

# Guía de transferibilidad

## Parte A



CICERO Proyecto Erasmus+2018-1-SE01-KA204-039051



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



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

## Tabla de contenido

1	El enfoque innovador	3
1.1	El curso básico (idioma inglés)	3
1.2	uso del curso	4
1.2.1	Aprendizaje en base a proyectos	5
1.2.2	Aprendizaje invertido 3.0	5
1.1.1	Aprendizaje cooperativo	6
1.1.2	Aprendizaje a distancia puro	7
2	Transferencia a la Educación Escolar	11
1.2	Descripción del Curso de Educación Escolar	11
1.2.1	concepto del curso	11
1.2.2	Guía paso por paso	13
1.3	Evaluación del Curso de Educación Escolar (Wiener Neustadt, Austria)	14
3	Transferencia a otros campos de la educación	15
3.1	Ejemplos de educación VET	15
	Negocio inmobiliario	15
1.3.1	Anuncios en el negocio de segunda mano	16
3.2	Educación superior	17
4	Problemas de transferencia técnica	18
4.1	Traslado piloto del curso	18
4.2	Información técnica	18
4.3	Contenido multimedia, basado en H5P	18
4.4	Contenidos multimedia e interactivos, basados en eXe-learning	18
4.4.1	Lista de módulos eXeLearning	20
4.4.2	Disponibilidad desde la página web del proyecto	21
5	Evaluación de la Transferencia a otros Campos Educativos	22

*El apoyo de la Comisión Europea para la producción de esta publicación no constituye una aprobación del contenido que refleja únicamente los puntos de vista de los autores, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en el mismo.*

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



## 1 El enfoque innovador

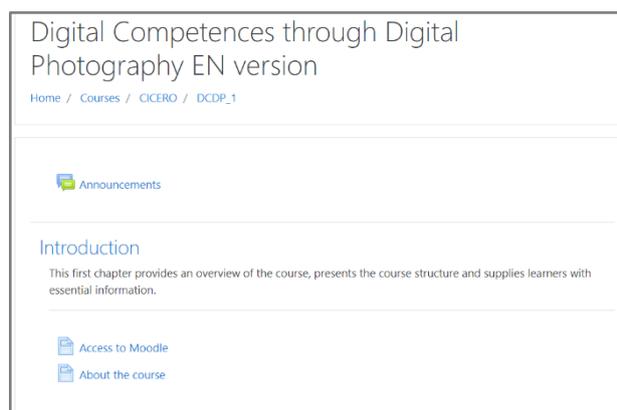
El Curso CICERO sobre fotografía digital tiene como objetivo enseñar a los participantes competencias digitales. Este curso sigue el enfoque Flipped Learning 3.0 (desarrollado por Jon Bergmann). Sin embargo, el curso es un curso de aprendizaje combinado que también podría usarse como un curso de aprendizaje a distancia.

El enfoque del proceso de aprendizaje y la formación que se proporciona significa básicamente un aprendizaje combinado basado en competencias, en el que los conocimientos teóricos se transmiten en la enseñanza presencial moderna (utilizando un enfoque de enseñanza activo), mientras que los alumnos realizarán varias actividades prácticas de forma independiente (aprendizaje a distancia). El aprendizaje a distancia se centrará en la práctica. imágenes y la práctica de competencias digitales.

El elemento innovador es el enfoque para enseñar competencias digitales. La fotografía digital (educación artística) se utiliza como el "motor" para transmitir conocimientos, habilidades y competencias digitales (utilizando el marco DigiCom 2.0)<sup>1</sup>. Las competencias desarrolladas conjuntamente permiten a los alumnos crear imágenes de alta calidad sobre el tema "Patrimonio cultural europeo". Esta base de datos se describirá en la Parte B de la guía.

### 1.1 El curso básico (idioma inglés)

El curso básico se ha desarrollado como un formato de aprendizaje combinado. Sin embargo, los diversos módulos también se pueden utilizar en otros entornos (como se describe a continuación).



#### First individual Distance Learning phase

During the first Distance Learning phase individual and group work is foreseen. The participants should take images, upload them, and do some peer review with others.

-  About this chapter
-  Assignment - My Environment: the place where I live
-  12 Assignment - Create an image using leading lines
-  13 Assignment - Create an image using the rule of thirds
-  14 Assignment - Create an image with different sharpness

<sup>1</sup>El marco DigComp describe las habilidades digitales de los ciudadanos europeos para dominar el futuro. Este proyecto se basa en una aplicación del año 2018, cuando DigComp 2.0 era la versión actual. Encontrará la documentación aquí: <https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/handle/JRC101254>. Mientras tanto, hubo un mayor desarrollo (versión actual 2.0) y se publicó un marco específico "DigComp for Citizens". Sin embargo, las necesidades básicas de competencias digitales no cambiaron tanto y el contenido del curso sigue siendo de última generación.



### First individual Distance Learning phase

During the first Distance Learning phase individual and group work is foreseen. The participants should take images, upload them, and do some peer review with others.

- About this chapter
- Assignment - My Environment: the place where I live
- 12 Assignment - Create an image using leading lines
- 13 Assignment - Create an image using the rule of thirds
- 14 Assignment - Create an image with different sharpness

### Second Onsite Teaching phase

- About this chapter

### Second individual Distance Learning phase & assignments

- About this chapter
- 20 Assignment - Architecture
  - Architecture: Images of typical architectural elements
  - Overview → Detail
  - Position of the camera, Formats (square/rectangle)

### Third Onsite Teaching phase

- About this chapter
- 28 Storage media in the cloud
- 31 Work with the blog
- 29 digital problems

### Third individual Distance Learning phase & assignments

- About this chapter

### Forth Onsite Teaching

- About this chapter
- 21 Photo Editing
  - Part II: Use of Pixlr
  - Identify digital competence gaps

### Forth Individual Distance Learning Phase & Assignments

- About this chapter
- Assignment - People in the center
- Assignment - Still life (Flowers, Fruits, food, ...)
- Assignment II - Upload the image to social media, discussion with others (by comments)

### Final Onsite Training

- About this chapter

La formación presencial se centra en el trabajo práctico. Esto puede hacerse

- Como una conferencia
- Basado en talleres (con asistencia para ayudar a los alumnos)

La formación a distancia se centra en

- Practicando nuevos conocimientos y habilidades aprendidas
- Aprendizaje individual

Cada fase de aprendizaje contiene material que se puede utilizar para el aprendizaje individual.

## 1.2 Uso del curso

El curso se puede utilizar completamente para transmitir y enseñar todas las competencias. Puede seleccionar elementos o capítulos individuales del curso y usarlos para crear un curso personalizado para el grupo objetivo. Los capítulos individuales son (en la medida de lo posible) independientes

entre sí y pueden combinarse individualmente en un curso. Un ejemplo es el curso que se llevó a cabo como prueba en el sector escolar con estudiantes de 16 y 17 años en Austria.

### 1.2.1 Aprendizaje en base a proyectos

El concepto del curso permite un enfoque basado en proyectos.

#### Ejemplo

Una organización cultural organiza regularmente cursos de danza folclórica. Algunos participantes de este curso están interesados en crear una presentación multimedia del próximo curso de formación para publicar estas actividades de forma atractiva.

La organización organiza un curso basado en proyectos con el tema “Folk Dance Adventure”.

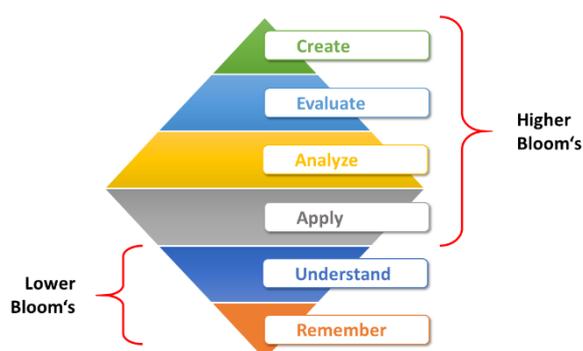
En este curso, los participantes desarrollan ideas y estrategias de la implementación de dicha presentación. Obtienen acceso al curso CICERO para obtener la formación técnica necesaria y aprender los conocimientos y habilidades técnicas necesarias para crear la presentación.

### 1.2.2 Aprendizaje invertido 3.0

El Curso CICERO desarrollado se puede utilizar como material para el espacio de aprendizaje individual. Aquí hay un breve resumen del Marco Flipped Learning 3.0<sup>2</sup>.

El marco flipped learning 3.0 se basa en el aprendizaje activo, la taxonomía de Bloom<sup>3</sup>, y los dos pilares esenciales son dos espacios de aprendizaje diferentes.

- [1] La taxonomía de Bloom es un conjunto de tres modelos jerárquicos utilizados para clasificar los objetivos educativos de aprendizaje en niveles de complejidad y especificidad.



- [2] El espacio de aprendizaje individual.

El aprendizaje activo en este espacio de aprendizaje permite al alumno aprender sobre el llamado Lower Bloom's. Este es el lugar y el momento, donde y cuando el alumno está solo. Las asignaciones están en línea con el “Lower Bloom's”. Estas tareas se centran en el aprendizaje basado en el conocimiento y la comprensión adecuada. El proceso de aprendizaje utiliza tareas de aprendizaje activas, a menudo realizadas como contenido de aprendizaje interactivo y basado en multimedia.

<sup>2</sup>Más información está disponible en la página web del Proyecto FAdE: The Flipped Learning Guide for Adult Education (Guía de aprendizaje invertido para la educación de adultos) ([Proyecto FAdE](https://www.fade-in.eu/web/the-projects-results/the-flipped-learning-guide/), <https://www.fade-in.eu/web/the-projects-results/the-flipped-learning-guide/>)

<sup>3</sup>Ver: [https://en.wikipedia.org/wiki/Bloom%27s\\_taxonomy](https://en.wikipedia.org/wiki/Bloom%27s_taxonomy)

### [3] El espacio de aprendizaje grupal

El aprendizaje de contenido relacionado con los "Higher Bloom's" se realiza en el espacio de aprendizaje grupal. La pedagogía es un aprendizaje activo en el "Espacio Grupal", si es posible, implementado como actividades grupales.

Puede planificar y estructurar un curso que transmita competencias digitales en el que asigne tareas específicas a los alumnos en el espacio individual utilizando material de aprendizaje bien definido del curso. El curso CICERO se basa en multimedia e interactividad y, por lo tanto, es adecuado para ser utilizado en el espacio individual,

Para el espacio de grupos se pueden definir actividades prácticas y grupales. Las actividades típicas son: creación de contenido, aprendizaje colaborativo (por ejemplo, uso de imágenes) o discusiones grupales.

## ¿Cómo implementar el curso basado en Flipped Learning 3.0?

### Precondición y punto de partida

Usa el Diseño al Revés<sup>4</sup> para desarrollar y estructurar su curso (basado en el curso CICERO).

#### Paso 1

Identificar las tareas basadas en "Lower Blooms" (comprender, recordar). Todos estos elementos se pueden dedicar al Espacio de aprendizaje individual. El contenido relacionado está en el curso de Moodle y los alumnos pueden resolverlo solos y se llevan a cabo las tareas planificadas.

**Actividad:** Escriba la lista de las actividades y ejercicios planificados.

#### Paso 2

Identificar las actividades planificadas y dedicadas al Espacio de Aprendizaje Grupal (actividades presenciales).

**Actividad:** Escriba la lista de actividades en el espacio grupal y agregue las actividades de evaluación como se desarrolló en el diseño inverso.

#### Paso 3

Cree la ruta de aprendizaje lógica proporcionando una buena combinación de aprendizaje en el sitio (basado en actividades colaborativas) y aprendizaje a distancia.

**Actividad:** Escriba el plan del curso siguiendo los pasos 1 y 2.

**Insinuación:** No olvide material adicional, como: Instrucciones para acceder al servidor Moodle, procesos de cómo comunicarse durante el curso (entrenador ↔ alumno, alumno ↔ alumno), envío de tareas, evaluaciones previstas y otros elementos relacionados.

### 1.1.1 Aprendizaje cooperativo

El aprendizaje cooperativo se ha considerado como una estrategia de enseñanza eficaz y ampliamente aceptada durante años, incluso si el aprendizaje mixto y/o la instrucción diferenciada dominan en el campo.

<sup>4</sup>Diseño hacia atrás en Flipped Learning 3.0: <https://www.fade-in.eu/web/backward-design/>

Sin embargo, hay ciertas cuestiones que deben aclararse cuando nos ocupamos del aprendizaje cooperativo.

- ¿Cómo funciona en la formación presencial (Aula en colegios, grupo de formación de adultos)?
- ¿Puede el aprendizaje cooperativo funcionar en un entorno de educación profesional y técnica (CTE)?

### Definición

Aprendizaje Cooperativo, según Ada Ritacco (2020)<sup>5</sup> Es un método de instrucción en el que los estudiantes trabajan en pequeños grupos para lograr un objetivo de aprendizaje común con la guía del maestro.

Usando este método, los profesores podrían trabajar en las competencias básicas y en la comunicación y las habilidades blandas de los estudiantes integrándolas en los planes de estudios escolares. Estos temas son valiosos para el éxito de los estudiantes en la vida y el trabajo.

Una gran ventaja de las Estrategias de Aprendizaje Cooperativo es que son estructuras sin contenido. De esa manera, pueden ser reutilizados en diferentes contextos escolares. Se pueden utilizar tanto en parejas como en grupos.

Las estrategias de aprendizaje cooperativo están diseñadas para cumplir con todos los llamados principios PIES:

- interdependencia positiva,
- Responsabilidad individual,
- Igualdad de participación y
- Interacciones simultáneas.

### Planificación del Curso CICERO basado en el Aprendizaje Cooperativo

- (1) La Plataforma de Aprendizaje (MOODLE) seguirá siendo la fuente de conocimientos básicos (ver: Espacio de Aprendizaje Individual de Flipped Learning 3.0).
- (2) La interdependencia positiva debe implementarse utilizando grupos pequeños. La mejor selección son parejas de dos o también de tres personas.
- (3) Para reducir la participación activa del capacitador, las presentaciones grupales de contenido elaborado deben participar e implementarse como "actividades de retroalimentación colegiadas".
- (4) El trabajo especialmente práctico debe discutirse en el grupo de pares de la capacitación. Esto también es válido para el contenido publicado, en estos casos la revisión por pares se puede hacer directamente debajo de las publicaciones (Facebook, Blog). Los grupos o blogs de Facebook utilizados no deben ser públicos para garantizar un "entorno seguro de aprendizaje y capacitación".

#### 1.1.2 Aprendizaje a distancia puro

EDRASE exploró implementar el curso como un aprendizaje a distancia puro. Encontrará su descripción de la implementación aquí. Además, hay una recomendación paso a paso que brinda instrucciones sobre cómo puede implementar el curso como un aprendizaje a distancia puro.

---

<sup>5</sup>Ada Rigacci, 2020: ¿Qué es el aprendizaje cooperativo? Cinco estrategias para su salón de clases. Obtenido de: <https://www.teacheracademy.eu/blog/cooperative-learning-strategies/>

## Cuestiones organizativas generales.

Utilizamos la comunidad docente de EDRASE, compuesta por docentes que comparten valores comunes, en cuanto a los métodos de enseñanza e, idealmente, se apoyan mutuamente en el proceso de formación. El curso consta de lecciones semanales, que brindan información sobre el tema actual de la semana, el material a estudiar y actividades para que los alumnos se familiaricen con las herramientas enseñadas. Los alumnos se dividen en grupos de 20-30 personas (clases virtuales), y un instructor, que es el responsable de cada grupo. La división en grupos está determinada por las calificaciones que tienen y el lugar de residencia de los aprendices. Una comunidad de práctica se organiza en círculos concéntricos, de la siguiente manera:

- El equipo de administración central tiene responsabilidades por el mantenimiento y la administración de la plataforma de capacitación, la producción y actualización de material de capacitación, el monitoreo de foros, la respuesta a preguntas y la resolución de problemas. Dos entrenadores trabajan en este equipo.
- Un equipo de coordinadores de formadores que coordinan a los formadores, organizan reuniones en línea para discutir problemas, supervisan la puntuación de los formadores e intervienen cuando es necesario, siguen foros, responden preguntas e informan al equipo de gestión sobre cuestiones esenciales. Este equipo emplea a 2 profesores.
- Un equipo de soporte de foros sigue los foros y responde cualquier pregunta que se le haya asignado lo antes posible. En este equipo trabajan tres entrenadores.
- Un equipo de formadores tiene el papel de calificador y animador y facilitador del proceso de aprendizaje. No se aplica el modelo de formación tradicional, en el que los formadores proporcionan conocimientos preparados y luego evalúan a los alumnos.
- Diseño de Material Educativo

Los alumnos que asisten a un curso de capacitación de forma remota dependen más del material educativo que los estudiantes que siguen una forma tradicional de educación, ya que no hay reuniones cara a cara con el instructor. El material educativo está diseñado para:

- Orientar a los alumnos en sus estudios.
- Promover la interacción de los alumnos con el material y las actividades.
- Explicar temas y conceptos difíciles.
- Evaluar e informar a los alumnos sobre su progreso.
- Anime al alumno a continuar.
- Permita que los alumnos elijan libremente el lugar y el tiempo, así como el ritmo de sus estudios.

Al diseñar el material de capacitación, consideramos la competencia de los participantes en el uso de una computadora, el tiempo disponible para los participantes, la facilidad de comunicación con el capacitador y la naturaleza voluntaria del curso.

## Implementación

Utilizamos Educación a Distancia Pura, que se divide en dos categorías principales en términos de implementación de tiempo:

- **Sincrónico:** Instructor y alumnado interactúan en un espacio diferente pero al mismo tiempo. La educación síncrona puede incluir seminarios web a través de videoconferencias con audio y/o video, discusiones (grupales, chats), etc. En nuestro caso, las reuniones virtuales se organizan dos veces durante el curso, a través de la herramienta "Big Blue Button". Se invita a los formadores de cada "aula virtual" a una reunión de una hora. Durante estas reuniones, muchos problemas se resuelven en el acto y hay una mejor conexión entre los formadores. Este procedimiento facilita el aprendizaje entre pares, que también está presente a través del foro.

Los sistemas de gestión de aprendizaje suelen tener un complemento de chat, mediante el cual los alumnos pueden comunicarse, ya sea en tiempo real o cuando estén disponibles. Al trabajar con una plataforma Moodle, que se utiliza en este proyecto, se anima a los alumnos a comunicarse con sus compañeros.

- **Asincrónico:** Instructor y alumnado interactúan en diferentes espacios y tiempos. La educación asíncrona puede incluir comunicación y disponibilidad de material de estudio cargado en la plataforma Moodle, correos electrónicos y mensajes grabados.

Los alumnos tienen acceso al material del curso a través de la plataforma de aprendizaje electrónico Moodle, y los participantes cuentan con el apoyo de los capacitadores, utilizando herramientas como foros de chat, correo electrónico y videoconferencia.

El material para un nuevo curso se publica cada semana y se pide a los participantes que envíen tareas relacionadas con la unidad respectiva. El contenido de los cursos en línea es traducido y adaptado por el material original del curso producido durante el proyecto.

### Evaluación

A los alumnos, después de terminar sus tareas, se les pide que las envíen a sus entrenadores a través de la plataforma o que las presenten a sus compañeros en el chat. Cada alumno debe proporcionar una respuesta dentro de las dos semanas posteriores a la carga de la tarea en la plataforma Moodle. Después de esto, la calificación se bloquea y no se pueden enviar más tareas.

El capacitador verifica la corrección de cada tarea y otorga una calificación: 1 (completado con éxito) o 0 (no completado con éxito). Junto con la calificación, se proporciona retroalimentación al alumno sobre la calidad de la respuesta.

Otra herramienta que se ofrece a los alumnos para subir los resultados de sus tareas son los grupos de Facebook. Se crea un grupo cerrado solo para los alumnos del curso y los formadores. Cada alumno debe presentar su propio trabajo a los demás. La interacción entre pares se facilita mucho de esta manera.

Se considera que cada alumno, habiendo completado el 75% de las tareas, ha terminado el curso con éxito.

### Evaluación del curso.

Antes del curso, los alumnos completan un cuestionario relacionado con su grado de competencia en habilidades digitales y sus expectativas del curso.

Al final del curso, los alumnos rellenan otro cuestionario y se les pregunta sobre su impresión general y específica del curso, sus mejores y peores momentos, sus sugerencias y el grado de cumplimiento de sus expectativas.

### Consejos paso a paso

#### Paso 1

El material de formación se prepara de acuerdo con los [principios de la educación de adultos](#)<sup>6</sup>(Archivo PDF).

#### Paso 2

<sup>6</sup>[https://cdn.who.int/media/docs/default-source/quitting-tobacco/part-iv-applyingadultskillstotraining.pdf?sfvrsn=300aa459\\_2](https://cdn.who.int/media/docs/default-source/quitting-tobacco/part-iv-applyingadultskillstotraining.pdf?sfvrsn=300aa459_2)

Seleccione los módulos que se ajusten a los intereses del grupo objetivo al que pretende dirigirse.

**Paso 3**

Escriba una convocatoria para los participantes, describiendo con precisión el contenido del curso, su duración y las obligaciones de los participantes. Tenga en cuenta el número máximo de alumnos.

**Etapa 4**

Proporcionar un enlace a la solicitud en línea de cada participante. En esta solicitud, se deben incluir los siguientes elementos:

- Nombre completo
- Datos de acceso: Dirección de correo electrónico y número de teléfono móvil.
- Nivel de dominio del idioma, para el idioma de trabajo del curso.
- Pocas preguntas sobre sus habilidades digitales como "Puedo enviar un correo electrónico", "Puedo usar un procesador de textos", "Puedo realizar una videollamada".

**Paso 5**

Proporcione una fecha límite para la solicitud, no demasiado cercana ni demasiado tarde después del anuncio del curso.

**Paso 6**

Después de seleccionar el número de participante deseado, proporcióneles instrucciones detalladas sobre cómo registrarse en la plataforma de aprendizaje. Además, proporcióneles un enlace/dirección de correo electrónico para comunicarse, en caso de que se enfrenten a dificultades.

**Paso 7**

Organice una reunión en línea para conocer a todos los participantes, resolver cualquier problema y facilitar la interacción entre aprendiz y entrenador y aprendiz.

**Paso 8**

En cada módulo, incluya actividades y actividades/preguntas de autoevaluación.

**Paso 9**

Todas las actividades son revisadas por el entrenador que proporciona retroalimentación lo antes posible.

**Paso 10**

El material de capacitación debe ser interactivo, en formato multimedia y no contener archivos pdf.

**Paso 11**

Debe haber un foro para comentarios y preguntas, para que las preguntas puedan ser respondidas pronto.

**Paso 12**

La evaluación debe hacerse al inicio (exploratoria), durante el curso (formativa) y al final del curso (evaluación sumativa).

**Paso 13**

Al final del curso, se debe entregar un certificado de asistencia. Al estudiante que haya cumplido con los criterios de examen

## 2 Transferencia a la Educación Escolar

---

La transferencia a la Educación Escolar ofrece oportunidades de implementar el aprendizaje activo y el enriquecimiento de las competencias digitales de los alumnos o alumnas.

He aquí algunas consideraciones como ayuda para implementar el curso en Educación Escolar:

- (a) Debe verificar si el contenido del curso y el contenido de aprendizaje están en el marco del plan de estudios de sus alumnos. Actualmente, existe un gran interés de la Comisión Europea por aumentar el nivel de competencias digitales de los ciudadanos europeos; por supuesto, esto también incluye a alumnos y estudiantes. Sugerencias: si el contenido del curso no se ajusta a ningún plan de estudios, puede intentar implementar el curso como un proyecto no obligatorio.  
También puede crear un curso personalizado para un plan de estudios existente seleccionando módulos del curso que se ajusten bien (este fue el enfoque del curso piloto en Austria).
- (b) Debe cuidar el acceso de sus alumnos al servidor de Moodle. Si los alumnos no pueden seguir el curso en inglés, es necesaria la traducción. Sugerencia: Puede cooperar con la enseñanza del idioma en su escuela y crear una especie de "proyecto interdisciplinario": En la enseñanza del inglés, se enseña el vocabulario necesario y se borran los términos esenciales, mientras te preocupas por las competencias digitales.
- (c) Los alumnos, y especialmente los estudiantes, están interesados en varias redes sociales y este interés debe utilizarse para transmitir habilidades digitales.

### 1.2 Descripción del Curso de Educación Escolar

Como ejemplo, para la transferencia a otros campos de la educación, el consorcio presenta aquí el curso piloto en el campo de la educación escolar. Todas las consideraciones mencionadas en este capítulo se pueden utilizar para otros cursos construidos sobre el curso CICERO.

#### 1.2.1 Concepto del curso

La Educación Escolar es educación formal en contraste con los cursos no formales en la Educación de Adultos. Esto significa respetar el currículo y reconstruir el curso para que se ajuste bien al currículo dado. Esta necesidad responde tanto a los objetivos de aprendizaje como a la edad de los alumnos.

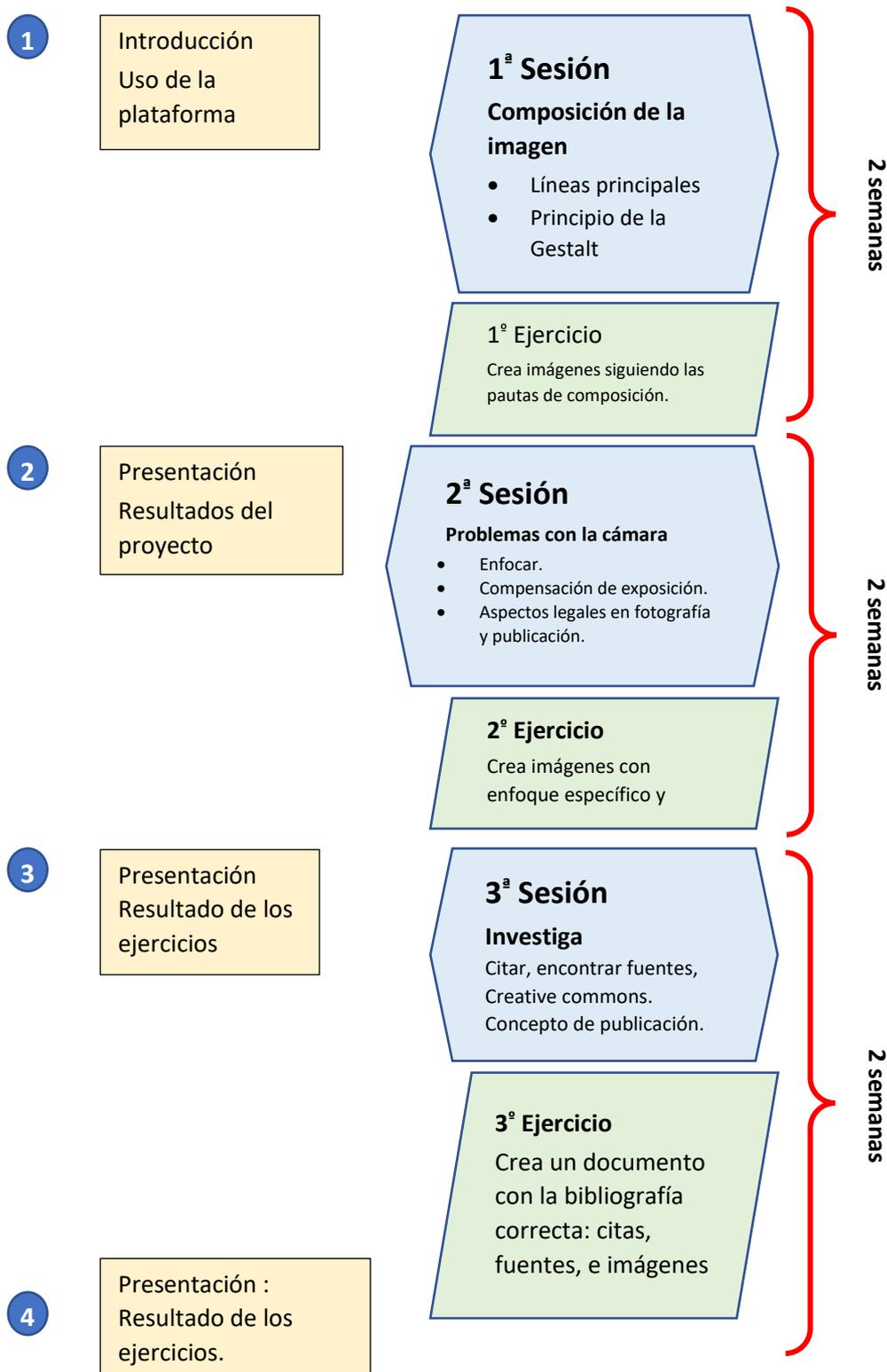


Figura1: El concepto del curso, en correspondencia con los objetivos de aprendizaje del currículo

En la figura anterior, puede ver la estructura de aprendizaje combinado del curso ya diseñado. Se utilizó Backward Design para desarrollar el curso a partir de los resultados de aprendizaje dados. Un

enfoque prometedor para el curso es dar tareas a los alumnos (hexágonos azules) y pedirles que profundicen o practiquen su experiencia de aprendizaje con tareas específicas. Dado que los estudiantes se reúnen regularmente en las clases escolares, es fácil presentar las diversas tareas prácticas.

El concepto del curso sigue un enfoque de aprendizaje invertido: los "Blooms inferiores" (como se mencionó anteriormente y de color verde) se elaboran en la fase de aprendizaje a distancia. Las asignaciones, como la práctica individual y las tareas de creación de contenido, se combinan desde "Lower Blooms" (espacio de aprendizaje individual) y "Higher Blooms" (espacio de aprendizaje grupal). Estas tareas actúan como tareas de preparación para el espacio de aprendizaje grupal real. Los elementos amarillos en el horario representan la enseñanza presencial. Estas tareas se centran en "Higher Blooms": presentaciones, debates en grupo, comentarios de los compañeros y elementos similares.

### 1.2.2 Guía paso por paso

Aquí, el consorcio presenta una propuesta sobre cómo iniciar y crear dicho curso.

#### Precondición y punto de partida

Usa el diseño al revés<sup>7</sup> para desarrollar y estructurar su curso (basado en el curso CICERO).

#### Paso 1

Verifique el plan de estudios e identifique los objetivos de aprendizaje adecuados. Identificar las tareas basadas en "Lower Blooms" (comprender, recordar). Todos estos elementos se pueden dedicar al Espacio de aprendizaje individual. El contenido relacionado está en el curso de Moodle y los alumnos pueden resolverlo solos y se llevan a cabo las tareas planificadas.

**Actividad:** Escriba la lista de las actividades y asignaciones planificadas.

#### Paso 2

Identificar las actividades planificadas y dedicadas al Espacio de Aprendizaje Grupal (actividades presenciales).

**Actividad:** Escriba la lista de actividades de espacio grupal y agregue las actividades de evaluación como se desarrolló en el diseño inverso.

#### Paso 3

Cree la ruta de aprendizaje lógica proporcionando una buena combinación de aprendizaje en el sitio (basado en actividades colaborativas) y aprendizaje a distancia. Tenga en cuenta que los estudiantes en una clase de secundaria superior son adultos jóvenes, están acostumbrados a pensar en las tareas y también pueden llegar a soluciones creativas.

**Actividad:** Escriba el plan del curso siguiendo los pasos uno y dos.

**Insinuación:** Muchas escuelas usan Moodle como plataforma de aprendizaje. Esto permite que los estudiantes accedan al servidor de Moodle (de lo contrario, debe dar instrucciones apropiadas o consejos prácticos). No olvide cuidar de un acuerdo sobre cómo comunicarse durante el curso (entrenador ↔ alumno, alumno ↔ alumno), cómo y cuándo se espera la entrega de tareas y otros elementos relacionados.

<sup>7</sup>Diseño hacia atrás en Flipped Learning 3.0: <https://www.fade-in.eu/web/backward-design/>



*Video1: Resumen del curso de Educación Escolar*

### 1.3 Evaluación del Curso de Educación Escolar (Wiener Neustadt, Austria)

Dado que los estudiantes estaban familiarizados con MOODLE sobre dónde encontrar la tarea, no hubo dificultades para encontrar las tareas.

Un número total de  $n = 57$  estudiantes aceptaron la tarea y enviaron sus resultados en MOODLE o TEAMS.

La evaluación de la asignatura se ha realizado en una entrevista de preguntas clave.

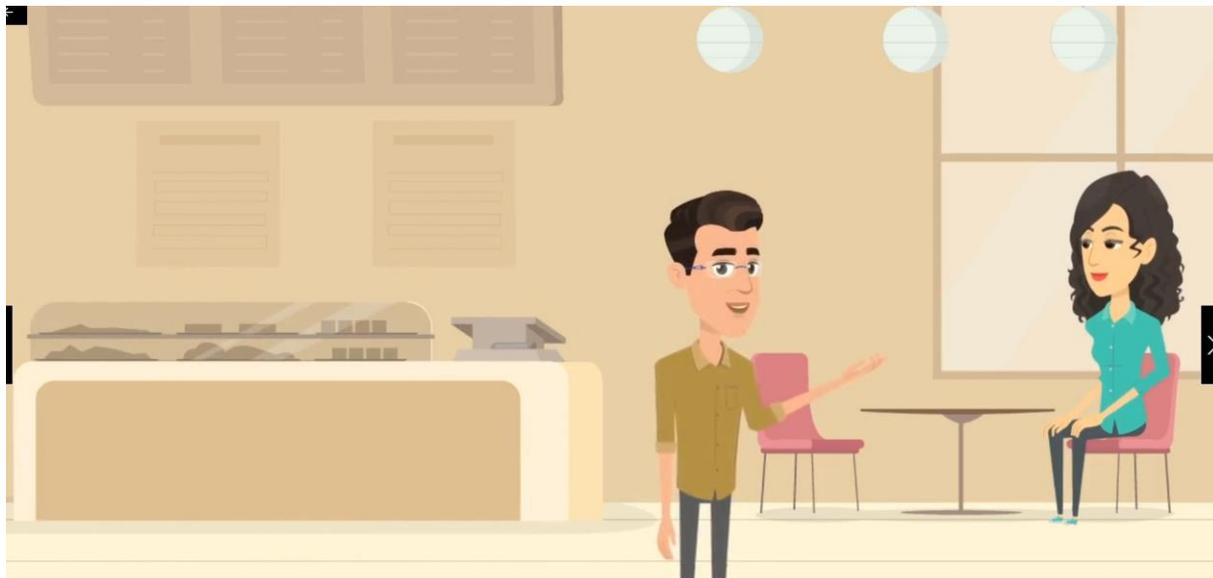
- El 90% de los alumnos afirmó que el curso fue emocionante o más emocionante que en las lecciones normales. Todos los participantes manifestaron que las tareas fueron formuladas de manera clara y precisa.
- Alrededor del 70% de los participantes declararon que les gustaría tener tales ejercicios con más frecuencia o más de ellos. Todos los participantes enviaron sus resultados.

### 3 Transferencia a otros campos de la educación

---

El material disponible tiene una licencia CC 4.0 y se puede utilizar de forma gratuita. Las limitaciones son: no uso comercial y nombrar la fuente.

Aquí el consorcio da algunos ejemplos para su uso en la Educación y Formación Profesional (VET) y en la Educación y Formación Profesional Continua (C-VET).



#### 3.1 Ejemplos de educación VET

##### Negocio inmobiliario

Publicar y publicitar la actualidad o “destacados” es un proceso imprescindible en las empresas inmobiliarias. El material del curso CICERO se puede utilizar para crear e implementar capacitaciones específicas para personas que trabajan en una empresa de bienes raíces y son responsables de exposiciones y publicidad.

El enfoque para crear un curso de este tipo es como Educación Escolar, la diferencia es el plan de estudios que falta.

Aquí está el desembolso de tal curso.

Primeras instrucciones para el curso. Accediendo al servidor de Moodle.

#### Primera Formación a Distancia

- Mando de la cámara
- Formatos de imagen
- Profundidad de campo
- Exposición (y control)
- cambio de perspectiva

#### Asignación

Cree una documentación de imagen de tres objetos ofrecidos con un mínimo de ocho vistas diferentes

Primera presentación  
Comentarios de compañeros, propuestas de enmienda (y tareas)

#### Segunda Formación a Distancia

- Fundamentos de la edición de imágenes.
- Creación de contenido

#### Asignación

Crear una exposición de un determinado objeto para la vitrina de

Segunda presentación  
Comentarios de compañeros, propuestas de enmienda e instrucciones finales de tareas

### 1.3.1 Anuncios en el negocio de segunda mano

La segunda mano y la reutilización de cosas es una tendencia próxima y tiene sentido especialmente en el marco de las consideraciones ambientales y la conservación de los recursos. Existen muchas plataformas en todos los países europeos que ofrecen artículos de segunda mano. Estas plataformas se centran en artículos para el hogar, electrodomésticos y otros artículos. Un ejemplo típico de una plataforma petrolera internacional es eBay.

Cuando se trata de estas plataformas, uno ve, por un lado, imágenes mal hechas, así como el uso de fotos de productos sin licencia (a menudo obtenidas del sitio web del fabricante).

Muchas ofertas provienen de empresarios autónomos que pertenecen a la categoría de pymes. El material de formación del curso CICERO también puede ser de gran utilidad para estas empresas y sus empleados.

## 3.2 Educación más alta

El curso CICERO también se puede utilizar en la Educación Superior. En muchos artículos científicos o tesis de maestría se presenta material de imagen de muy mala calidad.

Las universidades pueden ofrecer el contenido del curso CICERO como un MOOC para que los estudiantes aprendan sobre la composición de imágenes, así como los conceptos básicos de edición de imágenes (y los formatos de imagen apropiados).

Aunque los estudiantes de hoy crecieron en el mundo digital, eso no significa automáticamente que tengan las habilidades digitales necesarias para las imágenes y la publicación de imágenes. El curso de CICERO, como recopilación integral del campo de la fotografía digital, puede utilizarse como una valiosa herramienta de autoaprendizaje.

## 4 Problemas de transferencia técnica

---

El Curso CICERO está basado en la plataforma MOODLE y el idioma es el inglés.

También existen versiones en otros idiomas (alemán, español, portugués y griego).

Todos los módulos están disponibles como paquetes de descarga individuales desde el servidor de Moodle. Estos módulos pueden cargarse en su servidor Moodle y traducirse a otros idiomas (si es necesario).

### 4.1 Traslado piloto del curso

Se han subido partes del curso a un curso de estudiante personalizado (en idioma alemán) al servidor MOODLE proporcionado por la escuela de evaluación. Se identificó un problema en varias versiones de Moodle. La versión MOODLE del servidor de la escuela era inferior al servidor del proyecto disponible públicamente. Sin embargo, la transferencia funcionó y los módulos de MOODLE 3.9 pudieron cargarse e implementarse en el servidor de la escuela con Moodle 3.6

### 4.2 Información técnica

El Curso CICERO ha sido desarrollado utilizando un equipo MOODLE 3.9. Los complementos adicionales fueron el complemento H5P<sup>8</sup>.

### 4.3 Contenido multimedia, basado en H5P

Hay dos módulos H5P integrados en el curso.

Consejo técnico: H5P necesita un host para ser editado o mostrado. Los posibles hosts son Moodle (H5P es una parte integrada de Moodle a partir de la versión 3.10) de WordPress (en WordPress necesita instalar el complemento H5P para crear o editar contenido H5P).

Una vez cargada en la aplicación host, puede editar, modificar o traducir el contenido.

### 4.4 Contenidos multimedia e interactivos, basados en eXe-learning

exelearning.net es un proyecto colaborativo, apoyado por el Ministerio de Educación español y otras organizaciones españolas. Ofrece un editor completo, que se ejecuta en una ventana del navegador. Puede instalar eXeLearning localmente y guardar los archivos desarrollados también localmente.

eXeLearning produce un conjunto de archivos que pueden cargarse en Moodle y también pueden usarse de forma independiente (desde un servidor web pero también localmente).

Para editar los archivos eXe provistos, necesita la versión 2.6 de eXeLearning. Esta versión se puede descargar desde la página web <https://exelearning.net/es/descargas/>

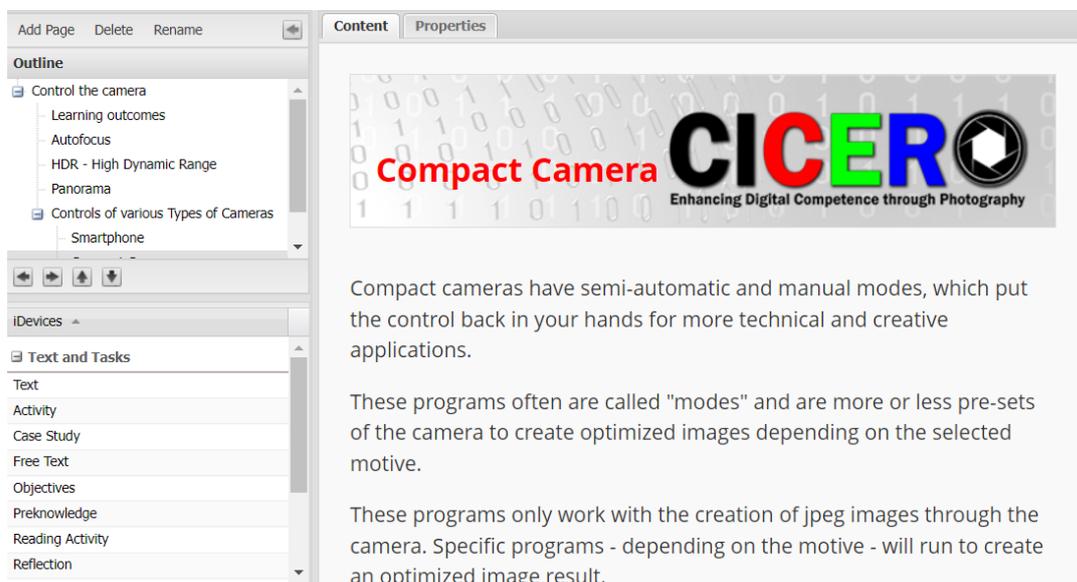
Existe una versión portátil, que también se ejecuta desde un Pen Drive USB.

Para traducir el contenido de eXeLearning que

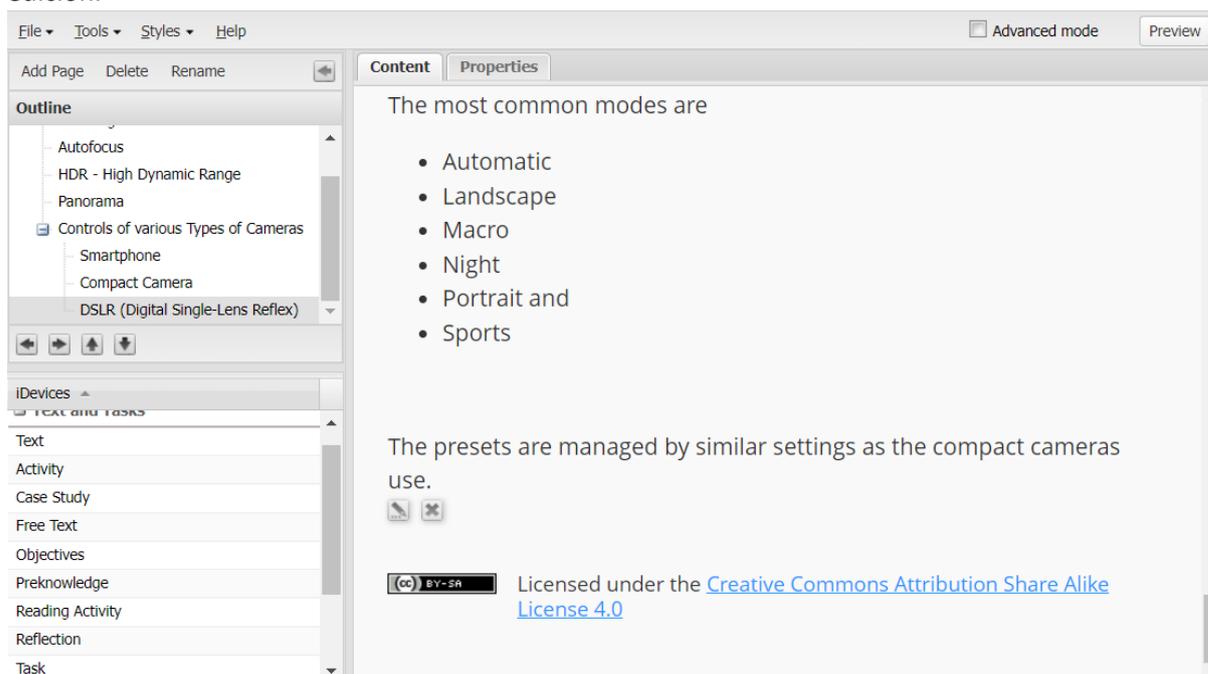
---

<sup>8</sup>H5P es un multimedia y interactivo marco de creación de contenido y de uso gratuito. Enlace: [H5P.org](https://H5P.org)

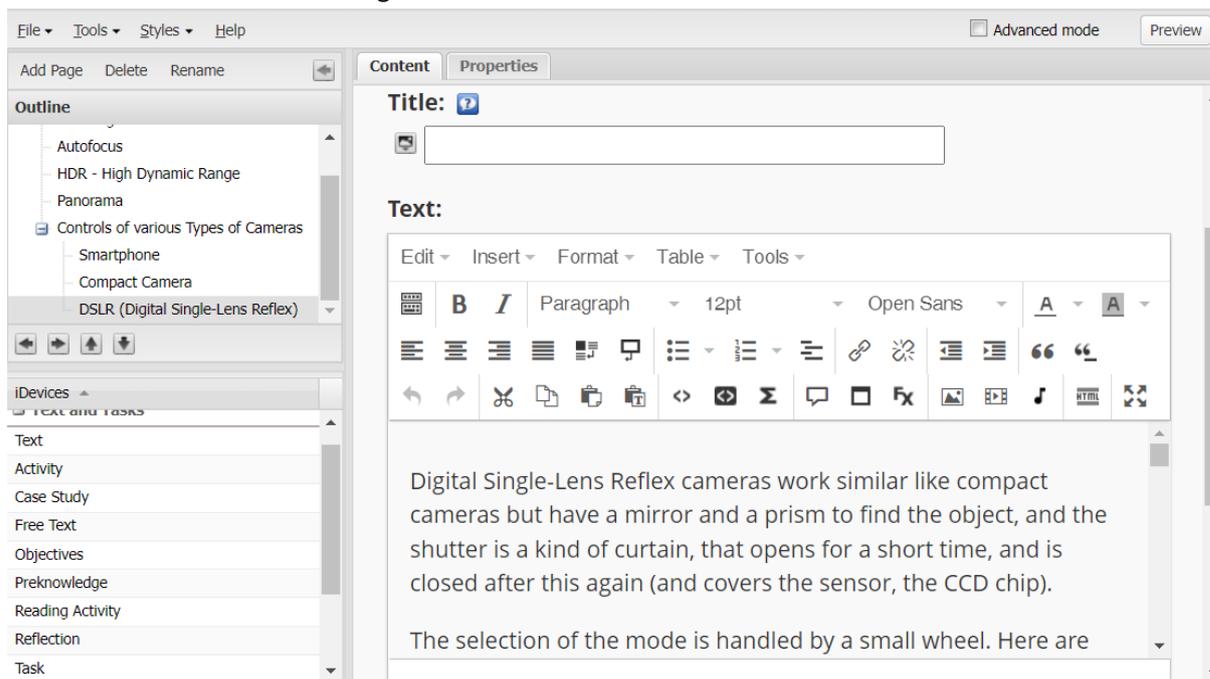
- [1] Abra el archivo con el Editor eXeLearning
- [2] Encontrará un menú a la izquierda. Aquí se selecciona la unidad que se traducirá



- [3] Aquí seleccionas la unidad que quieres editar. Al final de cada elemento, encontrará el botón de edición.



[4] Presionando el botón editar llegas al editor



- [5] El editor es el conocido editor Tiny-MCE. Es posible que conozca este editor de WordPress o Moodle.
- [6] Por favor, no olvide guardar el texto editado; también encontrará el botón al final de cada elemento.
- [7] Puede acortar o mejorar los textos debido a la licencia otorgada de los resultados del proyecto.

Tenga en cuenta que el trabajo con eXeLearning necesita un mayor nivel de competencias digitales, así como la integración en la fuente de Moodle.

Una guía de eXeLearning está disponible en el [intef.es](https://descargas.intef.es/cedec/exe_learning/Manuales/exe21/Manual_exe21_English/the_idevice_s.html) página web. Enlace:

[https://descargas.intef.es/cedec/exe\\_learning/Manuales/exe21/Manual\\_exe21\\_English/the\\_idevice\\_s.html](https://descargas.intef.es/cedec/exe_learning/Manuales/exe21/Manual_exe21_English/the_idevice_s.html)

#### 4.4.1 Lista de módulos eXeLearning

Puede descargar los archivos eXe-Learning de la página web como se indica a continuación. Con el editor eXe-Learning puedes editar el material así como traducir el contenido a diferentes idiomas. Todo el material multimedia está incluido en estos archivos, el contenido externo (como videos) está vinculado desde YouTube.

Nombre	Tamaño
02 Control la cámara.elp	1.301 MB
03_Image_File_Formats-ES.elp	1.839 MB
04 profundidad de campo-ES.elp	1.896 MB
08_02-Metering.elp	3.217 megabytes
08_03-Ruido.elp	1.191 MB



08_04-Velocidad de obturación.elp	988.752KB
08_05_apertura.elp	1.089 MB
10_07_encuadre.elp	4.592 MB
ColorComposiciónContraste.elp	385.063KB
Formatos de archivo.elp	1.805 MB
imagen-composiciones-lineas.elp	1.614 megabytes
ManualVsAutomatic.elp	1.706 MB
SmartphoneExposureCompensation.elp	1.863 MB
SmartphoneFocus.elp	441.084KB
Usar la interacción entre el primer plano y el fondo.elp	2.583 MB

#### 4.4.2 Disponibilidad desde la página web del proyecto

Todos los elementos enumerados anteriormente se pueden descargar desde la página de descarga del proyecto.

Enlace: [proyecto-cicero.eu](http://proyecto-cicero.eu)

## 5 Evaluación de la Transferencia a otros Campos Educativos

El elemento principal de la evaluación es la formación de competencias digitales. Como se enumera en el “Enfoque innovador”, la fotografía es el motor para transmitir competencias digitales.

### Concepto de evaluación

Para la evaluación, utilice este breve cuestionario. Los términos y temas se refieren al Marco DigComp 2.0.

La siguiente tabla muestra los principales temas abordados en el curso CICERO. Puede seleccionar un tema. Para seguir el concepto del modelo de curso CICERO, se deben seleccionar todos los subelementos.

Tema	sí	No
<b>Tema “Seguridad”</b>		
Privacidad de datos en las redes sociales	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Corrección y ética	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Protección de la propia obra	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
<b>Información y alfabetización de datos</b>		
Exploración, búsqueda y filtrado de datos, información y contenido digital	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Evaluación de datos, información y contenido digital.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Gestión de datos, información y contenido digital	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
<b>Comunicación y colaboración</b>		
Plataforma (campo común)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Colaboración (problemas de aprendizaje activo)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Interacción (general)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Compartir y discutir (contenido digital)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
<b>Creación de contenidos digitales</b>		
Derechos de autor y licencia	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Teoría de la fotografía	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Medios de almacenamiento en la “nube”	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
edición de fotos	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
<b>resolución de problemas</b>		
Conocer y resolver problemas digitales	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Identificar brechas de competencia digital	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Para todos los temas principales, los módulos de aprendizaje de MOODLE están disponibles. Puede descargar cada uno de estos módulos y crear un nuevo curso en su propio servidor MOODLE.