

digiUP



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



METODOLOGIA

Grupos interactivos para la inclusión
digital mediante el diálogo
intergeneracional

El proyecto digiUP. Grupos Interactivos para la inclusión digital a través del diálogo intergeneracional (2015-2017)

Coordinador del proyecto:

Federació d'Associacions Culturals i Educatives de persones Adultes (FACEPA). (ESPAÑA)

**FA
CE
PA**

FEDERACIÓ D'ASSOCIACIONS
CULTURALS I EDUCATIVES
DE PERSONES ADULTES

<http://www.facepa.org>

Socios del proyecto:

CHANCENGLEICH in Europa e.V (ALEMANIA)



<http://www.che-e.eu/en/>

Associació Agora (ESPAÑA)



<http://www.edaverneda.org/>

Rörelsefolkhögskolornas Intresseorganisation (RIO)
(SUECIA)



<http://www.rio-org.se/>

Amalipe Center for Interethnic Dialogue
and Tolerance (BULGARIA)



<http://www.amalipe.com>

“Este Proyecto ha sido financiado con la colaboración la Comisión Europea. Los puntos de vista expresados en esta publicación corresponden únicamente a los del autor y la comisión declina toda responsabilidad por el uso que se pudiera dar a la información contenida en ella”.



Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International

" Tengo algunas competencias digitales, pero quiero saber más para ser más creativo en mi trabajo. Será más fácil completar mis tareas diarias y más útil para mis estudiantes"

Participante de un curso de TIC

Los grupos interactivos son una forma de organizar el aula que da los mejores resultados actualmente en la consecución del aprendizaje y la cohesión en el aula. El objetivo de los grupos interactivos es que todos los participantes consigan juntos las mismas expectativas de aprendizaje. La diversidad de interacciones entre participantes, profesores y voluntarios facilita llegar a la excelencia para todos e incrementa la efectividad del tiempo que se dedica al aprendizaje además de desarrollar valores, emociones y sentimientos como la solidaridad o la amistad. En esta guía encontrarás cómo llevamos a cabo esta Actuación Educativa de Éxito –una actuación que mejoran el aprendizaje, la convivencia y la solidaridad y está comprobado que son universales y transferibles a distintos contextos- en el aprendizaje de las competencias digitales, basadas en el Marco Europeo de Currículum Digital.



Índice

CAPÍTULO 1	Pàg. 5
1.1. ¿POR QUÉ grupos interactivos?	Pàg. 5
1.1.1. La sociedad de la información y los cambios en el aprendizaje	
1.1.2. Formas de organización del aula (Mixta, Homogénea, Inclusiva)	
1.2. ¿QUÉ son los grupos interactivos?	Pàg. 8
1.3. ¿CÓMO funcionan los grupos interactivos?	Pàg. 9
1.3.1. Antes de la sesión	
1.3.2. Durante la sesión	
1.3.3. Después de la sesión	
1.3.4. El rol del profesor, los voluntarios y los participantes	
1.3.5. Las actividades	
1.3.6. La importancia de las interacciones	
1.3.7. El Aprendizaje Dialógico	
 CAPÍTULO 2	 Pàg. 22
2.1. Competencias Digitales	Pàg. 22
2.2. Evaluación de las competencias ICT según el marco Europeo.....	Pàg. 24
 SOBRE EL PROYECTOdigiUP	
Bibliografía	

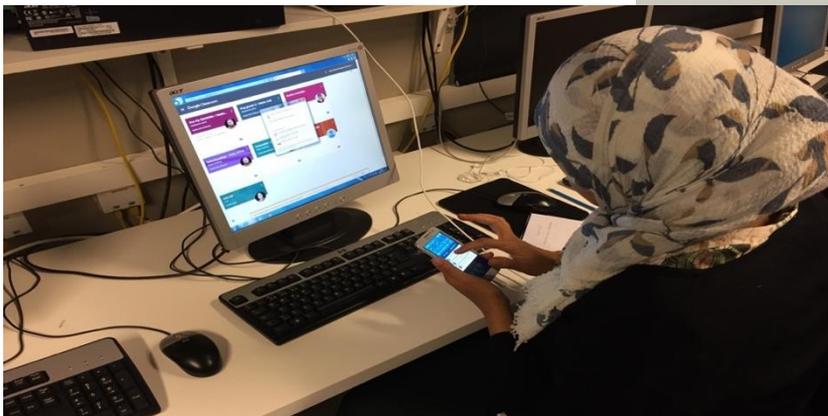
Capítulo 1

1.1. ¿POR QUÉ grupos interactivos?

En la sociedad actual hay mucha diversidad y eso afecta también a nuestras aulas, que son ahora más diversas y heterogéneas que hace unos años. En este contexto, uno de los principales retos es conseguir el éxito de todos los participantes con sus diferentes culturas y niveles de aprendizaje. Esto no es algo que los profesores puedan resolver por sí solos. Desde una perspectiva dialógica del aprendizaje, la voz de todas y todos (profesores, participantes y voluntarios) debe ser incluida para organizar las sesiones de forma que se pueda responder a las necesidades de todos los participantes.

Frecuentemente la diversidad ha sido considerada una dificultad, pero las evidencias científicas nos indican que facilitando interacciones dialógicas e incluyendo a todos en el aula, podemos llegar a unos mayores aprendizajes y unos mejores resultados (Diez, Gatt, & Racionero, 2011). Una de las estrategias que han demostrado ser más **efectivas en este sentido es la implementación de los grupos interactivos**: una forma de organizar el aula que promueve interacciones dialógicas entre participantes de diferentes niveles y culturas con la ayuda de voluntarios (Valls & Kyriakides, 2013).

Los grupos interactivos están basados en que la ayuda mutua entre iguales facilita un mejor aprendizaje, porque los que entienden una tarea más rápido que los demás tienen el reto de explicarlo a otros con sus propias palabras, con lo que ellos mismos mejoran su propio aprendizaje. Al mismo tiempo, aquellos que tienen más dificultades para entender la misma tarea tendrán alguien que se lo explique de una forma diferente de cómo lo haría el profesor, a menudo con palabras que entenderán mejor. A la vez, se facilita un mejor entendimiento entre compañeros y valores como la solidaridad entre ellos.



1.1.1. La sociedad de la información y los cambios en el aprendizaje

Hoy en día nuestra sociedad es más dialógica y las personas exigen un papel más activo; esperan poder participar en espacios de decisión y esto también afecta al contexto de aprendizaje. Aquí es donde la educación dialógica tiene un papel importante: el profesor ya no es el único que tiene todo el conocimiento y lo expone a los estudiantes para que lo absorban. Los participantes también esperan una relación más dialógica, en la que sus voces –igual las de los profesores y los voluntarios- sean escuchadas en función de la validez de sus argumentos y no en función de su posición de poder. Por lo tanto, tenemos que planear nuestros cursos de forma diferente a lo que se ha hecho tradicionalmente.

Además, en la sociedad de la información actual, la mayoría de la información que necesitamos en nuestro día a día está disponible de forma online. Es importante trabajar las competencias digitales para que las personas tengan acceso a este mundo digital. Aplicar los grupos interactivos en cursos que trabajen competencias relacionadas con las Tecnologías de Información y la Comunicación (TIC) no sólo facilitará un aprendizaje mejor y más rápido; al estar basado en el diálogo reflexivo entre participantes, voluntarios y profesores, promueve la adquisición de habilidades para procesar información y para pensar críticamente, competencias básicas en la Sociedad de la información actual.



Los grupos interactivos dan respuestas a estos cambios sociales, y han sido identificados como una de las Actuaciones Educativas de Éxito en la mayor investigación educativa europea: el proyecto de investigación INCLUD-ED. *Estrategias para la inclusión y la cohesión social en Europa desde la educación*¹ (2006-2011). Tal como identifica el proyecto, las Actuaciones Educativas de Éxito (AEE) (Flecha, 2015) son acciones que:



Contribuyen a un mejor aprendizaje y solidaridad entre los participantes



Son universales, ya que tienen elementos comunes que pueden ser aplicados en distintos contextos



Pueden ser transferidos a distintos contextos y niveles de educación y proporcionar resultados similares.

1.1.2. Formas distintas de organizar el aula (mixta, homogénea, inclusiva)

INCLUD-ED (2006-2001) un proyecto Integrado en el VI Programa Marco de la Comisión Europea que tenía como objetivo distinguir qué acciones concretas contribuyen a favorecer el éxito en la educación y la inclusión social, identificó tres formas diferentes de organizar el aula:

a) Mixto

Hay muchos participantes en la misma clase con un solo profesor, los perfiles son diversos –distintas culturas y niveles de aprendizaje- pero está basado en una atención individualizada del profesor al participante, de forma que el profesor difícilmente puede atender a las necesidades de todos. En consecuencia, no todos pueden seguir el ritmo de la clase. Aunque el profesor explique cómo usar una aplicación de un teléfono inteligente, por ejemplo, cuando más se aprende es cuando se practica, pero cuando hay un grupo grande el profesor no puede ir de uno en uno para resolver todas las dudas. Al final, aquellos que aprenden más rápido se aburrirán si el ritmo de la clase es demasiado lento para ellos o los que tienen más dificultades no entenderán la actividad si se va más rápido. Entonces, estos participantes con más dificultades se quedarán atrás y puede que incluso abandonen el curso al no sentirse parte de él. Por lo tanto, este modelo educativo no responde a las necesidades de todos.

¹ El proyecto INCLUD-ED: Estrategias para la inclusión y cohesión social de la educación en Europa (2006-2011), es el proyecto de investigación más grande (en términos de presupuesto), largo y completo en Europa. Es uno de los 10 mejores proyectos seleccionado por la Comisión Europea, el único de Ciencias Sociales y Humanidades.

b) Homogéneo

Al no poder gestionar el modelo mixto, algunos países han estado organizando sus aulas en grupos homogéneos; dividiendo los participantes en clases diferentes en función de su nivel, ofreciendo cursos opcionales también en función de su nivel de aprendizaje o haciendo grupos homogéneos en clase cuando se hacen actividades (divididos en niveles). En algunos casos, puede que estén todos en la misma clase pero aquellos con más dificultades –como los que tienen alguna discapacidad, han sido diagnosticados con algún síndrome o de origen inmigrante- tienen un currículum diferente con expectativas más bajas. Además, se segrega a los participantes en función de su nivel o ritmo de aprendizaje y eso aumenta las diferencias entre ellos, cosa que tiene un efecto negativo en aquellos a los que más les cuesta pero también en los que avanzan más rápido.

c) Inclusión

En el proyecto INCLUD-ED (2006-2011) se identificaron diferentes tipos de educación inclusiva, y todos ellos trabajan con grupos heterogéneos como aspecto clave. Ninguno de los participantes se queda atrás porque, como los participantes en un mismo grupo son diferentes en niveles, ritmos y formas de aprendizaje, todos tienen capacidades diferentes y pueden ayudarse entre ellos para entender las tareas desde diferentes puntos de vista.

Las investigaciones han probado que la presencia de participantes con características diferentes en el aula provoca interacciones que son beneficiosas para un aprendizaje mejor y más rápido para todos (Christou & Molina, 2009). Por lo tanto, lo que caracteriza el modelo inclusivo es que responde a las necesidades de todos los participantes, para que todos lleguen al mismo nivel de conocimiento y con expectativas de máximos.

1.2. ¿QUÉ son los grupos interactivos?

Los grupos interactivos son una forma de organizar el aula; son grupos pequeños en los que los participantes trabajan juntos, con interacciones dialógicas y siguiendo los principios del aprendizaje dialógico². Mediante los grupos interactivos, los participantes multiplican la diversidad de interacciones mientras incrementan la efectividad del tiempo dedicado. Es decir, los grupos interactivos son capaces de generar, en la misma dinámica, aprendizaje acelerado para todos los participantes.



El enfoque intergeneracional durante el curso fue muy útil y exitoso, porque nos hizo sentir como si fuéramos uno. Nos convertimos en una familia. El curso fue muy útil para mí y a la vez fue muy divertido. Comentábamos cualquier aspecto que no estuviera claro con el profesor y con los otros participantes

Participante del curso piloto del digiUP

1.3. ¿CÓMO hacer grupos interactivos?

1.3.1. Antes de la sesión

Los puntos claves a tener en cuenta antes de trabajar con los grupos interactivos son:

a) Hacer grupos heterogéneos

Tenemos que organizar la sesión de forma que los participantes puedan trabajar en grupos heterogéneos; con personas de diferentes culturas, edades y niveles en cada grupo. Cuánta más diversidad haya en un grupo, más diversas serán las interacciones y eso hará que todas las personas del grupo aprendan más que si sólo tuvieran al lado personas con su mismo nivel.

Por lo tanto, para empezar el profesor divide la clase en pequeños grupos heterogéneos de 5-6 personas, aunque el número puede variar en función de los participantes que haya en el aula. Lo más importante es que al menos haya personas de diferentes niveles en cada grupo, en el caso de que no haya diversidad de culturas o edades en un curso en concreto. Una forma de hacerlo cuando se trabaja con ordenadores puede ser poner a dos personas por ordenador para asegurar que interactúan cuando hacen las tareas. Esto es importante en cursos sobre TIC porque suelen haber personas que ya saben cómo usar algunas aplicaciones por su experiencia laboral o personal, pero tienen algunas dudas o no conocen funciones más avanzadas.

“Tengo gente joven y gente mayor y se ayudan unos a los otros. Lo que hay que hacer es encajar estas piezas y esta colaboración, que no está tan lejos y además es fructífera, que estén juntos, que haya un intercambio”.

Profesora del curso ICT

“Distribuir los grupos para que se vayan ayudando entre ellos”

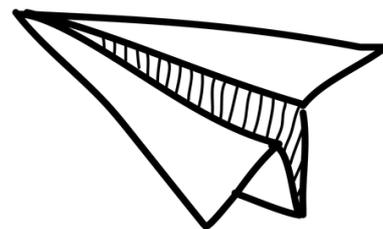
Profesora del curso ICT

Teníamos grupos mixtos en cuanto a grupos de edad y los constantes diálogos fueron muy interesantes.

Voluntario del curso piloto digUP

b) Cómo planificar las sesiones

El profesor prepara las actividades antes de la clase. Entonces, el profesor se encuentra con los voluntarios para explicar las actividades para que puedan ayudar mejor en las interacciones. Es importante que tengan claro cuál es su rol: facilitar interacciones entre los participantes. Es algo que hay que recordarlo de vez en cuando (cuando se explican las actividades antes de clase puede ser conveniente).



1.3.2. Durante la sesión

a) El profesor

Los profesores son responsables de explicar las actividades concretas a desarrollar durante la sesión, conocidas ya por los voluntarios de antemano. Son los que deben resolver dudas cuando los participantes no consigan hacerlo por sí solos, aunque es importante tener presente que primero hay que facilitar la interacción entre los participantes para que ellos reflexionen sobre ella y aprendan el uno del otro, en lugar de centrarse sólo en su propia tarea.

Por lo tanto, uno de los roles del profesor al crear grupos interactivos es ayudar a los participantes a mezclarse en grupos heterogéneos. Se debe explicar a los participantes la relevancia de trabajar con personas de diferentes niveles y con distintas competencias, perfiles, conocimientos, culturas, etc. y cómo mejorar el aprendizaje para todos. De esta forma, cuando las sesiones continúan funcionando en grupos interactivos, irá siendo más y más natural para los participantes pedir ayuda, explicarse las dudas y mezclarse en los grupos de forma natural cuando no sepan hacer algo.

Es importante asegurar que los participantes se expliquen las dudas para que realmente entiendan las actividades y el porqué de lo que están haciendo. Si todos hacen lo mismo que la persona que normalmente lo hace bien pero sin entender el por qué, no aprenderán cómo usar un ordenador, un móvil inteligente o Internet porque cuando estén solos no sabrán cómo hacerlo.



Los que dan clases dan la información y ellos lo hacen en grupos. Como profesor vas de grupo en grupo si tienen dudas o para ver si lo hacen bien.

Profesor del curso de
TIC'S

b) Los voluntarios

Los voluntarios son coordinadores de interacciones y están en el aula para asegurar que la diversidad en el aula se organiza de forma que todos lleguen al mismo nivel de conocimiento; haciendo preguntas intencionadas para favorecer la reflexión y que todos puedan intervenir, por ejemplo. **No actúan como profesores**, ya que no explican contenido ni corrigen actividades. Por lo tanto, **no es necesario que tengan un conocimiento específico sobre competencias digitales** para participar en las clases. Lo que hacen es interactuar con los participantes individualmente y en grupo, e informar al profesor sobre el progreso de la tarea y aquello que hayan observado.

Es importante contar con un voluntario en cada grupo porque es el responsable de asegurar que se den interacciones realmente dialógicas y, además, pueden tener formas de ayudar diferentes a las del profesor. En el caso de que no se hayan podido conseguir voluntarios, de forma puntual, el profesor es el que tiene que asegurar que cada grupo se autogestione como personas adultas para que se produzcan estas interacciones.

¿QUIEN puede ser voluntario?



Personas de la comunidad



Miembros de la familias de los participantes



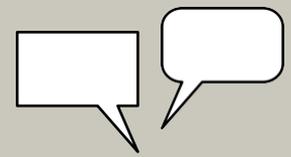
Estudiantes de la universidad



Antiguos participants.



Es importante asegurar que los participantes manifiesten sus dudas y se ayuden unos a otros a entender las actividades y por qué las hacen de cierta forma. Si todos actúan de la misma forma que una persona que usualmente lo hace bien pero sin entender realmente el porqué, no aprenderán a utilizar un ordenador, un móvil o a navegar por internet, ya que cuando se encuentren solos, no sabrán cómo hacerlo.



‘En un principio yo era, como que... me costaba mucho admitir el tema este, la forma de trabajar ¿No? Porque al ser voluntaria y tener esta vocación de siempre [ayudar]. Entonces me ha costado mucho el poder ir echándome para atrás, y en un principio a veces he estado un poco molesta, siendo sincera, porque yo pensaba: “Pero entonces, ¿Para qué necesitan a los voluntarios?” Y en no sé qué momento me cambió el chip y me di cuenta de lo realmente... que es efectivo, esta manera de colaborar entre todos”.

Voluntaria del Curso Piloto del digiUP

c) Los participantes

Los participantes deberían saber de antemano que tienen que trabajar juntos cuando hacen una actividad o, si empiezan a hacerla individualmente, el primero que termine debe ayudar al resto. Todos tienen que compartir sus reflexiones y conclusiones para asegurar que todos entienden esa tarea y nadie se queda atrás.

Ejemplo práctico:

Un profesor, en el curso que da sobre teléfonos inteligentes, dedica la primera clase a explicar cómo funcionan los grupos interactivos para que los participantes entiendan la importancia de trabajar juntos y en grupos heterogéneos y diversos. Al estar acostumbrados a que el profesor se lo explique todo, puede que no sea para los participantes fácil y se tarde un tiempo a que se habitúen, pero este profesor dice que si dedica tiempo en la primera clase a explicarlo después vuelven con menos miedos y más disposición para trabajar juntos y en grupo.

Profesor de iniciación a los teléfonos inteligentes.

1.3.3. Después de clase

Después de la clase, lo ideal es que el profesor se pueda reunir con las personas voluntarias para compartir impresiones sobre el desarrollo de la clase, ya que pueden haber observado más detalles al tener la función específica de facilitar las interacciones en cada grupo.

I.3.4. El rol del profesor/a, de los/las voluntarias y de los/las participantes

El rol del profesor

- Planea la clase
- Coordina los voluntarios
- Coordinar las actividades que se desarrollan en la clase
- Interactúa con los participantes
- Facilita las interacciones
- Asegura el diálogo igualitario y la participación de todos en la clase
- Estimula la cooperación entre participantes
- Facilitar una tutorización mutua entre iguales
- Corrige las actividades con los participantes
- Resuelve dudas cuando los participantes no pueden hacerlo por sí solos
- Dinamiza la autoevaluación de los participantes al empezar y terminar el curso

El rol de los voluntarios

- Interactúan con los participantes
- Facilita las interacciones entre los participantes asegurando que todos:
 - Entiendan la actividad
 - Se ayuden entre ellos
 - Acaben la actividad
 - Participen de forma igualitaria
- Animar a los participantes de distintos perfiles y niveles de aprendizaje a contribuir con sus puntos propios de puntos de vista.
- Informan al profesor del progreso que han observado en la clase.

El rol de los/las participantes

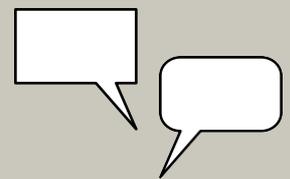
- Trabajan juntos en grupos heterogéneos para resolver las actividades que ha dado por el profesor.
- Aseguran que todos los componentes del grupo hayan entendido la tarea y, si no es así, se ayudan para resolver el problema.
- Participan de forma igualitaria
- Ayudan a otros grupos cuando hayan terminado su propia tarea para que todos puedan terminar sus tareas y entenderlas.
- Autoevalúan sus propias competencias digitales al empezar y terminar el curso.

I.3.5. Las actividades

Las actividades suelen durar entre 15-20 minutos. Hay dos opciones: preparar actividades diferentes para cada grupo y que vayan rotando de una actividad a otra o que todos los grupos hagan lo mismo, al mismo tiempo. Lo que hay que asegurar en ambos casos es que todos los grupos hayan trabajado todas tareas al final de la clase, porque es la forma de asegurar que todos lleguen a trabajar el mismo contenido. Estas actividades se deberían organizar para empezar con aquello que es más fácil, para coger confianza y gradualmente ir subiendo de dificultad.

Ejemplo práctico:

En clases sobre teléfonos inteligentes, una opción puede ser pedirles que realicen una llamada telefónica al profesor o a otra persona primero, porque es una tarea fácil de conseguir y así cogen confianza para aprender más. A medida que la dificultad incrementa, el profesor también puede apreciar quién tiene conocimientos más avanzados en el uso de móviles inteligentes para organizar los grupos teniéndolo en cuenta, de forma que se dividan para que haya miembros con diferentes niveles de conocimiento.



Como se explica más a fondo en esta guía (capítulo 2), debería haber una evaluación inicial al empezar el curso para que los participantes puedan autoevaluar sus competencias digitales iniciales, con la ayuda del profesor. El objetivo de las actividades que se harán después en clase debe estar basado en los acuerdos que se tomen después de esta evaluación inicial. Es importante que aquello que han acordado el profesor y los participantes se vea reflejado en el desarrollo del curso.



a) Actividad 1

El objetivo de la actividad es trabajar las competencias de **Procesar la Información y Creación de Contenido**.

- Antes de clase el profesor crea un blog sobre culturas del mundo
- Al empezar la clase, el profesor introduce y explica una herramienta nueva al grupo: el blog.
- Se divide la clase en grupos heterogéneos, por ejemplo, pueden ser dos personas por ordenador.
- Cada grupo hace una entrada en el blog que el profesor ha creado, explicando algo que ellos quieran compartir sobre sus culturas, países o ciudades (puede ser un plato de comida, alguna tradición, etc.).
 - Al ir de grupo en grupo, el profesor anima a los participantes a que añadan imágenes o vídeos a la entrada.
 - Los voluntarios aseguran que todos contribuyan a la creación de contenido en la entrada.
- Todos los grupos escriben un comentario en cada una de las entradas de los otros grupos.
- Todos los grupos presentan su entrada al resto de la clase, para que todos puedan hacer preguntas y debatir.
- Todos juntos comparten qué han aprendido, qué dudas les quedan y se hace un debate sobre qué otras plataformas para compartir opiniones hay (cómo los fórums) con el soporte del profesor.

b) Actividad 2:

El objetivo de la actividad es trabajar la competencia de creación de Contenido mediante el Photoshop:

- Al empezar, el profesor dice a los participantes que los nuevos se junten con los que ya han venido alguna vez.
- El profesor les recuerda que sobre todo pregunten, que no les de miedo.
- El profesor explica cómo corregir una fotografía y cómo cambiar el color
 - Se empieza por lo sencillo y a medida que la clase va avanzando se va profundizando más.
- Después de explicar, los participantes que están sentados por parejas para que tengan un ordenador cada dos personas practican lo que el profesor ha explicado.
 - A veces necesitan que el profesor les pregunte para incentivar que el compañero de al lado les ayude a entender la actividad.
- Al final de la clase el profesor les pide que piensen sobre lo que se ha trabajado y expongan las dudas que tienen en la sesión siguiente, para resolverlas entre todos.

1.3.6. La importancia de las interacciones

Interacciones dialógicas v/s interacciones de poder: No todas las interacciones facilitan un aprendizaje realmente dialógico. Si los participantes están haciendo una actividad y ponen una respuesta sólo porque el líder del grupo lo dice y no porque todos están de acuerdo y lo entienden, esta es una interacción de poder.

En este caso, el profesor o voluntario preguntaría a los otros miembros del grupo qué piensan o si lo harían de otra forma, y así facilita que todos contribuyan a la resolución de la actividad. Así, las decisiones se basarán en la validez de los argumentos aportados y no en la posición de la persona que los dice. Estas son las interacciones que llamamos dialógicas, y son las que se ha comprobado que ofrecen mejores resultados (Aubert et al., 2013)

La diversidad de interacciones en el aula es también lo que hará que todos los participantes lleguen a un mejor conocimiento, y más rápido. Por eso es importante la participación de la comunidad; voluntarios que igual que los participantes tienen diferentes perfiles.



“Cuando tú sabes más y le enseñas a otro, reafirmas tus conocimientos. Todo queda mucho más seguro”

Participante de un curso ICT



Algunas estrategias para facilitar las interacciones:

1. Estrategias generales

Ejemplos:

- Decir cuántos miembros van a tener los grupos antes de la clase, dependiendo del número de participantes y de la actividad que se va a hacer.
- No empezar hasta asegurar que todos lo han entendido.

2. Estrategias para entender la actividad

Ejemplos:

- Darles información relacionada con la actividad la clase anterior para que lo puedan leer en casa, de forma que ya sepan algo sobre lo que se va a hacer.

3. Estrategias para ayudarse a realizar la actividad

Ejemplos:

- "¿Estáis de acuerdo?"
- "¿Lo harías de forma diferente?"
- Recordarles que el mejor examen es cuando somos capaces de explicar lo que hemos aprendido a otra persona, más que haciendo test.

4. Ayudarles a organizarse si ni lo cosigen solos

Ejemplos:

- Preguntar al grupo quién va a tomar notas.

5. Estrategias para acabar la actividad

Ejemplos:

- "Intentemos terminar todo este ejercicio antes de cambiar de actividad"

6. Estrategias para ayudar a quien no participa o cuando alguien interviene demasiado

Ejemplos:

- Preguntar específicamente a las personas que no dicen nada, que compartan lo que piensan con el grupo.
- Intentar que no se formen diálogos paralelos (sólo entre dos personas).

7. Estrategias para corregir

Ejemplos:

- "Al terminar mirad a ver como lo tenéis (con solucionarlo)"
- "Vamos a corregir juntos (si lo han hecho individual)"
- "Compara con el de al lado"

8. Estrategias para cuando hay grandes dificultades.

Ejemplos:

- Empezar con algo fácil que todos puedan hacer para ganar confianza.

9. Favorecer la reflexión y la argumentación

Ejemplos:

- "¿Quién tiene un resultado diferente? ¿lo podéis compartir?"
- "¿Por qué lo habéis hecho así?"
- "¿Cómo se lo explicarías a tus compañeros que no lo han entendido?"

10. Dar respuesta a las propuestas del alumnado

Ejemplos:

- "¡Qué pregunta tan interesante! Nos ha ayudado a todos a entenderlo mejor."
- "Lo estás explicando muy bien."
- "Los grupos están funcionando muy bien hoy, os estáis ayudando mucho"

11. Cuando hay diferentes culturas fomentar aparezcan elementos de su cultura o resaltar cuando aparecen

Ejemplos:

- "¿Cómo decís vosotros esto? ¿Lo hacéis de forma diferente? Tal vez nos puede servir a todos."
- "¿Lo aprendisteis así en vuestra escuela?"

1.3.7. Aprendizaje dialógico

Los siete **Principios del Aprendizaje Dialógico** (Flecha, 2000) son la base de los grupos interactivos y hay que tenerlos siempre presentes:

DIÁLOGO IGUALITARIO

Los participantes, profesores y voluntarios deben ser considerados como iguales en el aula; el diálogo igualitario asegura que **sus contribuciones se valoran en función del contenido de los argumentos y su validez, y no dependiendo de quién haga la aportación.**

Por lo tanto, partimos de una relación dialógica entre participantes, profesor y voluntarios en el aula. El profesor ya no es el único que puede compartir información y conocimiento sobre el contenido que se trabaja, sino que los compañeros y los voluntarios también son un recurso esencial y muy valioso. Esta forma de hacer clase promueve la creación de conocimiento basado en una intersubjetividad entre todos los agentes educativos. Es decir, el conocimiento se crea entre todos, y todos tenemos algo que aportar.

Por ejemplo, al principio de un curso se deben exponer las cinco competencias TIC clave marcadas por la Unión Europea³; procesamiento de la información, creación de contenido, seguridad y resolución de problemas). Entonces se acuerdan entre todos los contenidos que se van a trabajar, asegurando que todos pueden dar su opinión. De esta forma, aunque hay un programa que se comparte entre los profesores y voluntarios antes de empezar el curso, se tienen también en cuenta las voces de todos los participantes.



! ! Quiero ayudar a mis hijos y a mi madre a ser más competentes digitalmente. Sé que esto será útil para ellos. Mi hermana está en Alemania y hablo con ella por Skype pero mi madre no puede.

Participante del curso de TIC'S

³Para más detalles, ir a la sección 2

INTELIGENCIA CULTURAL

Todas las personas tenemos diferentes inteligencias y aprendemos de forma diferente.

Al estar centrado en un enfoque intergeneracional, también se pone valor precisamente en las diferentes inteligencias de personas mayores y jóvenes. Todos podemos contribuir en la creación de conocimiento, tanto si hemos tenido una educación académica o no (Habermas, 1984), porque los participantes adultos han adquirido habilidades a partir de sus propias experiencias, las cuales son transferibles al contexto académico siempre que se garanticen las condiciones adecuada.

Por ejemplo, hay personas que debido a su trabajo han tenido que usar el correo electrónico muy a menudo, así que pueden ayudar a otros que lo desconocen. Pueden crear una cuenta de email juntos y, una vez hecho, aparte de revisar lo que algunos ya conocían descubren juntos las funciones que ninguno de ellos había usado antes. Otros puede que conozcan más la hoja de cálculo porque también lo han necesitado en sus trabajos, y pueden aportar al grupo aquello que saben. Esto ayuda porque el profesor a veces explica con un lenguaje técnico, y cuando entre ellos se lo explican con sus propias palabras y trabajan juntos ayuda a todos a entender mejor los conceptos. De esta forma, la inteligencia cultural del grupo se convierte en un recurso para que todos aprendan competencias digitales mejor y más rápido.

TRANSFORMACIÓN

Las personas mayores y jóvenes en situación de desventaja social transforman sus situaciones, convirtiéndose en ciudadanos activos y superando ellos mismos la exclusión social, ocupacional y educativa. Esto sucede porque una educación basada en el aprendizaje dialógico transforma las relaciones entre las personas y con su entorno. Cuando los participantes son los que crean conocimiento y cultura, esto también transforma cómo interactúan con su entorno familiar, personal y laboral.

! ! Cuando empecé a venir más, empecé a coger confianza y ya me sentí un poco más liberada de mi miedo, y aprendí pues... a parte de informática aprendí muchas cosas más: a valorar la amistad, a valorar el poder decirle a mi compañera 'Esto no lo sé, ayúdame'.

Participante del Curso Piloto digiUP.

Un ejemplo de cómo la mejora de las competencias TIC transforma la vida de los participantes es el caso de un participante que se apuntó a un curso de alfabetización y usó la aplicación de mensajería instantánea para teléfonos inteligentes WhatsApp para practicar y aprender el alfabeto. Otro participante que también está aprendiendo a leer y escribir utiliza los mensajes de voz de WhatsApp para comunicarse más fácilmente, en lugar de escribir mensajes. Personas gitanas de Bulgaria también dijeron que sería útil para ellos aprender cómo usar Skype, para comunicarse con personas de su familia que viven lejos.

Diálogo entre voluntarios y participantes del Curso Piloto en España:

Voluntario 1: Además hay otra cosa que yo me he fijado cuando dabais las clases es que al principio os teníamos que decir: “Ayuda”, “Échale una mano a Carmen o a Santín”. Y llega un momento en el que ya no tienes que decirlo, que parece que [los voluntarios] estamos allí de sobras, porque luego ya... cuando empieza y la Carmen lo ve: “No, no Santín, aquí no le des, haz esto o haz lo otro, o pon bien lo otro, te habrás equivocado en un punto”. Que al principio os teníamos que empujar, ahora ya sois vosotros los que...

Voluntario 2: Sí porque... claro, el que sabía un poquito más es como: “Yo bastante tengo con lo que sé, como para explicarlo” ¿No? Era como “déjame que...”

Participante 1: Sí, “que me estoy liando yo”.

Voluntario 1: Y luego, a medida que se van creando estos lazos de compañerismo y tal, entonces esto sale de una manera espontánea, no hay que decirlo. Cuando uno aprende algo lo explica, cuando uno ha llegado a un sitio de alguna manera también lo explica... Entonces no hace falta ya el pedirlo como en plan, “Échale una mano”.

APRENDIZAJE INSTRUMENTAL

El aprendizaje dialógico es aquel que incluye los contenidos y habilidades escolares y también instrumentos como el diálogo y la reflexión. Al aplicar esta metodología los participantes van a aprender competencias digitales basadas en el *Currículo digital europeo EUROPASS*. Además, si hay diálogo y una reflexión crítica, los participantes desarrollarán habilidades para procesar y seleccionar la información –algo clave para dos de las competencias del currículo europeo: Procesamiento de la Información y Resolución de Problemas. El rol del profesor también es asegurar que siempre se tengan expectativas de máximos sobre las posibilidades de aprender.

Aprendí muchas cosas útiles durante el curso. Aprendí cómo trabajar con el ordenador. Cómo hacer un perfil en Facebook y cómo crear mi e-mail. Conocí muchas personas interesantes, que me ayudaron a superar mis miedos. Los participantes eran niños y sus padres. Todos trabajábamos en parejas y en grupos. Fue muy emocionante. El profesional y los voluntarios nos ayudaban mucho y eran buenos expertos”.

Participante del Curso Piloto del digiUP

Tengo algunas competencias digitales pero quiero saber más para ser más creativo en mi trabajo. Será más fácil completar mis tareas diarias y más útil para mis estudiantes.

Participante de un curso de TIC.

CREACIÓN DE SENTIDO

Significa respetar las individualidades de los participantes y promover un aprendizaje que parta de sus propias demandas y necesidades, que los implica de forma activa mediante el trabajo conjunto, de forma que aprenden más y aquello que hacen cobra sentido. El aprendizaje dialógico es una de las mejores formas de superar la pérdida de sentido propia de la modernidad tradicional. Si los profesores y los participantes evalúan las competencias digitales conjuntamente de forma dialogada, pueden decidir juntos qué es importante para ellos aprender y esto fomentará que lo que se trabaje en el aula tenga sentido para ellos.

SOLIDARIDAD

Necesitamos una educación dialógica que incluya la participación de los participantes en el aula porque, en este contexto de dialogo igualitario, se facilita el desarrollo de actitudes solidarias. A medida que los participantes se habitúan a trabajar juntos y ayudarse entre ellos, gradualmente ellos mismos serán más solidarios con sus compañeros y con su entorno, asegurando mejores resultados sobre el aprendizaje de las competencias digitales al resolver las dificultades juntos.



Es muy importante el compañerismo. Una sabe más, ayuda a la otra. Te vas a gusto y te vas contenta. Y con ganas de volver, y cuando uno vuelve, aprende.

Participante del curso de TIC

IGUALDAD DE DIFERENCIAS

El aprendizaje dialógico parte de la diversidad como una riqueza para conseguir mejorar el conocimiento de todos. Si una persona por su cultura o edad está menos familiarizada con algunas habilidades o competencias, no por eso se rebajarán las expectativas sobre lo que puede aprender, sino que se trabajará y se darán los soportes necesarios para mejorar su aprendizaje de las competencias digitales, igual que sus compañeros.



Para nosotros fue importante no tener que preocuparnos o sentirnos avergonzados de no hablar el idioma muy bien. Estábamos todos en la misma situación y nos podíamos ayudar entre nosotros. Podíamos preguntar cuando quisiéramos.

Participante del Curso Piloto digiUP

CAPÍTULO 2

2.1. Competencias digitales

El proyecto está orientado a trabajar las cinco áreas de las competencias TIC marcadas por el currículum digital europeo EUROPASS:

- **Tratamiento de la información:** Capacidad de usar estrategias de búsqueda para encontrar información viable, canales/fuentes web para estar al día de temas de interés, evaluar la información críticamente, guardar información en distintos formatos y usar los servicios de almacenamiento en la nube.
- **Comunicación:** Capacidad de usar aplicaciones de comunicación online, crear y gestionar contenidos con herramientas de colaboración, usar servicios online, etc.
- **Creación de contenido:** Capacidad de usar aplicaciones de comunicación online, crear y gestionar contenidos con herramientas de colaboración, usar servicios online, etc.
- **Seguridad:** Capacidad de proteger dispositivos electrónicos, revisar la seguridad de los sistemas y aplicaciones, reaccionar si un dispositivo se infecta con un virus, confeccionar cortafuegos, aplicar filtros para evitar el spam del correo, etc.
- **Resolución de problemas:** Capacidad de escoger la herramienta informática, dispositivo electrónico, aplicación, software o servicio correcto para resolver problemas no técnicos, actualizar las propias competencias digitales, etc.

Más información en:

<http://europass.cedefop.europa.eu/resources/digital-competences>



	Basic User	Independent user	Proficient user
Information processing	<ul style="list-style-type: none"> I can look for information online using a search engine. I know not all online information is reliable. I can save or store files or content (e.g. text, pictures, music, videos, web pages) and retrieve them once saved or stored. 	<ul style="list-style-type: none"> I can use different search strategies to find information. I use some filters when searching (e.g. searching only images, videos, maps). I compare different sources to assess the reliability of the information I find. I classify the information in a methodical way using files and folders to locate these easier (in backups of information or files I have stored). 	<ul style="list-style-type: none"> I can use advanced search strategies (e.g. using search operators) to find specific information on the internet. I can use web feeds (like RSS) to be updated with content I am interested in. I can assess the validity and credibility of information using a range of criteria. I am aware of how advances in information search, storage and retrieval can save information (backups on the internet in different formats. I can use cloud information storage services).
Communication	<ul style="list-style-type: none"> I can communicate with others using mobile phone, video conferencing (e.g. Skype), email or chat, using text messages (e.g. voice messaging, SMS, text and receive e-mails, text messages). I can share files and content using online tools. I know how to use digital technologies to interact with services (e.g. governments, banks, hospitals). I am aware of social networking sites and online collaboration tools. I am aware that when using digital tools, certain communication rules apply (e.g. when connecting, sharing personal information). 	<ul style="list-style-type: none"> I can use advanced features of several communication tools (e.g. using Voice over IP and instant messaging). I can use collaboration tools and contribute to e.g. shared documents/files whenever able (see created). I can use some features of online services (e.g. public services, e-banking, online shopping). I pass on or share knowledge with others online (e.g. through social networking tools or online communities). I am aware of and use the rules of online communication ("netiquette") whenever I use an online communication tool. 	<ul style="list-style-type: none"> I actively use a wide range of communication tools (e-mail, chat, SMS, instant messaging, blogs, microblogs, social networks) for online communication. I can create and manage content with collaboration tools (e.g. electronic spreadsheets), management systems, online proofing, online translation, etc. I actively participate in online spaces and use several online services (e.g. public services, e-banking, online shopping). I can use advanced features of communication tools (e.g. video conferencing, data sharing, application sharing).
Content creation	<ul style="list-style-type: none"> I can produce simple digital content (e.g. text, tables, images, audio files) in at least one format using digital tools. I can make basic settings to content produced by others. I know that content can be covered by copyright. I can easily and readily create functions and settings of software and applications that I use (e.g. change default settings). 	<ul style="list-style-type: none"> I can produce or modify complex digital content in different formats (e.g. text, tables, images, audio files). I can use technologies for creating web pages or blogs using templates (e.g. Wordpress). I can apply basic formatting (e.g. insert footnotes, charts, tables) to the content of others I have produced. I know how to reference and reuse content covered by copyright. I know the basics of new programming language. 	<ul style="list-style-type: none"> I can produce or modify complex, multimedia content in different formats, using a variety of digital platforms, tools and environments. I can create a website using a programming language. I can use advanced formatting functions of different tools (e.g. text merge, merging documents of different formats, using advanced formats, macros). I know how to apply licenses and copyrights. I can use several programming languages. I know how to design, create and modify databases with a computer tool.
Safety	<ul style="list-style-type: none"> I can take basic steps to protect my devices (e.g. using anti-virus and password). I know that not all online information is reliable. I can assess that my production (username and password) can be stolen. I know I should not reveal private information online. I know that using digital technology has relevance on my health. I take basic measures to save energy. 	<ul style="list-style-type: none"> I have installed security programmes on the devices that I use to access the internet (e.g. antivirus, firewall). I run these programmes on a regular basis and update them as required. I use different passwords to access equipment, devices and digital services and update them as a periodic basis. I can identify the websites or e-mail messages which might be used to scam, or identify a phishing e-mail. I can know my online digital identity and keep track of my digital footprint. I understand the health risks associated with the use of digital technology (e.g. ergonomics, risk of addiction). I understand the positive and negative impact of technology on the environment. 	<ul style="list-style-type: none"> I regularly check the security configuration and systems of my device and/or of the applications I use. I know how to react if my computer is infected by a virus. I can configure or modify the firewall and security settings of my digital devices. I know how to encrypt e-mails or files. I can apply files to learn to make. To avoid health problems (physical and psychological), I make reasonable use of digital technology (e.g. ergonomics, risk of addiction). I have an informed stance on the impact of digital technologies on everyday life, online consumption, and the environment.
Problem solving	<ul style="list-style-type: none"> I can find support and assistance when a technical problem occurs or when using a new device, program or application. I know how to solve some routine problems (e.g. close program, re-start application, re-set mobile phone program, check internet connection). I know that digital tools can help me in solving problems. I am also aware that the digital tools I need to solve a problem. When confronted with a technological or non-technological problem, I can use the digital tools I need to solve it. I am aware that I need to update my digital skills regularly. 	<ul style="list-style-type: none"> I can solve most of the more frequent problems that arise when using digital technologies. I can use digital technologies to solve non-technical problems. I can select a digital tool that suits my needs and assess its effectiveness. I can solve technological problems by exploring the settings and options of programmes or tools. I regularly update my digital skills. I am aware of my limits and try to fill my gaps. 	<ul style="list-style-type: none"> I can solve almost all problems that arise when using digital technology. I can choose the right tool, think, application, software or service to solve non-technical problems. I can assess the new technological developments. I understand how new tools work. I regularly update my digital skills.

Algunos ejemplos de las actividades para desarrollar las cinco competencias digitales:

Tabla 2. Ejemplos de las actividades para trabajar las cinco competencias del currículum EUROPASS.

Competencia	Actividades propuestas
<p data-bbox="92 405 639 443">1. Procesamiento de la información</p>	<p data-bbox="791 405 1497 506">Investigar sobre los países/ciudades de los participantes usando la búsqueda de Internet.</p> <p data-bbox="791 573 1497 797">Visitar Museos del mundo online, aprendiendo sobre artistas y obras de arte usando diferentes páginas web y contrastando la información.</p> <p data-bbox="791 819 1497 1167">En la clase de internet inicial, los participantes aprenden cómo crear una cuenta de correo electrónico y las posibilidades que el correo electrónico les da para guardar información en la nube, por ejemplo en Gmail –drive o Hotmail – onedrive.</p> <p data-bbox="791 1189 1497 1290">Aprender cómo guardar y compartir información usando Dropbox.</p>
<p data-bbox="92 1335 352 1373">2. Comunicación</p>	<p data-bbox="791 1335 1497 1525">Aprender cómo usar los servicios públicos online. Los participantes pueden pedir cita al médico y acceder a servicios sociales, además de a eventos de entidades.</p> <p data-bbox="791 1581 1497 1827">Al mismo tiempo que los participantes aprenden sobre las redes sociales, es importante aprender las herramientas de comunicación disponibles como chats, llamadas de vídeo, etc.</p> <p data-bbox="791 1883 1497 2152">Cuando se tiene un grupo, un buen ejercicio es identificar las diferencias entre los diferentes sistemas operativos y comparar las funciones que la misma aplicación puede tener en IOS o Android, por ejemplo.</p>

3. Creación de contenido

Crear arte utilizando un programa de tratamiento de imagen.

Crear un blog en cada país socio y compartir ideas e informaciones sobre el proyecto.

4. Seguridad

Una actividad interesante puede ser buscar en el navegador el nombre de los participantes para ver la información personal que está en la red de trabajo de forma pública. Empezando con este ejercicio, el grupo puede debatir y aprender sobre la seguridad en Internet.

5. Resolución de problemas

No saber mecanografía es uno de los problemas que normalmente tienen las personas participantes. Una de las soluciones es buscar por el aplicativo MECANET⁴ para aprender cómo funciona el teclado y aprender a teclear más fácilmente.

2.2. Evaluación de las COMPETENCIAS TIC según el marco Europeo

El objetivo de la evaluación es que se genere un proceso de reflexión en el que los mismos participantes puedan evaluar su proceso durante el curso, con devolución de lo que han observado el profesor y los voluntarios en base a las cinco competencias digitales del marco europeo EUROPASS. Así, se pretende romper con el círculo que se genera cuando no se cuenta con la participación de los participantes en este momento clave, cosa que genera una pérdida de sentido. Si las personas ven también que las aportaciones para mejorar los cursos se toman realmente en cuenta, y que en todo el proceso tienen un papel activo, se genera un círculo transformador que promueve la autoestima y la creación de sentido.

Por lo tanto, la evaluación se enfoca en dos sentidos:

- a) **Evaluación del grupo y el funcionamiento de las sesiones.** Consiste en valorar y proponer mejoras de las actividades y el curso realizado. Debe ser una evaluación dialogada, en la que el profesor y los voluntarios fomenten la participación de forma que los protagonistas sean los mismos participantes. Para ello, debe haber unos espacios concretos designados para que el grupo pueda valorar el desarrollo del curso, y el profesor debe aprovechar este momento para recoger las propuestas y así mejorar las actividades.

⁴ MECANET: <https://mecanet.uptodown.com/windows>

b) **Evaluación del participante y su proceso de aprendizaje.** En el espacio designado para hacer la evaluación del curso, también es un buen momento para que cada participante pueda autoevaluar su propio progreso. De esta forma, podrá reflexionar sobre aquello que ha conseguido y fijarse nuevos objetivos. Un punto de partida para cada curso es decidir qué competencias digitales son importantes para el grupo. Esto ha de ser un acuerdo basado en las necesidades y expectativas de los participantes y el apoyo del profesor.

A) Evaluación Inicial

Las cinco competencias digitales del currículo EUROPASS dividen a los participantes en tres categorías: **usuarios básicos, usuarios independientes y usuarios competentes.** Sin embargo, la evaluación inicial no debería ser hecha sólo por el profesor. Para evaluar el punto de partida del nivel de las competencias digitales de los participantes, el profesor y el voluntario tienen que apoyar a los participantes para llevar a cabo una autoevaluación utilizando la tabla propuesta por EUROPASS.

Esta **autoevaluación** debe estar guiada por los principios del aprendizaje dialógico, dando a los participantes la oportunidad de discutir y llegar a un acuerdo sobre el nivel que creen que mejor representa sus competencias digitales. Además, para ayudar en el proceso, es importante que el profesor apoye al grupo simplificando conceptos que puedan ser confusos, y usar ejemplos concretos para cada competencia y nivel. Ellos también pueden animar a los participantes a dar ejemplos que puedan entender. Una vez que el grupo está de acuerdo en la competencia para desarrollar ya se pueden explicar las actividades para aprender dichas competencias.

Experiencias prácticas:

Participantes y profesores de cursos de TIC de Bulgaria, España y Alemania apreciaron que si el significado de las diferentes competencias no es explicado con ejemplos prácticos, los participantes no entienden qué significan y valoran sus propias competencias digitales por debajo del nivel que realmente tienen.

Esto ayudará a los participantes a decidir mejor su nivel real de conocimiento aclarando los conceptos difíciles que podrían confundirlos, también evitando que aquellas que tengan menos competencias de alfabetización tengan que leer solas la tabla de evaluación inicial y animando el diálogo entre participantes.



B)Evaluación final y del proceso.

La evaluación de las competencias adquiridas por los participantes necesita de un proceso dialógico. Esto se puede hacer, por ejemplo, haciendo que los participantes presenten lo que han aprendido al grupo, obteniendo un feedback de los compañeros y del profesor. También se puede hacer en pequeños grupos, discutiendo las competencias adquiridas y haciendo una lluvia de ideas de futuras mejoras posibles, otros cursos a realizar u otras áreas para continuar aprendiendo.

Ejemplos de experiencias prácticas sobre cómo evaluar:

- Que los participantes usen pizarras digitales para exponer su trabajo a la clase. El grupo realiza preguntas y da opiniones generando un rico diálogo donde cada uno aprende.
- Tener una reunión de evaluación al final del curso para valorar el punto fuerte de la clase y aquellos que necesiten ser mejorados. Esto es oral y todos los participantes son animados a expresar sus opiniones. Un cuestionario anónimo podría ser repartido a los participantes para que expresen su opinión.
- Usar las instrucciones que se hayan usado para hacer una tarea de clase como guía para determinar si los participantes han completado la labor satisfactoriamente. Esto es una oportunidad para ver aspectos que han sido olvidados o necesitan revisarse y los participantes tienen la ocasión de hacerlo bien. Esta actividad también permite a los participantes compartir sus habilidades con otros y coger confianza en aquello que sí saben hacer mientras que otros reciben la ayuda que necesitan.

Conversación entre un participante y voluntarios del Curso Piloto digiUP sobre la importancia del diálogo y el feedback constante entre participantes, voluntarios y profesores durante el curso:

Voluntario 1: ‘Motivación, para que la gente no deje las clases, hay gente que se rinde y deja la clase. Creemos que es por inseguridad, por miedo... de que no saben salirse de ese tema.’

Participante: ‘Sí, más motivación. Sería muy importante hacer encuestas, ¿No? Cómo se sienten, por ejemplo en cuanto llegan... dos o tres días, cómo se sienten en la clase... preguntarles realmente, porque... yo me he dado cuenta que hay mucha gente que lo deja ¿No?’

Voluntario 2: ‘Sí, ¿Os acordáis que cuando empezasteis no entendíais tanta información, y hubo un día que se os preguntó y todos estuvisteis de acuerdo en decir: “Que se vaya un poquito más despacio”? Y en el momento que vosotros tuvisteis la opción de decir, “Queremos que se vaya un poco más despacio”, empezasteis a entender mejor y se empezó a trabajar mejor. Esos espacios yo creo que estaría bien incorporarlos... dos o tres días de clase, parar un momento y “¿Qué os parece?” “¿Cómo vamos?” “No, vamos muy rápido o vamos muy lentos”. Entonces se va acoplando la clase al ritmo.’

Los profesores y voluntarios del curso se encuentran para hacer una evaluación del curso y de los participantes, en función de la asistencia y las actividades realizadas en las sesiones. De esta evaluación se tiene que hacer un retorno al participante en el momento de la autoevaluación.

La tabla de EUROPASS de las cinco competencias digitales debería ser discutida con los participantes al final del curso, con los mismos ejemplos prácticos usados en la evaluación inicial. Ellos autoevalúan su nivel una vez más, lo que es una forma de apreciar las mejoras y, además, los profesores tendrán una herramienta para comparar el nivel inicial del grupo y así ver qué ha de ser mejorado o cambiado, además de qué debería mantenerse porque ha obtenido buenos resultados.

Evaluación inicial	Evaluación del proceso	Evaluación final
<ul style="list-style-type: none">● Autoevaluación dialógica del nivel inicial sobre competencias digitales de los participantes con apoyo del profesor.● El profesor da ejemplos prácticos de posibles actividades para trabajar cada una de las 5 competencias.● Los participantes y el profesor acuerdan qué competencias son importantes aprender para ellos.	<ul style="list-style-type: none">● Los grupos pueden presentar a los compañeros lo que han aprendido después de hacer las actividades.● El voluntario comparte lo que ha observado con el profesor al final de la sesión.● Evaluación del grupo y el funcionamiento de las sesiones.	<ul style="list-style-type: none">● Autoevaluación sobre las competencias digitales de los participantes con apoyo del profesor.● Compartir la evaluación del curso y de los participantes entre los profesores y voluntarios.● Evaluación del grupo y el funcionamiento de las sesiones.



SOBRE EL PROYECTO digiUP

Este documento es una guía para profesores, voluntarios y entidades para la aplicación de grupos interactivos en cursos de Tecnología de la Información y de la Comunicación (TIC), para que así puedan mejorar las competencias digitales de sus participantes

Esta guía se ha elaborado en el marco del proyecto europeo digiUP: grupos interactivos para la inclusión digital a través del diálogo intergeneracional, un proyecto financiado por el programa de la Comisión Europea Erasmus+, en la que han participado entidades de 4 países europeos: Alemania, Suecia, Bulgaria y España. Los resultados que aquí presentamos se diseñaron y acordaron conjuntamente con las mismas personas participantes a la que ha ido dirigido el proyecto.

Para más información: <http://tinyurl.com/hot6qej>

BIBLIOGRAFIA

Auert, A., Garcia, C., Flecha, A., Flecha, R., Racionero, S. (2013). Aprendizaje dialógico en la sociedad de la información. Barcelona: Hipatia Editorial.

Centro Europeo para el Desarrollo de la Formación Profesional (CEDEFOP), (2016). Europass: Abrir puertas al trabajo y a la formación en Europa. *Competencia digital*. Recuperado en <https://europass.cedefop.europa.eu/es/resources/digital-competences>

Christou, M., Molina, S., (2009). Educational inclusion and critical pedagogy. *Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, 10, 31-55. Recuperado en <http://tuxchi.redalyc.org/articulo.oa?id=201014898003>

Flecha, (1997). Compartiendo palabras: El aprendizaje de las personas adultas a través del diálogo. Barcelona: Paidós.

Flecha, R. (Ed.). (2015). Successful educational actions for Inclusion and Social Cohesion in Europe. Barcelona: Springer.

Flecha, R., Gómez, J., Latorre, A., Sánchez, M. (2006). Metodología Comunicativa Crítica. Barcelona: El Roure.

García-Carrión, R., Díez-Palomar, J. (2015). Learning communities: Pathways for educational success and social transformation through interactive groups in mathematics. *European Educational Research Journal* , 14(2), 151–166. <http://doi.org/10.1177/1474904115571793>

Habermas, J (1984). *The theory of the communicative action. Volume I: Reason and the rationalisation of society*. Boston, MA: Beacon.

Valls, R., Kyriakides, L. (2013) The power of Interactive Groups: how diversity of adults volunteering in classroom groups can promote inclusion and success for children of vulnerable minority ethnic populations. *Cambridge Journal of Education*, 43:1, 17-33, DOI: [10.1080/0305764X.2012.749213](https://doi.org/10.1080/0305764X.2012.749213)



digiUP



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

C/Claramunt, 2. local 4. Barcelona

T: + 34 3152969

E: facepa@facepa.org

www.digiupproject.eu