



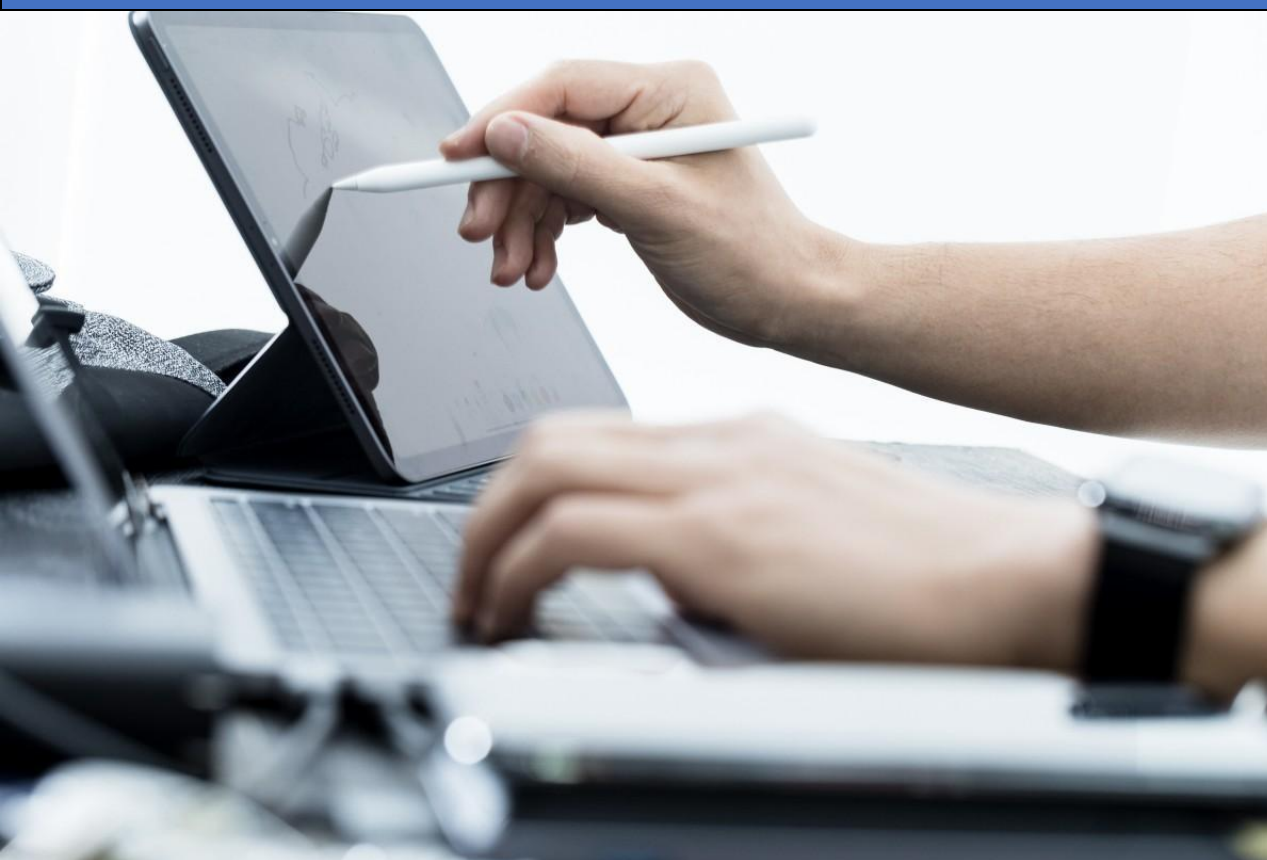
## PAINT THE BIT

Rethinking artistic  
and creative  
competences and  
job  
profiles

# 2024

## R2.7 – Pintar el currículo de Bit VET

Número de proyecto: 2021-1-FR01-KA220-VET-000033163



**Cofinanciado por  
la Unión Europea**

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados solo comprometen a su(s) autor(es) y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o los de la Agence Erasmus+ France / Education Formation. Ni la Unión Europea ni la autoridad otorgante pueden ser considerados responsables de ellos.

## Tabla de contenidos

- 1) Introducción
- 2) Objetivos de aprendizaje y marco de resultados de aprendizaje
- 3) Metodología de FP por etapas
  - 3.1) MOOC (aprendizaje abierto e informal)
  - 3.2) Formación semipresencial (aprendizaje formal con aprendizaje basado en el trabajo (aprendizaje no formal)
  - 3.3) Aprendizaje entre pares



## 1) Introducción

Se trata de un documento desarrollado en el marco del proyecto Paint the Bit - Rethinking artistic and creative competences and job profiles in a renewed labour market and social trends por los socios del proyecto E-Juniors (coordinador del proyecto), CENTRO STUDI CITTÀ DI FOLIGNO ASSOCIAZIONE, In Progress, CSI CENTER FOR SOCIAL INNOVATION LTD y BEST Institut für berufsbezogene Weiterbildung und Personaltraining GmbH (líder del proyecto).

Es el currículo de la FP (educación y formación profesional) que comprende etapas formales (curso de especialización), no formales (MOOC) e informales (basadas en el trabajo) utilizando Recursos Educativos Abiertos. Sigue el sistema de ECVET (Crédito Europeo para la Educación y Formación Profesional) y el EQF (Marco Europeo de Cualificaciones), que facilitan las vías de permeabilidad y aumentan las competencias de nivel superior en los sistemas educativos y las fronteras de los países.

El documento se basa en los resultados anteriores desarrollados dentro de este proyecto, en concreto en el análisis de la identificación de los puestos de trabajo emergentes en el sector cultural y creativo.

El objetivo general es garantizar que los profesionales del CCS (Sector de Cultura y Creatividad) estén tecnológicamente aptos de manera adecuada para su rendimiento laboral y bienestar, para ser capaces de responder a los desafíos respectivos. Para el sector de la EFP, aportará una comprensión profunda de los nuevos retos a los que los profesionales del sector de las artes y la creatividad deben ser capaces de responder. En este sentido, este documento se centra en las competencias digitales básicas y avanzadas, así como en la alfabetización digital de los profesionales de la CAC para hacer frente a los retos actuales del mercado laboral en una situación post-Covid, especialmente a la hora de crear y promocionar sus obras de arte en formato digital.

Las habilidades y competencias que se incluyen en este proyecto son las denominadas competencias transferibles. En concreto, se trata de:

1 – Habilidades comunicativas específicas (hacia clientes de arte), 2 – Fundamentos de marketing para artistas, 3 - Gestión empresarial para artistas, 4 - Habilidades de gestión, 5 - Habilidades organizativas, 6 - Técnicas colaborativas, 7 – Trabajo en equipo para artistas, 8 – Habilidades de resolución de problemas, 9 - Habilidades de resolución de conflictos, 10 - Habilidades de autoempoderamiento, 11 - Habilidades de aprendizaje para aprender (aprendizaje autónomo), 12 - Habilidades de creatividad.

Los módulos de contenido específicos para las competencias digitales (se han previsto más de 10) son: 1 - Creación electrónica de obras de arte y creativas (arte virtual), 2 - Protección de la propiedad intelectual para artistas, 3 - NFT, 4 - Diseño y desarrollo de aplicaciones, 5 - Distribución electrónica de obras de arte, 6 - Creación de un sitio web y otras herramientas digitales para su arte, 7 - Uso de redes sociales y plataformas para promocionar/vender obras de arte propias, 8 - Seguimiento de procesos creativos como trabajo colaborativo en línea, 9 – Ciberseguridad, 10 - Cadena de bloques, 11 - Herramientas de pago digitales.



La metodología propuesta para implementar la formación y el aprendizaje de Paint the Bit se basa en la entrega de nuevos formatos de formación online (MOOC – Massive Open Online Course) y contenidos digitales (Open Education Resources).

Lo que parece importante explotar son las ventajas de estos modos de impartición de formación (como el acceso abierto las 24 horas del día, los 365 días del año, a través de cualquier tipo de dispositivo digital conectado a través de Internet y el aprendizaje a su propio ritmo), pero también para evitar obstáculos y obstáculos que puedan amenazar una experiencia de aprendizaje exitosa (por ejemplo, una infraestructura tecnológica abrumadora, una navegación confusa, lectura aburrida y larga basada en texto y efectos como el aumento de la motivación). Para lograr esto, la aplicación de los principios de la formación de adultos, que lleva a los artistas aprendices a convertirse en "sujetos activos en la formación" y su aprendizaje, mejorando sus competencias existentes y estimulando al mismo tiempo conexiones útiles de complementariedad profesional, también les brindará la oportunidad de compartir conocimientos y establecer redes.

La estructura del presente plan de estudios sigue elementos relevantes para este enfoque, destacando y resumiendo los objetivos y resultados de aprendizaje de los módulos, seguido de la exploración de una metodología de FP adecuada que se construya, en su etapa final, sobre una experiencia piloto en los cinco países socios (es decir, Francia, Italia, España, Austria y Chipre).

No obstante, los contenidos propuestos a los profesionales de la FP en este plan de estudios deberán ser fácilmente adaptables a otros contextos nacionales, posiblemente también a entornos de formación y aprendizaje similares que exploren los principios de la educación de adultos y EQAVET y los requisitos del sector.

## 2) Marco de objetivos de aprendizaje y resultados de aprendizaje

Los objetivos de aprendizaje del curso son para los artistas:

- para aprender sobre las nuevas tecnologías que pueden utilizar para la comunicación, incluida la promoción, la creación, la implementación y la presentación de su obra de arte como artista individual, así como para la colaboración con otros para presentar y promover obras de arte,
- para adquirir las competencias y la alfabetización digitales necesarias, incluidos los conocimientos en ciberseguridad,
- conocer los derechos de propiedad y las herramientas digitales para gestionar mejor los seguimientos,
- y conocer las habilidades relacionadas con la gestión del negocio del arte como artista individual para un esfuerzo empresarial exitoso.

El alumno previsto no tiene ningún conocimiento específico de los temas del módulo presentado.



Los resultados del aprendizaje, el conocimiento, las habilidades y las indicaciones de autonomía/responsabilidad que indican lo que un alumno sabrá y será capaz de hacer al completar los módulos respectivos se enumeran en la tabla de las páginas siguientes.



Título del módulo	Conocimiento	Habilidades	Autonomía/ Responsabilidad	Duración sugerida
	El alumno sabrá:	El/la alumno/a será capaz/a:	El/la alumno/a será capaz de organizar:	En horas
Habilidades comunicativas específicas - Lo que hay que recordar en la comunicación oral con posibles clientes de arte	Estructura y elementos clave de las situaciones típicas de comunicación oral con el público (potencial) del arte	expresarse en situaciones relacionadas con los negocios cuando se trata de hablar con (potenciales) clientes de arte con el objetivo de informarles sobre el arte individual	la preparación de un discurso (por ejemplo, para una exposición/evento artístico) individualmente y para hablar con posibles clientes del arte en eventos	1 hora
Conceptos básicos de marketing para artistas	Conceptos básicos de marketing relevantes para el arte y tendencias de marketing hoy en día en el negocio del arte	Planificar según los elementos clave una estrategia de marketing personal	herramientas de marketing de acuerdo con la estrategia de marketing individual y readaptarlas en función de la propia experiencia	1 hora
Gestión empresarial para artistas	Pasos a seguir al aplicar ideas de gestión empresarial en un "mundo inteligente" al trabajo de los artistas	Vender sus propias obras de arte, rodearse de talento, estar orientado al crecimiento y desarrollar un modelo de negocio inteligente (p. ej. una empresa que utiliza datos y tecnología)	Propio trabajo como artista en un modelo de negocio inteligente	1 hora
Habilidades gerenciales	Principales habilidades técnicas, conceptuales e interpersonales para organizar la continuidad del negocio; algún sistema de gestión para optimizar los procesos	comprender mejor a los consumidores y el comportamiento organizacional en el que se mueven; para planificar y gestionar proyectos	Planificación y delegación de tareas en constelaciones colaborativas para lograr la continuidad del negocio	1 hora
Capacidad organizativa	medidas concretas de planificación y estructuración y herramientas para organizar el propio trabajo;	Planifique las tareas y estructure el trabajo de manera eficiente	Ser capaz de mantener un espacio de trabajo ordenado ayudando a cumplir con los plazos y	1 hora



			organizar el trabajo de manera eficiente	
<b>Técnicas colaborativas</b>	la diferencia entre colaboración y trabajo en equipo; Diferentes técnicas de colaboración (online y offline)	para realizar múltiples tareas, trabajar de forma autónoma y adaptarse a las formas de trabajar de otras personas	mostrar flexibilidad y compensar cuando un colaborador contribuye menos al trabajo colectivo, mostrar respeto a los colaboradores y su trabajo	1 hora
<b>Trabajo en equipo para artistas</b>	la teoría de la importancia de los Colectivos de Artistas y el trabajo en equipo, dinámicas de equipo útiles para tener éxito en proyectos artísticos conjuntos;	trabajar aplicando las reglas del juego limpio, mostrar empatía; comprender el valor añadido de la cooperación y la coordinación; Para aplicar la gestión dinámica de equipos	un equipo de manera proactiva y para establecer objetivos comunes junto con otros trabajando de manera cooperativa (por ejemplo, exposiciones colectivas)	1 hora
<b>Habilidades de resolución de problemas</b>	evaluación de la situación para identificar los parámetros de un problema, las alternativas que existen para mitigar un problema, Técnicas de mediación	Para reconocer situaciones problemáticas, elija la opción que resuelva el problema de manera más efectiva, defina el proceso para resolver el problema, ejecute el proceso seleccionado	gestión de riesgos; Priorizar; tomar las medidas necesarias para la toma de decisiones	1 hora
<b>Habilidades de resolución de conflictos</b>	Qué tener en cuenta y hacer para evitar y hacer frente a situaciones de conflicto. Sabrá la diferencia entre el desacuerdo y el conflicto.	Aplicar medidas (conductuales, comunicativas) que ayuden a evitar y resolver conflictos.	Medidas para resolver situaciones de conflicto con otros	1 hora
<b>Habilidades de autoempoderamiento</b>	Cómo establecer metas razonables y vivir una vida de artista empoderada	Desarrolle una actitud positiva, practique el autocuidado, establezca metas razonables, sea asertivo, use el diálogo interno positivo para aumentar la resiliencia y lidiar con la adversidad.	autoeficacia, actitud positiva, resiliencia, toma de acción, comunicación en un lenguaje positivo, evitar la crítica y la negatividad	1 hora



<b>Aprender a aprender habilidades (aprendizaje autónomo)</b>	Técnicas de evaluación de necesidades, métodos de identificación de objetivos, estilos de aprendizaje y evaluación de situaciones de aprendizaje	Desarrollar la capacidad de autodirigir su propio aprendizaje. Adquirir, procesar y asimilar nuevos conocimientos y habilidades	propio aprendizaje aplicando el mejor estilo de aprendizaje para ellos Transformar la propia experiencia en nuevos conocimientos	1 hora
<b>Habilidades de creatividad</b>	cómo abordar un reto desde una nueva perspectiva; cómo adoptar un ángulo alternativo o una mentalidad atípica a la hora de producir obras de arte.	Aplicar el pensamiento colaborativo, el pensamiento abstracto, el pensamiento interdisciplinario, el pensamiento visual	Reconocimiento de patrones, planificación radical, experimentación y simplificación	2 horas
<b>Creación electrónica de arte y obras creativas (arte virtual)</b>	Cómo crear obras de arte con herramientas digitales	Aplicar herramientas básicas de creación digital	Arte digital utilizando una variedad de herramientas	1 hora 30
<b>Protección de la propiedad intelectual del art</b>	diferentes herramientas para proteger la propiedad intelectual (derechos de autor, marcas, patentes de utilidad, secretos comerciales), las acciones primordiales para proteger la propiedad intelectual propia (documentar descubrimientos, utilizar sistemas DRM, optar por acuerdos de confidencialidad, crear credenciales de acceso sólidas) y cómo luchar contra el robo	a usar estas herramientas, a tomar acciones y luchar por sus derechos	responsabilidad de la propiedad intelectual, protegerla, luchar contra el robo	1 hora 30
<b>NFT</b>	Desde el punto de vista del usuario: qué es esta tecnología y qué debe tener en cuenta un artista	reflexionar sobre los beneficios individuales y seleccionar entre los proveedores	para abrir una billetera y usar NFT individualmente para vender obras de arte, seguimiento de la	1 hora





	antes de seleccionar un proveedor	existentes de acuerdo con las consideraciones individuales que se tienen en cuenta;	obra de arte posterior a la venta, respaldar acuerdos de regalías	
<b>Diseño y desarrollo de aplicaciones</b>	cómo desarrollar una aplicación (digital) innovadora con funciones avanzadas que permita a los usuarios vender o comprar objetos de arte en línea	Crear y desarrollar una aplicación (en línea) y sus contenidos	Una aplicación de arte digital que utiliza herramientas ad-hoc y lenguajes de programación	1 hora
<b>Distribución electrónica de obras de arte</b>	Cómo desarrollar una plataforma virtual para la distribución de obras de arte propias	utilizar una plataforma en línea para compartir obras de arte y creativas en línea	la plataforma virtual individual y exhibir y presentar su propia obra de arte en línea	1 hora
<b>Creación de un sitio web y otras herramientas digitales para obras de arte propias</b>	herramientas digitales, comprendan su utilidad e importancia para crear un sitio web en Internet	Crear y utilizar un sitio web y otras herramientas digitales para la promoción de obras de arte propias y un portafolio profesional.	el sitio web propio para promover el trabajo artístico propio y presentar el portafolio profesional	1 hora
<b>Uso de las redes sociales y las plataformas para promocionar/vender obras de arte propias</b>	los canales de redes sociales más populares (como Facebook, Instagram, LinkedIn, Pinterest), hashtags y otras herramientas para la autopromoción; y cómo aplicar la técnica de la narración de cuentos	para crear contenido para atraer a la audiencia en línea en los canales de redes sociales; Planifique y programe publicaciones en redes sociales, utilice la analítica para evaluar el impacto	un plan editorial y realizar un seguimiento de las métricas para comprobar los progresos (a través de Google Analytics en concreto)	1h30
<b>Seguimiento de procesos creativos como trabajo colaborativo en línea</b>	técnicas de seguimiento en línea hacia los clientes y con otros artistas en colaboración en línea; Conocerá las plataformas utilizadas por los artistas para ello	Realizar un seguimiento hacia clientes y artistas utilizando las principales técnicas digitales básicas	seguimiento con clientes y en intercambio y colaboración con otros artistas online	1 hora
<b>Ciberseguridad</b>	los criterios mínimos a aplicar hoy en día en el pie de imprenta	para gestionar y proteger las huellas digitales personales,	garantizar que la integridad de los datos personales que	1 hora



	del sitio web, la normativa de protección de datos (en concreto, el RGPD (Reglamento General de Protección de Datos) de la UE), los conceptos jurídicos básicos de privacidad	y realizar una evaluación de vulnerabilidad de la página de inicio individual	se recopilen, gestionen, almacenen o procesen esté totalmente protegida en el propio canal de Internet, y organizar medidas en caso de ataques o pérdida de datos debido a un ciberataque;	
<b>Cadena de bloques</b>	Qué es la cadena de bloques, qué permite y cómo usarla	Reconocer la cadena de bloques, validar su utilidad para los propios servicios y poder acceder a ella	el uso de la tecnología blockchain para generar beneficios para sí mismo y su arte	1 hora
<b>Herramientas de pago digital</b>	Las plataformas y proveedores más relevantes para gestionar los pagos digitales de las ventas de arte propio	para utilizar plataformas de pago, en particular: pasarelas de pago en línea (PayPal, World Pay, After pay, Square), mercados de terceros (Etsy, EBay, Amazon, Art Station y Saatchi Art), aplicaciones móviles (Apple Pay, etc.), pagos con criptomonedas y otros	para que sus clientes de arte realicen pagos de una manera digital fácil, segura y confiable	1 hora

Nota: la duración sugerida se refiere al tiempo medio necesario para que los alumnos completen el módulo (sin ninguna evaluación específica). En total, se estima que todos los módulos cubren un tiempo medio de aprendizaje de 25 horas 30. Hay que tener en cuenta aquí que los alumnos pueden aplicar una ruta de aprendizaje modular en el sentido de introducir individualmente lo que más les interesa sin tener en cuenta haber asistido a un módulo específico antes del mismo.

### 3) Metodología de FP por etapas

En este capítulo se detallan las metodologías de aprendizaje que el proyecto está considerando y a las que se hace referencia, en particular:

- El enfoque mayéutico, orientado al desarrollo del potencial de aprendizaje de cada persona/grupo, para dar una nueva capacidad de lectura de los problemas,
- Aprendizaje Cooperativo: especialmente indicado para el aprendizaje de habilidades blandas y en general de todas las habilidades sociales vinculadas a las relaciones



- laborales; Se implementa dividiendo a los alumnos en pequeños grupos de trabajo para lograr objetivos comunes, tratando de mejorar su aprendizaje recíprocamente
- Comunidad de práctica, orientada a la mejora colectiva para compartir experiencias de trabajo, resultados producidos, los puntos críticos encontrados y las prácticas que han demostrado ser efectivas.

Los siguientes subcapítulos exploran la información sobre los MOOC como un entorno de aprendizaje abierto e informal, el aprendizaje / formación combinado como diferentes formas de aprendizaje se combinan en una sola formación de tal manera que es posible incorporar las ventajas de cada forma y compensar las desventajas de la otra, y el aprendizaje entre pares para ayudarse mutuamente en el aprendizaje.

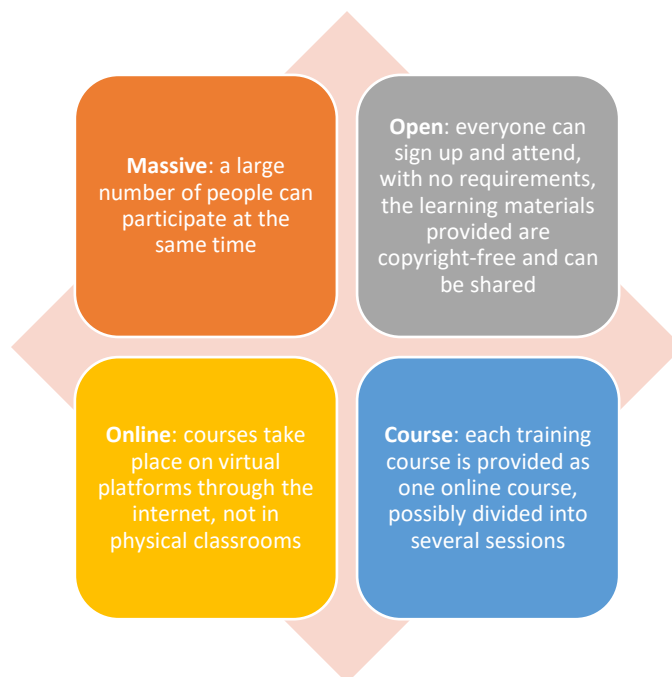
### 3.1) MOOCs

Los MOOC (Massive Open Online Courses) son actividades educativas que se ofrecen en línea a una gran audiencia. El término MOOC fue acuñado en 2008 por el escritor e investigador George Siemens con motivo de un curso abierto titulado "Conectivismo y Conocimiento Conectivo" en el que participaron 2.300 usuarios a través de la Web de forma gratuita.

La intención es que muchos MOOCs sean totalmente gratuitos y abiertos a cualquier persona sin limitación. En realidad, muestra que hay un número creciente de ellos que ya no están disponibles de forma gratuita.



## Sobre el significado del acrónimo MOOC



Los MOOC representan una forma flexible de adquirir nuevas habilidades y conocimientos a través de una experiencia de aprendizaje continuo. Basta con tener una conexión a Internet y una dirección de correo electrónico, que en la mayoría de los casos son necesarias para registrarse en la plataforma MOOC deseada.

En general, para seguir los MOOC es necesario tener:

- Competencias digitales suficientes
- conocimiento de idiomas (la mayoría son en inglés)
- Un buen grado de motivación personal
- Habilidades de autogestión en el estudio.

Los MOOC pueden tener lugar en una determinada época del año o estar disponibles durante todo el día: uno puede decidir de forma independiente cuándo conectarse y cuánto tiempo dedicarles (modo de aprendizaje a su propio ritmo). También es posible tomar varios cursos al mismo tiempo. En algunos casos, se ofrecen conferencias en vivo, donde puede interactuar con los profesores, hacer preguntas y aclarar cualquier duda.

Las plataformas MOOC pueden ofrecer una amplia gama de cursos que tocan varias disciplinas, y cada tema se puede cubrir en diferentes niveles para facilitar el aprendizaje.

En general, cada MOOC se describe en términos de contenido, duración, fecha del curso, compromiso semanal estimado e idioma, y en muchos casos, incluso se nombra a los



profesores. A veces hay requisitos previos y condiciones para emitir un certificado de asistencia.

Después de la inscripción, generalmente se obtiene acceso a un programa detallado, que incluye las actividades planificadas para toda la duración del MOOC e indica también las que son obligatorias para obtener un certificado.

Por lo general, una lección se divide en unidades: cada unidad consta de, por ejemplo, videos, materiales detallados y cuestionarios de autoevaluación. Además, hay pruebas finales, y puede haber evaluaciones intermedias y tareas que deben completarse durante el período de asistencia.

A través de los MOOC, podría ser posible obtener créditos universitarios, certificados profesionales y otros tipos de certificaciones.

Los MOOC pueden ser una herramienta útil para la educación continua.

#### **Ventajas generales:**

- Sin cuota de solicitud (en muchos casos)
- Acceso abierto a cursos impartidos por expertos que, de otro modo, no estarían al alcance de gran parte de la población mundial
- Cursos abiertos a todos los interesados, independientemente de la ubicación (casi siempre), lo que da como resultado una base de estudiantes diversa
- Es posible que los alumnos también puedan colaborar y compartir el trabajo, así como las críticas, y recibir comentarios de los demás.

#### **Desventajas generales:**

- Es fácil que los estudiantes abandonen la escuela, lo que sucede muy a menudo en los cursos gratuitos que no ofrecen certificados
- Los MOOC no proporcionan retroalimentación a los alumnos debido a la gran cantidad de estudiantes
- Los alumnos deben aceptar la responsabilidad de su trabajo porque los MOOC proporcionan un aprendizaje autodirigido
- Requisitos previos de la tecnología
- Participación limitada en el mundo real
- Costo de implementación para los proveedores
- Obsolescencia de los contenidos



## ¿Cómo funcionan los MOOC?

Los cursos suelen constar de una serie de unidades en las que se desglosa el contenido. La mayoría de las unidades giran en torno a una lección en video conectada a alguna información en línea o lecturas en profundidad, producidas por un profesor o libremente rastreables en la Red (textos de autor, artículos de comentario, entradas de Wikipedia, referencias bibliográficas, etc.). Durante cada lección, se podría proponer un breve cuestionario de autoevaluación, con, por ejemplo, respuestas de opción múltiple y cerradas.

Cada unidad también puede prever la apertura de uno o más temas específicos en un foro dedicado: las discusiones permiten a los participantes ver aclaraciones, expresar curiosidad y aprender juntos, por ejemplo, incluso debido al alto número de participantes, porque cualquier interacción directa con el profesor o con el personal experto puede no ser posible.

La evaluación se realiza muy a menudo en cuestionarios periódicos (evaluados automáticamente) y en la redacción de ensayos cortos (de 2 a 300 palabras) para los que se utiliza el método de evaluación entre pares.

En resumen, los contenidos se dispersan en varios "nodos". Los videos representan, por así decirlo, el punto de apoyo de la lección, pero naturalmente, en un tiempo tan limitado, solo se pueden mencionar los puntos esenciales de los temas abordados. Como suele suceder en la Red, hay muchos miembros, pero los usuarios activos en los grupos de discusión son proporcionalmente pocos: presumiblemente la mayoría juega el papel de merodeadores, es decir, observan y leen sin participar activamente. El material se ofrece para la libre interpretación de los participantes en la discusión, independientemente de su competencia previa real.



### 3.2) Formación semipresencial

En el blended learning, las diferentes formas de aprendizaje se combinan en una sola formación de tal manera que es posible incorporar las ventajas de cada forma y compensar las desventajas de la otra. Esto se refiere a la idea de tener un aprendizaje sincrónico y asincrónico, en el sentido de aprender en un grupo social, ya sea en línea o en un aula al mismo tiempo e individualmente en casa y/o conectado a través de Internet en diferentes momentos, como es el caso del enfoque de capacitación PtB. En nuestro enfoque, nos centramos en el aprendizaje basado en el trabajo en entornos de aprendizaje no formal.

#### **Cuando se trata de aprendizaje basado en el trabajo, el aprendizaje combinado puede aportar muchas ventajas.**

El punto de partida de la planificación para apoyar las actividades de aprendizaje deben ser los conocimientos y competencias disponibles del alumno. En cualquier entorno de aprendizaje, los alumnos deben tomar (re)conciencia de su potencial y recursos disponibles, basarse en ellos y ampliarlos según sea necesario. Esto es aún más importante cuando la formación tiene como objetivo proporcionar experiencia laboral práctica al mismo tiempo que habilidades académicas y técnicas, típicas de los entornos de aprendizaje basado en el trabajo. El aprendizaje combinado y orientado a competencias basado en el trabajo es un criterio orientativo: los alumnos deben tener la oportunidad de incluir activamente sus conocimientos, experiencias y competencias en el proceso de aprendizaje o de aplicarlos en una variedad de tareas prácticas. Esto también significa tener en cuenta las diferentes biografías educativas y profesionales, los tipos de aprendizaje, los ritmos de aprendizaje y las preferencias; y, por supuesto, considerar en el caso del PtB a los estudiantes adultos dirigidos en el CCS (Sector de Cultura y Creatividad) con las particularidades encontradas en el sector (destacadas en resultados de investigaciones anteriores en países asociados).

#### **¿Qué significa esto para este plan de estudios?**

Implica que mediante el uso de diferentes herramientas, métodos/materiales didácticos, tanto analógicos como digitales, se puede apoyar el inicio de procesos de aprendizaje de una manera motivadora y flexible, y se pueden explorar y consolidar diferentes competencias al mismo tiempo para abordar a los adultos aprender habilidades específicas además de sus conocimientos y competencias existentes.

El uso de ofertas de aprendizaje digital y herramientas digitales debe despertar la curiosidad y el interés de los alumnos y apoyarlos de una manera que un entorno de aula tradicional no podría hacerlo. Cualquier apoyo en el proceso de aprendizaje podría limitarse a la facilitación de estos, en términos técnicos (cuando surjan problemas con el acceso y el uso de la plataforma, por ejemplo), cuestiones didácticas (para ayudar a aclarar preguntas relacionadas con el conocimiento o las competencias que el sistema e



Internet no pueden responder, por ejemplo) y cuestiones administrativas (por ejemplo, la coordinación de actividades de aprendizaje entre pares).

La siguiente tabla ofrece métodos de buenas prácticas implementados en el aprendizaje combinado basado en competencias y se selecciona teniendo en cuenta especialmente a los representantes de CCS:

Métodos de visualización	
<b>Mapas mentales</b>	<p>Los mapas mentales ilustran ideas, conexiones y estructuras conceptuales. Un término, un tema se escribe en medio de una hoja de papel o pantalla. A este término clave se le asignan términos vecinos, pero también sentimientos, expectativas o deseos. Las palabras clave se dividen en pares, por ejemplo, causa-efecto, ventajas - desventajas, importante - no importante.</p> <p>Los mapas mentales hacen visibles las conexiones, pero también las distinciones; Representan recuerdos e ideas, planes o soluciones a problemas.</p>
<b>Lluvia de ideas</b>	<p>... es un ejercicio de asociación sobre cuestiones clave. Las ideas se recopilan, se tamizan y se clasifican para que pueda surgir una estructura inicial para un tema específico. Los resultados sirven como un punto de partida esencial para futuras actividades. En la lluvia de ideas, las ideas, preguntas y sugerencias son anotadas y respondidas por los alumnos.</p>
<b>Collages</b>	<p>Los alumnos trabajan solos o en pequeños grupos para crear un collage sobre un tema determinado, posiblemente controvertido. El material de collage (revistas, folletos, imágenes, retazos de tela, material de audio, etc.) se puede proporcionar o los alumnos pueden encontrar el material requerido por sí mismos.</p> <p>Una vez finalizados, los collages se pueden presentar a otras personas.</p> <p>Los collages promueven el aprendizaje sostenible y en red y pueden proporcionar un buen punto de partida para el debate consciente y la discusión posterior.</p>
<b>Plan Meta</b>	<p>... es un método versátil para encontrar temas al comienzo de la formación de Meta, para recopilar ideas y experiencias, así como para la evaluación.</p> <p>Los alumnos escriben sus ideas, sugerencias, etc. en tarjetas de colores que luego se cuelgan en tableros de anuncios / se publican en una plataforma digital y posteriormente se agrupan (agrupan).</p> <p>Las tarjetas se pueden reordenar varias veces, por ejemplo, cuando los alumnos redefinen sus prioridades.</p>





El método del metaplan recopila y organiza el conocimiento, las experiencias, las preguntas y las opiniones sobre los problemas de los alumnos en el grupo. Una variedad de ideas se vuelven visibles y pueden ser comunicadas y visualizadas en el grupo.



Métodos interactivos	
Diálogos y juegos de rol	<p>... sirven principalmente para desarrollar habilidades de comunicación. Se desafía a los alumnos a pensar en sí mismos en una determinada situación o posición. Se simulan situaciones cotidianas o profesionales comunes para crear una idea realista de la gestión de situaciones eficiente y orientada a objetivos.</p> <p>Para permitir un análisis razonable del comportamiento del grupo y del comportamiento de uno, los juegos de roles pueden ser grabados y luego reflejados juntos.</p>
Cambiando de bando	<p>... es un método particularmente adecuado cuando se han de percibir y reflexionar conscientemente "otras" perspectivas y puntos de vista o realidades de la vida. Se pide a los alumnos que se deslicen en diferentes roles definidos o que asuman diferentes perspectivas de observación en las que se realizan situaciones y problemas definidos. Diferentes circunstancias y situaciones se observan desde el punto de vista de un soñador o de un crítico, etc.</p>
Café del Mundo	<p>Los alumnos trabajan en diferentes temas en grupos pequeños o en salas para grupos pequeños. Tienen preguntas específicas en su grupo para discutir y anotar las respuestas que recopilaron. Después de un tiempo, los miembros del grupo cambian de habitación / pasan al siguiente grupo y preguntan, pero una persona, el anfitrión, permanece y presenta los resultados al siguiente grupo. Ahora se pide al nuevo grupo que siga teniendo en cuenta las respuestas dadas. Una vez más, los resultados se anotan hasta que todos los alumnos hayan estado en todas las salas/grupos.</p> <p>A continuación, se presentan los resultados y se discuten en la sala principal.</p>
Juegos serios	<p>Los juegos serios aportan un toque de diversión y se basan en juegos de rol, juegos de mesa o enfoques de aprendizaje gamificado tradicionales similares. Introducidos en el mundo del aprendizaje en línea, los jugadores podrían verse desafiados a resolver situaciones que podrían encontrar en la vida laboral diaria aplicando las respectivas competencias que el programa quiere proporcionar. Pueden ser una solución buena y atractiva para entrenar competencias o evaluarlas, encajando mejor en el enfoque basado en el trabajo en comparación con los cuestionarios de conocimientos puros que se ofrecen con frecuencia en el e-learning.</p> <p>Esto se puede hacer individualmente y las actividades dirigidas por la computadora brindan sugerencias y comentarios cuando se programan como juegos asistidos</p>



	<p>por computadora o en grupo con la posibilidad de traer un momento más competitivo u otros aspectos como el trabajo en equipo o la comunicación directa entre pares. Los resultados deben presentarse de manera que las lecciones aprendidas sean claras y la retroalimentación conduzca a la mejora de las competencias objetivo.</p>
--	--

## Adquisición de conocimientos y habilidades

Narración de historias	<p>Este método se puede utilizar para cualquier tema, suele contarse desde un punto de vista individual y, a veces, muy personal, y se adhiere a ciertos formatos y reglas. Las propias historias deben ser pensadas, estructuradas y luego presentadas, ya sea escritas (200-300 palabras), grabadas (en videos o podcasts de 2-3 minutos) o pintadas, representadas en una actuación, por ejemplo. La fuerza de la narración radica en su autenticidad, que se logra mediante una fuerte simplificación y reducción del contenido, así como de los textos, imágenes, etc. utilizados.</p>
Ejercicios prácticos	
Aprendizaje cognitivo	<p>En primer lugar, los formadores muestran los pasos de trabajo individuales en un modelo (fase 1: modelado), lo que también se puede hacer en línea en un vídeo. Posteriormente, los alumnos trabajan de forma independiente con la guía de los profesores (fase 2: andamiaje). A medida que aumenta la competencia de los alumnos, este apoyo disminuye cada vez más (fase 3: desvanecimiento). Los formadores deben observar constantemente el proceso de aprendizaje de los alumnos para poder proporcionar un apoyo continuo adecuado (fase 4: coaching).</p>
Concursos	<p>Los cuestionarios son una práctica común en escenarios de e-learning realizados en la mayoría de los casos de forma individual, pero no tan frecuentes en los entornos de aprendizaje tradicionales, incluso poco utilizados en el aprendizaje basado en el trabajo. Su ventaja es evaluar áreas de conocimiento específicas. Por esta razón, podrían ser una buena alternativa para iniciarse y romper el hielo (tanto en línea como fuera de línea/aula tradicional) en lugar de una prueba de competencia al final de un curso. En el aprendizaje en línea, también se podría considerar un enfoque alegre conocido de los programas de televisión populares de hoy en día que podría brindar capacitación en un entorno grupal de las habilidades blandas típicas necesarias en la comunicación del trabajo en equipo.</p>



## **Riesgos, obstáculos, obstáculos en el aprendizaje combinado que podrían amenazar una experiencia de aprendizaje exitosa**

Particularmente en la formación no formal, se puede observar en el aprendizaje combinado que hay una tendencia a tasas más altas de abandono en los casos de cursos para adultos. Teniendo en cuenta que tienen un entorno de vida social (por ejemplo, familia, vínculos laborales y horarios existentes), así como una experiencia de aprendizaje y expectativas (como resultado de la educación previa) más específicas que los estudiantes jóvenes, muy a menudo forman un grupo de aprendizaje muy heterogéneo a partir de su historia de vida profesional. Aún más importante para PtB es considerar estos aspectos ofreciendo una amplia variedad de entradas cortas (como textos atractivos relacionados con el trabajo y contenidos visuales), aprendizaje a su propio ritmo y un enfoque modular con opciones opcionales de aprendizaje social y diferentes tipos de interactividad (humano: máquina y humano: humano).

Debido al contacto limitado con los educadores, aparte de la formación basada en la web en sí, el aprendizaje combinado requiere una preparación muy exhaustiva de los contenidos y servicios de plataforma en línea adaptables, evaluación y evaluación que puedan ofrecer los conocimientos y prácticas más buscados por los representantes de CCS. Hacer que el aprendizaje esté disponible en situaciones de la vida real (por ejemplo, como aprendizaje basado en el trabajo), teniendo en cuenta la evaluación y la valoración de que las ofertas modulares abiertas adecuadas pueden ser tan importantes como visualizar las lecciones aprendidas (por ejemplo, certificados, resultados de exámenes de práctica, etc.) para mantenerlos interesados en el aprendizaje combinado («a lo largo de toda la vida») con el apoyo de PtB.

### **Fuentes**

<https://erwachsenenbildung.at/digiprof/neuigkeiten/16766-online-barcamps-liegen-im-trend.php>

<https://imblickpunkt.grimme-institut.de/wp/wp-content/uploads/2014/12/IB-Digital-Storytelling.pdf>

<https://lsz.at/blog/nano-learning-micro-learning-gibt-es-einen-unterschied>

<https://unterrichten.digital/2020/06/25/kollaboratives-schreiben-unterricht/>

<https://www.ecademy-learning.com/ausbildung-digital/blended-learning-konzepte/>

<https://www.schule.at/tools-apps/tools-fuer-quizze-umfragen-und-brainstorming/mentimeter>



### 3.3) Aprendizaje entre pares

El aprendizaje entre iguales (PL) tiene una larga historia. Probablemente es tan antigua como cualquier forma de acción colaborativa o comunitaria y posiblemente siempre ha tenido lugar, a veces implícita y vicariamente. (Topping, 2007) El aprendizaje entre iguales se ha extendido en tipos y formas, en áreas curriculares y contextos de aplicación más allá de las escuelas y universidades, y puede determinarse como "la adquisición de conocimientos y habilidades a través de la ayuda y el apoyo activos entre iguales de estatus o compañeros emparejados". (Topping, 2007, p. 631) Se trata de personas de grupos sociales similares que no son maestros profesionales que se ayudan mutuamente a aprender y aprenden a sí mismos al hacerlo.

Se han promovido enfoques de aprendizaje entre iguales para fomentar ciertos tipos o aspectos de las habilidades de aprendizaje a lo largo de toda la vida que no se persiguen tan fácilmente por otros medios (Slavin, 1995). Entre las habilidades o atributos asociados con el aprendizaje entre pares se encuentran: (1) el desarrollo de resultados de aprendizaje relacionados con la colaboración, el trabajo en equipo y convertirse en miembro de una comunidad de aprendizaje; (2) indagación crítica y reflexión; (3) habilidades de comunicación; y (4) aprender a aprender. (Bound, Cohen y Sampson, 1999) Según Bound, Cohen y Sampson, hay una variedad de razones para centrarse en ellas. Esas razones incluyen:

- 1) El aprendizaje entre iguales implica naturalmente que los alumnos trabajen juntos y desarrollen habilidades de colaboración. De esta manera, se involucran en una comunidad de aprendizaje en la que tienen interés y también se les ofrece práctica en planificación y trabajo en equipo.
- 2) Existe un alto potencial para la participación de los educandos en la reflexión y la exploración de ideas cuando la autoridad del profesor/formador no es una presencia inmediata.
- 3) Los alumnos adquieren más práctica en la comunicación en el área temática de lo que suele ser el caso en las actividades de aprendizaje cuando el personal está presente. Pueden articular su comprensión y hacer que sus compañeros la critiquen, así como aprender de la adopción del papel recíproco.
- 4) El aprendizaje entre iguales implica que un grupo de alumnos asuma la responsabilidad colectiva de identificar sus propias necesidades de aprendizaje y planificar cómo se podrían abordar. Esta es una habilidad vital para aprender cómo aprender, además de proporcionar práctica para los tipos de interacción necesarios en el empleo. Aprender a cooperar con otros para alcanzar objetivos mutuos parece un requisito previo necesario para operar en una sociedad compleja. (Bound, Cohen y Sampson, 1999)

### Implementación del Aprendizaje entre Pares



**Cofinanciado por  
la Unión Europea**

*Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados solo comprometen a su(s) autor(es) y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o los de la Agence Erasmus+ France / Education Formation. Ni la Unión Europea ni la autoridad otorgante pueden ser considerados responsables de ellos.*

La siguiente tabla ofrece información sobre los diferentes tipos de aprendizaje entre pares que se pueden implementar y cosas a tener en cuenta al hacerlo. La selección se realizó teniendo en cuenta a los representantes de CCS:

### Tipos de aprendizaje entre pares

**Tutoría entre pares (PT)** Se define por la asunción de roles distintos como tutor o tutor, con un alto enfoque en el contenido del currículo y, por lo general, también en procedimientos claros para la interacción, en los que los participantes reciben capacitación genérica y/o específica. Algunos métodos de tutoría entre iguales estructuran la interacción con materiales estructurados, mientras que otros prescriben comportamientos interactivos estructurados que pueden aplicarse eficazmente a cualquier material de interés. (Topping, Tendencias en el aprendizaje entre pares, 2007)

**Discusiones en grupo** Participar en discusiones grupales permite a los estudiantes descubrir cómo formar buenos contraargumentos y aprender a cuestionar las afirmaciones hechas por sus compañeros. Según Wessel (2015), en este caso, los aprendices aprenden a pensar en términos mucho más complejos; No solo cómo responder a la pregunta de un entrenador, sino cómo responder a las afirmaciones de los distintos miembros del grupo y cómo reclamar las propias. Los alumnos ayudan a sus compañeros a aclarar su pensamiento y a responder preguntas grupales. (Wessel, 2015) Esto guía a los alumnos hacia una mejor comprensión de lo que es trabajar por algo diferente a su éxito. Trabajar en grupo en lugar de trabajar individualmente es una oportunidad crucial para desarrollar diversas habilidades que mejoran la vida. (Wessel, 2015)



**Aprendizaje cooperativo** El aprendizaje cooperativo (CL) no es sólo "trabajar juntos", sino que se ha descrito como "estructurar la interdependencia positiva" (Slavin, 1990) en la búsqueda de un objetivo o resultado compartido específico. El CL suele tener lugar en pequeños grupos de alrededor de seis alumnos heterogéneos y, a menudo, requiere una formación previa para garantizar una participación igualitaria y una interacción simultánea, sinergia y valor añadido. El formador facilita o guía con mayor firmeza el proceso interactivo al proporcionar la especificación de objetivos, tareas, recursos, roles y recompensas a los alumnos. (Topping, Tendencias en el aprendizaje entre pares, 2007) Agrupar a los alumnos en grupos en los que puedan hablar libremente, en los que puedan aportar aspectos de sus antecedentes y creencias, puede conducir a una mayor comprensión entre los miembros de un grupo. (Wessel, 2015) También pueden aprender a interactuar con un grupo de personas con las que generalmente no trabajan, y pueden entablar una conversación incluso si está fuera de su zona de confort. (Wessel, 2015)

**Clases dirigidas por alumnos o debates en línea** A medida que estamos en la era de la tecnología, la discusión, la retroalimentación y la tutoría en línea son cada vez más conocidas. A través de estos mecanismos, los alumnos pueden evaluar el trabajo de otros alumnos y dar ideas perspicaces y críticas y orientación sobre cómo mejorar su trabajo. (Wessel, 2015) Sin embargo, la tutoría en línea funciona cuando los alumnos han demostrado su competencia en un área determinada y han recibido alguna instrucción sobre cómo enseñar a otros. Además, la discusión y la retroalimentación en línea deben estructurarse de manera que estimule una discusión crítica positiva y tenga defensores del aprendizaje y la orientación dentro de ella. (Wessel, 2015)

De acuerdo con Topping (2001a), a la hora de planificar el aprendizaje entre iguales hay que tener en cuenta los siguientes aspectos de la organización:

- 1) Contexto: habrá problemas y oportunidades específicos del contexto local.
- 2) Objetivos: considere lo que espera lograr y en qué dominios.
- 3) Área curricular.
- 4) Participantes: ¿quiénes serán los ayudantes, quiénes serán los ayudantes y cómo los emparejará? También tendrá que haber formadores y garantía de calidad.
- 5) Técnica de ayuda: ¿el método utilizado será empaquetado o de nuevo diseño?





- 6) Contacto: ¿con qué frecuencia, durante cuánto tiempo y dónde se producirá el contacto?
- 7) Materiales: ¿qué recursos se necesitarán y cómo se deberán diferenciar?
- 8) Capacitación: primero será necesaria para el personal, luego para los ayudantes y los ayudados.
- 9) Monitoreo del proceso: se debe considerar el aseguramiento de la calidad del proceso.
- 10) Evaluación de los alumnos: se debe evaluar el producto y el proceso; Considere si algo de esto debe ser una autoevaluación y/o una evaluación entre pares.
- 11) Evaluación: deberá averiguar si funcionó.
- 12) Retroalimentación: debe proporcionarse a todos los participantes para mejorar los esfuerzos futuros. (Topping, 2001)

### Adquisición de habilidades socioemocionales y transferibles

Se ha demostrado que el aprendizaje entre pares es una empresa exitosa cuando se trata de mejorar las habilidades académicas y cognitivas sociales de los estudiantes. (Wessel, 2015) Sin embargo, incluso los programas y métodos que se enfocan principalmente en el beneficio cognitivo/académico, pueden resultar en ganancias de habilidades sociales y otras habilidades transferibles. En nuestro caso, aparte de esos cambios, también se pueden encontrar cambios afectivos en la actitud hacia el aprendizaje, el formador, el sujeto, los compañeros y el yo. Schunk y Zimmermann (1994) argumentan que tales cambios son importantes para la sostenibilidad y la generalización, ya que mejoran la autoconfianza, la atribución interna del éxito y, en consecuencia, la autorregulación del comportamiento de aprendizaje posterior. (Topping, 2007) Pueden ayudar a desarrollar la "resiliencia educativa", que podría sostener al alumno a través de las transiciones a entornos de aprendizaje menos óptimos. (Topping, 2007)

McLuckie y Topping (2004) sugieren que, a nivel cognitivo, la PL implica conflicto y desafío, mientras que también implica apoyo y andamiaje de un otro más competente, lo que requiere la gestión de actividades dentro de la zona de desarrollo próximo (ZPD). En un entorno de PL, tanto el tutor como el alumno desarrollan diversas habilidades como:

- Trabajar eficazmente en un grupo para lograr un objetivo común
- Resolución de problemas
- Toma de decisiones
- Mostrar iniciativa y capacidad de liderazgo
- Escucha activa
- Habilidades de desarrollo personal

(Assinder, 1991; McLuckie y Topping, 2004; Slavin, 1995)





## Conclusión

Las estrategias de aprendizaje entre pares abarcan algunos tipos diferentes de técnicas de aprendizaje tanto dentro como fuera del aula, incluida la tutoría entre pares, grupos pequeños y grandes para la discusión en clase y la discusión y retroalimentación en línea. Para la dinámica de los estudiantes, las estrategias de aprendizaje entre pares fomentan las relaciones entre los estudiantes y ayudan a los estudiantes a desarrollar una mayor comprensión y aceptación multicultural. Se ha demostrado que los métodos de aprendizaje entre iguales son eficaces para ayudar con las habilidades académicas y sociales de los alumnos, siempre y cuando las técnicas de aprendizaje entre iguales se supervisen y se estructuren cuidadosamente. Con el aprendizaje entre pares, los alumnos tienen la oportunidad de ayudar en el aprendizaje de sus compañeros a través de la tutoría y la retroalimentación. También tienen la oportunidad de hablar más libremente y con menos presión cuando están en entornos grupales y en discusiones dirigidas por estudiantes. Estas estrategias fomentan una mayor comunicación entre los estudiantes y conducen a un mayor éxito académico.



## Fuentes/Referencias

- Assinder, W. (1991). Enseñanza entre pares, aprendizaje entre iguales: un modelo. *Revista ELT*, 218- 229.
- Bound, D., Cohen, R., & Sampson, J. (1999). Aprendizaje y evaluación entre pares. *Evaluación y Valoración en la Educación Superior*, 413-426.
- McLuckie, J., & Topping, K. J. (2004). Habilidades transferibles para el aprendizaje entre pares en línea. *Evaluación en la Educación Superior*, 29(5), 563-584.
- Slavin, E. R. (1995). *Aprendizaje cooperativo*. Boston: Allyn y Bacon.
- Topping, K. J. (2001). *Aprendizaje asistido entre iguales: Una guía práctica para docentes*. Cambridge: Brookline Books.
- Topping, K. J. (2007). Tendencias en el aprendizaje entre pares. *Psicología de la Educación: Una Revista Internacional; de Psicología Educativa Experimental*, 631-645.
- Wessel, A. (2015). Estrategias de aprendizaje entre iguales en el aula. *Revista de Buenas Prácticas Docentes*, 2(1), 14-16.

