internet.
6) Retos clave	
7) Factores clave de éxito	La red y el trabajo realizado durante muchos años.

Nombre del socio de Empower	Folkuniversitetet Sweden, Suecia.
Ejemplo de buena práctica	La Agencia Nacional de Educación dirige, apoya, supervisa y evalúa el trabajo de los municipios y las escuelas con el objetivo de mejorar la calidad y los resultados de las actividades de Internet.
Categoría	Habilidades digitales. Alfabetización digital.
Actividades principales	Los/las estudiantes de hoy en día viven en una sociedad cada vez más digitalizada y, por lo tanto, los documentos de Gobierno para la educación primaria, secundaria, educación superior y educación para adultos han cambiado ofreciendo apoyo para llevar la digitalización a la práctica.
Resumen	<p>En los centros de preescolar, secundaria, educación superior y educación de adultos se ha identificado la digitalización como un área de desarrollo y de mejora y por ello se han creado materiales dirigidos a la dirección de dichas áreas que proporcionan una profundo.</p> <p>Se han creado materiales para el desarrollo de competencias dirigidos a la dirección de los centros de preescolar, secundario, educación superior y educación de adultos, estos materiales proporcionan un profundo conocimiento y orientación sobre el liderazgo en la digitalización. El material puede ser adaptado a las necesidades de los/las usuarios/as.</p> <p>Portal de aprendizaje: https://www.skolverket.se/skolutveckling/resurser-for-larande/itiskolan/digitala-veckan-1.264136</p>

DETALLES

1) Resultados e impacto deseados. ¿Qué se quiere conseguir con la buena práctica?	<p>El material proporciona un profundo conocimiento y orientación sobre el liderazgo en la digitalización.</p> <p>El portal de aprendizaje ofrece materiales para el desarrollo de habilidades acerca del uso seguro y crítico de Internet.</p> <p>Todos los materiales son digitales y útiles en la enseñanza y aprendizaje ya que cuenta con recursos digitales de aprendizaje. Éstos pueden guiarle en la búsqueda, valoración, creación y compartición de recursos digitales de aprendizaje.</p>
2) Enfoque estratégico, ¿cómo lograrlo?	
3) Roles y responsabilidades. ¿Quién es clave en el proceso?	La Agencia Nacional de Educación es responsable del contenido, pero los/las responsables de la toma de decisiones son las escuelas. Educación tiene la responsabilidad de involucrar al personal y difundir la información y el material.
4) ¿Cómo se financia este ejemplo de Buena Práctica?	A través del Gobierno.
5) Proceso de implementación paso a paso. ¿Cómo se implementa?	<p>Para liderar la digitalización.</p> <p>Los/las directores/as de los centros escolares y las personas que toman las decisiones, organizan y dirigen el trabajo e involucran al personal. La Agencia Nacional de Educación proporciona los materiales que facilitan la implementación de los cambios.</p>

	<p>Por lo tanto, se ofrece el desarrollo de competencias y para ello se facilita a los centros de formación ordenadores y tabletas y se busca incrementar su uso en todas las materias. A pesar de este incremento en el uso, los/las estudiantes no han mejorado de manera notable sus habilidades en TIC, los docentes consideran que aún hay un largo camino para el desarrollo de estas habilidades. Por lo tanto, para mejorarlas se ha ofrecido formación al profesorado y al personal de los centros en el desarrollo de diferente tipo de competencias.</p> <p>Existen muchos recursos útiles de enseñanza en línea, pero puede resultar difícil encontrarlos cuando se necesitan. Por lo tanto, es importante contar con servicios especiales y archivos que contengan materiales interesantes para los centros de formación. También se puede acceder a ayudas para evaluar la calidad de los recursos de aprendizaje digital.</p>
6) Retos clave	NA
7) Factores claves de éxito	NA

Nombre del socio de Empower	Folkuniversitetet Sweden, Suecia.
Ejemplo de buena práctica	<p>Surfa Lugnt</p> <p>Los niños y los jóvenes tienen derecho a realizar actividades diarias en Internet que sean seguras y positivas y acompañados/as por adultos/as responsables. Ese es el punto de partida para Surfa Lugnt (Safe Surfing). Esta organización trabaja para garantizar que jóvenes y adultos puedan hablar sobre las actividades cotidianas en Internet de la misma manera que lo hacemos en el mundo físico. Práctica de fútbol, Facebook, centro urbano, escuela o MSN: no hay diferencia. Se trata de lugares de encuentro para actividades e interacción social.</p>
Categoría	<p>Pensamiento crítico.</p> <p>Habilidades digitales.</p> <p>Alfabetización digital.</p>
Actividades principales	<p>Quieren aprovechar al máximo todo lo positivo sobre el uso de internet por parte de los/las jóvenes, como el compromiso, la comunicación y el intercambio de conocimientos, al tiempo que proporcionan a los/las adultos/as más conocimiento para manejar las trampas existentes en línea como el acoso escolar y la privacidad.</p> <p>Muchos adultos de hoy en día están descubriendo que no están necesariamente al día con la forma de funcionar de Internet como lugar de encuentro social. Esto afecta a su nivel de interés y compromiso, pero también puede significar que los jóvenes, si tienen algún tipo de problema relacionado con Internet, no recurren a los/as adultos/as.</p>
Resumen	<p>Unir a numerosas organizaciones en torno a un objetivo común.</p> <p>Surfa Lugnt concentra a autoridades, empresas y organizaciones sin fines de lucro que trabajan juntas para hacer que mejore el conocimiento de los/las adultos/as sobre las actividades cotidianas de los/las jóvenes en Internet y les ayuda a interesarse activamente por las actividades cotidianas de Internet de los/las más jóvenes.</p> <p>Materiales y enlaces de uso gratuito:</p> <p>https://surfalugnt.se/fakta%E2%80%90material/</p>

1) Resultados e impacto deseados. ¿Qué se quiere conseguir con la buena práctica?	Ofreciendo una plataforma compartida para expertos/as de Suecia. Surfa Lugnt ofrece a los/las expertos/as más destacados de Suecia en seguridad en línea y publicaciones para niños/as y jóvenes, una plataforma compartida dirigida a familiares, docentes, educadores y otros agentes con el objetivo de fomentar la comunicación y la educación. La comunicación se lleva a cabo a través del sitio web, relaciones públicas, encuestas y diferentes tipos de campañas.
2) Enfoque estratégico, ¿cómo lograrlo?	
3) Roles y responsabilidades. ¿Quién es clave en el proceso?	Destacando una variedad de perspectivas. La combinación de autoridades, empresas y organizaciones sin fines de lucro es una de las principales fortalezas de Surfa Lugnt. Esto contribuye a tener variedad de opiniones y perspectivas sobre cómo trabajar para una interacción positiva y segura en Internet. Socios actuales de Surfa Lugnt: Bris (Derechos de los niños en la sociedad), Com Hem, Fryshuset, mySafety försäkringar, TI sueco y Telecom Industries, The Swedish Post y Telecom Authority (PTS), la Agencia Sueca de Contingencias Civiles (MSB), y Telenor y Bredbandsbolaget.
4) ¿Cómo se financia este ejemplo de Buena Práctica?	No se Aplica
5) Proceso de implementación paso a paso. ¿Cómo se implementa?	En el sitio web - www.surfalugnt.se – los/las visitantes pueden encontrar consejos y sugerencias en doce idiomas, información, artículos de investigaciones sobre los hábitos de los/las jóvenes de internet y enlaces a nuestros socios. También se pueden formular preguntas al panel de expertos/as en comunicación de Internet para jóvenes; las respuestas se publican directamente en el sitio web. En el blog de Surfa Lugnt, se siguen y comentan debates existentes sobre Internet desde una perspectiva social. Adjudicación del Premio Surfa Lugnt. En relación con el Día Internacional de la Seguridad en Internet en febrero de 2012, Surfa Lugnt estableció un nuevo galardón en Suecia - el Premio Surfa Lugnt. El premio es de SEK 25,000 y quiere fomentar iniciativas positivas de comunicación en Internet y el intercambio de conocimientos entre jóvenes y adultos/as en Internet. El premio se otorga anualmente en conexión con el Día Internacional de la Seguridad en Internet.
6) Retos clave	
7) Factores clave de éxito	Una amplia red y muchas empresas involucradas.