



## eTwinning: un aliado para modelos pedagógicos activos



Servicio Nacional de Apoyo eTwinning España



## ÍNDICE DE CONTENIDOS

### I. NUEVOS RETOS EN LOS CENTROS EDUCATIVOS

### II. MODELOS Y MÉTODOS PEDAGÓGICOS ACTIVOS

### III. CATÁLOGO DE EJEMPLOS

- Flipped classroom
- Gamificación
- Aprendizaje basado en proyectos (ABP)
- Aprendizaje basado en competencias
- Inteligencias múltiples

### IV. UTILIDAD DEL DOCUMENTO PARA ASESORES DE FORMACIÓN



## NUEVOS RETOS EN LOS CENTROS EDUCATIVOS

Vivimos un momento de extraordinarios cambios sociales, culturales, tecnológicos y económicos que, sin duda, se reflejan en la educación con propuestas didácticas diferentes que buscan la renovación de las prácticas habituales para alcanzar los objetivos que demanda el siglo.

Estos albores del siglo XXI se recordarán como la transición hacia el mundo educativo digital. Desde la tradicional aula 1.0 caminamos hacia el aula 2.0 tecnológica con un impulso definitivo de las TIC en la implantación de la digitalización, bien como base, bien como complemento fundamental.

En este marco, el trabajo por competencias constituye un hilo conductor aglutinador del proceso global en los centros educativos. Entre ellas, la competencia digital nada transversalmente en todas las demás, a la vez que las estimula y favorece. Tanto es así, que el aprendizaje basado en las TIC permite adquirir conocimientos y también generarlos para mejorar los resultados.



ECD-TIC: ESTÁNDARES UNESCO DE COMPETENCIA EN TIC PARA DOCENTES. UNESCO 1998

Este eje en torno a las competencias básicas o clave promueve en los centros de enseñanza la renovación de tres planos fundamentales: el tecnológico, el de gestión y el pedagógico.





Si nos centramos en la innovación pedagógica, encontramos diversos modelos y propuestas metodológicas que intentan convertir al alumno en el principio, centro y fin del aprendizaje, reformulando para ello algunos planteamientos y diseñando estrategias activas de participación y colaboración para acercar los conocimientos a la ética y coherencia del mundo actual, constituido por una sociedad en constante cambio en la que las tecnologías y la explosión de Internet permiten poner en contacto con asombrosa eficacia y rapidez seres muy alejados en el espacio. En el contexto educativo, se hace imprescindible asumir las recientes realidades con sus nuevos retos y proporcionar a los alumnos un espacio virtual seguro y potente en el que trabajar de manera colaborativa adoptando las claves de la nueva era. Un aprendizaje activo con distintos modelos y métodos que encuentran en eTwinning y su aula TwinSpace un desarrollo acorde a las nuevas metas que permite preparar a los alumnos para la sociedad en la que viven y para el cambio del que ya son parte, consiguiendo que jueguen un papel activo en el mismo.

Desde el principio, el hombre ha buscado en la tecnología una aliada para conseguir sus fines y una herramienta para ayudar el trabajo. Desde la rueda y la palanca no hemos dejado de utilizar instrumentos, medios, códigos y recursos que allanan el camino y conducen a nuestros puertos.

La escuela, esa encargada de formar a los hombres y mujeres del futuro, competentes, ciudadanos responsables, tiene ante sí la posibilidad de aprovechar la fuerza intrínseca de las TIC que mueve a la fascinación de niños y adolescentes para aprovechar didácticamente su potencia.

En su labor, el profesor se enfrenta también a nuevos retos en los que se convierte en guía del alumno por el universo multimedia que la vida -su presente- le ofrece.

El proceso de digitalización en el marco del pensamiento crítico y consciente quizá no ocurra en un día, sino en muchos; no será obra de uno solo, sino de todos; pero habremos creado nuevos eslabones que refuercen la gran cadena de la educación.

Y así, sumando cada acto, lo conseguiremos todos.

*Forjé un eslabón un día,  
otro día forjé otro  
y otro.*

*De pronto se me juntaron  
-era la cadena- todos.*

Pedro Salinas, *Presagios*, 1924



## MODELOS Y MÉTODOS PEDAGÓGICOS ACTIVOS



*“Creatividad es sinónimo de pensamiento divergente, es decir, de capacidad de romper continuamente los esquemas de la experiencia. Es creativa una mente que siempre trabaja, que siempre hace preguntas, que descubre problemas donde los otros encuentran respuestas satisfactorias”.*

(Gianni Rodari)

Ya desde finales del siglo XIX, numerosos docentes apuestan por un estilo creativo de enseñanza que convierta al estudiante en protagonista de su proceso de aprendizaje. Este movimiento de renovación pedagógica y educativa ha motivado diversos modelos y marcos. Cada metodología cuenta con sus propios procesos, actividades y métodos de actuación.

Entre ellas, en la actualidad, entendemos por metodologías activas aquellos marcos estratégicos que orientan el aprendizaje con diversas herramientas y procedimientos didácticos que contextualizan la enseñanza en escenarios reales y abiertos a la interculturalidad y rompen la separación entre los aprendizajes formales y no formales. En estos modelos, la incorporación de escenarios virtuales enriquece el entorno al facilitar la multiplicación de su eficacia.

Al centrar el proceso en el estudiante-aprendiz, se priorizan las estrategias que ayudan a este a convertirse en el artífice de su aprendizaje, situando en un primer plano la adquisición de las competencias para “aprender a aprender” y estimulando el pensamiento crítico y la creatividad mediante dinámicas basadas en los grupos cooperativos, la inteligencia emocional y el trabajo por proyectos, entre otros. Orientar el proceso y definir las tareas para realizar un producto final garantiza dotar de coherencia el recorrido, añadiendo una lógica narrativa determinante en este enfoque de enseñanza, que culmina con la presentación social de los resultados.

Es la realidad, la elección del tema y el producto, el diseño del proyecto en sí, el que dota de sentido y actualidad el planteamiento didáctico al apostar por el trabajo en equipo y la resolución de problemas o retos basados en las situaciones de la vida real y la experiencia cotidiana del alumno, incluyendo los entornos virtuales.

Entre estos marcos activos, eTwinning ofrece un entorno virtual polivalente que se asienta sobre los principios básicos del actual paradigma educativo y conecta claramente con las líneas estratégicas que orientan las aulas del siglo XXI.

eTwinning facilita la implementación de proyectos basados en metodologías activas dado que implica a los alumnos en trabajos por tareas que permiten conjugar el pensamiento crítico, la capacidad de iniciativa, la negociación de acuerdos, la resolución de problemas, la consecución de retos, la toma de decisiones a partir de la gestión emocional, la creatividad... Este fomento del trabajo cooperativo y maduro se lleva a cabo en aulas abiertas a un entorno de aprendizaje europeo más rico y motivador, más social y flexible, gracias al uso de los espacios virtuales y sus herramientas y funcionalidades.



## CATÁLOGO DE EJEMPLOS



Se presentan a continuación unas fichas modelo que los asesores de formación pueden utilizar y difundir al imbricar los proyectos eTwinning en los modelos pedagógicos activos más habituales. En ellas se evidencia la relación de estos proyectos con las pedagogías centradas en el alumno como eje del aprendizaje y se proponen ejemplos de proyectos colaborativos que ilustran el modo de trabajo.

Las fichas se pueden utilizar individualmente en el marco de una acción formativa específica centrada en las metodologías o modelos de Flipped Classroom, gamificación, ABP, aprendizaje basado en competencias clave o en las inteligencias múltiples para enriquecer esas prácticas con la aportación del desarrollo de un proyecto colaborativo eTwinning o al revés, a partir de un curso avanzado de eTwinning para ampliar su potencial pedagógico en alianza con los otros métodos.

Son, por lo tanto, materiales versátiles de formación y/o difusión de estrategias y proyectos que el asesor puede integrar en distintas acciones.

Se presentan las siguientes:

**MET 01**

**FLIPPED CLASSROOM (LA CLASE INVERSA)**

**MET 02**

**GAMIFICACIÓN**

**MET 03**

**APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS (ABP)**

**MET 04**

**APRENDIZAJE BASADO EN COMPETENCIAS CLAVE**

**MET 05**

**APRENDIZAJE BASADO EN LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES**



**MET 01**

## **FLIPPED CLASSROOM (LA CLASE INVERSA)**

### **DESCRIPCIÓN**

*“Modelo pedagógico que transfiere determinados procesos fuera del aula y utiliza el tiempo de clase, juntamente con la experiencia docente, para facilitar y potenciar procesos de adquisición y práctica de conocimientos dentro del aula.” ([www.theflippedclassroom.com](http://www.theflippedclassroom.com))*

### **CARACTERÍSTICAS DE LA METODOLOGÍA**

<b>1</b>	Docente como orientador, facilitador del conocimiento y el aprendizaje significativo y constructivista.	<b>6</b>	El aula como espacio de cooperación entre alumnos
<b>2</b>	Alumno activo, artífice de su propio aprendizaje	<b>7</b>	Educación inclusiva
<b>3</b>	Modelo de aprendizaje dirigido (tutorización)	<b>8</b>	Pensamiento crítico
<b>4</b>	Aprendizaje cooperativo	<b>9</b>	Posibilidad de participación de las familias en el aprendizaje
<b>5</b>	Tecnología como herramienta, no como fin	<b>10</b>	Evaluación mediante rúbricas




### **APLICACIÓN EN eTwinning**

*“Flipped Classroom” (FC)* se puede traducir en español como *clase inversa* o *clase al revés*. Se presenta como un modelo pedagógico y no como una metodología exactamente, pues, desde su concepción de un nuevo paradigma de enseñanza, se combina muy bien con metodologías activas, con las que comparte principios y objetivos.

Su principal novedad pasa por ayudarse de la tecnología para avanzar hacia un modelo de enseñanza y aprendizaje que propone cambios en los tiempos y enfoques de las estrategias docentes.

A grandes rasgos, se apoya en las fases de la taxonomía de Bloom para propiciar que los procesos intelectuales menos exigentes (comprender, recordar, aplicar) sean realizados por los alumnos fuera del aula (siempre bajo la propuesta, dirección y revisión del profesor) y los más elevados (analizar, evaluar, crear) se correspondan con las tareas en la clase. Esta organización del tiempo y las tareas del aula encuentran un apoyo tecnológico y metodológico excepcional en eTwinning al servirse de su aula privada y segura TwinSpace y de las herramientas que proporciona (páginas, foros, eventos...) para desarrollar los trabajos en colaboración que se centran en el alumno como protagonista de su camino y aprendizaje.



GALERÍAS DE PROYECTOS BASADOS EN FLIPPED CLASSROOM			
ETAPA	CLAVES	DATOS	RESUMEN
INF	<p><i>Flipped Classroom for Preschool</i>  <a href="https://twinspace.etwinning.net/16003/home">https://twinspace.etwinning.net/16003/home</a></p>		
	<p>Clase al revés                      Nuevos modelos pedagógicos                      Implicación de las familias en el proceso</p>  Sello de calidad nacional	<p><b>Materias:</b> Diseño y Tecnología, Informática TIC, Materias de Preescolar, Tecnología  <b>Edades:</b> De 3 a 6  <b>Nivel:</b> Infantil  <b>Duración:</b> Un curso  <b>TIC:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Padlet</li> <li>○ Postermywall</li> <li>○ Canva</li> <li>○ Editor de vídeo</li> <li>○ Youtube</li> <li>○ Stepmap</li> <li>○ Flipsnack</li> <li>○ Webinar</li> </ul>	<p>Proyecto para llevar cabo la clase al revés en infantil con la implicación de las familias.</p> <p><b>RESULTADOS:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Lecciones en vídeo</li> <li>○ eBook  <a href="https://www.flipsnack.com/hasibeavsar/flip-ped-classroom-e-book.html">https://www.flipsnack.com/hasibeavsar/flip-ped-classroom-e-book.html</a></li> </ul>
SEC	<p><i>Meet your neighbors – Conoce a tus vecinos</i>  <a href="https://twinspace.etwinning.net/17214/pages/page/94165">https://twinspace.etwinning.net/17214/pages/page/94165</a></p>		
	<p>Clase al revés                      Nuevos modelos pedagógicos                      Proyecto Erasmus+</p>  Sello de calidad nacional  Sello de calidad europeo	<p><b>Materias:</b> Ciencias naturales, Diseño y Tecnología, Educación física, Educación Plástica, Geografía, Historia, Historia de las culturas, Informática TIC, Lengua y literatura, Lenguas clásicas (Latín y Griego), Lenguas extranjeras, Música Química, Tecnología.  <b>Edades:</b> De 13 a 17  <b>Nivel:</b> Secundaria  <b>Duración:</b> Un curso  <b>TIC:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Smore</li> <li>○ Editor de vídeo</li> <li>○ Youtube</li> <li>○ Calameo</li> <li>○ Padlet</li> <li>○ Slideshare</li> </ul>	<p>Proyecto interdepartamental para ayudar a implementar el enfoque de la clase inversa o clase al revés enfocado a la cultura de distintos países europeos.</p> <p><b>RESULTADOS:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Murales</li> <li>○ Tutoriales</li> <li>○ Presentaciones</li> </ul>





## MET 02 GAMIFICACIÓN

### DESCRIPCIÓN

La gamificación consiste en el uso de elementos, mecánicas y técnicas de creación de juegos aplicados en contextos no lúdicos con la finalidad de implicar a los destinatarios, activar el aprendizaje y resolver problemas.

### CARACTERÍSTICAS DE LA METODOLOGÍA

1	Se activa la motivación por el aprendizaje	6	Alumnos más autónomos
2	Aprendizaje atractivo	7	Compromiso del alumno con el aprendizaje
3	Retroalimentación continua	8	Resultados medibles: niveles, puntos, insignias, tableros de clasificación...
4	Activación de las competencias	9	Colaboración
5	Alfabetización digital	10	Conectividad entre usuarios en espacios on line

### APLICACIÓN EN eTwinning





La gamificación plantea el uso de determinadas mecánicas, elementos y técnicas de diseño de juegos adaptándolas a contextos de enseñanza que tienen como meta alcanzar los objetivos didácticos involucrando a los alumnos-jugadores para resolver las pruebas-problemas que se plantean como parte del itinerario de aprendizaje.

El escenario lúdico proporcionado puede aumentar la motivación si conjuga propuestas cooperativas en contextos virtuales. En este sentido, el diseño virtual que permite el uso de TwinSpace favorece el buen rendimiento de las propuestas, sin olvidar la facilidad de integrar en eTwinning la narrativa del proyecto en su conjunto, asociando un guión a todo el juego.

Algunas actividades frecuentes en los proyectos eTwinning son muy útiles en estrategias de gamificación basadas en la triada PBL (puntos, insignias, tablas de clasificación...): la identificación del propósito educativo tras averiguar los gustos y comportamientos de los alumnos (presentaciones con voki, padlet...); formar grupos internacionales de jugadores en un entorno seguro y controlado por el profesor con total privacidad; diseñar las mecánicas del juego (recompensas, retos, niveles) mediante el uso de las páginas y los foros; organizar sesiones de videoconferencia entre los participantes (eventos); integrar distintas herramientas 2.0 para estimular la motivación y favorecer la creatividad...

Por último, eTwinning acompaña la parte social que debe llevar asociada un sistema PBL pues permite mostrar y comparar progresos y resultados, dado el carácter transversal de la evaluación como estrategia de avance.



GALERÍAS DE PROYECTOS GAMIFICACIÓN			
ETAPA	CLAVES	DATOS	RESUMEN
PRI	<p><i>La estrella digital</i>  <a href="https://twinspace.etwinning.net/27750/home">https://twinspace.etwinning.net/27750/home</a></p>		
	<p>Competencia digital Gamificación</p> <p> Sello de calidad nacional   Sello de calidad europeo</p> <p>Premio nacional en Francia</p>	<p><b>Materias:</b> Ciudadanía, Diseño y Tecnología, Educación Plástica, Informática TIC, Lengua y literatura, Lenguas extranjeras, Multidisciplinar, Tecnología</p> <p><b>Edades:</b> De 11 a 15</p> <p><b>Nivel:</b> PRI / SEC</p> <p><b>Duración:</b> Un curso</p> <p><b>TIC:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Genial.ly</li> <li>○ Presentaciones Google</li> <li>○ Formularios</li> <li>○ Make a robot</li> <li>○ Piktochart</li> <li>○ Educaplay y RSS</li> <li>○ Spreaker</li> <li>○ Scracht</li> </ul>	<p>Reconocimiento digital (estrella) a partir de buenas prácticas que se adquieren por medio de un juego con equipos internacionales. Tareas vinculadas a las cinco áreas de la competencia digital definidas en el Marco Común de Competencia digital docente (INTEF).</p> <p><b>RESULTADOS:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Mascota <i>Dígito</i></li> <li>○ Panel de juego</li> <li>○ Netiqueta</li> <li>○ Catálogo de riesgos</li> <li>○ Videoproblemas</li> <li>○ Muro del ciudadano digital</li> </ul>
SEC	<p><i>Smart Math</i>  <a href="https://twinspace.etwinning.net/13081/home">https://twinspace.etwinning.net/13081/home</a></p>		
	<p>Competencia matemática Gamificación Proyecto Erasmus+</p> <p> Sello de calidad nacional   Sello de calidad europeo</p>	<p><b>Materias:</b> Educación Plástica, Filosofía/Lógica, Informática TIC, Lenguas extranjeras Matemáticas</p> <p><b>Edades:</b> de 10 a 18</p> <p><b>Nivel:</b> PRI / SEC</p> <p><b>Duración:</b> 2 años</p> <p><b>TIC:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Prezi</li> <li>○ Joomag</li> <li>○ Calameo</li> <li>○ Vimeo</li> </ul>	<p>Desarrollar diferentes vías para mejorar la competencia matemática de los alumnos a través de la aplicación de juegos de rol, corto sobre la narración</p> <p><b>RESULTADOS:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Juegos de rol</li> <li>○ Corto sobre la narración</li> <li>○ Banco público de recursos sobre problemas matemáticos y juegos</li> <li>○ <a href="#">Sitio web</a></li> </ul>



**MET 03**

## APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS (ABP)

### DESCRIPCIÓN

*Metodología o estrategia de enseñanza en la que los alumnos programan, implementan, desarrollan contenidos y evalúan proyectos, a menudo interdisciplinares, en un contexto real que supera los límites del aula. (<https://youtu.be/LMCZvGesRz8>)*

### CARACTERÍSTICAS DE LA METODOLOGÍA

<b>1</b>	Aprendizaje centrado en los alumnos y dirigido por ellos con la ayuda del profesor	<b>6</b>	Desarrollo de competencias ligadas al entorno académico, social y laboral
<b>2</b>	Tres fases: previa (motivación, investigación, planificación) desarrollo y final (exposición y evaluación).	<b>7</b>	Optimación en el trabajo en equipo
<b>3</b>	Contenidos significativos para los alumnos	<b>8</b>	Producto tangible como resultado final
<b>4</b>	Investigación como proceso inherente al aprendizaje	<b>9</b>	El producto se presenta ante una audiencia
<b>5</b>	Objetivos centrados en el currículo	<b>10</b>	Autoevaluación reflexiva sobre el proceso de aprendizaje




### APLICACIÓN EN eTwinning

El diseño de un trabajo colaborativo en eTwinning se fundamenta y confluye de manera natural en las pautas del Aprendizaje Basado en Proyectos pues se implementa desde la base del aprendizaje colaborativo significativo y real. El planteamiento o programa de tareas están encaminadas a desarrollar estrategias y adquirir competencias en aras de la realización de un producto final real que integra la innovación pedagógica y permite desarrollar la creatividad.

El aprendizaje personalizado con ABP favorece la atención más individualizada de los alumnos con un entorno flexible que les ayuda a descubrir y desarrollar sus competencias y aprender el currículo de un modo más rico y motivador, más colaborativo y sugerente.

La creatividad inherente a los proyectos favorece el desarrollo del pensamiento crítico y el foco del proceso puesto en "learning by doing" facilita un aprendizaje más efectivo y duradero al poner en juego estrategias y situaciones ligadas a la realidad. En el contexto del siglo XXI, estos aprendizajes no podrían entenderse sin buscar un aliado en las TIC, que nunca son el objetivo, sino el medio para conseguir el propósito o el producto. Integrar estas herramientas en TwinSpace se multiplica con el trabajo en colaboración y permite la integración social.



GALERÍAS DE PROYECTOS ABP			
ETAPA	CLAVES	DATOS	RESUMEN
PRI	<p><i>eTwinning Noticias TV</i>  <a href="https://live.etwinning.net/projects/project/130039">https://live.etwinning.net/projects/project/130039</a></p>		
	<p>Ciudadanía activa                      Lenguas extranjeras                      Aprendizaje basado en proyectos</p> <p> Sello de calidad nacional   Sello de calidad europeo</p>	<p><b>Materias:</b> Ciencias políticas, Ciencias sociales/sociología, Ciudadanía, Educación medioambiental, Plástica, Geografía, Informática TIC, Lenguas extranjeras, Medios de comunicación, Multidisciplinar, Música, Religión, Tecnología</p> <p><b>Edades:</b> De 3 a 11</p> <p><b>Nivel:</b> Primaria</p> <p><b>Duración:</b> un curso</p> <p><b>TIC:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Procesador de texto</li> <li>○ Editor de imagen</li> <li>○ Editor de vídeo</li> <li>○ Youtube</li> <li>○ Padlet</li> <li>○ Piccollage</li> <li>○ Titan pad</li> </ul>	<p>Convertir a los alumnos en periodistas al analizar eventos y noticias relevantes a nivel mundial,                      Creación de un noticiero eTwinning.</p> <p><b>RESULTADOS:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Newsletter</li> <li>○ Celebraciones (DEL/ Safer Internet Day / Friendship Day)</li> <li>○ Recetario</li> <li>○ eTwinning TV</li> </ul>
SEC	<p><i>Los cinco sentidos de Boadilla del Monte – Glasgow</i>  <a href="https://live.etwinning.net/projects/project/140909">https://live.etwinning.net/projects/project/140909</a></p>		
	<p>Turismo sostenible                      Competencias clave                      Aprendizaje basado en proyectos                      Aprendizaje cooperativo</p> <p> Sello de calidad nacional</p>	<p><b>Materias:</b> Ciencias naturales, Ciencias Sociales, Educación Física, Plástica, Filosofía, Historia de las Culturas, Lengua y literatura, Lenguas extranjeras, Matemáticas, Música, religión, Tecnología</p> <p><b>Edades:</b> de 11 a 18</p> <p><b>Nivel:</b> Secundaria</p> <p><b>Duración:</b> un curso</p> <p><b>TIC:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Editor de imagen</li> <li>○ Editor de vídeo</li> <li>○ Presentaciones</li> <li>○ QR</li> <li>○ Kahoot</li> <li>○ Web sites</li> </ul>	<p>Investigación sobre el turismo sostenible en las dos localidades a partir del relieve flora y fauna, el patrimonio material e inmaterial, turismo, economía y sociedad.                      Producto final: guía del viaje.</p> <p><b>RESULTADOS:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Carteles</li> <li>○ Paneles</li> <li>○ Fichas</li> <li>○ Aplicaciones móviles</li> <li>○ Mannequin challenge</li> <li>○ Recetas</li> <li>○ Guía digital</li> </ul>



**MET 04**

## APRENDIZAJE BASADO EN COMPETENCIAS CLAVE

### DESCRIPCIÓN

La [Recomendación 2006/962/CE sobre las competencias clave para el aprendizaje permanente](#) insta a la enseñanza y el aprendizaje de competencias clave en sus estrategias de aprendizaje permanente y señala ocho competencias clave: Comunicación en la lengua materna, Comunicación en una lengua extranjera, Competencia matemática, científica y tecnológica, Competencia digital, Aprender a aprender, Competencias sociales y cívicas, Sentido de la iniciativa y espíritu de empresa, Conciencia y expresión culturales.

### CARACTERÍSTICAS DE LA METODOLOGÍA

1	Se entiende por competencia la combinación de conocimientos, capacidades, destrezas y actitudes adecuadas al contexto.	6	Diseño de ejercicios, actividades y tareas contextualizadas para conseguir un producto final significativo y social.
2	Desarrollo de alguna área del curricular oficial enfocada en las competencias.	7	Transversalidad del trabajo.
3	Cuidada selección de contenidos, criterios de evaluación y estándares de aprendizaje.	8	Producto tangible como resultado final
4	Diseño de unidades didácticas integradas UDI (elementos del currículo, la escuela y la vida).	9	El producto se presenta ante una audiencia
5	UDI: concreción curricular, transposición didáctica, valoración de lo aprendido.	10	Evaluación mediante rúbricas y otros instrumentos.





### APLICACIÓN EN eTwinning

eTwinning comparte con el diseño por competencias clave la implicación de los alumnos en el trabajo por tareas que se basan en el pensamiento crítico, la creatividad, el emprendedurismo, la resolución de problemas, la toma de decisiones, la gestión constructiva...

Los equipos internacionales de eTwinning se fundamentan en la cooperación mediante el “blended learning” o “aprendizaje combinado” presencial y a distancia. De manera natural, trabajar para obtener un producto final real supone la realización de diversos ejercicios, actividades y tareas significativas diseñadas para conseguir los objetivos marcados según el currículo seleccionado.

El hecho de aprender en un escenario real en el que compartir ideas, asumir retos, solucionar problemas y construir un producto colaborativo implica una concienciación social y cívica que dota de magnitud y sentido el aprendizaje y lo concreta en resultados que se comparten con la comunidad más allá del aula convencional.



GALERÍAS DE PROYECTOS BASADOS EN COMPETENCIAS CLAVE			
ETAPA	CLAVES	DATOS	RESUMEN
INF	<p><i>Reading in Community</i>  <a href="https://twinspace.etwinning.net/11275/pages/page/137105">https://twinspace.etwinning.net/11275/pages/page/137105</a></p>		
	<p>Animación a la lectura                      Competencia lingüística</p> <p> Sello de calidad nacional   Sello de calidad europeo</p>	<p><b>Materias:</b> Multidisciplinar, Medios de comunicación, Materias de Primaria  <b>Edades:</b> de 4 a 5  <b>Nivel:</b> Infantil  <b>Duración:</b> Un curso  <b>TIC:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Power Point</li> <li>○ Padlet</li> <li>○ Issuu</li> </ul>	<p>El proyecto ‘<i>Reading in community</i>’ gira en torno a la lectura compartida en familia y en el centro educativo de la obra de Antoine de Saint-Exupéry <i>El Principito</i>.</p> <p><b>RESULTADOS:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Presentaciones</li> <li>○ Tertulias dialógicas</li> <li>○ Cartas, dibujos, fotografías</li> </ul>
SEC	<p><i>De camino a las estrellas: asteroide B612</i>  <a href="http://new-twinspace.etwinning.net/web/p86072/welcome">http://new-twinspace.etwinning.net/web/p86072/welcome</a></p>		
	<p>El Universo como inspiración                      Competencias clave                      Diseño de una UDI completa para la tarea “<i>Stars Fashion Show</i>” <a href="http://new-twinspace.etwinning.net/c/document_library/get_file?p_l_id=20881153&amp;folderId=36383843&amp;name=DLE-1112836.pdf">http://new-twinspace.etwinning.net/c/document_library/get_file?p_l_id=20881153&amp;folderId=36383843&amp;name=DLE-1112836.pdf</a></p> <p> Sello de calidad nacional   Sello de calidad europeo</p>	<p><b>Materias:</b> Astronomía, Ciencias naturales, Educación Plástica, Historia, Informática TIC, Lengua y literatura, Lenguas extranjeras, Música  <b>Edades:</b> De 12 a 17  <b>Nivel:</b> SEC  <b>Duración:</b> Un año  <b>TIC:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Blogger</li> <li>○ Voki</li> <li>○ Goanimate</li> <li>○ Prezi</li> <li>○ Youtube</li> <li>○ Foros TS</li> </ul>	<p>Estudiar el Universo y utilizarlo como fuente de inspiración para diversas creaciones colaborativas con centros europeos usando las TIC para mejorar las competencias básicas de los alumnos</p> <p><b>RESULTADOS:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ <a href="#">Blog del proyecto</a></li> <li>○ Acertijos de las estrellas</li> <li>○ Calendario permanente</li> <li>○ La música de las esferas</li> <li>○ Fábula de estrellas</li> <li>○ Star Fashion Show</li> </ul>



## MET 05

## APRENDIZAJE BASADO EN LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

### DESCRIPCIÓN

*La teoría de las inteligencias múltiples de Howard Gardner aplicada al ámbito escolar implica una mayor diversificación de las estrategias educativas y de los materiales didácticos, así como una personalización más auténtica de la enseñanza.*

### CARACTERÍSTICAS DE LA METODOLOGÍA





1	8 inteligencias: lingüístico-verbal, lógico-matemática, corporal-kinestésica, viso-espacial, musical, interpersonal, intrapersonal.	6	Combinación con metodologías activas que permitan un desarrollo integral (ABP, Flipped)
2	Cada una constituye una singular manera de captar, comprender y comunicar la realidad con una simbología propia.	7	Aprendizaje activo con actividades asociadas a contextos reales
3	Se investiga y descubre qué inteligencia predomina en cada alumno.	8	Uso de distintas tecnologías que permitan desarrollar la competencia digital.
4	Diseño de diversos materiales que contemplen todas las inteligencias.	9	Diversidad de pruebas y evaluaciones contempladas desde las inteligencias.
5	Tratamiento transversal de contenidos con enfoques desde distintos ángulos.	10	Mejora de la autoconfianza del alumno al trabajar desde su inteligencia principal

### APLICACIÓN EN eTwinning

eTwinning, como red docente, trabaja en la estrategia por conseguir una mejora efectiva de la calidad y equidad de los procesos de enseñanza-aprendizaje que facilite el desarrollo equilibrado de la personalidad y de las capacidades de los estudiantes, asuntos primordiales en el enfoque de las inteligencias múltiples. En su desarrollo, estas fomentan la atención, la memoria y la comunicación gracias a la sistematización de rutas de pensamiento que trabajan en infusión con los contenidos (curriculares y extracurriculares).

Dado que el desarrollo de nuestras inteligencias depende no solo de la herencia recibida, sino también del contexto en el que nos desenvolvemos y las experiencias que vivimos, la comunidad eTwinning pone ante nosotros un inmenso potencial de posibilidades de relación y desarrollo de conocimientos estimulante y sugestivo que despliega todo el poder de la educación en la que los docentes somos los mediadores entre el alumno y el mundo. En este sentido, la integración de eTwinning en el currículo escolar, conecta también con la premisa de fusionar las técnicas o rutinas de pensamiento con los contenidos al poder hacerlo de una manera flexible y eficaz que, además, ayude a atender, comprender y recordar.



GALERÍAS DE PROYECTOS BASADOS EN INTELIGENCIAS MÚLTIPLES			
ETAPA	CLAVES	DATOS	RESUMEN
PRI	<p><i>MI-SELF</i>  <a href="https://twinspace.etwinning.net/29923/pages/page/176671">https://twinspace.etwinning.net/29923/pages/page/176671</a></p>		
	<p>Las inteligencias múltiples                      Desarrollo de los talentos de los alumnos</p> <p> Sello de calidad nacional   Sello de calidad europeo</p>	<p><b>Materias:</b> Ciencias naturales, Educación especial, Educación física, Educación medioambiental, Educación Plástica, Estudios europeos, Geografía, Informática TIC, Lengua y literatura, Matemáticas, Materias de Primaria, Multidisciplinar, Música, Teatro, Tecnología</p> <p><b>Edades:</b> De 6 a 11</p> <p><b>Nivel:</b> PRI</p> <p><b>Duración:</b> Un curso</p> <p><b>TIC:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Smart Draw</li> <li>○ Sutori</li> <li>○ Padlet</li> <li>○ Scracht</li> <li>○ Genial.ly</li> </ul>	<p>Descubrir los talentos de cada uno de manera divertida de acuerdo con la teoría de las inteligencias múltiples de Howard Gardner.</p> <p><b>RESULTADOS:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Calendario de las inteligencias múltiples</li> <li>○ Museo de cera</li> <li>○ Vídeos</li> <li>○ Presentaciones</li> <li>○ Juego</li> </ul>
SEC	<p><i>¿Quién es?</i>  <a href="https://twinspace.etwinning.net/1783/home">https://twinspace.etwinning.net/1783/home</a></p>		
	<p>Aprender a aprender                      Trabajo cooperativo                      Inteligencias múltiples</p> <p> Sello de calidad nacional   Sello de calidad europeo</p> <p>Premio nacional eTwinning ES 2016</p>	<p><b>Materias:</b> Ciudadanía, Diseño y Tecnología, Educación Plástica, Historia, Informática TIC, Lengua y literatura, Lenguas extranjeras, Matemáticas, Multidisciplinar, Música, Teatro, Ética</p> <p><b>Edades:</b> De 12 a 15</p> <p><b>Nivel:</b> SEC</p> <p><b>Duración:</b> Un curso</p> <p><b>TIC:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Prezi</li> <li>○ Tiki-toki</li> <li>○ Thinglink</li> <li>○ Foros TS</li> <li>○ Skype</li> <li>○ SurveyMonkey</li> </ul>	<p>Creación de un juego desde la perspectiva de las inteligencias múltiples para poner en contacto las lenguas y culturas de un centro español y otro francés.</p> <p><b>RESULTADOS:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Juego “¿Quién es?”</li> <li>○ Vídeos culturales</li> <li>○ Logo y marcapáginas</li> <li>○ Rap</li> </ul>





## UTILIDAD DEL DOCUMENTO PARA ASESORES DE FORMACIÓN

IV

El documento “eTwinning, un aliado para los modelos pedagógicos activos” presenta unas consideraciones teóricas sobre los cambios de la educación en los dos últimos siglos y el actual impulso conseguido en estos gracias al desarrollo de la tecnología y el acceso mayoritario de las escuelas a Internet. En este contexto de innovación, eTwinning ofrece una herramienta pedagógica polivalente y colaborativa que se asienta sobre tres pilares fundamentales (lenguas extranjeras, TIC y dimensión europea) y favorece la renovación metodológica al integrarse fácilmente en los modelos activos de enseñanza-aprendizaje.

A partir de los modelos seleccionados, se ofrece al asesor de formación un material sencillo y atractivo que puede utilizarse de diversos modos en las acciones formativas que diseñe o de las que forme parte.

Las fichas contienen una explicación clara, sencilla y completa de cada modelo pedagógico seleccionado y ofrecen dos claros ejemplos de proyectos llevados a cabo en eTwinning mediante esa metodología. En su descripción se muestran sus líneas clave, la etapa y edad a la que va dirigido el proyecto, los productos más importantes y se proporciona el acceso al aula virtual TwinSpace para que pueda realizarse una observación detallada de todo el proceso y de sus resultados.

Con este material el asesor puede encontrar un apoyo para las acciones formativas que incluyan alguno o todos estos campos: dimensión europea, modelos pedagógicos activos (global o alguno específico), proyectos de innovación, proyectos Erasmus+, proyectos eTwinning, etc.

Por lo tanto, estas fichas pueden servir para distintas acciones formativas. Entre otras:

1.- De manera individual, cada ficha por separado, como apoyo a acciones de formación sobre Clase al revés, Gamificación, Aprendizaje basado en proyectos (ABP), Aprendizaje basado en competencias o Inteligencias múltiples. En este caso, cualquiera de estos modelos se ve enriquecido por la posibilidad de llevarlo a cabo mediante eTwinning con otros centros de distintos países, aumentando así su potencial y riqueza.

2.- De manera conjunta, en acciones formativas globales sobre innovación o metodologías activas. Aquí serviría para ejemplificar con las cinco propuestas y los proyectos seleccionados, apostando por eTwinning como eficaz herramienta innovadora.

3.- Como ampliación de los contenidos de las acciones formativas específicas sobre eTwinning, en acciones organizadas en el nivel de profundización de la herramienta.

4.- Como complemento de las acciones formativas específicas sobre la internacionalización de los centros desde la línea de la innovación y la colaboración.