

CATÁLOGO APLICACIONES DIDÁCTICAS

PROYECTO

2024-1-ES01-KA121-ADU-000225655

Acreditación

2022-1-ES01-KA120-ADU-000108286

PRODUCTO | P05 IMP_Catalogo_FAD_ADU
ÁMBITO: IMPACTO PEDAGÓGICO



Cofinanciado por
la Unión Europea

Producto / Resultado

Catálogo de aplicaciones didácticas.

Referencia

Materiales para propuestas de aplicación en el aula.

Descripción

Los participantes en movilidades, atendiendo a su acuerdo de aprendizaje o programa de curso, realizar un informe para analizar las líneas de formación abordadas durante la estancia. Este informe es el producto P 03 IMP_Modelo_PTF o Portafolio de la Movilidad.

En ese análisis se detallan las principales metodologías y experiencias observadas y se valora su transferencia a la organización de origen.

A partir de ese portafolio, se selecciona uno de los aprendizajes y se realiza una propuesta de aplicación didáctica en el centro educativo del participante. Esta propuesta se crea a partir del modelo de la Ficha de Aplicación Didáctica (FAD), producto P 04 IMP_Modelo_FAD, que tiene la siguiente estructura:

Este catálogo recopila las aplicaciones didácticas articuladas en torno a las líneas formativas del proyecto y los objetivos del Plan Erasmus.

01 | INCLUSIÓN, COEDUCACIÓN E IGUALDAD

02 | DIGITALIZACIÓN

03 | PLURILINGÜISMO

04 | METODOLOGÍAS Y TRABAJO

El proyecto 2024-1-ES01-KA121-ADU-000225655 está cofinanciado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados en este documento solo comprometen a su(s) autor(es) y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea ni los del Servicio Español para la Internacionalización de la Educación (SEPIE). Ni la Unión Europea ni la Agencia Nacional SEPIE pueden ser considerados responsables de ellos.

© Año 2026. Este trabajo está bajo licencia abierta a través [de CC BY 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



Cofinanciado por
la Unión Europea

ÍNDICE

1.- INCLUSIÓN, COEDUCACIÓN E IGUALDAD	5
M13 Benestar i motivació a l'aula: l'iceberg de la realitat.....	5
M17 Teatro comunitario como herramienta de reinserción y desarrollo personal	9
M18 Teatro comunitario en contextos penitenciarios	13
M34 Managing a Diverse Classroom: Think-Pair-Share	17
M45 Cultural Identity Map	22
M52 Dyslexia and Inclusive Language Teaching.....	25
M78 PNL y tipos de aprendizaje	34
M82 XIX Congreso EPEA	38
M93 Organización docente en CPIA5 / gimnasia educativa.....	43
M94 Resilience and Well-being Strengths for Teachers.....	47
M98 Meditación	52
2.- DIGITALIZACIÓN	55
M01 Exploradores urbanos con Immersal	55
M02 Vocabulary Race Daily Routines con Active Floor	59
M03 Canva en el aula de idiomas.....	63
M05 Uso didáctico de IA generativa en el aula	66
M27 European Book Trailers.....	70
M28 European Book Trailers.....	73
M29 Let's Book Trailers	76
M30 European Book Trailers.....	79
M31 Uso de apps en el aula de lengua.....	82
M36 Podcast con imágenes generadas por IA.....	85
M37 Unidad didáctica de alemán con ChatGPT.....	88
M40 IA generativa para descubrir un personaje histórico.....	91
M43 AI and the 6Cs for Future-Ready Teaching	93
M48 AI Tools for Language Teachers.....	97
M50 The Best Digital Tools for Language Teachers	99
M87 Explore the world of Artificial Intelligence and ChatGPT for Teachers	101



M92 Teaching in the AI Age: Redefining Learning with Artificial Intelligence	105
M99 Teaching in the AI Age: Redefining Learning with Artificial Intelligence	110
M100 Artificial Intelligence Tools for Language Teachers	114
3.- PLURILINGÜISMO.....	118
M14 Aprendizaje activo del inglés en centro penitenciario	118
M21 Português Língua de Acolhimento	122
M32 Exposición oral sobre movilidad Erasmus a Serbia.....	126
M39 Entrevista en aula de alfabetización	133
M41 Conocerse mejor	136
M90 Visionado de película en italiano: La lutte des classes.....	140
M96 Silly situations – Role play	144
M97 Aprenentatge de llengua i cultura.....	147
M103 Identidades ocultas: gamificación para adquirir competencia oral en inglés.....	150
4.- METODOLOGÍAS Y TRABAJO.....	154
M04 Entrevista de trabajo de prueba con IA.....	154
M15 Gestión y buenas prácticas en centros penitenciarios.....	157
M16 Taller de escenografía con materiales reciclados	160
M35 Enseñanza a través del drama	164
M44 School Management	168
M75 Actividad con inteligencias múltiples.....	172
M85 Aplicación de gestión sobre Congreso EPEA.....	175
M86 PBL para simulación de escenarios comunicativos	178
M91 Proceso RVCC: Reconocimiento, Validación y Certificación de Competencias.....	182
M101 Job Shadowing Lycée Jean Mermoz, Jules Ferry y Georges Freche de Montpellier.....	187
M104 ¿Qué personaje histórico soy?.....	191



01 | INCLUSIÓN, COEDUCACIÓN E IGUALDAD

M13 | Benestar i motivació a l'aula: l'iceberg de la realitat



1 | DESCRIPCIÓN

/ Observación en destino

OBSERVACIÓN REALIZADA	
TÍTULO	Benestar i motivació a l'aula: l'iceberg de la realitat
FUENTE	Sessió pràctica durant el curs "A Happy Lesson: Valuable Tips to Create a Joyful Classroom"
CONTEXTO	Curs "A Happy Lesson: Valuable Tips to Create a Joyful Classroom" realitzat dins del programa Erasmus+ (KA121-ADU) com a part del Consorci ERASMUS+ de l'EOI Alacant, a Atenes.
DETALLE DE LO OBSERVADO	
Durant el curs es van presentar estratègies per a fomentar el benestar del professorat i de l'alumnat. Es van tractar temes com l'educació emocional, la mentalitat de creixement, les rutines de pensament visible i el disseny universal per a l'aprenentatge (DUA). A més, es va posar èmfasi en la importància de crear aules inclusives i participatives. Les sessions combinaven teoria i pràctica, i van afavorir l'intercanvi d'experiències entre docents europeus	
COMPETENCIAS / HABILIDADES DOCENTES INVOLUCRADAS	
1	Educació emocional i benestar docent
2	Mentalitat de creixement
3	Pensament crític i reflexiu
4	Disseny universal per a l'aprenentatge (DUA)
5	Dinàmiques de confiança a l'aula
6	Treball cooperatiu



Cofinanciado por
la Unión Europea



IDENTIFICACIÓN DE LA METODOLOGÍA	
Metodologia activa centrada en el benestar emocional i la participació de l'alumnat	
DESCRIPCIÓN DE LA METODOLOGÍA	
Metodologia vivencial que prioritza el rol actiu de l'alumnat i el desenvolupament de competències emocionals, socials i cognitives. Es promouen pràctiques que fomenten la motivació, la col·laboració i la inclusió	
CARACTERÍSTICAS PRINCIPALES DEL MÉTODO	
1	Aprenentatge vivencial
2	Educació emocional
3	Desenvolupament del pensament crític
4	Aplicació de la mentalitat de creixement
5	Inclusió a través del Diseny Universal per a l'Aprenentatge (DUA)
6	Participació activa i col·laboració
7	Motivació i ambient positiu
OBSERVACIONES	
Aquesta metodologia contribueix a la creació d'una aula segura, motivadora i inclusiva, on l'alumnat pot desenvolupar-se en totes les seues dimensions.	





	DESCRIPCIÓN
	Proposta d'una seqüència didàctica per a nivell B1 de valencià, centrada en activitats que promoguen el benestar a l'aula mitjançant tècniques apreses en el curs: rutines de pensament, dinàmiques de confiança i reflexió personal.
	CONTEXTO EDUCATIVO: ENSEÑANZAS, NIVEL, MATERIA
	EOI Alacant, Valencià nivell B1. Ensenyament de persones adultes
	OBJETIVOS PLANTEADOS
	Desenvolupar un clima de confiança i respecte a l'aula
	Fomentar el pensament crític i la reflexió personal
	Promoure la participació activa i l'escolta empàtica
	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
1	Competència emocional i socia
2	Competència comunicativa
3	Competència per a aprendre a aprendre
4	Competència per al treball cooperatiu
	CONTENIDOS
	Dinàmiques de confiança i cooperació
	Estructures de pensament visible (rutinari i crític)
	Estratègies per a generar un ambient emocionalment segur
	ACTIVIDADES Y SECUENCIACIÓN
	1. Introducció amb dinàmica de cohesió de grup
	2. Activitat de reflexió individual guiada
	3. Compartir idees en parelles i posada en comú



4. Aplicació d'una rutina de pensament visible (ex. Veig – Pense – Em pregunte) i tancament amb valoració emocional i compromís persona	
	EVALUACIÓN
– Observació de la participació – Autoavaluació amb escala emocional – Rúbrica de reflexió i cooperació	
	EVIDENCIA DE LA IMPLEMENTACIÓN
Encara no he pogut dur a terme l'activitat a l'aula, ja que el curs l'he fet una vegada acabat el curs escolar 2024-25. La duré a terme el curs que ve.	
	FECHA DE LA IMPLEMENTACIÓN
Primer trimestre del curs 2025-26	
	CONCLUSIONES
Aquesta proposta busca consolidar l'aprenentatge lingüístic dins un entorn emocionalment positiu. Les tècniques apreses a Atenes poden adaptar-se als diferents nivells i contribueixen a millorar la convivència, la motivació i la implicació de l'alumnat.	



M17 | Teatro comunitario como herramienta de reinserción y desarrollo personal



1 | DESCRIPCIÓN

/ Observación en destino

OBSERVACIÓN REALIZADA	
TÍTULO	Teatro comunitario como herramienta de reinserción y desarrollo personal en contextos penitenciarios
FUENTE	Teatro Porttiteatteri – Ensayos y entrevista con directora Tuija Minkkinen
CONTEXTO	Porttiteatteri – Helsinki, Finlandia Teatro ubicado en el centro cultural Kaapelitehdas Los participantes son personas privadas de libertad que están gozando de permisos, otras están en libertad total y otros tantos están realizando trabajos para la comunidad. en proceso de reinserción,
DETALLE DE LO OBSERVADO	
Observación del trabajo de un grupo de teatro profesional llevado a cabo por profesionales del mundo de la dramaturgia y trabajo social. Se desarrolló una observación-participación de la actividad grupal que consistía en dos grupos de trabajo. Uno de ellos era un taller de yoga, mientras el otro grupo ensayaba la obra de teatro basada en sus propias vivencias y experiencias. Esta actividad teatral está basada en la gestión emocional de los participantes de la obra siendo parte de un proyecto creativo y colaborativo orientado a la reinserción de las personas integrantes.	
COMPETENCIAS / HABILIDADES DOCENTES INVOLUCRADAS	
1	Competencia social y cívica
2	Gestión emocional y escucha activa
3	Dinamización de grupos y resolución de conflictos
4	Capacidad de adaptación al entorno del alumnado
5	Creatividad y expresión artística
6	Trabajo en equipo interdisciplinar
7	Aplicación de metodologías activas
8	Educación inclusiva y personalizada



Cofinanciado por
la Unión Europea

	IDENTIFICACIÓN DE LA METODOLOGÍA
	Aprendizaje experiencial a través de las artes escénicas, la creatividad y una metodología participativa y colaborativa al cien por cien.
	DESCRIPCIÓN DE LA METODOLOGÍA
	El enfoque se centra en la participación activa de los estudiantes a través del teatro como vía de expresión y autoconocimiento. Se promueve la comunicación interpersonal, la empatía, la autorregulación emocional y la construcción colectiva de sentido.
	CARACTERÍSTICAS PRINCIPALES DEL MÉTODO
1	Aprendizaje basado en la experiencia
2	Desarrollo de habilidades emocionales y sociales
3	Enfoque centrado en el estudiante
4	Trabajo por proyectos
5	Dinámicas de grupo
6	Reflexión crítica y personal
7	Creatividad como herramienta de transformación
8	Inclusión de todas las voces
9	Evaluación formativa y continua
10	Fomento de la autoestima y resiliencia
	OBSERVACIONES
	El enfoque de esta actividad está enfocado en las necesidades individuales de los participantes teniendo en cuenta que provienen de entornos de exclusión social. Por ello, el trabajo de la autoestima del grupo es la base principal. Es una herramienta viva y tiene como prioridad dotar de sentido e identidad al alumnado participante. Todo ello encaminado a la reinserción social de las personas que integran el grupo.



	DESCRIPCIÓN
	–
	CONTEXTO EDUCATIVO: ENSEÑANZAS, NIVEL, MATERIA
	Educación de adultos – Formación básica en contextos penitenciarios – Taller transversal de desarrollo personal
	OBJETIVOS PLANTEADOS
	Potenciar la autoestima y la expresión de emociones
	Fomentar el trabajo en equipo y la empatía
	Desarrollar habilidades de comunicación verbal y no verbal
	Crear un espacio seguro de confianza y respeto
	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
1	Competencia personal, social y de aprender a aprender
2	Competencia en comunicación lingüística
3	Competencia cultural y conciencia expresiva
4	Competencia para la vida y la ciudadanía activa
	CONTENIDOS
	Técnicas básicas de teatro y expresión corporal
	Gestión emocional
	Comunicación no violenta
	Escucha activa y colaboración
	Trabajo entorno a la identidad individual
	ACTIVIDADES Y SECUENCIACIÓN
	Dinámicas de presentación y confianza (sesión 1-2)

	Juegos teatrales para desbloqueo corporal y vocal (sesión 3-4)
	Improvisaciones temáticas guiadas (sesión 5-6)
	Creación colectiva de escenas (sesión 7-8)
	Ensayos y muestra final (sesión 9-10)
	EVALUACIÓN
	Observación directa y rúbricas de participación Autoevaluación del alumnado Valoración grupal del proceso Diario de reflexión del docente
	EVIDENCIA DE LA IMPLEMENTACIÓN
	Teatro en la semana cultural del centro.
	FECHA DE LA IMPLEMENTACIÓN
	20-6-25
	CONCLUSIONES
	El teatro como herramienta de trabajo con el alumnado en nuestro centro penitenciario es ciertamente una de las actividades estrella. Con esta herramienta fomentamos el crecimiento personal de nuestros alumnos. Permite el trabajo de la autoestima, mejora las relaciones interpersonales de los participante ya que crea un ambiente colaborativo y participativo, se fomenta la expresión verbal, la expresión corporal y la gestión emocional. Es una actividad ideal para que los alumnos disfruten y se motiven para realizar más actividades dentro del espacio sociocultural del centro penitenciario. Muchos de ellos han encontrado una válvula de escape en el teatro además de conocer habilidades y talentos que no sabían que tenían.



M18 | Teatro comunitario en contextos penitenciarios



1 | DESCRIPCIÓN

/ Observación en destino

OBSERVACIÓN REALIZADA	
TÍTULO	Teatro comunitario como herramienta de reinserción y desarrollo personal en contextos penitenciarios
FUENTE	Teatro Porttiteatteri – Ensayos y entrevista con directora Tuija Minkkinen
CONTEXTO	Porttiteatteri – Helsinki, Finlandia Teatro profesional para personas privadas de libertad y exreclusas en proceso de reinserción, ubicado en el centro cultural Kaapelitehdas.
DETALLE DE LO OBSERVADO	
Observación del trabajo de un grupo de teatro comunitario liderado por profesionales, que integra a personas que están cumpliendo condena o han sido recientemente liberadas. Se analizó el proceso creativo, los ensayos, y el acompañamiento emocional y artístico por parte de la dirección. La metodología se basa en el aprendizaje por experiencia, expresión emocional, trabajo colaborativo y desarrollo de habilidades sociales.	
COMPETENCIAS / HABILIDADES DOCENTES INVOLUCRADAS	
1	Competencia social y cívica
2	Gestión emocional y escucha activa
3	Dinamización de grupos y resolución de conflictos
4	Capacidad de adaptación al entorno del alumnado
5	Creatividad y expresión artística
6	Trabajo en equipo interdisciplinar
7	Aplicación de metodologías activas
8	Educación inclusiva y personalizada



Cofinanciado por
la Unión Europea



IDENTIFICACIÓN DE LA METODOLOGÍA	
Aprendizaje experiencial a través de las artes escénicas y metodología participativa	
DESCRIPCIÓN DE LA METODOLOGÍA	
El enfoque se centra en la participación activa de los estudiantes a través del teatro como vía de expresión y autoconocimiento. Se promueve la comunicación interpersonal, la empatía, la autorregulación emocional y la construcción colectiva de sentido.	
CARACTERÍSTICAS PRINCIPALES DEL MÉTODO	
1	Aprendizaje basado en la experiencia
2	Desarrollo de habilidades emocionales y sociales
3	Enfoque centrado en el estudiante
4	Trabajo por proyectos
5	Dinámicas de grupo
6	Reflexión crítica y personal
7	Creatividad como herramienta de transformación
8	Inclusión de todas las voces
9	Evaluación formativa y continua
10	Fomento de la autoestima y resiliencia
OBSERVACIONES	
Este enfoque permite abordar las necesidades específicas del alumnado en entornos de exclusión y ofrece una vía alternativa para la educación en contextos penitenciarios.	





	DESCRIPCIÓN
	–
	CONTEXTO EDUCATIVO: ENSEÑANZAS, NIVEL, MATERIA
	Educación de adultos – Formación básica en contextos penitenciarios – Taller transversal de desarrollo personal
	OBJETIVOS PLANTEADOS
	Potenciar la autoestima y la expresión de emociones
	Fomentar el trabajo en equipo y la empatía
	Desarrollar habilidades de comunicación verbal y no verbal
	Crear un espacio seguro de confianza y respeto
	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
1	Competencia personal, social y de aprender a aprender
2	Competencia en comunicación lingüística
3	Competencia cultural y conciencia expresiva
4	Competencia para la vida y la ciudadanía activa
	CONTENIDOS
	Técnicas básicas de teatro y expresión corporal
	Gestión emocional
	Comunicación no violenta
	Escucha activa y colaboración
	ACTIVIDADES Y SECUENCIACIÓN
	Dinámicas de presentación y confianza (sesión 1-2)
	Juegos teatrales para desbloqueo corporal y vocal (sesión 3-4)



Improvisaciones temáticas guiadas (sesión 5-6)	
Creación colectiva de escenas (sesión 7-8)	
Ensayos y muestra final (sesión 9-10)	
	EVALUACIÓN
Observación directa y rúbricas de participación Autoevaluación del alumnado Valoración grupal del proceso Diario de reflexión del docente	
	EVIDENCIA DE LA IMPLEMENTACIÓN
Teatro en la semana cultural del centro.	
	FECHA DE LA IMPLEMENTACIÓN
20-6-25	
	CONCLUSIONES
La integración del teatro como herramienta didáctica potencia el desarrollo personal del alumnado en contextos de vulnerabilidad. Permite trabajar competencias clave, mejorar la convivencia, y ofrece un espacio alternativo para la expresión, el aprendizaje y la construcción de identidad.	



M34 | Managing a Diverse Classroom: Think-Pair-Share



1 | DESCRIPCIÓN

/ Observación en destino

OBSERVACIÓN REALIZADA	
TÍTULO	Managing a Diverse Classroom: Facing Upcoming Challenges
FUENTE	Sesión práctica sobre métodos inclusivos / Aula de formación de Europass Teacher Academy (Gante, Bélgica)
CONTEXTO	Europass Teacher Academy, Gante, Bélgica
DETALLE DE LO OBSERVADO	
Durante el curso Managing a Diverse Classroom: Facing Upcoming Challenges, se presentó la técnica Think-Pair-Share como estrategia efectiva para promover la participación equitativa en el aula. La formadora explicó su estructura: primero se plantea una pregunta o tema para reflexión individual, posteriormente se comparte en parejas para verbalizar y clarificar ideas, y finalmente se expone al grupo completo, generando un espacio inclusivo donde todos los estudiantes participan, consolidan su aprendizaje y mejoran su expresión oral. Se observó que esta dinámica incrementa la motivación, la confianza y la integración de estudiantes con distintos niveles y contextos culturales. La formadora destacó su potencial para revisión de contenidos gramaticales, vocabulario y debates culturales, destacando su versatilidad para clases de idiomas, ciencias sociales y formación profesional.	
COMPETENCIAS / HABILIDADES DOCENTES INVOLUCRADAS	
1	Planificación de actividades inclusivas.
2	Diseño de tareas para la participación equitativa.
3	Gestión eficaz de la dinámica grupal.
4	Fomento de la autonomía y la reflexión individual.
5	Creación de un ambiente positivo y motivador.
6	Adaptación de estrategias a la diversidad de niveles y edades.
7	Implementación de metodologías activas en el aula de idiomas.
8	Evaluación formativa mediante interacción y observación.



Cofinanciado por
la Unión Europea



IDENTIFICACIÓN DE LA METODOLOGÍA	
Think-Pair-Share (Piensa – Comparte en Pareja – Comparte en Grupo)	
DESCRIPCIÓN DE LA METODOLOGÍA	
Think-Pair-Share es una técnica de aprendizaje cooperativo que consiste en tres fases secuenciales: reflexión individual sobre un tema o pregunta planteada por el docente, intercambio de ideas con un compañero/-a para clarificar y enriquecer el pensamiento propio, y exposición de las conclusiones al grupo-clase. Se fundamenta en la pedagogía inclusiva y activa, promoviendo la participación equitativa, la atención a la diversidad y el desarrollo de la expresión oral.	
CARACTERÍSTICAS PRINCIPALES DEL MÉTODO	
1	Fomenta la reflexión individual antes de interactuar.
2	Incrementa la participación de todo el alumnado.
3	Mejora la comprensión mediante el intercambio de ideas.
4	Desarrolla la capacidad de escucha activa.
5	Potencia la cooperación y el respeto en parejas y grupos.
6	Reduce la ansiedad al permitir preparar la respuesta antes de exponer.
7	Es adaptable a cualquier contenido curricular.
8	Requiere mínima preparación material.
9	Favorece la inclusión de estudiantes con diferencias lingüísticas y culturales.
10	Mejora la cohesión grupal y la motivación en el aula.
OBSERVACIONES	
Esta metodología observada en Europass Teacher Academy se considera altamente transferible al contexto de la Escuela Oficial de Idiomas, donde el alumnado presenta gran diversidad de edades, niveles y bagajes culturales. Uno de los pilares fundamentales en la enseñanza en las Escuelas Oficiales de Idiomas es el aprendizaje comunicativo, por lo que Think-Pair-Share encaja a la perfección, ya que fomenta y potencia tanto la producción oral	





	DESCRIPCIÓN
	–
	CONTEXTO EDUCATIVO: ENSEÑANZAS, NIVEL, MATERIA
	Escuela Oficial de Idiomas, nivel C1, asignatura de inglés como lengua extranjera, modalidad presencial para alumnado adulto con diversidad de edades y bagajes culturales.
	OBJETIVOS PLANTEADOS
	Mejorar la comprensión y producción oral en inglés basándonos en un contexto cultural real.
	Fomentar la participación equitativa y activa de todo el alumnado.
	Promover el respeto y la valoración de la diversidad cultural.
	Desarrollar habilidades críticas y de debate sobre aspectos culturales.
	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
1	Comunicación oral fluida y coherente en lengua inglesa.
2	Uso adecuado del léxico y estructuras gramaticales en dicho contexto cultural.
3	Capacidad para interactuar en debates y discusiones.
4	Competencia intercultural y conciencia sociocultural.
5	Habilidad para escuchar activamente y responder respetuosamente.
6	Capacidad para adaptar el discurso oral a diferentes contextos y audiencias.
	CONTENIDOS
	Vocabulario relacionado con la cultura británica (festividades, tradiciones, costumbres).
	Estructuras para expresar opiniones, acuerdo y desacuerdo.
	Estrategias para la argumentación y el debate.
	Expresiones idiomáticas y modismos británicos comunes.
	ACTIVIDADES Y SECUENCIACIÓN



Introducción del tema con breve vídeo o presentación sobre la cultura británica.	
Preguntas para reflexión individual (fase Think).	
Intercambio de ideas en parejas (fase Pair) usando preguntas guía.	
Debate en grupo (fase Share), donde cada pareja expone sus conclusiones y reflexiona sobre diferencias culturales.	
Cierre con feedback de la docente y reflexión grupal.	
	EVALUACIÓN
Observación continua de la participación oral y calidad del discurso. Autoevaluación y coevaluación mediante rúbrica sencilla sobre la interacción y respeto.	
	EVIDENCIA DE LA IMPLEMENTACIÓN
ACADEMY GUIADA POR LA PARTICIPANTE IMAGEN 1: Preguntas creadas por la participante para la simulación IMAGEN 2: Tabla evaluación Criterion Excellent Appropriate Needs Improvement Oral Participation Actively participates with clear and well-developed ideas. Participates but with underdeveloped ideas. Participates very little or does not contribute. Interaction with Peers Listens attentively, responds, and encourages dialogue. Listens and responds in a basic way. Interrupts or shows little interest in interaction. Language Use Uses appropriate vocabulary and structures fluently. Uses basic vocabulary and simple structures. Has many difficulties in oral expression. Respect and Attitude Shows respect and values different opinions. Generally respectful but with few interventions. Shows disrespect or disruptive behavior. Cultural Understanding Demonstrates good understanding and reflection on British culture. Understands the basics but with little depth.	



Does not understand or reflect on the cultural topic.

FECHA DE LA IMPLEMENTACIÓN

01/08/2025

CONCLUSIONES

La aplicación de Think-Pair-Share en esta simulación realizada durante el curso en Europass Teacher Academy en Gante permitió que la participante guiara al resto del grupo como si fueran alumnado de su Escuela Oficial de Idiomas. Esta dinámica facilitó una participación más equilibrada y mejoró la expresión oral y la comprensión de la diversidad cultural en un entorno controlado. Aunque esta actividad aún no se ha implementado en la Escuela Oficial de Idiomas Maestrat debido a que el curso se completó la última semana de julio, la experiencia adquirida proporciona una base sólida para futuras aplicaciones que fortalecerán las competencias comunicativas y la conciencia intercultural, pilares esenciales en la enseñanza de idiomas.



Cofinanciado por
la Unión Europea

M45 | Cultural Identity Map



1 | DESCRIPCIÓN

/ Observación en destino

	OBSERVACIÓN REALIZADA
TÍTULO	CULTURAL IDENTITY MAP
FUENTE	DANTE SCHOOL-ADULT INSTITUTION
CONTEXTO	FIRST CLASS WITH A GROUP OF STUDENTS
DETALLE DE LO OBSERVADO	
Actividad destinada a explorar, reflexionar y representar los distintos aspectos que conforman la identidad cultural de una persona.	
	COMPETENCIAS / HABILIDADES DOCENTES INVOLUCRADAS
1	Competencia intercultural
2	Competencia pedagógica y didáctica
3	Competencia en educación para la ciudadanía global
4	Habilidades comunicativas
5	Habilidad para fomentar la convivencia y el respeto
6	Evaluación formativa y reflexiva



2 | METODOLOGÍA

/ Fundamentación

	IDENTIFICACIÓN DE LA METODOLOGÍA
Metodología activa basada en la reflexión personal con enfoque constructivista	
	DESCRIPCIÓN DE LA METODOLOGÍA
La metodología utilizada se basa en enfoques participativos, reflexivos y centrados en el estudiante.	
Características principales del método	



Cofinanciado por
la Unión Europea

1	Enfoque centrado en el estudiante
2	Aprendizaje significativo
3	Metodología activa y participativa
4	Aprendizaje colaborativo
	OBSERVACIONES
–	

3 | APLICACIÓN EN EL AULA / Implementación

	DESCRIPCIÓN
–	
	CONTEXTO EDUCATIVO: ENSEÑANZAS, NIVEL, MATERIA
	ENSEÑANZAS: - GES I, GES II – castellano, inglés - ELE - Español como lengua extranjera
	OBJETIVOS PLANTEADOS
	Reconocer y reflexionar sobre los elementos que componen la identidad cultural individual.
	Promover la autoexploración y la expresión personal.
	Fomentar el entendimiento intercultural y la empatía.
	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
1	Reconoce y valora su identidad cultural como parte de su desarrollo personal y social.
2	Expresa de forma oral y visual aspectos relevantes de su identidad cultural.
3	Reflexiona críticamente sobre los factores que influyen en su identidad.
4	Trabaja de manera colaborativa y participa activamente en dinámicas grupales.
	CONTENIDOS
	Identidad personal o cultural



	Diversidad cultural
	Valores personales y sociales
	Comunicación y expresión
	ACTIVIDADES Y SECUENCIACIÓN
	Introducción al concepto
	Creación del mapa
	Elementos comunes a incluir
	Reflexión individual o grupal
	EVALUACIÓN
	Será una evaluación formativa y cualitativa: se centra en el proceso de reflexión, expresión personal, respeto hacia la diversidad y participación. Autoevaluación y coevaluación: promueven la reflexión sobre el propio aprendizaje y el reconocimiento del trabajo de los compañeros.
	EVIDENCIA DE LA IMPLEMENTACIÓN
	Este curso aún no se ha podido implementar porque la movilidad se ha realizado en julio. Se implementará el próximo curso escolar.
	FECHA DE LA IMPLEMENTACIÓN
	–
	CONCLUSIONES
	La implementación de la actividad servirá para: Que los estudiantes reconozcan los elementos que conforman su identidad cultural Se fortalezca el respeto y la empatía hacia la diversidad cultural del grupo Se consolidan valores claves para la convivencia

ANEXO

Añade en este anexo todos los detalles que no has podido describir en las tablas anteriores



Cofinanciado por
la Unión Europea

M52 | Dyslexia and Inclusive Language Teaching



1 | DESCRIPCIÓN

/ Observación en destino

OBSERVACIÓN REALIZADA	
TÍTULO	DESCRIPCIÓN. Resumen de las 5 sesiones
FUENTE	
CONTEXTO	
DETALLE DE LO OBSERVADO	
APLICACIÓN EN AULA: ¿Para qué me sirve esta información? ¿Cómo puedo aplicarla? SESIÓN 1- Resumen de la sesión TITULO INTRODUCTION PARTICIPANTES 13 (2 POLISH, 2 ITALIAN, 5 SPANISH, 1 BRITISH, 1 IRISH ,1 AMERICAN, 1 ESTONIA) BIG GROUP (Presentations individual/ school, SMALL GROUP, (According to description diagnose the learning difficulty PAIR TASKS (discern if statements were truths or myths) Introduction, presentations Ice breakers (vodka, questions around) 1-Specific learning difficulties (SpLDs) which are not linked to intelligence ability Dyslexia Dyspraxia Dyscalculia Dysgraphia ADHD Problems with working memory Most cases there is comorbidity, a student has a combination of difficulties Discuss any case we might have had 2-Truths or myths 3-Inclusive learning terms: exclusion segregation integration Inclusion APLICACIÓN EN MI AULA ¿cómo puedo aplicarlo?	



Cofinanciado por
la Unión Europea

1

¿Cómo me ayuda esta información?

A entender la comorbilidad en las dificultades de aprendizaje

2

¿Cómo puedo llevarla al aula? Nivel / actividad de lengua secuenciación

Tener una visión más amplia de las posibles causas subyacentes a una dificultad manifiesta

3

OBJETIVOS PLANTEADOS

Compartir este aprendizaje con el claustro

-Diferenciar mitos y verdades sobre la dislexia

-SpLDs: Specific Learning Difficulties: Dyslexia, Dyspraxia, Dyscalculia, Dysgraphia

ADHD, Problems with working memory

4

FECHA DE LA IMPLEMENTACIÓN EVIDENCIA DE LA IMPLEMENTACIÓN

Añade dos imágenes con buena calidad que respeten la privacidad de las personas

5

/EVALUACIÓN / CONCLUSIONES

Además del contenido me gustaron las dinámicas de trabajo y la actitud de la profesora que reconoció que no era especialista

Working memory es una característica que subyace a todas las dificultades

Tener en cuenta la comorbilidad; ya que se solapan las características

SESIÓN 2- Resumen de la sesión

TITULO

PERSPECTIVE OF A DYSLXIC LEARNER

PARTICIPANTES

13 (2 POLISH, 2 ITALIAN, 5 SPANISH, 1 BRITISH, 1 IRISH ,1 AMERICAN, 1 ESTONIA)

BIG GROUP, SMALL GROUP, PAIR TASKS

PERSPECTIVE OF A DYSLXIC LEARNER

RAISING AWARENESS ACTIVITIES

TEACHING VOCABULARY AND GRAMMAR

T1- Writing with the non-dominant hand

T2- How to accommodate dyslexic learners?

T3-¿Qué tipo de problemas enfrenta un disléxico al aprender vocabulario o gramática?

APLICACIÓN EN MI AULA ¿cómo puedo aplicarlo?

1

¿Cómo me ayuda esta información?

T1- a entender cómo se siente un estudiante disléxico que procesa la información de manera diferente

La importancia de dar instrucciones claras, incluso escribirlas en la pizarra

T2- tener estrategias para facilitar la retención/ memoria a largo plazo. Multisensorial

T3-relación sonido con grafía. Español es una lengua transparente, inglés es opaca



Cofinanciado por
la Unión Europea

Memorizar palabras, palabras similares

G- auxiliares, artículos se consideran innecesarias y por lo tanto se omiten

La importancia del thinking time

2

¿Cómo puedo llevarla al aula? Nivel / actividad de lengua secuenciación

T1- Do this activity to raise awareness

T2- Using the strategies to accommodate learner

Presentación general del plan del día

Repetir (18 veces)

Secuenciar

Andamiar

Modelar

Mnemonics

Recall strategy:/ estrategia para recordar ej. Una canción, usar colores para la concordancia

Thinking time, dar tiempo para pensar. (video) What I need is time.

T3- mindmapping método

3

OBJETIVOS PLANTEADOS

Raise awareness. T1- Writing with the non-dominant hand

Gap filling exercises, dictation son especialmente difíciles para estudiantes con dyslexia.

Video, La importancia del thinking time

<https://www.canva.com/design/DAGsGsnWaKc/1W2QZEN345-XEfr5Zx8mug/edit>

Dificultades con la enseñanza de vocabulario y gramática

4

FECHA DE LA IMPLEMENTACIÓN EVIDENCIA DE LA IMPLEMENTACIÓN

Añade dos imágenes con buena calidad que respeten la privacidad de las personas

5

/ EVALUACIÓN / CONCLUSIONES

Me siento más consciente de lo mucho que puede ayudar las estrategias cuando un estudiante es disléxico

SESIÓN 3- Resumen de la sesión

TÍTULO

TEACHING 4 SKILLS WITH DYSLEXIC IN MIND

PARTICIPANTES

13 (2 POLISH, 2 ITALIAN, 5 SPANISH, 1 BRITISH, 1 IRISH ,1 AMERICAN, 1 ESTONIA)

BIG GROUP, SMALL GROUP, PAIR TASKS

T1- Caso. El estudiante tiene problemas con las de 3rd persona / present simple/versus presente continuo / uso del auxiliar, ¿Qué estrategias se pueden usar?

T2-Categorize difficulties into Reading or Writing category

T3- Reading: "It is not true". Is it dyslexic friendly?

T4- Maya and the Magic paintbrush. Design a dyslexic friendly task



Cofinanciado por
la Unión Europea

Strategies:

-Pre. Reding activities

Break into small parts

Jigsaw

Graphic organizer

Images to put in the right sequence

T5- Teaching writing: Letter structure.

T6- Teaching writing: Comic strip

Teaching LISTENING and speaking

APLICACIÓN EN MI AULA ¿cómo puedo aplicarlo?

1

¿Cómo me ayuda esta información?

Utilizar estrategias que acomoden esas dificultades: uso de técnicas nemotécnicas, colores,

Multiple choice questions son desconcertantes porque da demasiadas opciones

No leer en voz alta y pretender que entiendan al mismo tiempo

Enseñar la secuenciación antes de escribir. Mindmapping

La importancia del pre'listening, y Key-words

2

¿Cómo puedo llevarla al aula? Nivel / actividad de lengua secuenciación

R- Más tiempo

W- Crear plantillas

L- Prediction, Keywords

S- los estudiantes con dyslexia tienen problema con encontrar la palabra y organizarla. " Chatterbox"

3

OBJETIVOS PLANTEADOS

Ser más conscientes de cómo acomodar las dificultades de estudiantes con dislexia en el aprendizaje de las 4 destrezas de lengua.

T2-Categorize difficulties into Reading or Writing category

T3- How to make a reading dyslexic friendly?

Pre-activities

Pictures

Layout: no columns, no italics, verdana font

T5- Teaching writing: Letter structure.

4

FECHA DE LA IMPLEMENTACIÓN EVIDENCIA DE LA IMPLEMENTACIÓN

Añade dos imágenes con buena calidad que respeten la privacidad de las personas

W- La actividad de la carta.

5

/EVALUACIÓN / CONCLUSIONES



Cofinanciado por
la Unión Europea

Muchas de estas estrategias ya las conocía, pero ahora al ser más consciente de la dificultad en procesar, de alguna manera me hace más consciente que los errores y retos que enfrentan nuestros estudiantes dependen mucho de cómo los profes los vemos

SESIÓN 4- Resumen de la sesión

TITULO

Creating dyslexia friendly materials

PARTICIPANTES

13 (2 POLISH, 2 ITALIAN, 5 SPANISH, 1 BRITISH, 1 IRISH ,1 AMERICAN, 1 ESTONIA)

BIG GROUP (T.1) , SMALL GROUP, PAIR TASKS

TESTING AND EVALUATING

T1- Imaginary line. agree or disagree about evaluating students (big group) (slides)

T2- Diamond ranking- (most-- least useful. arrange accommodation cards. No right or wrong (Individual- pair- big group). (This is dyslexic friendly- hands-on)

DIFFERENCIACION (Tomlison, 1999) -input -proceso

T-3, Diferenciar un texto (INPUT)

-más difícil poner más info, utilizar anagramas)

-más fácil (quitar detalles, poner fotos)

Diferenciar el PROCESO

Diferenciar PRODUCTO. Dar opciones de tareas a elegir. Ej. Ir al mercado ... la fruta más cara...

ADAPTING MATERIALS (creating dyslexia friendly) UDL – Universal design for learning, DUA- diseño universal del aprendizaje

T-4- Redesign assessment usando los 3 principios de UDL

T-5- Analizar el texto y marcar los problemas de diseño

APLICACIÓN EN MI AULA ¿cómo puedo aplicarlo?

1

¿Cómo me ayuda esta información?

ORGANIZAR ADAPTACIONES PARA LOS EXÁMENES

-Parar las grabaciones

-usar spell checker (TOFEL)

-si tienen dificultad en escribir, o rellenar hoja de respuestas un asistente.

-no negro sobre blanco. Utilizar una funda de color. Papel de color pastel

-letra más grande- Más espaciado

Cambridge online exam makes it easier

assessment/ progress tracking:

DUA/ UDL = inclusivo

múltiples formas de representación, de expresión y de motivación

2

¿Cómo puedo llevarla al aula? Nivel / actividad de lengua secuenciación

Utilizar la autoevaluación en la tarea de los diarios de escritura. (Estudiante compara con su trabajo previo)

Dar opciones del producto final. Ej. Ir al mercado ... la fruta más cara.



Cofinanciado por
la Unión Europea

Tabla de elección

T-5 Identify design problems en los exámenes departamentales

3

OBJETIVOS PLANTEADOS

T1- Imaginary line. agree or disagree about evaluating students (big group)

Writing diary, hacer self-evaluation

Bear in mind for exams:

Open dyslexic font, verdana Font 12-14,

Spacing 1.5, no amontonar,

Avoid underlining

Visual hierarchy, size matters, instructions bigger

no poner tantas respuestas, A: red B. in Layout,

pastel colour, don't use red on board, coloured overlays

Extra paper PUC

4

FECHA DE LA IMPLEMENTACIÓN EVIDENCIA DE LA IMPLEMENTACIÓN

Añade dos imágenes con buena calidad que respeten la privacidad de las personas

5

/EVALUACIÓN / CONCLUSIONES

Ser más consciente que en los exámenes y en el aula de que pequeñas acomodaciones pueden ayudar muchísimo

SESIÓN 5- Resumen de la sesión

TITULO

PARTICIPANTES

13 (2 POLISH, 2 ITALIAN, 5 SPANISH, 1 BRITISH, 1 IRISH ,1 AMERICAN, 1 ESTONIA)

BIG GROUP (T.1), SMALL GROUP, PAIR TASKS

BUILDING ON INCLUSIVE ENVIRONMENT

Warm-up: Blob tree

Inclusion is a process that helps overcome barriers limiting presence participation and achievement (Unesco)

Equality- Equity- Justice

T1- Find solutions for scenarios

Create a supportive teacher student dynamic

T2- Creating inclusive classroom guidelines

TECHNOLOGY SUPPORT

Text to speech:

App natural reader.com

Read speaker textaid

Speech to text

Eleven labs

Microsoft dictate function



Cofinanciado por
la Unión Europea

Word online, upload recording APPLICATIONS FOR LANGUAGE LEARNERS Vocabulary: https://quizlet.com/es https://breakingnewsenglish.com/#google_vignette The power of stories https://bookrclass.com/ SHARING SOURCES Magic school (free) , adapt text to level Twee (free) Choice board UDL Diffit for teachers Chatbots APLICACIÓN EN MI AULA ¿cómo puedo aplicarlo? 1 ¿Cómo me ayuda esta información? T1- ¿Cómo gestionamos las adaptaciones dentro del aula, con los padres, con la administración? T2- Creating inclusive classroom guidelines La necesidad de preguntarnos constantemente si nuestras clases son inclusivas El uso de la tecnología para facilitar y adaptar tanto materiales como actividades como tests. 2 ¿Cómo puedo llevarla al aula? Nivel / actividad de lengua secuenciación Añadir estas guidelines en la self-evaluation de los profesores Utilizar tecnología, las aplicaciones mencionadas. https://breakingnewsenglish.com/#google_vignette para iniciar clase en los formativos 3 OBJETIVOS PLANTEADOS Blob tree , se puede hacer con clase o departamento: How confident do you feel with this content? T2- Creating inclusive classroom guidelines Write an article are we inclusive? 4 FECHA DE LA IMPLEMENTACIÓN EVIDENCIA DE LA IMPLEMENTACIÓN Añade dos imágenes con buena calidad que respeten la privacidad de las personas 5 /EVALUACIÓN / CONCLUSIONES Estoy muy satisfecha con el curso. Me siento inspirada y motivada a cuestionar mi práctica docente, a aplicar lo aprendido en el curso. En el próximo curso pondré en práctica mis objetivos aquí planteados y evaluaré el resultado.	
	COMPETENCIAS / HABILIDADES DOCENTES INVOLUCRADAS
1	–





2 | METODOLOGÍA

/ Fundamentación

	IDENTIFICACIÓN DE LA METODOLOGÍA
	–
	DESCRIPCIÓN DE LA METODOLOGÍA
	–
	CARACTERÍSTICAS PRINCIPALES DEL MÉTODO
1	–
	OBSERVACIONES
	–



3 | APLICACIÓN EN EL AULA

/ Implementación

	DESCRIPCIÓN
	–
	CONTEXTO EDUCATIVO: ENSEÑANZAS, NIVEL, MATERIA
	–
	OBJETIVOS PLANTEADOS
	–
	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
1	–
	CONTENIDOS
	–
	ACTIVIDADES Y SECUENCIACIÓN
	–



Cofinanciado por
la Unión Europea

	EVALUACIÓN
—	
	EVIDENCIA DE LA IMPLEMENTACIÓN
—	
	FECHA DE LA IMPLEMENTACIÓN
—	
	CONCLUSIONES
—	

ANEXO

Añade en este anexo todos los detalles que no has podido describir en las tablas anteriores



Cofinanciado por
la Unión Europea



OBSERVACIÓN REALIZADA	
TÍTULO	NLP für den Unterricht - Lerntypenorientierter und gehirngerechter Unterricht" (PNL para las clases)
FUENTE	Sala de reuniones /aula experimental en Studentinnenheim des Verbandes der Akademikerinnen Österreichs (VAÖ)
CONTEXTO	Firma Mag. Tanja Kaufmann (OID Nummer: E10055648) Graz, Austria; Am Rehgrund 4 8043 Graz,
DETALLE DE LO OBSERVADO	
A veces no se tienen en cuenta los diferentes tipos de aprendizaje, ya que cada profesor parte del yo (su propio sistema y hábitos de aprendizaje) Para preparar una clase debemos tener en cuenta los siguientes aspectos, o criterios 5 criterios cuyo acrónimo es SMART: S – Specific (Específico) Debe estar claro qué quieres lograr y para qué. M – Measurable (Medible) Debe poder medirse para saber si avanzas o lo lograste. A – Achievable (Alcanzable) Debe ser realista, posible con tus recursos y contexto. R – Relevant (Relevante) Debe tener un propósito importante para ti o tu proyecto. T – Time-bound (Temporal) Debe tener un plazo de cumplimiento De este modo se fomenta el "autocompromiso" del alumno. En este sentido también se trabajaron las formulaciones en positivo para influenciar los "metaprogramas" y crear anclajes positivos. (campanita de Pavlov). Aquí el listado de tipos de anclaje que se pueden tener en cuenta en el aula Ejemplos Visual Semáforo, imágenes, pizarras, moda, una sonrisa, un día soleado Auditivo Canciones, sonido del mar, la voz de una persona, canto de pájaros, nombres, el tono del despertador, ciertas palabras Cinestésico - Caricias o toques, una silla cómoda, un apretón de manos, un baño relajante, un gesto poderoso, sentir los rayos del sol en la piel Olfativo Un perfume específico, un olor particular (por ejemplo, pan recién horneado) Gustativo - Alimentos o bebidas específicas, como el sabor del café o el chocolate En general, los últimos dos son menos frecuentes.	
COMPETENCIAS / HABILIDADES DOCENTES INVOLUCRADAS	
1	COMPETENCIA MULTILINGÜE
2	COMPETENCIA EN CIUDADANÍA ACTIVA



3	DESARROLLO DE LA MEJORA DEL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE EN LAS AULAS
4	OBSERVACIÓN
5	COMUNICACIÓN REAL – PROBLEMAS QUE PUEDEN SURGIR EN EL AULA



2 | METODOLOGÍA

/ Fundamentación

	IDENTIFICACIÓN DE LA METODOLOGÍA
	NLP: La descripción de estrategias y métodos de personas exitosas para que puedan ser comprendidos, reproducidos y aprendidos y la aplicación de las mismas en el aula Uso de descriptores de interpretación y no interpretación (hechos)
	DESCRIPCIÓN DE LA METODOLOGÍA
	Los metaprogramas son patrones mentales que usamos para filtrar y organizar la información, ya que nuestra conciencia sólo puede procesar una parte de lo que percibimos. Debido a que influyen de manera inconsciente en dónde ponemos nuestra atención y pueden cambiar según el contexto, y podemos reflexionar sobre ello en el aula con los alumnos, ya que cuando dos personas tienen metaprogramas muy opuestos, pueden surgir problemas de comunicación. En esos casos, es útil tomar distancia, observar qué metaprogramas están actuando y qué podemos aprender del otro.
	CARACTERÍSTICAS PRINCIPALES DEL MÉTODO
1	Observar nuestro patrón lingüístico
2	Concienciarse de lo que "ven todos" y expresarlo
3	Concienciarse de lo que "ven el individuo" y expresarlo
	OBSERVACIONES
	Los alumnos tienden (y no solamente ellos) a mezclar lo "objetivo con lo subjetivo". Para ello me he servido de un vídeo, y he insistido primero que describan lo que han visto.



3 | APLICACIÓN EN EL AULA

/ Implementación

	DESCRIPCIÓN
--	-------------



–	
	CONTEXTO EDUCATIVO: ENSEÑANZAS, NIVEL, MATERIA
La canción realmente introduce el Wenn-Satz Repaso / uso de la frase de relativo (la mujer que ...) para describir los hechos: frase de relativo Expresiones y frases de suposición (ich vermute, ich nehme an..., wahrscheinlich, vermutlich)(supongo, que, deduzco, que) o palabras que expresación suposición (probablemente, supuestamente)	
	OBJETIVOS PLANTEADOS
Comunicar de manera más clara y efectiva, por ejemplo, en conversaciones, presentaciones o trabajos en grupo.	
Diferenciar entre lo factual y lo individual, la interpretación subjetiva	
Repaso de frase de relativo	
Wenn-Satz	
	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
1	Motivar a que hablen y usen las estructuras (Ich sehe eine Frau, die...
2	Usar estructuras de suposición: ich vermute, glaube, nehme an - vermutlich/wahrscheinlich
3	Diseñar las clases de forma más "cerebro-amigable" (gehirngerecht) y orientada a tipos de aprendizaje (Lerntypenorientiert).
4	Identificar distintos tipos de aprendices (por ejemplo, VAKOG, Metaprogramme) y preparar el material variado para alcanzar a cuantos más tipos posibles.
5	Utilizar ejercicios de objetivos y recursos, juegos/ejercicios prácticos para el aula.
	CONTENIDOS
Wenn-Satz – estructuras según el nivel	
Frases – expresiones necesarias para describir	
Suposiciones y cómo expresarlas	
	ACTIVIDADES Y SECUENCIACIÓN
visualización del vídeo sin sonido	



Hablar de lo que se ha visto (enfatarizar eso con las estructuras lingüísticas proporcionadas) para aprender a "pillarse" que se suele mezclar con lo que suponen o dan por hecho.	
Ahora interpretar – ich vermute, nehme an y otras estructuras	
vídeo con sonido y la letra con "huecos"	
Wenn-Satz – un pequeño resumen de la canción.	
	EVALUACIÓN
Muy buena acogida en el aula. Esta actividad en los tres grupos ha resultado muy interesante, debido a la novedad de la "autoobservación" en el Sprechen. Aparte, ha abarcado varios canales de entrada de la información. Sobre todo, el hecho de comunicar lo que se "ve" y lo que se "cree" haber entendido/visto.	
	EVIDENCIA DE LA IMPLEMENTACIÓN
–	
	FECHA DE LA IMPLEMENTACIÓN
La semana del 17-20.11 en horario de clase. 17.11 1B1 17-19h 18.11 2B2 17-19h 20.11 2B1 19-21h	
	CONCLUSIONES
Es muy instructivo tanto para la profesora como para los alumnos darse cuenta de la importancia de una comunicación correcta y que no debemos "dar por hecho" nada, ya que es nuestra visión y no tiene que coincidir con la del otro. Con este método en una conversación podemos entender mejor a la otra persona, ya que nos centramos en ella y no en lo que nosotros creemos que nos está diciendo desde nuestro "bagaje vital". Esto nos permite entender también a diferentes mentes y puntos de vista.	

ANEXO

Propongo seguir con este método paulatinamente en otras actividades, ya que cambiar es un proceso. ¡Gracias por poder hacerlo!



Cofinanciado por
la Unión Europea



1 | DESCRIPCIÓN

/ Observación en destino

OBSERVACIÓN REALIZADA	
TÍTULO	XIX CONGRESO EPEA
FUENTE	Sala de Congresos del ALEKSANDER PALACE HOTEL
CONTEXTO	EPEA CONFERENCE 2025: Transforming Lives through prison education. Skopje, North Macedonia, November 11th-15th
DETALLE DE LO OBSERVADO	
La EPEA (European Prison Education Association) organizó en Skopje un congreso orientado a "Transforming Lives Through Prison Education" con talleres, ponencias y mesas redondas destinadas a docentes, investigadores, personal penitenciario, responsables políticos y ex-internos. El propósito general fue compartir buenas prácticas, reflexionar sobre políticas y formar redes para impulsar la educación como herramienta de reinserción.	
COMPETENCIAS / HABILIDADES DOCENTES INVOLUCRADAS	
1	Aplicación de enfoque comunicativo
2	Adaptación metodológica al contexto penitenciario
3	Evaluación formativa y continua
4	Integración de tecnologías educativas básicas
5	Explicación de metodologías diferentes en contextos europeos
6	Gestión del aula con diversidad cultural y lingüística
7	Compartir proyectos europeos de educación formal y no formal
8	Estimulación de aprendizaje colaborativo



2 | METODOLOGÍA

/ Fundamentación

IDENTIFICACIÓN DE LA METODOLOGÍA



Cofinanciado por
la Unión Europea

Metodología activa, participativa y competencial, basada en el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), el aprendizaje reflexivo y el enfoque socioeducativo, adaptado al contexto penitenciario.

DESCRIPCIÓN DE LA METODOLOGÍA

La metodología se centra en el papel activo del alumnado como protagonista de su propio proceso de aprendizaje. Combina dinámicas de descubrimiento guiado, análisis crítico y producción de materiales significativos que conectan con su realidad personal y social. Se promueve el trabajo en pequeños grupos y el acompañamiento individualizado para atender a la diversidad de niveles educativos y ritmos de aprendizaje presentes en el entorno penitenciario. Las actividades se organizan en torno a un proyecto común, donde el alumnado investiga, analiza, produce textos, utiliza recursos digitales seguros y presenta resultados. La metodología incorpora momentos de reflexión personal (diario, debates guiados), aprendizaje colaborativo, tareas prácticas y evaluación continua. Todo ello se adapta a las limitaciones del contexto (tiempos, recursos, normativa de seguridad) sin renunciar a la participación, la creatividad y el desarrollo de competencias clave.

CARACTERÍSTICAS PRINCIPALES DEL MÉTODO

- | | |
|---|--|
| 1 | Participación activa: el alumnado construye el conocimiento mediante tareas prácticas y significativas |
| 2 | para la vida dentro y fuera del centro penitenciario. |
| 3 | Enfoque competencial: se prioriza la adquisición de competencias (digital, lingüística, personal y social) más que la memorización |
| 4 | Trabajo colaborativo: se fomentan dinámicas de grupo para desarrollar habilidades sociales y comunicativas. |
| 5 | Reflexión y autoconocimiento: uso de diarios, debates y autoevaluaciones para promover pensamiento crítico y conciencia del propio proceso |

OBSERVACIONES

La observación central que emergió del congreso fue que la educación en prisión en Europa está en un punto de transición: hay consenso sobre su valor como herramienta de resocialización y reducción de la reincidencia, pero existen grandes brechas prácticas (financiación, acceso digital, formación docente, coordinación institucional) que impiden convertir buenas ideas en impacto sistemático y equitativo. Esta tensión entre objetivos declarados y barreras operativas fue el hilo conductor de la mayoría de sesiones.



Cofinanciado por
la Unión Europea



	DESCRIPCIÓN
	–
	CONTEXTO EDUCATIVO: ENSEÑANZAS, NIVEL, MATERIA
	• Enseñanza: Formación Básica y Programas de Cualificación dentro de un Centro Penitenciario. • Nivel: Educación Secundaria Básica / Formación para Adultos. • Materia: Competencia Digital, Comunicación Lingüística y Desarrollo Personal.
	OBJETIVOS PLANTEADOS
	• Potenciar habilidades sociales, pensamiento crítico y capacidad de reflexión. • Incrementar la motivación hacia la educación y la continuidad formativa tras la excarcelación. • Conectar el aprendizaje con la realidad cotidiana y con oportunidades formativas externas.
	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
1	Competencia digital para la búsqueda, comprensión y elaboración de información en entornos regulados.
2	Competencia lingüística mediante la producción de textos reflexivos y argumentativos.
3	Competencia personal y social para el trabajo colaborativo y la resolución de problemas.
4	Competencia de aprender a aprender mediante el diseño de un plan personal de aprendizaje
5	Competencia ciudadana relacionada con el ejercicio de derechos educativos y la reinserción
	CONTENIDOS
	Uso responsable de recursos digitales sin conexión.
	Elaboración de textos: resumen, reflexión crítica, argumentación.
	Estrategias de aprendizaje autónomo.
	Habilidades de comunicación y gestión emocional.
	ACTIVIDADES Y SECUENCIACIÓN
	Actividad inicial: Debate guiado sobre el papel de la educación en prisión y análisis de casos europeos.



Actividad de desarrollo 1: Exploración de recursos digitales seguros (contenidos en local, simuladores educativos, plataforma interna).	
Actividad de desarrollo 2: Elaboración de un diario reflexivo sobre el propio proceso educativo.	
Actividad de desarrollo 3: Proyecto colaborativo: creación de una propuesta de mejora educativa para el centro	
Actividad final: Presentación oral del proyecto y autoevaluación mediante rúbrica	
	EVALUACIÓN
• Instrumentos: rúbrica, diario de aprendizaje, observación directa, autoevaluación y coevaluación. • Criterios: participación activa, calidad de las producciones escritas, uso seguro y eficaz de recursos digitales, capacidad de reflexión y aplicación práctica de lo aprendido. • Carácter: formativa y continua, con retroalimentación personalizada.	
	EVIDENCIA DE LA IMPLEMENTACIÓN
–	
	FECHA DE LA IMPLEMENTACIÓN
Noviembre 2025	
	CONCLUSIONES
La observación hecha en Skopje resume un diagnóstico claro: la voluntad profesional y las buenas prácticas existen, pero para que la educación en prisión cumpla su papel transformador de manera generalizada en Europa hay que cerrar la brecha entre políticas y praxis –con inversiones en digitalización segura, formación docente, cooperación institucional y mecanismos de financiación sostenibles– siguiendo los marcos y recomendaciones europeas vigentes.	

ANEXO

- Muchas conclusiones del congreso proceden de experiencias prácticas y talleres; faltan estudios longitudinales comparativos que midan impacto a largo plazo (por ejemplo, reducción de reincidencia atribuible directamente a programas educativos).
- También hay una variabilidad nacional que obliga a que las recomendaciones se adapten a contextos legales y de recursos muy distinto.



Cofinanciado por
la Unión Europea



Cofinanciado por
la Unión Europea



1 | DESCRIPCIÓN

/ Observación en destino

OBSERVACIÓN REALIZADA	
TÍTULO	Organización, funcionamiento y práctica docente en CPIA5
FUENTE	Sede de CPIA5 en rivoli y subsedes, aulas docentes, sala de reuniones, museos.
CONTEXTO	Centro Provinciale per l'Instruzione degli Adulti 5, Torino
DETALLE DE LO OBSERVADO	
Las observaciones directas tuvieron lugar en varias aulas de diferentes materias con alumnos presentes. Se observaron y se participó de manera activa en clases de lengua inglesa, lengua italiana, arte, geografía, etc. en las sedes de Rivoli, Piossasco, Pinerolo y Grugliasco. La observación concreta que se verá reflejada en la ficha de aplicación didáctica es de una clase de gimnasia educativa tuvo lugar en Grugliasco el jueves 16 de enero.	
COMPETENCIAS / HABILIDADES DOCENTES INVOLUCRADAS	
1	Competencia ciudadana
2	Competencia en concienciación y expresión culturales



2 | METODOLOGÍA

/ Fundamentación

IDENTIFICACIÓN DE LA METODOLOGÍA	
Observación en la Gimnasia Educativa dirigida a la mejora del bienestar físico y de la calidad de vida a cargo del Prof. Franco Penno. La metodología del curso de Gimnasia Educativa para personas mayores y de la tercera edad es activa, participativa y centrada en alumno y está orientada a la mejora de la salud, la autonomía funcional y la calidad de vida.	
DESCRIPCIÓN DE LA METODOLOGÍA	
- Preventiva y terapéutica, orientada al mantenimiento de la salud y la funcionalidad. - Inclusiva y adaptada a las capacidades individuales y posibles patologías de los participantes en el curso.	
CARACTERÍSTICAS PRINCIPALES DEL MÉTODO	
1	- Ejercicios funcionales relacionados con las actividades de la vida diaria.



2	- Estimulación de la conciencia corporal, la respiración y la postura.
3	- Ambiente tranquilo, motivador y de confianza.
4	- Ejercicios de equilibrio y coordinación para la prevención de caídas.
5	- Uso de materiales sencillos (sillas, esterillas, pelota de tenis)
	OBSERVACIONES
Participamos en esta clase de gimnasia educativa que tiene lugar dos veces por semana en la villa Audifredi, de Grugliasco. El profesor Penno comentó que Italia tiene la mayor población de la tercera edad de toda Europa, y que el sistema de salud público italiano dedica ingentes cantidades al tratamiento de caídas en personas mayores en todas sus fases hospitalizaciones, cirugías y rehabilitación fisioterapeuta. Las sesiones están orientadas al fortalecimiento muscular, al desarrollo del sentido del equilibrio y a la correcta respiración. Considero que esta buena práctica es exportable a mi centro. Sin embargo, no considero que pueda ser factible al medio o largo plazo por la falta de un espacio adecuado para esta práctica. En la imagen: observación en los momentos de preparación para la sesión de gimnasia pasiva en el marco del curso ofertado por el CPIA5 (sede de Grugliasco) Pre	



3 | APLICACIÓN EN EL AULA

/ Implementación

	DESCRIPCIÓN
	–
	CONTEXTO EDUCATIVO: ENSEÑANZAS, NIVEL, MATERIA
	Educación física para adultos en ESPA I.
	OBJETIVOS PLANTEADOS
	Aumentar la movilidad articular para mantener la amplitud de movimientos.
	Fortalecer la musculatura, especialmente de miembros inferiores.
	Promover la flexibilidad con estiramientos.
	Objetivo general: Envejecimiento activo
	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
1	Competencia ciudadana



Cofinanciado por
la Unión Europea

2	Adoptar un estilo de vida activo y saludable, practicando regularmente actividades físicas, lúdicas y deportivas, adoptando comportamientos que potencien la salud física, mental y social, así como medidas de responsabilidad individual y colectiva durante la práctica motriz, para interiorizar e integrar hábitos de actividad física sistemática que contribuyan al bienestar.
3	Desarrollar procesos de autorregulación e interacción en el marco de la práctica motriz, con actitud empática e inclusiva, haciendo uso de habilidades sociales y actitudes de cooperación, respeto, trabajo en equipo y deportividad, con independencia de las diferencias etnoculturales, sociales, de género y de habilidad de los participantes, para contribuir a la convivencia y al compromiso ético en los diferentes espacios en los que se participa.
	CONTENIDOS
	Ejercicios de equilibrio y coordinación para la prevención de caídas.
	Técnicas de respiración y relajación.
	ACTIVIDADES Y SECUENCIACIÓN
	La sesión tiene como principales actividades la participación en los ejercicios, y la socialización. Se progresa desde ejercicios más sencillos a más exigentes. Otras características de las sesiones son:
	Trabajo individual y grupal favoreciendo la interacción social.
	Refuerzo positivo continuo y reconocimiento del esfuerzo.
	Fomento de la autoestima y la autonomía
	Clases dinámicas, amenas y no competitivas
	EVALUACIÓN
	Participación del alumnado y satisfacción con la actividad. Se muestra respeto a las diferencias etnoculturales y sociales
	EVIDENCIA DE LA IMPLEMENTACIÓN
	Añade dos imágenes con buena calidad que respeten la privacidad de las personas
	FECHA DE LA IMPLEMENTACIÓN
	27 de enero, 2026
	CONCLUSIONES



Experiencia satisfactoria para las alumnas presentes, aunque no se encontraban en clase las alumnas de mayor edad. Se repetirá la experiencia cuando sea posible contando con ellas, así como en diferentes aulas.



Cofinanciado por
la Unión Europea

M94 | Resilience and Well-being Strengths for Teachers



1 | DESCRIPCIÓN

/ Observación en destino

OBSERVACIÓN REALIZADA	
TÍTULO	Resilience and Well-being Strengths for Teachers
FUENTE	Organización: Europass Teacher Academy Ciudad: Dublín País: Irlanda
CONTEXTO	
DETALLE DE LO OBSERVADO	
Durante el curso se observaron estrategias prácticas centradas en el desarrollo del bienestar emocional y la resiliencia del profesorado. Se trabajaron técnicas de autoconocimiento, identificación de fortalezas personales, gestión del estrés, mindfulness, Terapia Cognitivo-Conductual aplicada a la educación, análisis de creencias limitantes (perfeccionismo, síndrome del impostor) y resolución positiva de conflictos. Estas herramientas fueron experimentadas de manera vivencial, favoreciendo la reflexión personal y la transferencia directa a contextos educativos reales.	
COMPETENCIAS / HABILIDADES DOCENTES INVOLUCRADAS	
1	Gestión emocional y autocuidado docente.
2	Comunicación empática.
3	Resolución de conflictos.
4	Liderazgo positivo.
5	Trabajo colaborativo.
6	Reflexión crítica.
7	Adaptabilidad al cambio.
8	Desarrollo profesional continuo.



2 | METODOLOGÍA

/ Fundamentación

IDENTIFICACIÓN DE LA METODOLOGÍA



Cofinanciado por
la Unión Europea

Metodología activa basada en el aprendizaje experiencial, mindfulness y enfoques de Psicología Positiva y Terapia Cognitivo-Conductual.	
	DESCRIPCIÓN DE LA METODOLOGÍA
La metodología combina sesiones teóricas breves con actividades prácticas, dinámicas de reflexión individual y grupal, ejercicios de atención plena y análisis de situaciones reales del entorno educativo. El participante experimenta las herramientas antes de aplicarlas, favoreciendo una comprensión profunda y significativa.	
CARACTERÍSTICAS PRINCIPALES DEL MÉTODO	
1	Aprendizaje vivencial
2	Enfoque centrado en la persona
3	Aplicabilidad directa al aula
4	Reflexión guiada
5	Desarrollo de competencias socioemocionales
	OBSERVACIONES
La metodología fomenta un clima de confianza y participación activa, facilitando la transferencia real de los aprendizajes al contexto profesional.	

3 | APLICACIÓN EN EL AULA / Implementación

	DESCRIPCIÓN
—	
	CONTEXTO EDUCATIVO: ENSEÑANZAS, NIVEL, MATERIA
Educación de Personas Adultas (ADU). Ámbito científicotecnológico. Módulo 4. 1 sesión de 60 minutos	
	OBJETIVOS PLANTEADOS
Introducir estrategias sencillas de bienestar emocional aplicables en el aula.	
Desarrollar la atención plena y la conciencia del momento presente.	
Favorecer la autorregulación emocional y la reducción del estrés.	



Mejorar la capacidad de concentración y autocontrol.	
	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
1	Conciencia emocional
2	Autonomía personal
3	Competencia social y cívica
4	Aprender a aprender
5	Comunicación efectiva
	CONTENIDOS
Identificación de emociones	
Estrategias básicas de mindfulness	
Gestión del estrés	
Fortalezas personales	
	ACTIVIDADES Y SECUENCIACIÓN
- Breve ejercicio de respiración consciente: ¿Sabes respirar? Materiales y recursos: https://www.upv.es/entidades/vdds/bienestar-emocional/	
Temporización: 20' Dinámicas de identificación de emociones. Materiales y recursos: Tarjetas de emociones y cartas Dixit	
Temporización: 30' Actividades de reflexión individual y grupal.	
Temporización: 5' Puesta en común y cierre positivo.	
	EVALUACIÓN
—	
	EVIDENCIA DE LA IMPLEMENTACIÓN
Añade dos imágenes con buena calidad que respeten la privacidad de las personas	
	FECHA DE LA IMPLEMENTACIÓN



28/01/2026

CONCLUSIONES

Las actividades con el alumnado se llevaron a cabo después de la explicación del sistema respiratorio y nervioso. La aplicación de las estrategias de bienestar y resiliencia ha tenido un impacto positivo en el alumnado, en general se han mostrado participativos, y interesados. Además, tanto alumnado como profesorado aprendemos herramientas que utilizaremos en la mejora de nuestro bienestar emocional.

ANEXO

Desarrollo de las actividades llevadas a cabo en el aula. 1.- Breve ejercicio de respiración consciente: ¿Sabes respirar? Esta actividad entrena la habilidad de Mindfulness, que consiste en prestar atención al momento presente sin juzgar, permitiendo a los alumnos "observar los pensamientos en lugar de ser ellos". Al practicar la respiración consciente, se busca "informar a tu cerebro de que estás bien". Al contar la respiración o centrarse en ella, los alumnos practican el "grounding" (enraizamiento), enfocando su atención en una sola (el presente) cosa para calmar el sistema nervioso. Materiales y recursos: <https://www.upv.es/entidades/vdds/bienestar-emocional/> Introducción breve: Pregunta inicial "¿Sabes respirar?" Explicar que vamos a aprender a usar la respiración como herramienta de calma. Sentarse cómodamente, pies apoyados en el suelo. Espalda recta pero relajada. Brazos sobre las piernas. Respiración consciente guiada Cerrar los ojos suavemente. Inhalar por la nariz contando 1, 2, 3, 4. Exhalar por la boca contando 1, 2, 3, 4, 5, 6 Repetir de forma lenta y regular. Invitar a observar pensamientos sin engancharse: "déjalos pasar como nubes". Grounding Llevar la atención a un punto concreto (el aire entrando, el abdomen subiendo...). Cuando aparezcan distracciones, volver suavemente al punto elegido. 2.- Dinámicas de identificación de emociones. 2.1 Tarjetas de emociones Esta actividad tiene como objetivo desarrollar la competencia emocional del alumnado, facilitando la identificación, comprensión y expresión de emociones en situaciones cotidianas de aprendizaje. Las tarjetas de emociones se colocan boca arriba en el suelo del aula, de manera que el alumnado pueda observarlas y elegir conscientemente aquella que mejor represente cómo se siente en cada momento. Esta parte de la actividad permite conocer y nombrar las emociones, facilitando la toma de conciencia emocional de forma racional y guiada. La actividad se estructura en torno a tres preguntas clave que siguen un modelo de cambio progresivo: ¿Cómo me siento? (Awareness / Doing) El alumnado identifica su estado emocional actual, tomando conciencia de cómo se encuentra antes, durante y después de una situación concreta. Este paso es esencial para reconocer el nivel de activación emocional y detectar necesidades internas. ¿Cómo me gustaría sentirme? (Want) Se define el objetivo emocional, ayudando al alumnado a comprender que las emociones pueden regularse y que existe un estado deseado hacia el que se puede avanzar. ¿Qué necesito para sentirme así? (Plan) El alumnado propone acciones concretas para mejorar su bienestar, desarrollando autonomía emocional y habilidades para la vida. 2.2 Cartas Dixit Esta actividad tiene como objetivo desarrollar la competencia emocional del alumnado, facilitando la identificación, comprensión y expresión de emociones en situaciones cotidianas de aprendizaje, como la



Cofinanciado por
la Unión Europea

realización de exámenes. El docente presenta brevemente la importancia de reconocer las emociones y explica que se trabajará con imágenes para facilitar la expresión emocional. Las cartas Dixit se colocan boca abajo. Se plantea un caso común y universal: las emociones asociadas a un examen, fácilmente reconocible en cualquier contexto educativo europeo. Antes del examen: Cada alumno descubre una carta y explica qué emoción representa para él o ella. Durante el examen: Se repite el proceso, favoreciendo la reflexión sobre el momento de mayor activación emocional. Después del examen: Se identifica cómo cambia el estado emocional una vez finalizada la situación. Las imágenes actúan como mediadoras simbólicas, ayudando a expresar emociones que, en muchos casos, el alumnado no sabe nombrar con palabras. 3.- Actividades de reflexión individual y grupal. Temporización: 5' Después del ejercicio de respiración. Preguntar: ¿Cómo se sienten ahora? ¿Qué han notado en su cuerpo? ¿Qué les ha costado más? 4.- Puesta en común y cierre positivo. Temporización: 5' La combinación de tarjetas de emociones y cartas Dixit convierte la identificación emocional en una experiencia activa, visual y significativa. El alumnado: aprende a reconocer sus emociones, comprende cómo evolucionan en situaciones reales, visualiza cómo le gustaría sentirse, y desarrolla estrategias para alcanzar ese bienestar. Es una actividad que crea un espacio seguro donde todas las emociones son válidas y donde cada estudiante comienza a construir su propio lenguaje emocional.





1 | DESCRIPCIÓN

/ Observación en destino

	OBSERVACIÓN REALIZADA
TÍTULO	Meditación
FUENTE	Aula del profesor
CONTEXTO	Europass Teacher Academy Dublin
DETALLE DE LO OBSERVADO	
Tomar consciencia del nivel de irritabilidad que tenemos. Aplicar técnicas de meditación utilizando la respiración como ancla para bajar esa irritabilidad o incluso retomar el control mental en caso de estar en secuestro emocional. Recuperar el control de nuestra vida utilizando los 5 pilares del bienestar: Ser activo, tomar conciencia plena, dar/practicar la generosidad, aprender, conectar.	
	COMPETENCIAS / HABILIDADES DOCENTES INVOLUCRADAS
1	Autoconciencia
2	Mejora de habilidades intrapersonales
3	Conciencia plena/Mindfulness
4	Gestión emocional
5	Bienestar



2 | METODOLOGÍA

/ Fundamentación

	IDENTIFICACIÓN DE LA METODOLOGÍA
—	
	DESCRIPCIÓN DE LA METODOLOGÍA
En primer lugar, realizar un escáner de cómo se siente uno. Tomar consciencia del nivel de irritabilidad en función de cómo de reactivos estamos ante las situaciones. Cerrar los ojos y respirar fijándonos en el aire fluyendo por nuestra nariz al inhalar contando hasta 4. Realizar una breve pausa, y exhalar por la boca contando hasta 8 fijándonos en las sensaciones de la exhalación. Tomar	



una pausa. Esto ayuda a relajar cuerpo y mente para recuperar el autocontrol y la capacidad de pensar. Recordar los pilares principales del bienestar para mantener niveles bajos de reactividad.

CARACTERÍSTICAS PRINCIPALES DEL MÉTODO

1

–

OBSERVACIONES

–



3 | APLICACIÓN EN EL AULA

/ Implementación

DESCRIPCIÓN

–

CONTEXTO EDUCATIVO: ENSEÑANZAS, NIVEL, MATERIA

Cualquiera. Es Transversal. Aplicable a profesores y también a alumnado.

OBJETIVOS PLANTEADOS

Tomar conciencia del estado emocional

Relajación

Cubrir los 5 pilares del bienestar personal para llevar una vida satisfactoria

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

1

CPSAA

CONTENIDOS

–

ACTIVIDADES Y SECUENCIACIÓN

1º evaluar cuáles son los indicios de mi nivel de reactividad para conocerme a mí mismo

2º analizar cuál es mi nivel de reactividad

3º realizar meditación

4º proponer un plan para cumplir los 5 pilares de bienestar.



Cofinanciado por
la Unión Europea

	EVALUACIÓN
Más que una evaluación consiste en llevar un diario para ver la evolución a medio plazo del bienestar	
	EVIDENCIA DE LA IMPLEMENTACIÓN
Añade dos imágenes con buena calidad que respeten la privacidad de las personas	
	FECHA DE LA IMPLEMENTACIÓN
Continúa	
	CONCLUSIONES
—	



2.- DIGITALIZACIÓN

M01 | Exploradores urbanos con Immersal



1 | DESCRIPCIÓN

/ Observación en destino

OBSERVACIÓN REALIZADA	
TÍTULO	Exploradores urbanos con Immersal
FUENTE	
CONTEXTO	
DETALLE DE LO OBSERVADO	
Esta actividad está diseñada dentro del marco del proyecto Erasmus+ KA1 de movilidad para docentes, con el objetivo de integrar el aprendizaje experiencial y el uso de herramientas tecnológicas innovadoras en la enseñanza de adultos. La propuesta se dirige a estudiantes de nivel B1 (marco CEFR) en un curso de idiomas, con edades comprendidas entre 25 y 60 años, que buscan mejorar sus habilidades lingüísticas para la vida diaria y el entorno laboral. La actividad se llevará a cabo en un espacio al aire libre de relevancia cultural o histórica, combinando aprendizaje lingüístico con aspectos culturales del entorno local. Se utilizará la aplicación Immersal, una herramienta de realidad aumentada, para enriquecer la experiencia de los estudiantes al interactuar con el entorno y fomentar tanto el aprendizaje autónomo como el colaborativo. Además, esta actividad contribuye a desarrollar habilidades prácticas como el trabajo en equipo, la resolución de problemas y la comunicación efectiva en inglés. El contexto educativo incluye grupos heterogéneos en términos de experiencia y confianza en el uso de la tecnología, por lo que se prioriza un enfoque gradual y accesible para garantizar la participación de todos los alumnos. La actividad también refuerza la idea de aprendizaje significativo al conectar el contenido lingüístico con el entorno real.	
COMPETENCIAS / HABILIDADES DOCENTES INVOLUCRADAS	
1	Comunicación en lenguas extranjeras; Competencia cultural.
2	Competencia digital; resolución de problemas técnicos.
3	Aprender a aprender.
4	Diseño de actividades orales/escritas significativas
5	Creación de materiales visuales atractivos



Cofinanciado por
la Unión Europea



	IDENTIFICACIÓN DE LA METODOLOGÍA
	–
	DESCRIPCIÓN DE LA METODOLOGÍA
	La actividad propuesta sigue un enfoque activo y experiencial, centrado en el aprendizaje colaborativo y el uso práctico del idioma en contextos reales. La metodología combina elementos del enfoque comunicativo, el aprendizaje basado en proyectos (ABP) y el uso de herramientas tecnológicas inmersivas.
	CARACTERÍSTICAS PRINCIPALES DEL MÉTODO
1	–
	OBSERVACIONES
	Para una adecuada preparación de la actividad, es importante asegurarse de que todos los dispositivos móviles sean compatibles con la aplicación Immersal y estén completamente cargados antes de comenzar. Además, se debe diseñar un recorrido que sea accesible y seguro para todos los participantes, considerando el tiempo disponible y las condiciones climáticas. Es fundamental prever adaptaciones para estudiantes con necesidades específicas, como la preparación de materiales impresos o la planificación de rutas alternativas que se ajusten a sus requerimientos. Durante el desarrollo de la actividad, se recomienda supervisar a los grupos de manera discreta, sin interferir directamente, para fomentar que los estudiantes resuelvan los desafíos de manera autónoma. Asimismo, es valioso registrar observaciones sobre cómo interactúan entre sí y cómo utilizan el idioma, con el fin de proporcionar retroalimentación constructiva al finalizar la actividad. En cuanto a la evaluación del impacto, es esencial valorar la actividad no solo en función de los resultados lingüísticos obtenidos, sino también considerando el desarrollo de competencias sociales, tecnológicas y culturales entre los estudiantes. Para enriquecer futuras implementaciones, se deben recoger las sugerencias y opiniones de los participantes, lo que permitirá mejorar y ajustar la experiencia según sus necesidades y perspectivas.



	DESCRIPCIÓN
	–
	CONTEXTO EDUCATIVO: ENSEÑANZAS, NIVEL, MATERIA



EOI Plana Baixa. Nivel 1B1 MCER; grupos mixtos de edades comprendidas desde 17-60 años (adultos y adolescentes).	
	OBJETIVOS PLANTEADOS
Fomentar el aprendizaje significativo mediante el uso de la tecnología y el entorno real.	
Potenciar las habilidades de comunicación oral y escrita en inglés.	
Desarrollar competencias digitales y trabajo en equipo.	
Practicar vocabulario relacionado con descripciones de lugares y curiosidades culturales.	
Reforzar estructuras gramaticales como preguntas indirectas, comparaciones y tiempos verbales en pasado y presente.	
Desarrollar confianza al usar el inglés en situaciones prácticas y reales.	
	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
1	Comunicación en lenguas extranjeras.
2	Competencia digital.
3	Aprender a aprender.
4	Competencias sociales y cívicas
	CONTENIDOS
Vocabulario: descripciones de lugares (ej. historic, iconic, hidden gem, modern building).	
Gramática: tiempos verbales (presente, pasado simple), preguntas indirectas, comparaciones (e.g., This monument is more impressive than...).	
Funciones comunicativas: describir, opinar, comparar, proponer.	
Uso de la aplicación Immersal para localizar puntos de interés mediante realidad aumentada.	
Grabación de vídeos con el móvil.	
	ACTIVIDADES Y SECUENCIACIÓN
• Antes de la salida (en clase) - Explicar la actividad y el uso- de Immersal. - Dividir a los estudiantes en grupos de 3-4 personas. - Entregar una lista de checkpoints a explorar. - Practicar expresiones útiles en inglés.	



- Durante la salida (al aire libre) - Los grupos usan Immersal para localizar checkpoints. - En cada punto, realizan tres tareas: - Describir el lugar y grabar un vídeo. - Investigar un dato- interesante. - Crear una pregunta para los demás grupos.

- Después de la salida (en clase) - Presentar un vídeo- por grupo. - Reflexionar en inglés sobre la experiencia. - Debatir cómo- la tecnología mejora el aprendizaje.

EVALUACIÓN

Los criterios para evaluar la actividad incluyen el uso adecuado del vocabulario y las estructuras gramaticales, la participación activa y la colaboración en equipo, así como la calidad y creatividad de los vídeos presentados. Para llevar a cabo esta evaluación, se utilizarán instrumentos como la observación directa, la autoevaluación grupal y una rúbrica específica diseñada para la actividad.

EVIDENCIA DE LA IMPLEMENTACIÓN

Añade dos imágenes con buena calidad que respeten la privacidad de las personas

FECHA DE LA IMPLEMENTACIÓN

La actividad se implementó el 16/04/25; EOI Plana Baixa, sección Vall d'Uixó en una sesión de 120min.

CONCLUSIONES

La actividad permitió a los estudiantes combinar el aprendizaje del idioma con el uso de tecnología innovadora, fomentando tanto sus habilidades lingüísticas como su capacidad para trabajar en equipo. A través de la exploración de puntos de interés con Immersal, los participantes desarrollaron competencias comunicativas, creativas y culturales en un entorno práctico y motivador. Además, la reflexión y el debate posteriores ayudaron a consolidar los conocimientos adquiridos, promoviendo una mayor conciencia sobre el impacto positivo de la tecnología en el aprendizaje. En general, la actividad resultó enriquecedora y recibió comentarios positivos, destacándose como una experiencia dinámica y significativa para los estudiantes.



Cofinanciado por
la Unión Europea

M02 | Vocabulary Race Daily Routines con Active Floor



1 | DESCRIPCIÓN

/ Observación en destino

	OBSERVACIÓN REALIZADA
TÍTULO	Vocabulary Race Daily Routines con Active Floor
FUENTE	
CONTEXTO	
DETALLE DE LO OBSERVADO	
–	
	COMPETENCIAS / HABILIDADES DOCENTES INVOLUCRADAS
1	Planificación y diseño de situaciones de aprendizaje. Selección de contenidos lingüísticos adecuados al nivel. Adaptación de actividades al contexto y perfil del alumnado.
2	Competencia digital docente. Uso de herramientas tecnológicas interactivas (Active Floor). Integración pedagógica de recursos TIC para fomentar el aprendizaje activo.
3	Evaluación del aprendizaje. Diseño de actividades que permiten la autoevaluación y la retroalimentación inmediata. Uso de la gamificación como herramienta para observar el nivel de adquisición del vocabulario
4	Gestión del aula. Organización del espacio y los tiempos de forma eficaz para actividades grupales e interactivas. Fomento de un ambiente participativo y colaborativo.
5	Desarrollo de la competencia léxica. Selección contextualizada del vocabulario. Diseño de actividades que promuevan el reconocimiento y la producción del léxico en situaciones significativas.
6	Desarrollo de habilidades comunicativas. Aunque se trata de un quiz, puede involucrar comprensión auditiva o producción oral según su diseño. Estímulo de la interacción verbal entre los estudiantes, al realizarse en grupo.
7	Fomento de la motivación y la participación activa. Uso del juego como recurso motivador para el aprendizaje de lenguas. Promoción del aprendizaje autónomo y cooperativo.
8	Gestión del uso de tecnologías en el aula. Promoción de la participación y el aprendizaje activo. Vinculado al Marco Europeo de la Competencia Digital Docente (DigCompEdu).



Cofinanciado por
la Unión Europea



2 | METODOLOGÍA

/ Fundamentación

	IDENTIFICACIÓN DE LA METODOLOGÍA
	–
	DESCRIPCIÓN DE LA METODOLOGÍA
	–
	CARACTERÍSTICAS PRINCIPALES DEL MÉTODO
1	–
	OBSERVACIONES
	Se trata de una actividad que no es posible realizar a no ser de qué se disponga del dispositivo, pero que pretende poner de manifiesto las bondades de una metodología que, haciendo uso de la tecnología, permite el aprendizaje activo, colaborativo que va más allá de la mera pantalla.



3 | APLICACIÓN EN EL AULA

/ Implementación

	DESCRIPCIÓN
	–
	CONTEXTO EDUCATIVO: ENSEÑANZAS, NIVEL, MATERIA
	Enseñanza de idiomas, inglés en concreto. Nivel A2 -B1, grupos mixtos de adultos de diversas edades y adolescentes.
	OBJETIVOS PLANTEADOS
	Mejorar la competencia comunicativa en inglés. Fomentar el uso de herramientas digitales colaborativas. Fomentar el aprendizaje colaborativo. Adquirir y consolidar nuevo vocabulario. Fomentar la competencia comunicativa mediante la asociación de palabras con imágenes, colores y estructuras visuales. Desarrollar la creatividad y la autonomía en el uso de recursos digitales con fines lingüísticos. Favorecer el aprendizaje significativo al relacionar palabras nuevas con ejemplos visuales y contextos reales. Practicar destrezas de producción oral, explicando o presentando el vocabulario trabajado en clase. Aplicar estrategias de aprendizaje visual como el uso de metáforas visuales, esquemas y colores para retener nuevo léxico.



	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
1	Comprensión oral y visual.
2	Producción oral básica.
3	Trabajo en equipo.
4	Aprendizaje activo (learning by doing).
5	Competencia en comunicación lingüística, comprensión oral y visual.
6	Competencia digital.
	CONTENIDOS
	- Vocabulario: Reforzar vocabulario relacionado con rutinas diarias de forma lúdica y física. - Gramática: Reforzar el uso del presente para tareas relacionadas con hábitos y costumbres. - Destrezas: comprensión oral, expresión oral, interacción.
	ACTIVIDADES Y SECUENCIACIÓN
	Preparación previa: Crear un juego tipo "Quiz" en la plataforma de ActiveFloor con palabras como: wake up, brush teeth, get dressed, have breakfast, etc. Incluir imágenes y/o breves definiciones o audios en inglés. En clase (30' aprox): Dividir al alumnado en dos equipos. Uno a uno, los estudiantes corren hacia la proyección en el suelo y pisan la respuesta correcta cuando aparezca una pregunta o imagen. Si aciertan, el equipo gana un punto. Si fallan, el otro equipo puede intentar responder. Extensión: (30' approx.) Usar las palabras para formar frases completas: "I wake up at 7 o'clock." Como tarea, los estudiantes crean su propio quiz para jugar otro día. Puesta en común / evaluación / reflexión (10' aprox.): Los estudiantes valoran el aprovechamiento de la actividad y el léxico aprendido.
	EVALUACIÓN
	Formativa y observacional, con rúbrica básica. Instrumento sugerido: Rúbrica de observación. Impacto previsto Sobre el alumnado: - Mejora del vocabulario activo en contexto significativo. - Fomento de la participación activa y motivación, especialmente en alumnado con estilos de aprendizaje kinestésico o baja concentración en actividades tradicionales. - Desarrollo de la cooperación y comunicación oral. - Incremento del interés por el inglés como herramienta de interacción, no solo como materia. Sobre el profesorado y el centro: - Introducción de metodologías activas e innovadoras. - Fomento del uso pedagógico de tecnología interactiva. - Posibilidad de transferir la actividad a otros campos (gramática, pronunciación...) y niveles.



- Alineación con principios del programa Erasmus+: inclusión, digitalización, innovación metodológica.

EVIDENCIA DE LA IMPLEMENTACIÓN

Estas imágenes corresponden a la realización de la actividad en Split, Croacia.

FECHA DE LA IMPLEMENTACIÓN

La actividad está diseñada basándose en las posibilidades de implementación de Active Floor sin que se pueda implementar mientras el centro no disponga del dispositivo. Se trata de una muestra del potencial para desarrollar competencias digitales con un recurso innovador.

CONCLUSIONES

Dadas las características del sistema interactivo Active Floor que supone movimiento corporal por parte de los estudiantes, consideramos que aúna digitalización, innovación, aprendizaje colaborativo y actividad física, reúne gran aceptación e interés por parte del alumnado, según pudimos observar, y es, por tanto, muy provechoso, atractivo y recomendable.



Cofinanciado por
la Unión Europea



1 | DESCRIPCIÓN

/ Observación en destino

OBSERVACIÓN REALIZADA	
TÍTULO	Canva en el aula de idiomas
FUENTE	
CONTEXTO	
DETALLE DE LO OBSERVADO	
Durante el curso observé el potencial de Canva como plataforma para presentar contenido visual atractivo en el aula de idiomas. Aprendí a diseñar presentaciones dinámicas en las que podía integrar elementos interactivos como el temporizador, los atajos mágicos (para dirigir la atención del alumnado) y el control remoto desde el móvil. Todo ello permitía dinamizar el ritmo de la clase, fomentar la participación oral y crear un entorno lúdico de aprendizaje. Inspirada por esta observación, diseñé una presentación propia con phrasal verbs para mis alumnos de nivel B2.	
COMPETENCIAS / HABILIDADES DOCENTES INVOLUCRADAS	
1	Integración de herramientas digitales en el aula
2	Creación de materiales visuales atractivos
3	Diseño de actividades orales significativas
4	Gestión del aula mediante tecnologías (control remoto y temporizador)
5	Gamificación de la participación oral
6	Atención a la diversidad de estilos de aprendizaje
7	Evaluación formativa mediante observación
8	Dinamización del aula y motivación del alumnado



2 | METODOLOGÍA

/ Fundamentación

IDENTIFICACIÓN DE LA METODOLOGÍA	
—	

Cofinanciado por
la Unión Europea

	DESCRIPCIÓN DE LA METODOLOGÍA
	–
	CARACTERÍSTICAS PRINCIPALES DEL MÉTODO
1	–
	OBSERVACIONES
	El uso del temporizador fomenta la gestión del tiempo en tareas orales, mientras que los atajos mágicos permiten captar la atención sin interrumpir bruscamente la dinámica. La posibilidad de controlar la presentación desde el móvil permite al docente moverse libremente por el aula, asistiendo a los alumnos mientras trabajan.



3 | APLICACIÓN EN EL AULA

/ Implementación

	DESCRIPCIÓN
	–
	CONTEXTO EDUCATIVO: ENSEÑANZAS, NIVEL, MATERIA
	EOI Plana Baixa – Enseñanza de inglés como lengua extranjera Nivel B2 – adultos y adolescentes
	OBJETIVOS PLANTEADOS
	Introducir y practicar phrasal verbs en contextos reales
	Fomentar la producción oral y la interacción en parejas
	Utilizar Canva como herramienta visual y de gamificación
	Desarrollar estrategias de aprendizaje visual y colaborativo
	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
1	Competencia comunicativa en lengua inglesa
2	Competencia digital
3	Aprender a aprender
4	Competencias sociales y cívicas
	CONTENIDOS



	- Léxico: phrasal verbs intermedios y avanzados Expresión oral: interacción en parejas - Comprensión escrita: lectura de definiciones Estrategias de conversación: reformulación, toma de turnos, ejemplos contextualizados
ACTIVIDADES Y SECUENCIACIÓN	
	- Explicación inicial del objetivo y demostración del funcionamiento de la presentación con Canva (5 min) Proyección de cada diapositiva: definición + speaking prompt (30 min) - Trabajo en parejas con temporizador activado (5 min por prompt) Puesta en común voluntaria y feedback del docente (15 min) Cierre y reflexión final (5 min)
EVALUACIÓN	
	- Valoración de la fluidez, uso del léxico y cooperación entre pares Reflexión final sobre la utilidad del vocabulario aprendido
EVIDENCIA DE LA IMPLEMENTACIÓN	
	https://www.canva.com/design/DAGcR4FRwpU/yH64WeXntFZ0dxYYe7UI9w/view?utm_content=DAGcR4FRwpU&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=uniquelinks&utlId=h68521f3640
FECHA DE LA IMPLEMENTACIÓN	
	La implementación tuvo lugar el 17/03/2025 en la sección de La Vall d'Uixó de la EOI Plana Baixa en una sesión de 60 minutos.
CONCLUSIONES	
	La actividad tuvo un impacto muy positivo. El alumnado participó con entusiasmo, valoró la originalidad del formato y mostró mayor fluidez al usar los phrasal verbs en contexto. El uso de Canva permitió introducir elementos de gamificación que favorecieron el clima de aula y facilitaron el aprendizaje significativo del vocabulario.



M05 | Uso didáctico de IA generativa en el aula



1 | DESCRIPCIÓN

/ Observación en destino

OBSERVACIÓN REALIZADA	
TÍTULO	Uso didáctico de IA generativa en el aula
FUENTE	
CONTEXTO	
DETALLE DE LO OBSERVADO	
Durante el curso se presentaron diversas herramientas de inteligencia artificial (ChatGPT, Claude, Gemini, Copilot, Adobe Firefly, Sora, entre otras) aplicadas al aprendizaje de idiomas. En las sesiones prácticas se mostraron tareas reales para fomentar la producción escrita, la expresión oral, la mediación lingüística y el análisis crítico del contenido generado por IA. Las propuestas se enfocaban en promover la autonomía del alumnado, la reflexión sobre la Se analizaron también los riesgos relacionados con los sesgos y la fiabilidad de estas herramientas, integrando la alfabetización digital en el proceso de enseñanza-aprendizaje.	
COMPETENCIAS / HABILIDADES DOCENTES INVOLUCRADAS	
1	Competencia digital docente
2	Diseño de tareas con pensamiento crítico
3	Integración pedagógica de nuevas tecnologías
4	Evaluación de herramientas tecnológicas
5	Gestión del aula desde un enfoque activo e inclusivo



2 | METODOLOGÍA

/ Fundamentación

IDENTIFICACIÓN DE LA METODOLOGÍA	
Aprendizaje activo y basado en el pensamiento crítico mediante el uso de herramientas de IA generativa.	
DESCRIPCIÓN DE LA METODOLOGÍA	



Cofinanciado por
la Unión Europea

Metodología centrada en el alumnado, con tareas abiertas que fomentan la exploración, el juicio crítico y la creatividad. El docente actúa como guía y mediador del aprendizaje.	
CARACTERÍSTICAS PRINCIPALES DEL MÉTODO	
1	Uso de herramientas digitales reales y actuales (IA generativa)
2	Enfoque en tareas comunicativas auténticas
3	Desarrollo de la competencia crítica y digital
4	Fomento de la autonomía del alumnado
5	Promoción del trabajo colaborativo
6	Reflexión sobre ética digital y autoría
7	Adaptación a distintos niveles de competencia lingüística
8	Integración transversal de destrezas orales y escritas
9	Evaluación formativa con rúbricas
10	Alineación con los descriptores del MCER
	OBSERVACIONES
La metodología permite personalizar el aprendizaje y motivar al alumnado mediante el uso de herramientas que ya forman parte de su entorno digital.	



3 | APLICACIÓN EN EL AULA

/ Implementación

	DESCRIPCIÓN
–	
	CONTEXTO EDUCATIVO: ENSEÑANZAS, NIVEL, MATERIA
Enseñanza de adultos, nivel B2.1. Inglés como lengua extranjera en la Escuela Oficial de Idiomas.	
	OBJETIVOS PLANTEADOS
Integrar la IA en tareas comunicativas del aula.	
Desarrollar el pensamiento crítico y la alfabetización digital.	



Cofinanciado por
la Unión Europea

	Fomentar la autonomía del alumnado en el uso de tecnologías.
	Promover la reflexión ética sobre el contenido generado por IA.
	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
1	Competencia digital y comunicativa
2	Competencia para aprender a aprender
3	Competencia crítica y reflexiva
4	Competencia intercultural
	CONTENIDOS
	Herramientas de IA generativa en educación.
	Producción y análisis de textos.
	Sesgos algorítmicos y fiabilidad de la información.
	Vocabulario académico y argumentativo.
	ACTIVIDADES Y SECUENCIACIÓN
	Introducción teórica sobre IA en educación.
	Exploración de herramientas (ChatGPT, Claude, Gemini...).
	Generación de textos: redacciones, simulaciones de monólogos/conversación, etc.
	Comparación crítica entre resultados de distintas IAs.
	Debate en clase sobre los usos éticos de la IA.
	Producción de una presentación individual: un monólogo.
	EVALUACIÓN
	Observación del proceso. Presentación final. Rúbrica de expresión oral (monólogo). Autoevaluación y coevaluación.
	EVIDENCIA DE LA IMPLEMENTACIÓN
	He recibido este documento a mediados de mayo, por lo que no he podido realizar esta actividad en el aula con mi alumnado puesto que ya hemos comenzado los exámenes de la 2ª
	FECHA DE LA IMPLEMENTACIÓN



Primer trimestre del curso 2025/2026.

CONCLUSIONES

Espero que la actividad muestre un alto grado de implicación del alumnado y se genere un ambiente participativo y reflexivo. El uso de la IA debería ser una herramienta motivadora cuando se emplea con objetivos pedagógicos claros.



Cofinanciado por
la Unión Europea



1 | DESCRIPCIÓN

/ Observación en destino

	OBSERVACIÓN REALIZADA
TÍTULO	European Book Trailers
FUENTE	
CONTEXTO	
DETALLE DE LO OBSERVADO	
–	
	COMPETENCIAS / HABILIDADES DOCENTES INVOLUCRADAS
1	Trabajo en equipo
2	Competencia digital
3	Pensamiento crítico
4	Capacidad de síntesis
5	Capacidad de liderazgo
6	Resolución de problemas
7	Expresión artística
8	Comprensión y expresión lectora



2 | METODOLOGÍA

/ Fundamentación

	IDENTIFICACIÓN DE LA METODOLOGÍA
Metodologías de habilidades cognitivas, de competencias digitales, artísticas y externalización.	
	DESCRIPCIÓN DE LA METODOLOGÍA



Es un enfoque pedagógico donde los estudiantes aprenden y al mismo tiempo forman comunidad de aprendizaje comunicando de manera artística, creativa y original el conocimiento de libros de autores y temáticas diversas, viendo reflejado el proceso de manera inmediata.	
CARACTERÍSTICAS PRINCIPALES DEL MÉTODO	
1	Centrada en el alumno de cualquier edad
2	Práctica
3	Individual y Colaborativa
4	El docente actúa como guía
5	Problemas como base de la enseñanza
6	Razonamiento sobre la utilización de la IA en divulgación de aprendizajes.
7	Conocimiento de herramientas y aumento de capacidades digitales.
8	Divulgación de los trabajos y autoría de los mismos.
	OBSERVACIONES
Implementación	



3 | APLICACIÓN EN EL AULA

/ Implementación

	DESCRIPCIÓN
—	
	CONTEXTO EDUCATIVO: ENSEÑANZAS, NIVEL, MATERIA
CPFPA – Programas de forma interdisciplinar.	
	OBJETIVOS PLANTEADOS
Maquetar un video promocional de un libro a modo de Book Tráiler	
Incorporación del Book Tráiler a europeanbooktrailers.eu	
Respeto a la autoría y a la creatividad.	
	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS



Cofinanciado por
la Unión Europea

1	Competencia Digital
2	Competencia Comunicativa
3	Competencia Creativa
4	Pensamiento Crítico
	CONTENIDOS
	Lectura y comprensión de textos.
	Introducción a programas de edición de video, aplicación de efectos visuales y de audio.
	Exportación de video final.
	Manejo básico de plataformas de gestión de contenidos.
	ACTIVIDADES Y SECUENCIACIÓN
	Seleccionar el libro sobre el que trabajaremos y las herramientas que utilizaremos en la elaboración
	Confeccionar un guion en el que detallamos las etapas de nuestro Book Tráiler y los planos fundamentales.
	Maquetación del book trailer.
	Registro en la plataforma e inserción y catalogación de nuestro trabajo final.
	EVALUACIÓN
	Realizamos un procedimiento de coevaluación o evaluación entre iguales donde el alumnado recibe un feedback por parte de sus compañeros después del visionado del tráiler, lo cual permite la mejora de proyecto final
	EVIDENCIA DE LA IMPLEMENTACIÓN
	Se prevé que la realización de esta actividad sea motivadora y ayude tanto al interés por la lectura como la creación artística de un book-tráiler y su difusión. G
	FECHA DE LA IMPLEMENTACIÓN
	—
	CONCLUSIONES
	—





1 | DESCRIPCIÓN

/ Observación en destino

	OBSERVACIÓN REALIZADA
TÍTULO	European Book Trailers
FUENTE	
CONTEXTO	
DETALLE DE LO OBSERVADO	
–	
	COMPETENCIAS / HABILIDADES DOCENTES INVOLUCRADAS
1	Trabajo en equipo
2	Competencia digital
3	Pensamiento crítico
4	Capacidad de síntesis
5	Capacidad de liderazgo
6	Resolución de problemas
7	Expresión artística
8	Comprensión y expresión lectora



2 | METODOLOGÍA

/ Fundamentación

	IDENTIFICACIÓN DE LA METODOLOGÍA
Metodologías de habilidades cognitivas, de competencias digitales, artísticas y externalización.	
	DESCRIPCIÓN DE LA METODOLOGÍA



Es un enfoque pedagógico donde los estudiantes aprenden y al mismo tiempo forman comunidad de aprendizaje comunicando de manera artística, creativa y original el conocimiento de libros de autores y temáticas diversas, viendo reflejado el proceso de manera inmediata.

CARACTERÍSTICAS PRINCIPALES DEL MÉTODO

1	Centrada en el alumno de cualquier edad
2	Práctica
3	Individual y Colaborativa
4	El docente actúa como guía
5	Problemas como base de la enseñanza
6	Razonamiento sobre la utilización de la I. A. en divulgación de aprendizajes.
7	Conocimiento de herramientas y aumento de capacidades digitales.
8	Divulgación de los trabajos y autoría de los mismos.

OBSERVACIONES

| Implementación



3 | APLICACIÓN EN EL AULA

/ Implementación

DESCRIPCIÓN

–

CONTEXTO EDUCATIVO: ENSEÑANZAS, NIVEL, MATERIA

CPFPA – Programas de forma interdisciplinar.

OBJETIVOS PLANTEADOS

Maquetar un video promocional de un libro a modo de Book Tráiler

Incorporación del Book Tráiler a europeanbooktrailers.eu

Respeto a la autoría y a la creatividad.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS



Cofinanciado por
la Unión Europea

1	Competencia Digital
2	Competencia Comunicativa
3	Competencia Creativa
4	Pensamiento Crítico
	CONTENIDOS
	Lectura y comprensión de textos.
	Introducción a programas de edición de video, aplicación de efectos visuales y de audio.
	Exportación de video final.
	Manejo básico de plataformas de gestión de contenidos.
	ACTIVIDADES Y SECUENCIACIÓN
	Seleccionar el libro sobre el que trabajaremos y las herramientas que utilizaremos en la elaboración
	Confeccionar un guion en el que detallamos las etapas de nuestro Book Tráiler y los planos fundamentales.
	Maquetación del book trailer.
	Registro en la plataforma e inserción y catalogación de nuestro trabajo final.
	EVALUACIÓN
	Realizamos un procedimiento de coevaluación o evaluación entre iguales donde el alumnado recibe un feedback por parte de sus compañeros después del visionado del tráiler, lo cual permite la mejora de proyecto final
	EVIDENCIA DE LA IMPLEMENTACIÓN
	Se prevé que la realización de esta actividad sea motivadora y ayude tanto al interés por la lectura como la creación artística de un book-tráiler y su difusión. G
	FECHA DE LA IMPLEMENTACIÓN
	—
	CONCLUSIONES
	—





1 | DESCRIPCIÓN

/ Observación en destino

	OBSERVACIÓN REALIZADA
TÍTULO	LET'S BOOK TRAILERS
FUENTE	MESA DE TRABAJO
CONTEXTO	JUMP ASSOCIAZIONE-GIOVENTÙ IN RISALTO
DETALLE DE LO OBSERVADO	
La actividad let's book trailers forma parte de un proyecto erasmus k2 de dicha asociación. Un book trailer es un vídeo corto (de menos de 2 minutos) que combina características de un trailer de una película y de un anuncio de un libro.	
	COMPETENCIAS / HABILIDADES DOCENTES INVOLUCRADAS
1	Pensamiento crítico
2	Resolución de problemas
3	Capacidad de liderazgo
4	Capacidad de síntesis



2 | METODOLOGÍA

/ Fundamentación

	IDENTIFICACIÓN DE LA METODOLOGÍA
Aprendizaje basado en problemas	
	DESCRIPCIÓN DE LA METODOLOGÍA
Esta metodología permite al alumnado enfrentar situaciones o problemas reales o Simulados y, a partir de ahí, investigar, analizar y buscar soluciones.	
CARACTERÍSTICAS PRINCIPALES DEL MÉTODO	
1	Aprendizaje activo
2	Desarrollo de habilidades de pensamiento crítico



3	Desarrollo de habilidades de resolución de problemas
4	Aprendizaje autónomo
5	Enfoque en problemas reales o simulados



3 | APLICACIÓN EN EL AULA

/ Implementación

	CONTEXTO EDUCATIVO: ENSEÑANZAS, NIVEL, MATERIA
	ELE - ESPAÑOL COMO LENGUA EXTRANJERA DIGCOMP – NIVEL B1
	OBJETIVOS PLANTEADOS
	A partir de la lectura de un libro hay que crear un book trailer incorporación del book trailer a la plataforma "europeanbooktrailers.eu"
	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
1	Comprensión lectora
2	Creatividad y diseño visual
3	Guionización
4	Competencias digitales
5	Habilidades de comunicación oral y escrita
6	Pensamiento crítico y reflexivo
	CONTENIDOS
	- Estrategias de comunicación visual y audiovisual Herramientas digitales y técnicas de edición
	ACTIVIDADES Y SECUENCIACIÓN
	- Selección del libro. Elaboración del guion. Recopilación de recursos, producción y edición Registro en la plataforma
	EVALUACIÓN
	Será una evaluación formativa (durante el proceso) y sumativa (producto final) evaluación por pares Autoevaluación



	EVIDENCIA DE LA IMPLEMENTACIÓN
Este curso aún no se ha podido implantar porque a la vuelta de la movilidad el alumnado tenía los exámenes finales.	



Cofinanciado por
la Unión Europea



1 | DESCRIPCIÓN

/ Observación en destino

	OBSERVACIÓN REALIZADA
TÍTULO	LET'S BOOK TRAILERS
FUENTE	MESA DE TRABAJO
CONTEXTO	JUMP ASSOCIAZIONE-GIOVENTÙ IN RISALTO
DETALLE DE LO OBSERVADO	
Durante la observación, se nos explicó cómo funciona la plataforma europeanbooktrailers.eu, siendo este un sitio web donde se pueden alojar los tráilers (como si fueran películas de cine) que desarrollemos nosotros mismos o nuestros alumnos.	
	COMPETENCIAS / HABILIDADES DOCENTES INVOLUCRADAS
1	Trabajo en equipo
2	Competencia digital
3	Pensamiento crítico
4	Capacidad de síntesis
5	Capacidad de liderazgo
6	Resolución de problemas



2 | METODOLOGÍA

/ Fundamentación

	IDENTIFICACIÓN DE LA METODOLOGÍA
Aprendizaje basado en problemas	
	DESCRIPCIÓN DE LA METODOLOGÍA
Es un enfoque pedagógico donde los estudiantes aprenden a través de la resolución de problemas reales.	
CARACTERÍSTICAS PRINCIPALES DEL MÉTODO	

Cofinanciado por
la Unión Europea

1	Centrada en el alumno
2	Práctica
3	Colaborativa
4	El docente actúa como guía
5	Problemas como base de la enseñanza
	OBSERVACIONES
–	



3 | APLICACIÓN EN EL AULA

/ Implementación

	DESCRIPCIÓN
–	
	CONTEXTO EDUCATIVO: ENSEÑANZAS, NIVEL, MATERIA
	CPFPA - Programa e) - DIGCOMP Nivel B1
	OBJETIVOS PLANTEADOS
	Maquetar un video promocional de un libro a modo de Book Tráiler
	Incorporación del Book Tráiler a europeanbooktrailers.eu
	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
1	Competencia Digital
2	Competencia Comunicativa
3	Competencia Creativa
4	Pensamiento Crítico
	CONTENIDOS
	Introducción a programas de edición de vídeo
	Aplicación de efectos visuales y de audio
	Exportación de video final



Cofinanciado por
la Unión Europea

Manejo básico de plataformas de gestión de contenidos	
	ACTIVIDADES Y SECUENCIACIÓN
- Seleccionar el libro sobre el que trabajaremos y las herramientas que utilizaremos en la elaboración. Confección de un guion en el que detallamos las etapas de nuestro. Book Tráiler y los planos fundamentales. Maquetación del book trailer. Registro en la plataforma e inserción y catalogación de nuestro trabajo final.	
	EVALUACIÓN
Realizamos un procedimiento de coevaluación o evaluación entre iguales donde el alumnado recibe un feedback por parte de sus compañeros y permite la mejora del proyecto final	
	EVIDENCIA DE LA IMPLEMENTACIÓN
No se ha podido implementar durante este curso, porque a la vuelta de la estancia Erasmus no ha quedado tiempo suficiente para preparar correctamente la actividad	
	FECHA DE LA IMPLEMENTACIÓN
Febrero – Marzo de 2026	
	CONCLUSIONES





1 | DESCRIPCIÓN

/ Observación en destino

	OBSERVACIÓN REALIZADA
TÍTULO	USO DE APPS EN EL AULA DE LENGUA
FUENTE	Mesa de trabajo
CONTEXTO	LYCÉE VAL DE SEINE-LE GRAND QUEVILLY-FRANCIA
DETALLE DE LO OBSERVADO	
Durante el período de observación, en el área de español pude ver el uso de las siguientes aplicaciones: Wooclap y lapalabradeldia (gratuitas) y Wordwall (de pago), con propuestas muy interesantes para el alumnado.	
	COMPETENCIAS / HABILIDADES DOCENTES INVOLUCRADAS
1	Competencia digital
2	Competencia en comunicación lingüística
3	Competencia emprendedora
4	Competencia plurilingüe
5	Competencia en conciencia y expresión culturales
6	Pensamiento crítico



2 | METODOLOGÍA

/ Fundamentación

	IDENTIFICACIÓN DE LA METODOLOGÍA
Aprendizaje basado en enfoques comunicativos	
	DESCRIPCIÓN DE LA METODOLOGÍA
Se basa en enfoques comunicativos donde se prioriza la interacción y el uso del idioma en contextos reales.	
CARACTERÍSTICAS PRINCIPALES DEL MÉTODO	



1	De lo simple a lo complejo
2	Variedad de actividades
3	Integración de la cultura
	OBSERVACIONES
Es importante adaptar la metodología y los materiales al nivel y las necesidades de los estudiantes.	



3 | APLICACIÓN EN EL AULA

/ Implementación

	CONTEXTO EDUCATIVO: ENSEÑANZAS, NIVEL, MATERIA
CPFPA, castellano lengua extranjera en cualquier nivel.	
	OBJETIVOS PLANTEADOS
Incorporación de estas APPS en el aula.	
	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
1	Competencia comunicativa
2	Competencia creativa
3	Competencia digital
4	Pensamiento crítico
	CONTENIDOS
- Comunicación - Educación literaria - Reflexión sobre la lengua y sus usos	
	ACTIVIDADES Y SECUENCIACIÓN
- Uso de estas APPS para el repaso de un tema Rueda de nombres Juegos de cartas con conceptos clave Juegos de verdadero o falso, tipo test.	
	EVALUACIÓN
Aprendizajes enfocados al desarrollo y mejora de la competencia comunicativa, abarcando tanto la producción como la comprensión oral y escrita.	



Cofinanciado por
la Unión Europea

	EVIDENCIA DE LA IMPLEMENTACIÓN
No se ha podido implementar durante este curso, puesto que a la vuelta de la estancia Erasmus+ no ha habido tiempo suficiente para llevarla a cabo.	
	FECHA DE LA IMPLEMENTACIÓN
Tercer trimestre de 2026	



M36 | Podcast con imágenes generadas por IA



1 | DESCRIPCIÓN

/ Observación en destino

	OBSERVACIÓN REALIZADA
TÍTULO	Podcast con imágenes generadas por IA
FUENTE	
CONTEXTO	
DETALLE DE LO OBSERVADO	
	COMPETENCIAS / HABILIDADES DOCENTES INVOLUCRADAS
1	–



2 | METODOLOGÍA

/ Fundamentación

	IDENTIFICACIÓN DE LA METODOLOGÍA
BLENDED TEACHING AND LEARNING	
	DESCRIPCIÓN DE LA METODOLOGÍA
Integración de materiales y formas de enseñanza tradicionales con otras basadas en las nuevas tecnologías, en este caso en la inteligencia artificial.	
CARACTERÍSTICAS PRINCIPALES DEL MÉTODO	
1	Aprendizaje activo del alumno
2	Creatividad
3	Trabajo individual y trabajo en grupo
4	Rutinas de pensamiento
5	Incluye una parte lúdica para motivar al alumnado
6	El trabajo de cada grupo es totalmente diferente y también los resultados
7	Repaso de contenidos incluidos en cursos anteriores, narrative tenses y adjetivos descriptivos



Cofinanciado por
la Unión Europea

8	Se trata de una actividad guiada y centrada en el alumnado
	OBSERVACIONES
El resultado de la actividad dependerá, en gran medida de las fotografías seleccionadas por los alumnos y, por tanto, pueden seleccionar paisajes y no revelar ningún dato personal o usar fotos personales y, por tanto, personalizarlo totalmente. Cualquiera de las dos opciones es válida.	



3 | APLICACIÓN EN EL AULA

/ Implementación

	DESCRIPCIÓN
—	
	CONTEXTO EDUCATIVO: ENSEÑANZAS, NIVEL, MATERIA
Enseñanza: Escuela Oficial de Idiomas Nivel: C1 (Marco Europeo Común de Referencia) Materia: Inglés	
	OBJETIVOS PLANTEADOS
Usar su L2, en este caso inglés Revisar contenidos estudiados en cursos anteriores. Mejorar la competencia digital del alumnado. Integrar la IA en el proceso de enseñanza y aprendizaje	
	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
1	Expresión escrita
2	Expresión oral
3	Comprensión escrita
4	Mediación escrita
	ACTIVIDADES Y SECUENCIACIÓN
Selección, de forma individual, de una foto de la galería del móvil de los alumnos y descripción lo más detallada posible usando adverbios de lugar y manera y adjetivos descriptivos. Uso de alguna herramienta de IA como Chat gpt o Gemini para crear una imagen a partir de su descripción. Pueden añadir detalles o ampliar la descripción hasta que la imagen obtenida se parezca lo máximo posible a su imagen. Principio, mitad, final. Los alumnos trabajarán en grupos de tres y elaborarán tres historias a partir de las imágenes generadas con IA, cambiando cada vez el orden de las imágenes	



Cofinanciado por
la Unión Europea

en sus teléfonos, usarán para ello los narrative tenses. Cada uno de los alumnos seleccionará una de las historias obtenidas y la desarrollará añadiendo secuenciadores, adverbios de tiempo y más detalles de su invención hasta llegar a la longitud requerida en sus redacciones. Finalmente, con la ayuda de una app de IA como Luv Voice, los alumnos crearán un podcast a partir de su historia.

EVALUACIÓN

Autoevaluación en la creación de imágenes con IA

EVIDENCIA DE LA IMPLEMENTACIÓN

No se puede recoger evidencia de la implementación al realizarse tanto la formación como la ficha de aplicación didáctica durante el mes de julio, periodo vacacional.

CONCLUSIONES

Durante mucho tiempo la inteligencia artificial ha sido considerada una amenaza para la práctica docente, pero, sin embargo, el objetivo principal de esta unidad didáctica es el de verla como una ayuda en el proceso de enseñanza y aprendizaje y un elemento fundamental para fomentar la competencia digital del alumnado y el profesorado.



Cofinanciado por
la Unión Europea

M37 | Unidad didáctica de alemán con ChatGPT



1 | DESCRIPCIÓN

/ Observación en destino

OBSERVACIÓN REALIZADA	
TÍTULO	Realización de una unidad didáctica integrada de alemán para los niveles A1 y A2.
FUENTE	Trabajo individual en el aula.
CONTEXTO	Europass Teacher Academy en Berlín.
DETALLE DE LO OBSERVADO	
Se parte de un plan bien definido de lo que se desea obtener al final del proceso de creación de la unidad didáctica. En este caso una unidad integrada de alemán para los niveles A1 y A2, la cual tratará el tema de la familia. Dicha unidad constará de dos partes bien delimitadas: Una introducción según el modelo ABCD de aprendizaje. Ésta incluirá el destinatario, los objetivos, contenidos, actividades y tareas, las condiciones de aprendizaje, y el grado de consecución de los resultados finales. La descripción de los pasos que se han de seguir a lo largo de la unidad didáctica. Ésta incluirá todos los objetivos, contenidos, actividades, tareas y ejercicios, así como las pruebas y criterios de evaluación oportunas para el análisis del grado de consecución de los resultados esperados.	
COMPETENCIAS / HABILIDADES DOCENTES INVOLUCRADAS	
1	Trabajo de reflexión previa.
2	Trabajo de planificación.
3	Trabajo con las herramientas de IA.
4	Trabajo de revisión del producto final.
5	Trabajo de puesta en común e intercambio en equipo.



2 | METODOLOGÍA

/ Fundamentación

IDENTIFICACIÓN DE LA METODOLOGÍA	
Metodología centrada en el alumnado y en la práctica, en el aprender haciendo.	
DESCRIPCIÓN DE LA METODOLOGÍA	



Cofinanciado por
la Unión Europea

Tras una breve exposición teórica se plantean las actividades y tareas que se han de realizar, y, después de llevarlas a cabo, se pasa a compartir con todos los participantes en el curso las experiencias individuales o grupales.

CARACTERÍSTICAS PRINCIPALES DEL MÉTODO

1	Ameno
2	Interesante
3	Activo
4	Participativo
5	Interdepartamental
6	Interdisciplinar
	OBSERVACIONES

Durante la creación de las distintas unidades didácticas por parte del profesorado participante, se observa un buen ambiente de trabajo donde reinan la productividad y la creatividad, así como el apoyo y la comprensión.



3 | APLICACIÓN EN EL AULA

/ Implementación

CONTEXTO EDUCATIVO: ENSEÑANZAS, NIVEL, MATERIA

Esta unidad didáctica está pensada para el ámbito de las Escuelas Oficiales de Idiomas, en particular para el alemán como lengua extranjera, en los niveles A1 y A2 de manera integrada.

OBJETIVOS PLANTEADOS

- La unidad contendrá todos estos aspectos: Vocabulario de la familia Vocabulario del estado civil Vocabulario de las profesiones Gramática de la oración simple con los verbos "sein" y "haben" Práctica de la comprensión escrita y de la auditiva Práctica de la expresión escrita y de la oral Pruebas y criterios de evaluación del grado de consecución de los objetivos marcados.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

- 1 Diseño y planificación de una unidad didáctica con la ayuda de aplicaciones que usan la IA.
- 2 Redacción de instru2c0c23io-1n-EeSs0(1p-KroAm12p1t-sA)DaUp-0ro00p1i3a5d4a92s para chatgpt u otras aplicaciones.



Cofinanciado por
la Unión Europea

3	Revisión detallada del resultado final.
	CONTENIDOS
	Los contenidos propios de la especialidad de trabajo dentro del aula.
	El uso del ordenador y de los programas ofimáticos más usuales.
	La IA y las diversas aplicaciones de ésta en el ámbito escolar en general, y en la enseñanza de lenguas extranjeras en particular.
	ACTIVIDADES Y SECUENCIACIÓN
	- Reflexión previa sobre el resultado final que se desea obtener con la creación de la unidad didáctica. Planificación de los objetivos, contenidos, tareas y ejercicios, destrezas comunicativas, y pruebas y criterios de evaluación que dicha unidad ha de incluir. Uso de Chat-gpt con instrucciones bien claras y definidas para la creación de un borrador de unidad. Revisión y mejora de la unidad final.
	EVALUACIÓN
	El resultado final tras el uso de Chat gpt ha sido muy satisfactorio y ha supuesto una mejora en el proceso de preparación de una unidad didáctica en el área de alemán como lengua extranjera.
	FECHA DE LA IMPLEMENTACIÓN
	Esta unidad didáctica se ha elaborado el 11 de julio de 2025, en el aula de realización del curso Chat Gpt and Basic AI Tools, en la Europass teacher Academy de Berlín.
	CONCLUSIONES
	Podemos afirmar que el proceso de creación de esta unidad y el resultado de éste han sido más que satisfactorios. Gracias a la creación de este documento hemos experimentado con chatgpt y otras aplicaciones que hacen uso de la IA, y hemos ampliado nuestra comprensión de la magnitud y alcance de las nuevas tecnologías en el ámbito educativo. Estas tecnologías no sólo nos facilitan el desempeño de nuestro trabajo, sino que también nos abren un abanico inmenso de posibilidades creativas con que enriquecer nuestra labor docente.



M40 | IA generativa para descubrir un personaje histórico



1 | DESCRIPCIÓN

/ Observación en destino

	OBSERVACIÓN REALIZADA
TÍTULO	IA generativa
FUENTE	
CONTEXTO	
DETALLE DE LO OBSERVADO	
–	
	COMPETENCIAS / HABILIDADES DOCENTES INVOLUCRADAS
1	–



2 | METODOLOGÍA

/ Fundamentación

	IDENTIFICACIÓN DE LA METODOLOGÍA
–	
	DESCRIPCIÓN DE LA METODOLOGÍA
–	
CARACTERÍSTICAS PRINCIPALES DEL MÉTODO	
1	–
	OBSERVACIONES
–	



3 | APLICACIÓN EN EL AULA

/ Implementación

	DESCRIPCIÓN
--	-------------



Cofinanciado por
la Unión Europea

-	
	CONTEXTO EDUCATIVO: ENSEÑANZAS, NIVEL, MATERIA
La actividad está prevista para 1C1, en la modalidad semipresencial. El alumnado escuchará las diferentes comprensiones orales en AULES y reflexionará en la clase presencial. El producto final de mediación se realizará a través de AULES.	
	OBJETIVOS PLANTEADOS
Reflexionar sobre la importancia de conocer la historia.	
Valorar personajes históricos desconocidos.	
Entender la información clave en un podcast sobre una mujer clave de la historia irlandesa.	
Resumir y mediar información clave en un texto biográfico.	
	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
1	Elaborar textos del interés del alumnado a través de la IA
2	Usar herramientas de IA para generar ayudas al estudio personalizadas
	CONTENIDOS
- Mejora de la competencia digital de la comunidad educativa. Promoción de las lenguas como patrimonio cultural. Aulas para la igualdad	
	ACTIVIDADES Y SECUENCIACIÓN
- Comprensión escrita sobre la emigración irlandesa Comprensión oral sobre Mother Jones Escribir notas sobre un video sobre la vida de Mother Jones Reflexión crítica sobre la importancia de conocer la historia	
	EVALUACIÓN
Mediación oral -resumir sobre la figura de Mother Jones. Esta mediación oral se evaluará a través de una rúbrica personalizada pero basada en la de mediación oral del departamento.	
	FECHA DE LA IMPLEMENTACIÓN
14-16 octubre de 2025	
	CONCLUSIONES
A través de aplicaciones de IA, como Google AI Studio y Google Notebook así como de presentación como CANVA que permiten la compartición rápida en LMS como AULES los alumnos han podido	



escuchar un podcast, ver un vídeo con información resumida sobre este personaje, así como realizar una mediación oral. No sólo es una manera que anima a la participación activa en cursos semipresenciales sino también aligerar la carga de trabajo del profesorado, que puede permitirse optimizar su tiempo en dar feedback más efectivo a sus alumnos, por ejemplo.

M43 | AI and the 6Cs for Future-Ready Teaching



1 | DESCRIPCIÓN

/ Observación en destino

OBSERVACIÓN REALIZADA	
TÍTULO	AI AND THE 6CS FOR FUTURE-READY TEACHING
FUENTE	Clase de la profesora TJASA STRLE
CONTEXTO	LIUBLIANA - ESLOVENIA
DETALLE DE LO OBSERVADO	
El curso que he hecho se ha centrado en: Manejo de diferentes plataformas de IA : ChatGPT, Claude, perplexity, DeepSeek, Eduaide, Magicschool, Invideo, HeyGen Desarrollo de las 6 destrezas aplicadas al aprendizaje de idiomas, también en alumnado adulto: carácter, ciudadanía, colaboración, comunicación, creatividad, y pensamiento crítico. Estas 6 destrezas pueden y deben estar presentes también en nuestro trabajo diario en el centro y en el departamento. Si siempre las tenemos en mente, el resultado de nuestro trabajo será mucho mejor.	
COMPETENCIAS / HABILIDADES DOCENTES INVOLUCRADAS	
1	Programación del proceso de aprendizaje y enseñanza
2	Práctica y gestión del proceso de aprendizaje y enseñanza
3	Evaluación del proceso de aprendizaje y enseñanza
4	Digital docente → digital alumnado
5	Acción tutorial
6	Convivencia y valores democráticos



2 | METODOLOGÍA

/ Fundamentación



Cofinanciado por
la Unión Europea

	IDENTIFICACIÓN DE LA METODOLOGÍA
Metodologías innovadoras • Aprendizaje colaborativo • Flipped classroom o aula invertida • Trabajo por pequeños proyectos • Gamificación educativa	
	DESCRIPCIÓN DE LA METODOLOGÍA
El estudiante adquiere un papel más relevante, volviéndose más activo e independiente en su proceso de aprendizaje, participando en actividades y debates durante la clase. Mientras tanto, mi rol principal como docente es guiar y coordinar el proceso. Además, estas metodologías educativas se enfocan más en fomentar habilidades prácticas y aplicables en la vida cotidiana, tanto dentro como fuera del aula, en lugar de centrarse únicamente en la memorización de contenidos.	
CARACTERÍSTICAS PRINCIPALES DEL MÉTODO	
1	Aprendizaje activo del alumnado.
2	Autonomía en el aprendizaje, aunque con pautas básicas del profesorado que guiaran el alumnado.
3	Cada alumno trabaja a su ritmo.
4	Hay unos objetivos mínimos, pero esta metodología permite que el alumnado pueda implicarse más en el proceso de aprendizaje según el tiempo que disponga.
5	Hay una parte de trabajo individual, pero otra en grupo.
6	El alumnado es libre de escoger el país que quiere conocer y presentar, según sus intereses. Esto hará que lo que aprenda sea significativo.
7	Habrà una parte lúdica, en que el alumnado podrá "jugar" a rear contenido utilizando la lengua inglesa (su asignatura) como herramienta.
8	Hay una parte del proyecto que se tiene que preparar en casa y presentarlo en clase.
	OBSERVACIONES
Somos una Escuela Oficial de Idiomas y el alumnado es adulto, aunque con niveles de formación y culturales distintos.	





	CONTEXTO EDUCATIVO: ENSEÑANZAS, NIVEL, MATERIA
	Enseñanza: Escuela Oficial de Idiomas Materia: inglés como lengua extranjera Nivel: básico (2A2, según el MECR)
	OBJETIVOS PLANTEADOS
	- Usar la lengua inglesa (la lengua meta) en la búsqueda de información y en clase. Trabajar colaborativamente con los compañeros de clase. Usar algunas plataformas de IA para obtener información y para crear contenido. Mediar entre la nueva información obtenida y la que les interesan transmitir en clase.
	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
1	Comprensión escrita
2	Comprensión oral
3	Expresión y interacción escritas
4	Expresión y interacción orales
5	Mediación lingüística
	CONTENIDOS
	- La comida, los alimentos, diferentes formas de elaboración de alimentos Las horas, las partes del día, las comidas Países europeos, ciudades importantes europeas Clima, estaciones del año
	ACTIVIDADES Y SECUENCIACIÓN
	La profesora explica a los alumnos el proyecto, que irán desarrollando en parejas dentro y fuera de clase. Primera parte del proyecto – guiada, en clase los alumnos trabajan con portátiles y en la plataforma de IA "Magicschool", en perfil de alumno/a, siempre en inglés (la lengua meta) Magicschool / Student Tools / Study Bot: una plataforma donde pueden interaccionar, hacer preguntas sobre los más variados temas, como la información que necesitan para su presentación También pueden usar otras plataformas de IA que ya conozcan, como ChatGPT Segunda parte del proyecto – autónoma, en casa una vez hayan obtenido toda la información que necesitan, tienen que preparar la presentación que harán en clase, pero con un soporte digital. Para ello pueden usar otros recursos del Magicschool / Student Tools, o usar Invideo o HeyGen para crear vídeos y presentaciones, pero también Canva o PPT Magicschool / Rooms: la profesora habilita una sala



virtual donde los alumnos, en su trabajo autónomo en casa, pueden aclarar dudas con la profesora Presentación en clase. Interacción.	
	EVALUACIÓN
Habrá tres tipos de evaluación, autoevaluación y coevaluación Para ello la profesora creará la rúbrica usando la plataforma de IA Magicschool /Teacher Tools / Rubric generator. Los alumnos son conocedores de los criterios de la evaluación antes de hacer las presentaciones.	
	EVIDENCIA DE LA IMPLEMENTACIÓN
Esta planificación didáctica aún no se ha podido poner en práctica, porque estamos a finales de julio, hice el curso Erasmus+ la semana pasada, y no habrá clases hasta mitad de septiembre.	
	FECHA DE LA IMPLEMENTACIÓN
Durante el curso 2025/2026.	



1 | DESCRIPCIÓN

/ Observación en destino

	OBSERVACIÓN REALIZADA
TÍTULO	AI Tools for Language Teachers
FUENTE	Amsterdam Juan de Dios González Pérez
CONTEXTO	
DETALLE DE LO OBSERVADO	
	COMPETENCIAS / HABILIDADES DOCENTES INVOLUCRADAS
1	–

2 | METODOLOGÍA

/ Fundamentación

	IDENTIFICACIÓN DE LA METODOLOGÍA
–	
	DESCRIPCIÓN DE LA METODOLOGÍA
–	
CARACTERÍSTICAS PRINCIPALES DEL MÉTODO	
1	–
	OBSERVACIONES
–	

3 | APLICACIÓN EN EL AULA

/ Implementación

	DESCRIPCIÓN
--	-------------



–	
	CONTEXTO EDUCATIVO: ENSEÑANZAS, NIVEL, MATERIA
–	
	OBJETIVOS PLANTEADOS
–	
	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
1	–
	CONTENIDOS
–	
	ACTIVIDADES Y SECUENCIACIÓN
–	
	EVALUACIÓN
–	
	EVIDENCIA DE LA IMPLEMENTACIÓN
–	
	FECHA DE LA IMPLEMENTACIÓN
–	
	CONCLUSIONES
–	

ANEXO

Añade en este anexo todos los detalles que no has podido describir en las tablas anteriores



Cofinanciado por
la Unión Europea



1 | DESCRIPCIÓN

/ Observación en destino

OBSERVACIÓN REALIZADA	
TÍTULO	Learning Mobility of Individuals ERASMUS
FUENTE	
CONTEXTO	
DETALLE DE LO OBSERVADO	
La formación se desarrolló en cinco sesiones centradas en la aplicación de la inteligencia artificial a la enseñanza de idiomas: - Sesión 1. Introducción y seguridad digital: dinámicas de presentación, protección de contraseñas, privacidad, copias de seguridad y prevención del <i>phishing</i>. - Sesión 2. Fundamentos de la IA: tipos de inteligencia, diferencias entre inteligencia humana y artificial, herramientas generativas y uso responsable de ChatGPT. - Sesión 3. Creación de materiales: diseño de prompts mediante el modelo ACO –acción, contenido y objetivo– y elaboración de actividades, presentaciones, rúbricas y recursos visuales. - Sesión 4. Expresión oral y evaluación: utilización de herramientas para crear música, audios, practicar pronunciación y conversación, y facilitar la evaluación y el feedback. - Sesión 5. Proyectos con IA: creación de podcasts, vídeos, juegos y actividades colaborativas mediante NotebookLM, InVideo, Blooket y YouTube. Aplicación en el aula: desarrollo de actividades de comprensión, expresión, interacción y mediación; creación de podcasts, vídeos y presentaciones; adaptación de materiales a diferentes niveles; mejora de la evaluación y trabajo sobre seguridad y ética digital. Resultados esperados: mayor autonomía, motivación y creatividad del alumnado, aprendizaje personalizado, trabajo cooperativo y optimización del tiempo de planificación y evaluación docente.	
COMPETENCIAS / HABILIDADES DOCENTES INVOLUCRADAS	
1	–



2 | METODOLOGÍA

/ Fundamentación

IDENTIFICACIÓN DE LA METODOLOGÍA	
----------------------------------	--

Cofinanciado por
la Unión Europea

–
DESCRIPCIÓN DE LA METODOLOGÍA
–
CARACTERÍSTICAS PRINCIPALES DEL MÉTODO
1 –
OBSERVACIONES
–



3 | APLICACIÓN EN EL AULA

/ Implementación

DESCRIPCIÓN
–
CONTEXTO EDUCATIVO: ENSEÑANZAS, NIVEL, MATERIA
–
OBJETIVOS PLANTEADOS
–
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
1 –
CONTENIDOS
–
ACTIVIDADES Y SECUENCIACIÓN
–
EVALUACIÓN
–
EVIDENCIA DE LA IMPLEMENTACIÓN
–



M87 | Explore the world of Artificial Intelligence and ChatGPT for Teachers



1 | DESCRIPCIÓN

/ Observación en destino

OBSERVACIÓN REALIZADA	
TÍTULO	Explore the world of Artificial Intelligence and ChatGPT for Teachers.
FUENTE	Observación directa en talleres prácticos y dinámicas colaborativas desarrolladas durante la movilidad Erasmus+.
CONTEXTO	Movilidad de formación dentro del programa Erasmus+. Idioma de trabajo: inglés.
DETALLE DE LO OBSERVADO	
Durante la formación se trabajó de manera práctica el uso de herramientas de Inteligencia Artificial generativa (especialmente modelos de lenguaje como ChatGPT) aplicadas al ámbito educativo. Se observaron y experimentaron: Técnicas de diseño de prompts educativos. Generación de materiales adaptados a distintos niveles competenciales. Elaboración de actividades de refuerzo y ampliación. Evaluación crítica de las respuestas generadas por la IA. Debate estructurado sobre ética, sesgos y privacidad. Uso colaborativo de la IA para diseñar secuencias didácticas. Se destacó especialmente el enfoque crítico y reflexivo, evitando un uso meramente instrumental de la herramienta.	
COMPETENCIAS / HABILIDADES DOCENTES INVOLUCRADAS	
1	Competencia digital.
2	Innovación pedagógica.
3	Pensamiento crítico tecnológico.
4	Gestión ética de recursos digitales.
5	Trabajo colaborativo internacional.
6	Comunicación en lengua extranjera.
7	Planificación estratégica de la transformación digital.



2 | METODOLOGÍA

/ Fundamentación



Cofinanciado por
la Unión Europea

	IDENTIFICACIÓN DE LA METODOLOGÍA
	Aprendizaje activo basado en experimentación digital y pensamiento crítico.
	DESCRIPCIÓN DE LA METODOLOGÍA
	La metodología combina: Aprendizaje basado en problemas (ABP). Trabajo cooperativo. Experimentación directa con herramientas digitales. Evaluación crítica de resultados. Reflexión ética. Se parte de situaciones reales, como pueden ser las necesidades docentes o académicas y se utiliza la IA como herramienta de apoyo, no como sustitución del proceso cognitivo.
	CARACTERÍSTICAS PRINCIPALES DEL MÉTODO
1	Enfoque práctico y aplicado.
2	Participación activa del alumnado.
3	Análisis crítico de la información generada.
4	Personalización del aprendizaje.
5	Integración transversal de la competencia digital.
	OBSERVACIONES
	La metodología observada es altamente transferible y aplicable al contexto de educación de personas adultas, donde la diversidad competencial requiere adaptación constante de materiales.

3 | APLICACIÓN EN EL AULA / Implementación

	CONTEXTO EDUCATIVO: ENSEÑANZAS, NIVEL, MATERIA
	Se lleva a cabo en un centro de Formación de Personas Adultas, en concreto, en nuestro caso, en L'illa dels Garroferets de Novelda (Alicante). Nivel: FIPA y ESPA, además de la preparación de pruebas libres. Materia: Competencia digital / ámbito lingüístico-social
	OBJETIVOS PLANTEADOS
	- Comprender qué es la Inteligencia Artificial. Aprender a formular prompts adecuados. Evaluar críticamente las respuestas generadas. Identificar riesgos y limitaciones. Utilizar la IA como herramienta de apoyo académico.
	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS



1	Buscar, seleccionar y evaluar información en entornos digitales aplicando criterios de fiabilidad, relevancia y actualidad.
2	Crear y editar contenidos digitales utilizando herramientas tecnológicas de forma autónoma y adecuada al objetivo planteado.
3	Utilizar herramientas digitales emergentes, incluida la Inteligencia Artificial, comprendiendo su funcionamiento básico y sus limitaciones.
4	Adoptar una actitud crítica ante la información generada por sistemas automatizados, identificando posibles sesgos, errores o desinformación.
5	Aplicar principios de seguridad, privacidad y uso responsable en la interacción con plataformas digitales.
	CONTENIDOS
	- Concepto básico de Inteligencia Artificial. Funcionamiento general de modelos de lenguaje. Diseño de prompts. Uso responsable y protección de datos.
	ACTIVIDADES Y SECUENCIACIÓN
	Sesión 1: Explicación básica sobre IA y debate inicial.
	- Sesión 2: Creación de prompts en pequeños grupos. Generación de resúmenes y preguntas tipo test. Mejora progresiva de instrucciones.
	- Sesión 3: Detección de errores o imprecisiones. Reflexión ética. Debate final.
	EVALUACIÓN
	- Instrumentos: Observación directa. Rúbrica de calidad del prompt. Autoevaluación. Debate argumentado.
	FECHA DE LA IMPLEMENTACIÓN
	Miércoles 18 de febrero de 2026.
	CONCLUSIONES
	- La aplicación en el aula ha demostrado: Alta motivación del alumnado adulto. Interés por comprender el funcionamiento real de la IA. Desarrollo de pensamiento crítico. Mejora en la autonomía digital. Conciencia sobre uso ético de herramientas tecnológicas. La experiencia confirma la transferencia de los aprendizajes adquiridos durante la movilidad.

Nos gustaría, en este apartado, poner en valor algunos de los ejemplos de prompts que hemos trabajado con nuestro alumnado, con el fin de afinar la búsqueda en ChatGPT: Ejemplo 1 – Prompt inicial simple: “Haz un resumen de la Revolución Industrial.” En el mismo, detectamos el siguiente problema: Respuesta demasiado general y poco adaptada a los niveles FIPA y ESPA. Por ello, propusimos su mejora a través de un consenso entre todos los alumnos y alumnas. El resultado fue el siguiente: “Elabora un resumen de la Revolución Industrial en 150 palabras, con lenguaje sencillo, dirigido a alumnado adulto de nivel FIPA y ESPA, incluyendo causas, consecuencias y un ejemplo actual.” Concluimos que es una búsqueda y unos resultados más ajustados a un nivel competencial y a su utilidad real para el posterior estudio. Por otra parte, utilizamos una rúbrica básica para valorar la calidad de sus creaciones de prompts. Sus apartados fueron los siguientes: Claridad de la instrucción. Especificidad del contexto. Adecuación al nivel educativo. Inclusión de criterios de formato. Capacidad de mejora tras retroalimentación. Por último, también es importante destacar que debemos ser conscientes de cuál es nuestra realidad educativa. Nos encontramos en una escuela de adultos, por lo que es importante tener en cuenta los siguientes apartados y nos hemos asegurado de que se lleven a cabo durante la realización de la tarea: Uso de ejemplos prácticos vinculados a la vida cotidiana. Relación con preparación de pruebas libres. Apoyo individualizado en el diseño de prompts. Trabajo cooperativo para compensar desigualdades digitales.



M92 | Teaching in the AI Age: Redefining Learning with Artificial Intelligence



1 | DESCRIPCIÓN

/ Observación en destino

OBSERVACIÓN REALIZADA	
TÍTULO	Teaching in the AI Age: Redefining Learning with Artificial Intelligence.
FUENTE	ITC International Training Center, Praga (República Checa).
CONTEXTO	Formación intensiva Erasmus+ centrada en el uso de la Inteligencia Artificial como herramienta de inclusión y apoyo en la educación de personas adultas, con especial énfasis en la reducción de la brecha digital y la adaptación de materiales
DETALLE DE LO OBSERVADO	
- La observación se ha focalizado en cómo la IA puede actuar como puente para estudiantes con dificultades de aprendizaje o baja competencia digital. Se han trabajado: Asistentes de Voz y Conversacionales: Uso de IA para interactuar sin necesidad de escribir (ideal para alfabetización). Simplificación de Textos: Herramientas para convertir automáticamente textos complejos a niveles de lectura inicial. Generación de Recursos Visuales: Creación de imágenes explicativas para apoyar conceptos abstractos en grupos multiculturales. Seguridad Digital: Pautas para enseñar a personas mayores a usar la tecnología sin riesgos.	
COMPETENCIAS / HABILIDADES DOCENTES INVOLUCRADAS	
1	Competencia en Mediación Digital: Habilidad para facilitar el acceso a la tecnología a personas mayores o con nula experiencia.
2	Diseño Universal de Aprendizaje (DUA): Creación de materiales accesibles para todos los niveles cognitivos mediante IA.
3	Gestión de la Heterogeneidad: Capacidad de atender ritmos muy diversos (de 30 a 84 años) usando apoyos tecnológicos individualizados.
4	Empatía Tecnológica: Comprender y mitigar la ansiedad que genera la tecnología en el alumnado senior.



Cofinanciado por
la Unión Europea



IDENTIFICACIÓN DE LA METODOLOGÍA	
Enfoque Humanista-Tecnológico y Aprendizaje Asistido (Scaffolding).	
DESCRIPCIÓN DE LA METODOLOGÍA	
Se ha empleado una metodología basada en el "andamiaje" (scaffolding), donde la Inteligencia Artificial sirve de soporte estructural para el alumno. En lugar de centrarse en la productividad, el método prioriza la accesibilidad: cómo la IA puede leer, resumir o explicar conceptos que el alumno no alcanza a comprender por sí solo debido a barreras idiomáticas o educativas.	
CARACTERÍSTICAS PRINCIPALES DEL MÉTODO	
1	Interactividad Oral: Prioridad al uso de la voz sobre la escritura para interactuar con la IA, facilitando el acceso a alumnos de FIPA 1.
2	Refuerzo Visual Inmediato: Uso de generadores de imagen para "traducir" palabras a conceptos visuales al instante.
3	Ritmo Adaptado: La tecnología permite repetir explicaciones o reformularlas infinitas veces sin cansancio, adaptándose a la velocidad de aprendizaje de personas mayores.
4	Entorno Seguro: Prácticas en entornos cerrados y controlados para perder el miedo al error tecnológico.
5	Acompañamiento Cognitivo Progresivo:
6	La IA actúa como mediadora del aprendizaje, ofreciendo apoyos graduados que se retiran progresivamente a medida que el alumno gana autonomía. Este acompañamiento favorece la construcción activa del conocimiento, evitando la dependencia tecnológica y reforzando la confianza del estudiante en sus propias capacidades cognitivas.
OBSERVACIONES	
Este enfoque es vital para FIPA I y II, donde la barrera no es solo el contenido, sino el canal de acceso (lectoescritura y herramientas digitales). La metodología observada transforma la IA en una herramienta de equidad educativa.	



CONTEXTO EDUCATIVO: ENSEÑANZAS, NIVEL, MATERIA
--



Escuela de Adultos (EPA Dénia). Niveles: FIPA 1 (Alfabetización/Neolectores) y FIPA 2 (Consolidación de conocimientos). Alumnado: Grupo heterogéneo con edades comprendidas entre los 30 y 84 años. Perfil: Gran diversidad de origen (nacionales, Colombia, Marruecos) con niveles de competencia digital inicial o nula y ritmos de aprendizaje muy diferenciados.	
	OBJETIVOS PLANTEADOS
	- Reducir la "ansiedad tecnológica" en el alumnado mayor de 60 años mediante interfaces de voz. Apoyar el proceso de alfabetización en castellano generando textos a medida con vocabulario controlado. Facilitar la comprensión del entorno social y administrativo a través de explicaciones simplificadas por IA. Fomentar la autonomía del alumnado en el uso de sus dispositivos móviles como herramienta de aprendizaje.
	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
1	Competencia en comunicación lingüística (lectura y escritura funcional): Refuerzo de la comprensión y expresión en niveles iniciales (lectoescritura).
2	Competencia Digital Básica: Perder el miedo a interactuar con dispositivos y aplicaciones.
3	Aprender a Aprender: Uso de la tecnología para resolver dudas cotidianas de forma autónoma.
4	Competencia Intercultural: Valoración de la diversidad del aula mediante recursos traducidos y comparados.
5	Competencia de Autonomía Personal y Social:
6	Desarrollo de la confianza del alumnado para desenvolverse en situaciones cotidianas (lectura funcional, comunicación básica y trámites sencillos), utilizando la tecnología como apoyo para una participación activa e inclusiva en la vida social.
	CONTENIDOS
	- Uso de funciones de "Dictado a Texto" y "Texto a Voz" (IA de accesibilidad). Simplificación de textos informativos (noticias, recetas, instrucciones médicas) con ChatGPT. Identificación visual de objetos cotidianos mediante Google Lens/IA (para vocabulario). Seguridad básica: identificar qué es real y qué no en internet.
	ACTIVIDADES Y SECUENCIACIÓN
"Mi Asistente de Lectura" (FIPA 1 - Alfabetización): Utilizar la IA del móvil para que "lea" en voz alta carteles o textos breves que los alumnos traen de casa, y luego pedir a la IA que explique las palabras difíciles con sinónimos muy sencillos.	



"Historia de Vida" (Intergeneracional/Intercultural): Los alumnos dictan a la IA una anécdota de su infancia (en Colombia, Marruecos o España hace 50 años). La IA transcribe el texto, lo corrige gramaticalmente y genera una imagen "antigua" que represente esa historia para compartirla con la clase.	
"Trámites sin Miedo" (FIPA 2 - Competencia Digital): Simular con la IA una consulta administrativa sencilla (ej. pedir cita médica) para que aprendan el vocabulario y los pasos a seguir en un entorno digital seguro antes de hacerlo en la web real.	
"Aprendo con Imágenes" (FIPA 1 – Comprensión y Vocabulario): El alumnado muestra a la IA objetos del aula o imágenes sencillas, y esta nombra el objeto, lo describe con frases cortas y lo relaciona con situaciones cotidianas, reforzando la asociación palabra-imagen-uso real.	
"Ensayo de Conversaciones Cotidianas" (FIPA 2 – Comunicación Funcional): Mediante interacción oral con la IA, los alumnos practican diálogos habituales (pedir información, saludar, hacer una consulta básica), pudiendo repetir, corregir y adaptar las respuestas hasta ganar seguridad antes de enfrentarse a situaciones reales.	
	EVALUACIÓN
La implementación de esta metodología basada en el andamiaje con apoyo de Inteligencia Artificial ha resultado altamente positiva en los niveles FIPA I y II. La evaluación cualitativa evidencia que el uso de la IA como herramienta mediadora, y no como fin en sí misma, favorece significativamente la inclusión, la accesibilidad y la equidad educativa. Las actividades planteadas permiten una adquisición progresiva de competencias básicas de lectoescritura y competencia digital funcional, adaptándose a las características del alumnado adulto. Se constata una mejora en la comprensión oral y lectora, un incremento de la confianza en el uso de dispositivos móviles y una reducción del miedo al error tecnológico, especialmente en tareas relacionadas con trámites cotidianos. Asimismo, el enfoque contextualizado y significativo de las propuestas (lectura de textos reales, narración de historias de vida y simulación de situaciones administrativas) facilita la transferencia del aprendizaje a la vida diaria, reforzando la autonomía personal y social del alumnado. La dimensión intergeneracional e intercultural contribuye, además, a valorar la experiencia vital de los estudiantes, fortaleciendo su autoestima académica y su implicación en el proceso de aprendizaje. En conjunto, la metodología demuestra ser eficaz, sostenible y replicable en contextos de educación de personas adultas, consolidando el uso de la Inteligencia Artificial como una herramienta pedagógica al servicio de la inclusión y el aprendizaje significativo.	
	EVIDENCIA DE LA IMPLEMENTACIÓN
Añade dos imágenes con buena calidad que respeten la privacidad de las personas	
	FECHA DE LA IMPLEMENTACIÓN
1r, 2n y 3r trimestre curso 2025-2026	



CONCLUSIONES

Se ha observado un aumento significativo de la motivación y la participación activa del alumnado, al percibir la tecnología no como un elemento excluyente, sino como un apoyo accesible y comprensible. Este enfoque contribuye a reducir la ansiedad tecnológica, favorece la autonomía progresiva y refuerza la autoestima académica, especialmente en personas adultas que han tenido trayectorias educativas discontinuas. El papel mediador del profesorado en el uso de la IA como herramienta de apoyo para favorecer la autonomía y la inclusión educativa.



Cofinanciado por
la Unión Europea

M99 | Teaching in the AI Age: Redefining Learning with Artificial Intelligence



1 | DESCRIPCIÓN

/ Observación en destino

OBSERVACIÓN REALIZADA	
TÍTULO	Teaching in the AI Age: Redefining Learning with Artificial Intelligence
FUENTE	ITC International Training Center, Praga (República Checa)
DETALLE DE LO OBSERVADO	
Durante el curso estructurado se ha trabajado de forma práctica en: * Funcionamiento de la IA Generativa: Uso de Grandes Modelos de Lenguaje (LLMs) como ChatGPT, Gemini y Copilot para la docencia. * Prompt Engineering: Técnicas avanzadas de redacción de instrucciones para obtener recursos educativos precisos y personalizados. * Creación de Contenidos Multimodales: Generación de imágenes y materiales visuales para soporte educativo. * Ética y Pensamiento Crítico: Análisis de sesgos, privacidad de datos y detección de alucinaciones en la IA.	
COMPETENCIAS / HABILIDADES DOCENTES INVOLUCRADAS	
1	Competencia Digital Docente: Capacidad para integrar herramientas de IA en la planificación y creación de materiales.
2	Atención a la Diversidad: Habilidad para adaptar textos y recursos a múltiples niveles y perfiles de aprendizaje de forma eficiente.
3	Innovación Metodológica: Uso de asistentes virtuales para simular situaciones reales (entrevistas, diálogos).
4	Pensamiento Crítico Digital: Evaluación de la veracidad y los riesgos éticos de las herramientas tecnológicas



2 | METODOLOGÍA

/ Fundamentación

IDENTIFICACIÓN DE LA METODOLOGÍA	
Aprendizaje Basado en la Indagación y Enfoque Práctico ("Learning by Doing") asistido por Inteligencia Artificial.	
DESCRIPCIÓN DE LA METODOLOGÍA	



Cofinanciado por
la Unión Europea

La metodología del curso combina talleres interactivos, experimentación directa con software de IA y aprendizaje colaborativo. Se utiliza la IA no como sustituto, sino como un "co-piloto" pedagógico que permite al docente generar recursos diferenciados en tiempo real y diseñar escenarios de aprendizaje personalizados para el alumnado adulto.	
CARACTERÍSTICAS PRINCIPALES DEL MÉTODO	
1	Personalización Adaptativa: Capacidad de adaptar un mismo contenido (ej. un texto jurídico o cultural) a diferentes niveles de comprensión lectora (A1-B2) en segundos.
2	Multimodalidad: Integración de texto, imagen y audio para reforzar el aprendizaje de idiomas en alumnos con dificultades de lectoescritura.
3	Aprendizaje Situacional: Uso de IA para simular roles (Role-play) y contextos prácticos relevantes para adultos (entrevistas de trabajo, trámites burocráticos).
4	Eficiencia de Gestión: Automatización de tareas administrativas y de planificación para centrar el tiempo en la atención directa al alumno.
	OBSERVACIONES
Esta metodología es especialmente pertinente para la EPA Xàbia debido a la heterogeneidad de las aulas, permitiendo atender simultáneamente a perfiles con necesidades muy dispares (alfabetización vs. perfeccionamiento cultural) sin sobrecargar la planificación docente.	



3 | APLICACIÓN EN EL AULA

/ Implementación

	CONTEXTO EDUCATIVO: ENSEÑANZAS, NIVEL, MATERIA
Escuela de Adultos (EPA Xàbia). Castellano para extranjeros (Perfil A): Jóvenes migrantes (principalmente marroquíes) con necesidades de inserción laboral y alfabetización. Castellano para extranjeros (Perfil B): Residentes del norte de Europa jubilados, con interés cultural y de ocio. Inglés Básico: Alumnos sudamericanos y de diversas edades con necesidad de refuerzo visual y gramatical.	
	OBJETIVOS PLANTEADOS
- Mejorar la empleabilidad del alumnado joven mediante simulaciones de entrevistas y revisión de CVs asistida por IA. Facilitar la inclusión cultural del alumnado jubilado adaptando textos locales complejos a lectura fácil. Superar barreras lingüísticas en el grupo de Inglés mediante la creación de diccionarios visuales personalizados. Capacitar al alumnado en el uso básico de asistentes de voz para trámites cotidianos.	
	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS



Cofinanciado por
la Unión Europea

1	Competencia en Comunicación Lingüística: Mejora de la interacción oral y escrita en contextos reales.
2	Competencia Digital: Uso instrumental de la tecnología para la resolución de problemas (trámites, traducción).
3	Competencia Social y Cívica: Comprensión de códigos culturales y normas laborales del entorno.
4	Conciencia y Expresiones Culturales: Acercamiento a la cultura local de Xàbia mediante contenidos adaptados.
	CONTENIDOS
	- Herramientas de IA para la redacción y corrección de textos (ChatGPT, DeepL). * Generación de imágenes pedagógicas para vocabulario específico. Simulación de diálogos para prácticas de "Role-play". Ética digital básica: uso responsable de herramientas de traducción y asistencia.
	ACTIVIDADES Y SECUENCIACIÓN
	"Simulador de Empleo" (Castellano - Jóvenes): Uso de ChatGPT para simular una entrevista de trabajo en tiempo real, donde el alumno interactúa con la IA y recibe feedback sobre su registro formal.
	"Descubriendo Xàbia" (Castellano - Jubilados): Creación y lectura de textos adaptados sobre historia y fiestas locales, generados por IA a partir de artículos de prensa complejos, ajustados a nivel A2.
	"Flashcards Personalizadas" (Inglés): Generación de tarjetas visuales de vocabulario con IA para conceptos abstractos o técnicos que resultan difíciles para el alumnado hispanohablante.
	EVALUACIÓN
	La evaluación de la implementación del proyecto se llevará a cabo mediante una combinación de indicadores cualitativos y de desempeño práctico, diferenciados según el perfil del alumnado: Competencia Comunicativa Laboral (Grupo Castellano A): Se evaluará la mejora en la interacción oral y escrita en contextos simulados de trabajo (entrevistas, redacción de correos), midiendo la reducción de errores gramaticales tras el feedback inmediato proporcionado por la IA. Comprensión Lectora Cultural (Grupo Castellano B): Grado de comprensión de textos locales complejos (fiestas, historia de Xàbia) que han sido adaptados y simplificados por la IA a nivel A2/B1. Adquisición de Vocabulario (Grupo Inglés): Evaluación del aumento de vocabulario activo gracias al uso de fichas visuales personalizadas generadas por IA, comparando los resultados con unidades didácticas anteriores sin este soporte. Eficiencia Docente: Registro personal de la reducción de tiempo dedicado a la elaboración de materiales multinivel (adaptación de un mismo texto a tres niveles distintos) gracias al uso de herramientas de IA Generativa.



	FECHA DE LA IMPLEMENTACIÓN
La implementación se llevará a cabo de forma progresiva durante el segundo y tercer trimestre del curso 2025-2026: Febrero 2026: Fase de diseño y adaptación de materiales. Creación de los primeros "bancos de imágenes" y "prompts" específicos para los perfiles de la EPA Xàbia. Marzo - Abril 2026: Implementación piloto en el aula. Introducción de las simulaciones de entrevista con el grupo de jóvenes y uso de textos adaptados con el grupo de residentes europeos. Mayo 2026: Evaluación de resultados y ajuste de las dinámicas para el curso siguiente.	
	CONCLUSIONES
La asistencia al curso "Teaching in the AI Age" ha supuesto un punto de inflexión en la metodología docente aplicada en la EPA Xàbia, aportando soluciones concretas a la gran heterogeneidad de nuestras aulas: Diferenciación Real y Sostenible: La IA permite, por primera vez, atender simultáneamente y con calidad a perfiles tan distintos como el de inserción laboral urgente y el de aprendizaje cultural lúdico, generando materiales a medida sin multiplicar exponencialmente la carga de trabajo docente. Mejora de la Empleabilidad: Para el alumnado joven migrante, el uso de simuladores de conversación basados en IA ofrece un entorno seguro y privado para practicar situaciones laborales (entrevistas, atención al cliente) antes de enfrentarse al mercado real, aumentando su confianza y competencia lingüística. Autonomía en el Aprendizaje: Herramientas como los traductores contextuales y los generadores de imágenes permiten al alumnado de inglés básico y a los residentes mayores superar bloqueos cognitivos de forma autónoma, reduciendo la frustración y el abandono. Actualización Metodológica: La integración de estas herramientas posiciona al centro como un referente en innovación educativa para adultos, alineándose con las competencias digitales que demanda la sociedad actual.	





OBSERVACIÓN REALIZADA	
TÍTULO	Artificial Intelligence Tools for Language Teachers
FUENTE	Academia en Florencia: Europass teacher academy. Florencia. Italia.
DETALLE DE LO OBSERVADO	
Durante la segunda jornada del curso, la instructora, Ester Cantino, nos explica las pautas básicas para redactar un buen prompt y obtener el resultado más ajustado posible, por parte de la Inteligencia artificial, a nuestra demanda y nuestro objetivo en el diseño de la actividad. Para ello, nos explica: qué es un chatbot, qué es un prompt y cómo escribir un buen prompt., tanto para la obtención de un texto, como para la consecución de una imagen. A continuación, detallo los pasos: 1.- CLEAR ACTION VERB. Empezar siempre con un verbo. IMÁGENES: Crea, genera, dibuja, muestra, diseña, ilustra... TEXTO: Escribe, cuenta, crea, explica... 2.- CONTEXT IMÁGENES: who, where, what.... Explicar quién está en la imagen, dónde está, qué están haciendo TEXTO: Explicar a quién va dirigido; por ejemplo: para un blog de profes, para alumnos de una escuela de adultos, para niños de primaria... 3.- PURPOSE OR GOAL: Why do you need this? Explicar qué aprendizaje queremos obtener. 4.- RELEVANT DETAILS. Detalles relevantes. IMAGES: age, appearance, clothing, mood, background elements, lightning, weather, time of the day, colors (palette), composition, perspective. TEXT: length, key points, references. 5.- TONE AND STYLE. Tono y estilo de la imagen o del texto. IMAGES: realistic, cartoon, watercolor, minimalist, vintage, warm, calm, dynamic, inspiring TEXT: friendly tone, academic style, simple language.	
COMPETENCIAS / HABILIDADES DOCENTES INVOLUCRADAS	
1	Competencia plurilingüe (CP): Comunicarse en más de una lengua respetando la diversidad cultural y lingüística
2	Competencia digital (CD): Usar las tecnologías de forma crítica, segura y creativa.
3	Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA): Gestionar las emociones, relacionarse y regular el propio aprendizaje de forma autónoma.
4	Competencia ciudadana (CC): ParticipAR de forma activa, responsable y crítica en la vida democrática y social
5	Competencia emprendedora (CE): Convertir ideas en acción con iniciativa, creatividad y capacidad de gestión de proyectos



6	Competencia en conciencia y expresiones culturales (CCEC): Apreciar y crear a través de l arte y la cultura valorando la diversidad de manifestaciones.
---	---



2 | METODOLOGÍA

/ Fundamentación

IDENTIFICACIÓN DE LA METODOLOGÍA	
Diseño instruccional asistido por IA.	
DESCRIPCIÓN DE LA METODOLOGÍA	
La metodología utilizada ha sido una metodología centrada en el aprendizaje basado en indagación, mediante el cual, se han utilizado herramientas IA para aprender a formular preguntas y obtener los materiales deseados.	
CARACTERÍSTICAS PRINCIPALES DEL MÉTODO	
1	Metodología activa que promueve la indagación, la práctica y la investigación.
2	Metodología centrada en el pensamiento crítico.
3	Metodología centrada en la resolución de problemas reales.
4	Posibilidad de trabajo colaborativo e interdisciplinario
OBSERVACIONES	
Realización de una unidad didáctica sobre las fallas con el uso de IA. 1.- CONTEXTO EDUCATIVO: ENSEÑANZAS, NIVEL, MATERIA Las actividades diseñadas se van a llevar a cabo en una clase de español para extanjeros nivel A2, la cual está compuesta por personas de diferentes países tales como Marruecos, Argelia, Ucrania, Rusia, Brasil... y con diferentes niveles socioculturales. Todos viven en la localidad o alrededores y bien se encuentran en situación regular o en vías de regularización; por lo que todos, en general, muestran cierto interés por la cultura y las tradiciones de Gandia, lugar en el que residen. El centro es la Escuela de adultos Jaume I, de Gandia. 2.- OBJETIVOS PLANTEADOS Adquirir vocabulario temático. Aprender aspectos culturales relevantes sobre una fiesta de carácter popular del lugar donde viven. Comprender textos de una página a dos caras aproximadamente. Describir celebraciones y tradiciones usando presente y pasado. Expresar gustos y opiniones sobre eventos culturales. e interactuar en situaciones relacionadas con fiestas (preguntar, recomendar, narrar experiencias). 3.- COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Competencia lingüística: Uso del presente de indicativo y pretérito perfecto uso del imperativo para dar recomendaciones. Léxico relacionado con fiestas, fuego, arte y tradiciones. Competencia sociocultural: Conocer elementos básicos de Las Fallas. Comparar con fiestas del país de origen. Competencia pragmática: Describir experiencias personales. Hacer recomendaciones. 4.-	



CONTENIDOS a) Léxico Fiesta, monumento, fuego, pólvora, desfile, tradición, ninots, mascletà, despertà, cremà... Verbos: quemar, celebrar, visitar, ver, disfrutar, pasear... Expresiones: "Hay mucha gente" "Me gusta / no me gusta" "Es interesante/divertido/peligroso" b) Gramática Presente de indicativo (se celebra, hay, es) Pretérito perfecto (he visto, hemos visitado) Imperativo: Visita, observa, escucha... c) Funciones comunicativas Describir una fiesta Hablar de experiencias Expresar opinión Comparar culturas

5 ACTIVIDADES Y SECUENCIACIÓN Actividades previas: Lluvia de ideas sobre la fiesta. Opiniones. Curiosidades. Visionado de un vídeo para captar las principales características de la fiesta. Comprensión lectora: tras la lectura de un texto elaborado con herramientas IA, con la finalidad de que incluya todos los objetivos y contenidos planteados, se realizan una serie de actividades de tipo: verdadero/ falso; respuesta múltiple o de respuesta abierta. Adquisición de léxico: Asociación de palabras con imágenes, con tarjetas elaboradas con herramientas IA. Expresión oral: En parejas se realizan preguntas sobre los aspectos que más gustan, los que menos, los que más impresionan, los que más preocupan etc. Comparación de esta fiesta con algunas similares de los países de origen y puesta en común en gran grupo. Actividades de carácter lúdico. A partir de una herramienta IA, se diseñan preguntas sobre las fallas, concretamente, una para cada letra del abecedario. Con estas preguntas se juega al pasapalabra.

6 EVALUACIÓN Para poder evaluar el grado de conocimiento de cada uno de los alumnos observaremos lo siguiente:

- Comprende información básica sobre Las Fallas.
- Usa vocabulario adecuado.
- Se expresa con frases simples pero correctas.
- Participa en actividades orales. Los instrumentos que utilizaré serán:
- Observación en clase.
- Respuestas escritas.
- Producción oral.
- Dinámica o juego final.

EVIDENCIA DE LA IMPLEMENTACIÓN Añade dos imágenes con buena calidad que respeten la privacidad de las personas 24 y 25 de marzo.

CONCLUSIONES El uso de la inteligencia artificial para la planificación y el diseño del contenido que deseaba enseñar en esta unidad didáctica me ha permitido, ampliar, modelar y adaptar todo el contenido, pudiendo, de este modo añadir, por ejemplo, vocabulario concreto deseado. Al mismo tiempo, me ha permitido gamificar algunas de las actividades, promoviendo en la clase momentos de distensión y generando un agradable clima de aprendizaje.



	DESCRIPCIÓN
-	
	CONTEXTO EDUCATIVO: ENSEÑANZAS, NIVEL, MATERIA
-	
	OBJETIVOS PLANTEADOS
-	
	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
1	-
	CONTENIDOS
-	
	ACTIVIDADES Y SECUENCIACIÓN
-	
	EVALUACIÓN
-	
	EVIDENCIA DE LA IMPLEMENTACIÓN
-	
	FECHA DE LA IMPLEMENTACIÓN
-	
	CONCLUSIONES
-	



3.- PLURILINGÜISMO

M14 | Aprendizaje activo del inglés en centro penitenciario



1 | DESCRIPCIÓN

/ Observación en destino

	OBSERVACIÓN REALIZADA
TÍTULO	
FUENTE	
CONTEXTO	
DETALLE DE LO OBSERVADO	
—	
	COMPETENCIAS / HABILIDADES DOCENTES INVOLUCRADAS
1	Planificación didáctica inclusiva
2	Aplicación del enfoque comunicativo
3	Adaptación metodológica al contexto penitenciario
4	Evaluación formativa y continua
5	Integración de tecnologías educativas básicas
6	Fomento de la autonomía del alumnado
7	Gestión del aula con diversidad cultural y lingüística
8	Estimulación del aprendizaje colaborativo



2 | METODOLOGÍA

/ Fundamentación

	IDENTIFICACIÓN DE LA METODOLOGÍA
Enfoque comunicativo con integración de tareas reales (Task-Based Learning)	
	DESCRIPCIÓN DE LA METODOLOGÍA



Cofinanciado por
la Unión Europea

El enfoque comunicativo aplicado en el CPI Turín pone al alumno en el centro del proceso de aprendizaje, priorizando el uso funcional del idioma a través de la interacción y tareas significativas. El objetivo principal es que los estudiantes usen el inglés para comunicarse con sentido, más allá del aprendizaje gramatical formal.	
CARACTERÍSTICAS PRINCIPALES DEL MÉTODO	
1	Uso del idioma en contextos reales
2	Actividades significativas y funcionales
3	Aprendizaje cooperativo
4	Fomento de la autonomía y motivación
5	Integración de contenidos culturales
6	Evaluación formativa y autoevaluación
7	Corrección implícita y feedback positivo
8	Uso de materiales variados y visuales
9	Clima de respeto y confianza
10	Adaptación al nivel y ritmo del alumnado
	OBSERVACIONES
Este enfoque es especialmente útil en contextos penitenciarios, ya que motiva al alumnado mediante el uso práctico del idioma y favorece la inclusión social a través del desarrollo de competencias comunicativas.	

3 | APLICACIÓN EN EL AULA / Implementación

	DESCRIPCIÓN
	—
	CONTEXTO EDUCATIVO: ENSEÑANZAS, NIVEL, MATERIA
	Enseñanzas Iniciales de Idiomas, nivel de secundaria en FPA Centro penitenciario en España (adultos en contexto de privación de libertad)
	OBJETIVOS PLANTEADOS



Desarrollar la competencia comunicativa oral y escrita en inglés	
Usar el idioma en situaciones reales (presentarse, describirse, preguntar por otros)	
Fomentar la autonomía en el aprendizaje del idioma	
Potenciar la autoestima y la participación del alumnado	
Desarrollar la competencia comunicativa oral y escrita en inglés	
	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
1	Comprensión y producción de mensajes orales y escritos
2	Interacción en situaciones comunicativas cotidianas
3	Aplicación de estructuras gramaticales básicas en contexto
4	Desarrollo del vocabulario funcional (datos personales, descripción física y emocional)
5	Comprensión y producción de mensajes orales y escritos
	CONTENIDOS
Verbos "to be" y "to have"	
Pronombres personales	
Vocabulario: nombres, nacionalidades, emociones, profesiones	
Construcción de frases afirmativas, negativas e interrogativas simples	
Conectores básicos: and, but, because	
	ACTIVIDADES Y SECUENCIACIÓN
Introducción del vocabulario mediante tarjetas y vídeos cortos	
Juegos de rol para practicar presentaciones	
Redacción de un perfil personal en inglés	
Dinámica grupal: "Encuentra a alguien que..." (Find someone who...)	
Simulación de red social: creación de fichas personales	
Revisión y corrección colectiva	
	EVALUACIÓN



Observación directa en clase (rúbrica de participación y expresión oral) Revisión del perfil escrito (uso de estructuras y vocabulario) Autoevaluación escrita al final de la unidad Feedback individual del docente

EVIDENCIA DE LA IMPLEMENTACIÓN

(No se adjuntan imágenes por respeto a la privacidad de las personas privadas de libertad)

FECHA DE LA IMPLEMENTACIÓN

Abril-mayo 2025

CONCLUSIONES

La implementación del enfoque observado en el CPI Turín ha resultado muy positiva. El alumnado ha mostrado mayor implicación, participación y motivación en las clases de inglés. El uso de tareas reales y dinámicas cooperativas ha facilitado el aprendizaje significativo del idioma y ha mejorado el clima del aula. Se prevé mantener esta metodología y ampliarla a otros contenidos del currículo.



Cofinanciado por
la Unión Europea



OBSERVACIÓN REALIZADA	
TÍTULO	PLA (Português Língua de Acolhimento)
FUENTE	Clase de A2 de Portugués para personas extranjeras
CONTEXTO	Escola Secundária Padre António Vieira de Lisboa (Portugal)
DETALLE DE LO OBSERVADO	
En la movilidad 25655-MOB-0021 realizada en Lisboa tuve la ocasión de participar en una clase de portugués como lengua extranjera PLA (Português Língua de Acolhimento), destacando los siguientes aspectos: Alto porcentaje de inmigración en Lisboa, Oporto y Algarve. Hay inmigración de diferentes procedencias sobre todo personas que vienen a Portugal en busca de un empleo. También hay una parte de inmigrantes que vienen de Europa para pagar menos impuestos. El gobierno establece la obligatoriedad de acreditar un nivel A2 en lengua portuguesa para poder trabajar o para autorizar la residencia. Un gran problema es la falta de escuelas que realicen esos cursos. Estructura de los cursos de portugués Las clases de LPA son de 6 horas a la semana. En los cursos de portugués además de enseñar la lengua se enseña cultura portuguesa y se hacen excursiones para dar a conocer al alumnado la cultura del país, y hay una parte de desarrollo individual. También tienen un gran impacto los "Libros de Historias de vida" de los estudiantes.	
COMPETENCIAS / HABILIDADES DOCENTES INVOLUCRADAS	
1	Competencia en comunicación lingüística: expresión escrita y multimodal
2	Competencia en consciencia y expresión cultural
3	Competencia ciudadana
4	Competencia digital (uso de medios digitales para la elaboración de la historia de vida)
5	Competencia plurilingüe
6	Competencia personal, social y de aprender por aprender



IDENTIFICACIÓN DE LA METODOLOGÍA



Se realizará la selección de una metodología u otra a partir de las características de las personas participantes, de manera que promueva la participación de todas las personas independientemente de su nivel económico y situación personal.	
DESCRIPCIÓN DE LA METODOLOGÍA	
Ha de ser una metodología activa, como el aprendizaje cooperativo, basado en proyectos o experiencial y que fomente la participación, la cohesión grupal y la interacción con otras personas o grupos de personas.	
CARACTERÍSTICAS PRINCIPALES DEL MÉTODO	
1	Identificar claramente el objetivo de la actividad cultural, ya sea la promoción de un tipo específico de arte, la celebración de una tradición, o el fomento de la identidad cultural de una comunidad.
2	Realizar un análisis del contexto cultural, identificando los recursos disponibles, las necesidades del alumnado y las oportunidades de participación.
3	Crear un plan detallado de la actividad: temática, formato de la actividad, actividades específicas, logística, presupuesto, y mecanismos de evaluación.
4	Diseñar estrategias de comunicación para dar a conocer la actividad cultural en la clase o en el centro y atraer al alumnado (página web, canal de Telegram...)
5	Implementar la actividad según el plan establecido, gestionando los recursos y coordinando al equipo de profesores.
6	Recoger los datos sobre la participación, el impacto y la satisfacción del alumnado asistente para evaluar el éxito de la actividad y realizar mejoras en futuras actividades.
7	Proponer actividades futuras que complementen o amplíen la actividad efectuada
OBSERVACIONES	
Uno de los objetivos principales en la fase de implementación ha de ser que haya una participación mayoritaria de las personas que conformen el grupo.	



3 | APLICACIÓN EN EL AULA

/ Implementación

DESCRIPCIÓN	
—	



Cofinanciado por
la Unión Europea

	CONTEXTO EDUCATIVO: ENSEÑANZAS, NIVEL, MATERIA
	Programa E de la formación de personas adultas: Español como lengua extranjera Niveles (todos): A1, A2 y B1
	OBJETIVOS PLANTEADOS
	Formar en cultura al alumnado que aprende el español
	Fomentar su integración en la población/comunidad/país
	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
1	Reconocer la diversidad lingüística y cultural de la Comunidad Valenciana, de España y del mundo
2	Visualizar las lenguas del alumnado y del entorno dentro del aula
3	Favorecer el intercambio lingüístico y sociocultural
4	Valorar la diversidad como una riqueza cultural
5	Facilitar el conocimiento de otras lenguas y culturas
6	Producir textos escritos, organizar las ideas con claridad, con la finalidad de elaborar la historia de vida de cada persona.
	CONTENIDOS
	–
	ACTIVIDADES Y SECUENCIACIÓN
	Patrimonio cultural de Xirivella. Dar a conocer al alumnado las diversas entidades y asociaciones existentes para facilitarles su integración en la población.
	Patrimonio cultural de la ciudad de Valencia. Realizar visitas a la ciudad para dar a conocer su patrimonio histórico, su actividad cultural y también los organismos y entidades existentes en la ciudad.
	Realización de actividades extraescolares para conocer la realidad cultural de la ciudad, intentando cuando sea posible la interacción con otros grupos y fomentar así la integración del alumnado en las actividades del centro.
	Patrimonio cultural de la Comunidad Valenciana. Realizar visitas a otras poblaciones para fomentar el conocimiento del entorno.



Elaborar un libro de Historias de vida del alumnado para dar a conocer la realidad cultural de sus países de procedencia y fomentar una aproximación y aceptación entre las diferentes culturas	
	EVALUACIÓN
Valorar la diversidad lingüística como una parte de la riqueza cultural y patrimonial de un país. Valorar la participación en la elaboración de la historia de vida.	
	EVIDENCIA DE LA IMPLEMENTACIÓN
–	
	FECHA DE LA IMPLEMENTACIÓN
–	
	CONCLUSIONES
En mi visita al centro de Lisboa me pareció que tenía un gran impacto la importancia de trabajar la cultura, además de la lengua, y realizar salidas con el alumnado para darles a conocer el patrimonio histórico, cultural, gastronómico de la ciudad/país e intentar así integrarlos en nuestra comunidad/país y hacerlos sentirse como en casa.	



M32 | Exposición oral sobre movilidad Erasmus a Serbia



1 | DESCRIPCIÓN

/ Observación en destino

OBSERVACIÓN REALIZADA	
TÍTULO	Exposición oral alumnado sobre su movilidad Erasmus a Serbia
FUENTE	Aula de Italiano para Segundo de Bachillerato (Quinta Superiore)
CONTEXTO	Istituto Superiore Marie Curie- Carlo Levi, Torino, Italia
DETALLE DE LO OBSERVADO	
Después de asistir a la observación de una alumna que necesitaba apoyo para elaborar su perfil formativo y laboral pasamos a la clase en el laboratorio de idiomas. Un total de 12 alumnos expusieron su experiencia Erasmus en Serbia. Algunos expusieron por parejas y otros de forma individual. Todos hicieron uso de una presentación Power Point y ocuparon una posición central ya que expusieron desde la mesa del profesor. La exposición incluía fotos, música de fondo, carteles, letras especiales, etc. y todos refieren en primer lugar una crónica sobre la experiencia donde comentaron lugares visitados, el recibimiento por parte de alumnado, familias y profesorado de Serbia. Además, hablaron de otros detalles culturales como la lengua -inglés- de intercambio que no es la lengua materna de los alumnos de acogida italianos ni de los alumnos serbios que los acogieron. Comentaron también otros datos sobre la comida, historia y patrimonio de la ciudad, Subotica, donde viajaron y del país Serbia. Para finalizar, de forma personal hablaron de cómo se sintieron durante la estancia, la evolución a nivel personal, mejora de la lengua, interacción con los serbios, etc. y también sobre qué les aportó la experiencia y si la repetirían. Al final de la exposición los alumnos debían explicitar la bibliografía utilizada y algunos aprovecharon para homenajear a profesores del centro, de Serbia, algún compañero, etc. Durante la exposición el alumnado restante observaba y tomaba notas y luego pasaron a hacer preguntas (donde yo también les hice llegar cuestiones sobre lo escuchado) sobre la exposición. Al finalizar la exposición de todos los alumnos se hizo un debate para intercambiar impresiones y el alumnado de clase que no pudo participar en la movilidad manifestó su deseo de participar en ediciones posteriores. Yo también tuve la oportunidad de participar en este debate desde la distancia. De igual forma, durante sus exposiciones manifesté que me había gustado todo lo que había contado porque era una forma de aprender para los que no hemos realizado la movilidad. Sin embargo, cuando un alumno me preguntó qué me parecía su intervención le contesté que mi papel en la clase era observar y no emitir un juicio que para ello era necesario contar con una serie de criterios que solo su profesora conocía y el centro había acordado. La profesora encargada de la clase hizo valoraciones generales de todas las exposiciones sin entrar en detalles ya que la evaluación se hace de forma personal y más adelante tomando en consideración otros elementos de la asignatura vistos durante todo el curso escolar. Durante las exposiciones nos acompañó también un profesor de lengua inglesa que los	



Cofinanciado por
la Unión Europea

había acompañado a Serbia y que colaboró en el proyecto. Esta clase me resultó sumamente enriquecedora ya que el alumnado era muy diverso en cuanto a edad, origen, etc. Se trata de un centro que por las tardes acoge alumnado a partir de 16 años con necesidades de conciliar los estudios con la vida laboral y personal. A pesar de que yo era una persona nueva y desconocida para ellos me presenté y les di explicaciones sobre mi presencia en su clase. También les pedí permiso para hacer fotos, aunque la profesora me había informado de que al inicio del curso todos los alumnos y sus tutores/padres firman documentos para ceder fotografías de salidas extraescolares, tareas de clase, etc. El perfil de este alumnado es muy parecido al alumnado al que imparto clase en la escuela de adultos de Xirivella y por ello me ha resultado fácil interactuar con ellos. Estuve muy a gusto y la experiencia resultó altamente positiva tanto a nivel personal como laboral.

	COMPETENCIAS / HABILIDADES DOCENTES INVOLUCRADAS
1	Competencia en comunicación lingüística
2	Competencia plurilingüe
3	Competencia emprendedora
4	Competencia ciudadana
5	Competencia digital
6	Competencia personal, social y de aprender a aprender
7	Atención a la diversidad
8	Pluridisciplinaria



2 | METODOLOGÍA

/ Fundamentación

	IDENTIFICACIÓN DE LA METODOLOGÍA
	Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP)
	DESCRIPCIÓN DE LA METODOLOGÍA
	La metodología llevada a cabo por parte de la profesora de italiano como primera lengua en el centro educativo de Turín es el Aprendizaje Basado en Proyectos. Esta metodología se considera bastante innovadora y parte de un enfoque totalmente práctica donde el alumno mantiene un papel activo. A partir de una serie de tareas y de procedimientos el alumnado adquiere conocimientos y diferentes competencias relacionadas con la vida real. De este modo, los alumnos se enfrentan a proyectos que demandan dar respuesta a problemas reales. El objetivo fue la movilidad Erasmus en Serbia en la que gran parte del alumnado de la clase participó y que supuso un reto concreto con el



Cofinanciado por
la Unión Europea

que han trabajado desde el principio de curso. A través de la observación pude comprobar que se potenció el pensamiento crítico del alumnado a partir de la experiencia real y cercana que cada uno vivió de diferente forma. Para desenvolverse en otro país tuvieron que comunicarse en otra lengua diferente de la suya y por ello intervinieron otros elementos de la comunicación. Además, colaboraron con compañeros de su centro de Italia y también con el alumnado serbio. Durante su estancia en otro país tuvieron que resolver diferentes problemas como la convivencia, otra lengua distinta, otros hábitos, etc. que hizo que el estudiante fuera el protagonista del proceso de enseñanza y aprendizaje.

CARACTERÍSTICAS PRINCIPALES DEL MÉTODO

1	Comunicación
2	Colaboración
3	Desarrollo del pensamiento crítico
4	Resolución de problemas
5	Enfoque pluridisciplinar
6	Protagonismo compartido por el profesor y el alumnado
7	Inclusión
8	Motivación
9	Vinculación con la vida real
10	Otras formas de evaluar
	OBSERVACIONES

La ABP es una metodología muy adecuada para trabajar en personas de todas las edades y que resulta muy motivadora. Su implementación en un aula de una escuela de adultos permite innovar bastante respecto a las clases magistrales y también resulta enriquecedora desde el punto de vista de la colaboración, trabajo en grupo y la presentación de retos, problemas, etc. reales con los que se pueden sentir vinculados. Además, favorece la autonomía y la comunicación.



3 | APLICACIÓN EN EL AULA

/ Implementación

	DESCRIPCIÓN
	—



Cofinanciado por
la Unión Europea

	CONTEXTO EDUCATIVO: ENSEÑANZAS, NIVEL, MATERIA
	Segundo ciclo de la Educación Secundaria para Adultos (GES 2) en la clase de Castellano 2.
	OBJETIVOS PLANTEADOS
	Motivar al alumnado adulto en un proyecto colaborativo relacionado con la vida real y que siga los contenidos de la programación de la asignatura
	Fomentar la comunicación lingüística en el aula: exposición oral, debate, interacción con los compañeros para dar su opinión, respetar la de los compañeros, hacer aportaciones, llegar a un acuerdo, etc.
	Trabajar en grupo y colaborar para llevar a cabo una tarea en común
	Hacer uso de las TIC en el trabajo, fomentar la autonomía y aprender a aprender
	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
1	Comprender e interpretar textos orales y multimodales, recogiendo el sentido general y la información más relevante, identificando el punto de vista y la intención del emisor y valorando su fiabilidad, su forma y su contenido, para construir conocimiento, para formarse opinión y para ensanchar las posibilidades de disfrute y ocio.
2	Producir textos orales y multimodales con fluidez, coherencia, cohesión y registro adecuado, atendiendo a las convenciones propias de los diferentes géneros discursivos, y participar en interacciones orales con actitud cooperativa y respetuosa, tanto para construir conocimiento y establecer vínculos personales como para intervenir de manera activa e informada en diferentes contextos sociales.
3	Comprender, interpretar y valorar textos escritos, con sentido crítico y diferentes propósitos de lectura, reconociendo el sentido global y las ideas principales y secundarias, identificando la intención del emisor, reflexionando sobre el contenido y la forma y evaluando su calidad y fiabilidad, para dar respuesta a necesidades e intereses comunicativos diversos y para construir conocimiento.
4	Seleccionar y contrastar información procedente de diferentes fuentes de manera progresivamente autónoma, evaluando su fiabilidad y pertinencia en función de los objetivos de lectura y evitando los riesgos de manipulación y desinformación, e integrarla y transformarla en conocimiento, para comunicarla desde un punto de vista crítico y personal a la par que respetuoso con la propiedad intelectual.
5	Leer, interpretar y valorar obras o fragmentos literarios del patrimonio nacional y universal, utilizando un metalenguaje específico y movilizando la experiencia biográfica y los conocimientos literarios y culturales que permiten establecer vínculos entre textos diversos y



	con otras manifestaciones artísticas, para conformar un mapa cultural, para ensanchar las posibilidades de disfrute de la literatura y para crear textos de intención literaria.
6	Poner las propias prácticas comunicativas al servicio de la convivencia democrática, la resolución dialogada de los conflictos y la igualdad de derechos de todas las personas, utilizando un lenguaje no discriminatorio y desterrando los abusos de poder a través de la palabra, para favorecer un uso no solo eficaz sino también ético y democrático del lenguaje.
	CONTENIDOS
	Actuación eficaz en equipos de trabajo: compartir información y recursos, buscar la autonomía en el funcionamiento del equipo, responsabilizarse del trabajo individual, valorar el trabajo de los compañeros, animándolos y mostrando sensibilidad y comprensión por sus puntos de vista, usar estrategias de supervisión y resolución de problema, evaluar procesos y el trabajo individual y el del equipo resultante, etc.
	Búsqueda, localización y extracción de información en diferentes tipos de textos y fuentes documentales, atendiendo especialmente a los textos de los medios de comunicación, en lenguas diversas, y utilización de procedimientos para la cita bibliográfica.
	Análisis, aplicación y evaluación de los elementos de expresión oral no verbales, corporales y paralingüísticos (gestos, movimientos, mirada, gestión de tiempo, espacio, prosodia y elocución).
	Elaboración de presentaciones orales: planificación (activación de conocimientos previos y guion), documentación (fuentes variadas y en otras lenguas), selección y reorganización de la información, textualización y evaluación (de la organización del contenido, de los recursos, de los elementos no verbales corporales y paralingüísticos y del proceso).
	Uso de las herramientas más comunes de las TIC para colaborar y comunicarse con el resto del grupo con la finalidad de planificar el trabajo, aportar ideas constructivas propias, comprender las ideas ajenas, etc.
	Análisis del público destinatario y adaptación de la comunicación en función del mismo.
	Revisión de producciones propias y ajenas, identificando y corrigiendo los errores ortográficos, gramaticales y léxicos, de acuerdo con las normas de corrección determinadas para el nivel educativo.
	Planificación y realización con autonomía de proyectos de trabajo individuales y en equipo, sobre temas del currículo, con especial interés por las obras literarias, o sobre temas sociales, científicos, culturales, profesionales y literarios motivadores para el alumnado siguiendo las fases del proceso: presentación (conocimiento del objetivo del proyecto, activación de conocimientos previos, organización y planificación), búsqueda de información (planificación; obtención, selección, reorganización y puesta en común de la información), elaboración del producto final (proceso de escritura), presentación (exposición del producto final), evaluación (evaluación, autoevaluación y



coevaluación del producto final y del proceso de elaboración del proyecto). Utilización autónoma de las TIC en todas las fases del proceso de elaboración de un proyecto: localizar, seleccionar, tratar, organizar y almacenar la información; crear textos escritos o audiovisuales sin copiar los enunciados literales de las fuentes; presentar el trabajo.	
Construcción de un producto o meta colectivo, compartiendo información y recursos.	
	ACTIVIDADES Y SECUENCIACIÓN
Presentación teórica en clase a partir de vídeos, material escrito del temario e infografías sobre la obra de "El Quijote": autor, época, momento histórico, cultura, etc.	
Dividir la clase en grupos de 3-4 personas en función del orden alfabético y que elijan un rol para llevar a cabo actividades determinadas que deberán anotar en una ficha de seguimiento compartida en la nube.	
Explicar que deben realizar una ruta literaria -sin salir del aula- donde propongan un recorrido sobre la ciudad de Cervantes, comidas que aparecen en el libro (desayuno de "duelos o quebrantos" o huevos con tocino), recitar pasajes de la obra, datos sobre la vida del autor, referencias al libro, quema de libros, relación con los libros de caballerías, semejanzas con otros libros como "Tirant lo Blanch" y el romanticismo de Don Quijote que tiene puntos en común con Madame Bovary, etc.	
Puesta en escena donde cada grupo invitará al resto de la clase y a la profesora a una ruta literaria que expondrán en el proyector del aula con material como fotos, música, dramatización, etc. Además, tengo previsto invitar a las exposiciones/rutas a la profesora de Historia/Mundo del trabajo porque una propuesta es trabajar con ella de forma colaborativa.	
Autoevaluación de proyecto, debate en clase y bibliografía/fuentes utilizadas para el trabajo.	
	EVALUACIÓN
Los alumnos tendrán una ficha de seguimiento y diversas rúbricas (para la investigación, para la elaboración del proyecto y para la exposición oral del mismo, además de una memoria descriptiva con valoraciones personales de la misma). La evaluación contemplará los tres momentos: - al inicio del proyecto la evaluación diagnóstica - mientras el proyecto se lleva a cabo, la evaluación formativa - y al final del proyecto, la evaluación sumativa	
	EVIDENCIA DE LA IMPLEMENTACIÓN
—	
	FECHA DE LA IMPLEMENTACIÓN
Tengo previsto poner en práctica este proyecto a partir de septiembre-octubre de 2025 dentro del próximo curso escolar del año 2025-2026. Mis motivos son que una vez finalizada la movilidad en	



Italia el curso escolar ya había terminado y justo me incorporé para las evaluaciones finales, la graduación y la entrega de notas a mis tutorandos.

CONCLUSIONES

Mi movilidad Erasmus la llevé a cabo del 3 al 7 de junio de 2025 en Turín todavía llegué a tiempo de presenciar y realizar mi participación de profesora observadora en 3 centros educativos para adultos en Italia. Sin embargo, a mi llegada a mi escuela EPA "Enric Valor" de Xirivella, estábamos en la última semana del curso. Planteo esta aplicación didáctica para el curso próximo en un aula de educación secundaria para adultos dentro de la materia de Castellano (Lengua y literatura) 2. (De todas formas, las imágenes que comparto en el apartado o bloque 8 pertenecen a un curso de GES 2 de la EPA "Enric Valor" en la asignatura de Lengua y Literatura Castellana donde he propuesto a mi alumnado trabajos en grupo, en torno a un proyecto sobre un tema de literatura, que luego expusieron de forma oral ante sus compañeros por parejas o grupos reducidos de máximo 3 personas. Mi movilidad a Italia me ha ayudado a plantearme los objetivos, contenidos, actividades y, sobre todo, la evaluación desde otra perspectiva más enriquecedora que pueden aportar más beneficios, ventajas y rendimiento a mi alumnado).



Cofinanciado por
la Unión Europea

M39 | Entrevista en aula de alfabetización



1 | DESCRIPCIÓN

/ Observación en destino

OBSERVACIÓN REALIZADA	
TÍTULO	Entrevista
FUENTE	Aula alfabetización nivel 1
CONTEXTO	CPIA "Stretto Tirreno-Ionico" Sede Cittanova
DETALLE DE LO OBSERVADO	
Explicación detallada de la observación realizada que se va a utilizar para desarrollar la ficha de aplicación didáctica Por turnos los alumnos de alfabetización salen en medio de la clase y son entrevistados por el resto de alumnos, utilizando la batería de preguntas que han aprendido durante el curso escolar.	
COMPETENCIAS / HABILIDADES DOCENTES INVOLUCRADAS	
1	Liderazgo
2	Animación a la participación



2 | METODOLOGÍA

/ Fundamentación

IDENTIFICACIÓN DE LA METODOLOGÍA	
Metodología competencial y participativa	
DESCRIPCIÓN DE LA METODOLOGÍA	
Breve explicación La actividad se realiza con el docente como guía y organizador, pero los verdaderos actores de la actividad son los alumnos que en cada pregunta y respuesta que hacen van aplicando los conocimientos que han adquirido durante todo el curso escolar.	
CARACTERÍSTICAS PRINCIPALES DEL MÉTODO	
1	Participativa.
2	Competencial.
3	Comunicativa.



Cofinanciado por
la Unión Europea

	OBSERVACIONES
	–



3 | APLICACIÓN EN EL AULA

/ Implementación

	DESCRIPCIÓN
	–
	CONTEXTO EDUCATIVO: ENSEÑANZAS, NIVEL, MATERIA
	Inglés nivel A1
	OBJETIVOS PLANTEADOS
	Aplicar de manera sencilla y práctica las estructuras vistas en clase
	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
1	Competencia específica 2
2	Expresar y comunicar de manera creativa textos orales o multimodales sencillos con creatividad,
3	coherencia, cohesión y adecuación, utilizando las reglas básicas de intervención para mantener
4	conversaciones sobre temas del entorno personal, social, formativo o profesional del alumnado
5	Competencia específica 4
6	Producir, de manera guiada, textos escritos y multimodales con apoyos diferentes, con coherencia,
7	corrección gramatical y ortográfica básica, haciendo servir estrategias básicas de planificación,
8	textualización, revisión y edición, para dar respuesta a demandas comunicativas concretas
	CONTENIDOS
	Estrategias para identificar situaciones comunicativas.
	Estructura básica del discurso: coherencia, cohesión, elementos y forma.



Estrategias elementales de reflexión en el proceso de enseñanza y aprendizaje	
Estrategias elementales de gestión de las emociones en la comunicación.	
	ACTIVIDADES Y SECUENCIACIÓN
Compendio de preguntas p en medio de la clase para ser entrevistados por sus co vistas en clase de intervención para mantener rección ón personales realizadas durante el curso escolar.	
Elección del as preguntas más adecuadas	
Realización de la entrevista grupal	
	EVALUACIÓN
2.1. Participar en una conversación sencilla sobre los conocimientos próximos de las personas adultas participantes, de manera coherente y fluida, respetando las reglas básicas de interacción, intervención y cortesía de la comunicación. 2.2. Responder de forma coherente a las intervenciones ajenas, respetando las diferentes opiniones, estructurando la información adecuada y utilizando enunciados adecuados y sencillos.	
	EVIDENCIA DE LA IMPLEMENTACIÓN
Añade dos imágenes con buena calidad que respeten la privacidad de las personas Al haber hecho esta movilidad en los últimos días del presente curso, la implementación de esta actividad quedará pospuesta al siguiente curso.	
	FECHA DE LA IMPLEMENTACIÓN
–	
	CONCLUSIONES
Se realizará cuando se lleve a cabo.	





1 | DESCRIPCIÓN

/ Observación en destino

	OBSERVACIÓN REALIZADA
TÍTULO	
FUENTE	Aula regular
CONTEXTO	FPA Jaume I. Gandía. España
DETALLE DE LO OBSERVADO	
Explicación detallada de la observación realizada que se va a utilizar para desarrollar la ficha de aplicación didáctica. Entrevista entre alumnos por turnos en una clase de primer grado (alfabetización). Destacar que en las clases de alfabetización el currículum se basa en el aprendizaje del italiano, dado que todo el alumnado es de procedencia extranjera. Un alumno/a se sienta en una silla de cara a sus compañeros y éstos le hacen preguntas básicas sobre su vida con el objetivo de practicar la destreza oral y todos los contenidos aprendidos a lo largo del curso.	
	COMPETENCIAS / HABILIDADES DOCENTES INVOLUCRADAS
1	Competencia en comunicación lingüística
2	Competencia plurilingüe
3	Competencia ciudadana
4	Competencia personal, social y de aprender a aprender
5	Competencia en conciencia y expresión cultural



2 | METODOLOGÍA

/ Fundamentación

	IDENTIFICACIÓN DE LA METODOLOGÍA
Metodología activa	
	DESCRIPCIÓN DE LA METODOLOGÍA
Las metodologías activas son estrategias didácticas muy versátiles en el entorno de aprendizaje, ya que pro- mueven un aprendizaje activo y significativo; además, se puede adaptar a cualquier	



realidad. Normalmente se parte de un reto el cual plantea un objetivo que los estudiantes deben solventar, en este caso, conocer un poco mejor a los integrantes de la clase. Este mecanismo es parejo al que se pone en práctica de forma natural y consciente en la vida diaria.

CARACTERÍSTICAS PRINCIPALES DEL MÉTODO

1 Carácter interactivo

2 Carácter interdisciplinar

3 Trabajo en equipo

4 Autonomía de trabajo

OBSERVACIONES

Se observa que, en las actividades de interacción oral, resulta un gran reto romper la barrera cultural fruto del desconocimiento entre los miembros y la falta de confianza, especialmente cuando cada uno es de una procedencia diferente. Cuando ello se consigue y la interacción se da, el resultado es muy satisfactorio.



3 | APLICACIÓN EN EL AULA

/ Implementación

DESCRIPCIÓN

—

CONTEXTO EDUCATIVO: ENSEÑANZAS, NIVEL, MATERIA

Escuela de adultos FPA Jaume I. Clase de español para extranjeros nivel A1

OBJETIVOS PLANTEADOS

Aprender a expresar nociones básicas propias de la lengua 2.

Conjugar correctamente el present simple de indicativo.

Formular preguntas básicas para poder desenvolverse en un lugar que desconocen.

Saber presentarse y dar información personal.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

1 Reconocer la diversidad lingüística del mundo a partir de la identificación de las lenguas del alumnado y de la realidad plurilingüe y multicultural de España, para favorecer la reflexión



Cofinanciado por
la Unión Europea

	interlingüística, para identificar y rechazar estereotipos y prejuicios lingüísticos y para valorar dicha diversidad como fuente de riqueza cultural.
2	Producir textos orales y multimodales, con coherencia, claridad y registro adecuados, para expresar ideas, sentimientos y conceptos; construir conocimiento; establecer vínculos personales; y participar con autonomía y una actitud cooperativa y empática en interacciones orales variadas.
3	Poner las propias prácticas comunicativas al servicio de la convivencia democrática utilizando un lenguaje no discriminatorio y detectando y rechazando los abusos de poder a través de la palabra, para favorecer un uso no solo eficaz sino también ético del lenguaje.
	CONTENIDOS
	La diversidad etnocultural y lingüística como riqueza y herramienta de reflexión interlingüística.
	Propiedades textuales: estrategias elementales para la coherencia y la cohesión.
	Interacción oral: interacción oral adecuada en contextos informales, escucha activa, asertividad, resolución dialogada de conflictos y cortesía lingüística. La expresión y escucha empática de necesidades, vivencias y emociones propias y ajenas.
	Comprensión oral: identificación de las ideas más relevantes e interpretación del sentido global. Detección de usos claramente discriminatorios del lenguaje verbal y no verbal.
	Producción oral: pronunciación y entonación. Actitud postural. Construcción y comunicación de conocimiento mediante la planificación y producción de textos orales y multimodales sencillos.
	ACTIVIDADES Y SECUENCIACIÓN
	Realización de un dossier de actividades previas para garantizar el aprendizaje de los objetivos planteados.
	Realización de diversos juegos de destreza oral, como el tabú, para practicar la estructuración de oraciones y promover el enriquecimiento del vocabulario.
	Realización de un Kahoot con aspectos relevantes propios de cada una de las culturas que conviven en el aula.
	Puesta en común en gran grupo mediante una entrevista oral a algunos componentes del grupo.
	EVALUACIÓN
	La evaluación se ha llevado a cabo a través de la observación directa en el aula, teniendo en cuenta la participación voluntaria del alumnado, la motivación y la implicación en cada una de las tareas.
	EVIDENCIA DE LA IMPLEMENTACIÓN



6 ----

FECHA DE LA IMPLEMENTACIÓN

Lunes 9 de junio de 2025

CONCLUSIONES

Las unidades didácticas cuyo producto final consiste en la interacción oral, resultan un gran reto tanto para el alumnado como para el profesorado. El desconocimiento absoluto de la lengua en los niveles iniciales, unido a las diferencias culturales existentes en el alumnado dan como resultado un clima de respeto absoluto, pero al mismo tiempo una dificultad en la ejecución de tareas que implican interacción y relación entre iguales, bien por dificultad con la lengua o bien por timidez. Pero cierto es, también, que, si se consigue romper el hielo y se presenta una batea de actividades ricas, entretenidas y atractivas, la mayoría de ellos consiguen vencer esa timidez y el resultado es muy positivo, agradable, divertido y enriquecedor.



Cofinanciado por
la Unión Europea

M90 | Visionado de película en italiano: La lutte des classes



1 | DESCRIPCIÓN

/ Observación en destino

OBSERVACIÓN REALIZADA	
TÍTULO	Visionado de una película en italiano, "La lutte des classes"
FUENTE	CINE MASSIMO en Turin
CONTEXTO	CPIA 2 TURIN
DETALLE DE LO OBSERVADO	
Los alumnos de CPIA2 de nivel básico de italiano para extranjeros acudió al cine para ver una película relacionada con la inmigración "la lutte des classes".	
COMPETENCIAS / HABILIDADES DOCENTES INVOLUCRADAS	
1	Competencia para la atención a la diversidad y educación inclusiva
2	Competencia social y cívica del profesorado
3	Competencia comunicativa y relacional
4	Competencia ética y de compromiso profesional
5	Competencia emocional y de convivencia escolar
6	Competencia para la innovación y formación permanente



2 | METODOLOGÍA

/ Fundamentación

IDENTIFICACIÓN DE LA METODOLOGÍA	
Metodología activa, participativa y reflexiva, basada en el análisis audiovisual, el aprendizaje dialógico y cooperativo, con un enfoque inclusivo y competencial orientado a la educación en valores.	
DESCRIPCIÓN DE LA METODOLOGÍA	
Metodología activa, participativa y reflexiva, basada en el análisis audiovisual y el aprendizaje dialógico y cooperativo. Promueve un enfoque inclusivo y competencial, orientado al desarrollo del pensamiento crítico y la educación en valores a partir de situaciones sociales reales.	



Cofinanciado por
la Unión Europea

CARACTERÍSTICAS PRINCIPALES DEL MÉTODO	
1	Visionado guiado de material audiovisual, con objetivos didácticos previamente definidos.
2	Análisis estructurado de escenas clave, vinculadas a contenidos curriculares y competencias clave.
3	Aprendizaje dialógico, mediante debates guiados y participación del alumnado.
4	Trabajo cooperativo, favoreciendo la colaboración, la corresponsabilidad y la inclusión.
5	Conexión con la realidad social y educativa, facilitando aprendizajes significativos y transferibles.
6	Atención a la diversidad, adaptando las actividades a distintos ritmos y necesidades del alumnado.
7	Evaluación formativa, incorporando autoevaluación y coevaluación como herramientas de mejora.
	OBSERVACIONES
El visionado de la película se produjo en el cine Massimo, al lado de la Mole Antonelliana. A la sesión acudieron diversos centros escolares de Turin. Casi todo el alumnado era inmigrante y con un bajo conocimiento del idioma italiano.	

3 | APLICACIÓN EN EL AULA / Implementación

	DESCRIPCIÓN
—	
	CONTEXTO EDUCATIVO: ENSEÑANZAS, NIVEL, MATERIA
ESPA - EDUCACIÓN SECUNDARIA PARA PERSONAS ADULTAS	
	OBJETIVOS PLANTEADOS
Desarrollar el pensamiento crítico mediante el análisis audiovisual de una realidad social y educativa.	
Promover el diálogo y la reflexión sobre la diversidad, la inclusión y la convivencia.	
Potenciar las competencias sociales, cívicas y comunicativas a través del debate y el trabajo cooperativo.	



Cofinanciado por
la Unión Europea

Relacionar los contenidos curriculares con situaciones reales, favoreciendo aprendizajes significativos y la educación en valores.	
	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
1	Interpretar y analizar producciones audiovisuales y multimodales, mostrando comprensión de ideas, intenciones y contextos culturales, para enriquecer su cultura audiovisual y pensamiento crítico.
2	Relacionar elementos de la realidad social y cultural con producciones artísticas y audiovisuales, identificando valores, estereotipos y perspectivas diversas con respeto y criterio propio.
3	Interactuar y comunicarse de forma respetuosa y cooperativa, expresando y argumentando opiniones en debates dialógicos sobre temáticas sociales derivadas del visionado.
4	Reconocer y valorar la diversidad lingüística, cultural y artística de la Comunitat Valenciana, España y el mundo, actuando con sensibilidad, empatía y respeto hacia las diferencias.
5	Desarrollar competencias sociales y cívicas, promoviendo actitudes participativas, dialogantes y solidarias frente a conflictos, desigualdades o situaciones de convivencia
6	Aplicar estrategias de aprendizaje autónomo y cooperativo, organizando y gestionando información y materiales para elaborar conclusiones compartidas y soluciones colectivas.
	CONTENIDOS
Identidad personal y cultural: reflexión sobre la propia identidad y la de los demás en contextos educativos y sociales.	
Diversidad cultural: reconocimiento y valoración de la diversidad social, cultural y lingüística en el aula y la sociedad.	
Valores personales y sociales: desarrollo de actitudes de respeto, inclusión, igualdad y convivencia.	
Comunicación y expresión: comprensión, análisis y expresión de ideas mediante el lenguaje audiovisual y el diálogo argumentado.	
	ACTIVIDADES Y SECUENCIACIÓN
Introducción y contextualización	
Visionado de la película	
Análisis y debate	
Trabajo cooperativo y síntesis	



	EVALUACIÓN
2 7	Se realiza de manera formativa y continua, valorando la participación, el análisis crítico y la comprensión de la película. Se consideran también la colaboración, el respeto, la argumentación y la reflexión personal y grupal. Se utilizan rúbricas, observación docente y autoevaluación/coevaluación para una valoración global competencial y de valores.
	EVIDENCIA DE LA IMPLEMENTACIÓN
	Este curso aún no se ha podido implementar porque a la vuelta de la movilidad el alumnado tenía los exámenes cuatrimestrales. G
	FECHA DE LA IMPLEMENTACIÓN
	SE IMPLEMENTARÁ DURANTE LA SEMANA CULTURAL QUE SE CELEBRARÁ A FINALES DE ABRIL.
	CONCLUSIONES
	La actividad basada en La lutte des classes implementa una metodología activa, participativa y reflexiva, centrada en el análisis audiovisual y el aprendizaje cooperativo. Permite desarrollar el pensamiento crítico, fomentar el diálogo y la reflexión, y relacionar los contenidos curriculares con situaciones reales. Trabaja competencias específicas del currículo valenciano, como la interpretación de producciones audiovisuales, la valoración de la diversidad cultural y la participación cooperativa y cívica. Favorece los saberes básicos relacionados con la identidad personal y cultural, diversidad, valores, comunicación y competencias sociales. La evaluación formativa mediante rúbricas, observación y autoevaluación/coevaluación permite valorar la participación, el análisis crítico, la cooperación y el desarrollo de valores. En conjunto, la actividad promueve un aprendizaje significativo, competencial y transversal, potenciando la inclusión, la igualdad y la convivencia en el aula

ANEXO

Añade en este anexo todos los detalles que no has podido describir en las tablas anteriores



Cofinanciado por
la Unión Europea

M96 | Silly situations – Role play



1 | DESCRIPCIÓN

/ Observación en destino

OBSERVACIÓN REALIZADA	
TÍTULO	Silly situations - Role play
FUENTE	Aula de la clase
CONTEXTO	Escola Secundaria José Saramago – Mafra (Portugal)
DETALLE DE LO OBSERVADO	
Es un grupo que ya lleva un año asistiendo a clase, por lo tanto, es un grupo bastante compacto y participativo. La profesora propone diferentes situaciones que planean un problema. Los alumnos, en grupos de dos o tres alumnos, deben desarrollar un breve diálogo, que más tarde tendrán que exponer delante de sus compañeros. Durante la preparación la profesora monitoriza y ayuda si es necesario a los diferentes grupos.	
COMPETENCIAS / HABILIDADES DOCENTES INVOLUCRADAS	
1	Liderazgo
2	Animación a la participación
3	Guía en el aprendizaje



2 | METODOLOGÍA

/ Fundamentación

IDENTIFICACIÓN DE LA METODOLOGÍA	
Metodología competencial, activa y participativa	
DESCRIPCIÓN DE LA METODOLOGÍA	
La actividad se realiza con el docente como guía y organizador pero los verdaderos actores de la actividad son los alumnos que aplican los conocimientos adquiridos de una manera práctica, activa y motivadora.	
CARACTERÍSTICAS PRINCIPALES DEL MÉTODO	
1	Participativa.



Cofinanciado por
la Unión Europea

2	Competencial.
3	Comunicativa
	OBSERVACIONES
—	

3 | APLICACIÓN EN EL AULA / Implementación

	DESCRIPCIÓN
—	
	CONTEXTO EDUCATIVO: ENSEÑANZAS, NIVEL, MATERIA
	Inglés A1
	OBJETIVOS PLANTEADOS
	Aplicar de manera sencilla y práctica diferentes estructuras vistas en clase.
	Motivar a los alumnos a hacer uso de lo que han aprendido
	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
1	Competencia específica 2
2	Expresar y comunicar de manera creativa textos orales o multimodales sencillos con creatividad, coherencia, cohesión y adecuación, utilizando las reglas básicas de intervención para mantener conversaciones sobre temas del entorno personal, social, formativo o profesional del alumnado.
3	Competencia específica 4
4	Producir, de manera guiada, textos escritos y multimodales con apoyos diferentes, con coherencia, corrección gramatical y ortográfica básica, haciendo servir estrategias básicas de planificación, textualización, revisión y edición, para dar respuesta a demandas comunicativas concretas.
	CONTENIDOS
	- Estrategias para identificar situaciones comunicativas.
	- Estructura básica del discurso: coherencia, cohesión, elementos y forma.



- Estrategias elementales de reflexión en el proceso de enseñanza y aprendizaje	
- Estrategias elementales de gestión de las emociones en la comunicación	
	ACTIVIDADES Y SECUENCIACIÓN
Dar instrucciones sobre la actividad	
Formar los grupos	
Repartir las situaciones	
Dejar tiempo de preparación	
Exponer sus diálogos	
	EVALUACIÓN
2.1. Participar en una conversación sencilla sobre los conocimientos próximos de las personas adultas participantes, de manera coherente y fluida, respetando las reglas básicas de interacción, intervención y cortesía de la comunicación. 2.2. Responder de forma coherente a las intervenciones ajenas, respetando las diferentes opiniones, estructurando la información adecuada y utilizando enunciados adecuados y sencillos. La evaluación es formativa.	
	EVIDENCIA DE LA IMPLEMENTACIÓN
Añade dos imágenes con buena calidad que respeten la privacidad de las personas	
	FECHA DE LA IMPLEMENTACIÓN
Febrero de 2026	
	CONCLUSIONES
La experiencia ha sido bastante satisfactoria, aunque los alumnos se han resistido en un principio a llevarlo a cabo.	





1 | DESCRIPCIÓN

/ Observación en destino

	OBSERVACIÓN REALIZADA
TÍTULO	APRENTATGE DE LLENGUA I CULTURA
FUENTE	AULA CLASSE
CONTEXTO	SEU DE RIVOLI CPIA5 TORINO ITÀLIA
DETALLE DE LO OBSERVADO	
En classe d'Italià l'alumnat ha de buscar informació sobre llocs que coneguen i que siguen Patrimoni de la Humanitat per la UNESCO i després fer una exposició amb suport de TIC (panell digital interactiu) a la resta dels companys i al professorat.	
	COMPETENCIAS / HABILIDADES DOCENTES INVOLUCRADAS
1	Multilingüisme i interculturalitat
2	Comprensió oral
3	Comprensió escrita
4	Expressió oral
5	Competència literaria i cultural
6	Alfabetització informacional



2 | METODOLOGÍA

/ Fundamentación

	IDENTIFICACIÓN DE LA METODOLOGÍA
Recerca i selecció d'informació amb ús de les TIC, redacció, exposició oral, adquisició de vocabulari, i coneixement cultural.	
	DESCRIPCIÓN DE LA METODOLOGÍA
Breu explicació A partir de llocs o patrimonis immaterials de la humanitat de la UNESCO, l'alumnat ha de fer un treball de recerca, organització i exposició oral amb ús de TIC.	



CARACTERÍSTICAS PRINCIPALES DEL MÉTODO	
1	Treball de recerca
2	Ús de les TIC
3	Organització i redacció escrita.
4	Esposició oral amb suport gràfic, audios, etc.
5	Interacció amb la resta d'alumnat i professorat
6	Argumentació
	OBSERVACIONES
Ho treballarem en l'àrea de Comunicació en qualsevol de les tres llengües que la componen.	



3 | APLICACIÓN EN EL AULA

/ Implementación

	DESCRIPCIÓN
—	
	CONTEXTO EDUCATIVO: ENSEÑANZAS, NIVEL, MATERIA
Nivell A2 Valencia, ESPA IV	
	OBJETIVOS PLANTEADOS
Treball de recerca amb ús de les llengües de l'àmbit de comunicació i de les TIC.	
	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
1	Competència Específica 2: expressar i comunicar de manera creativa textos orals o multimodals senzills amb creativitat, coherència, cohesió i adequació.
2	Competència Específica 4: produir de manera guiada textos escrits i multimodals amb suports diferents amb coherència, correcció gramatical i ortografia bàsiques.
	CONTENIDOS
Estratègies de comprensió bàsica-llegir, parlar, escriure, escoltar, buscar informació, processar-la.	
	ACTIVIDADES Y SECUENCIACIÓN



Cofinanciado por
la Unión Europea

Es treballaran les habilitats bàsiques comunicatives amb activitats de recerca a Internet (una sessió), elaboració d'un text escrit i d'una presentació del lloc (dos sessions) i exposició oral amb suport d'imatges (una sessió)..

EVALUACIÓN

El professor supervisarà totes les activitats de la seqüenciació i valorarà la qualitat de la recerca i la presentació final.

EVIDENCIA DE LA IMPLEMENTACIÓN

Com que hem fet la mobilitat la segona setmana de gener de 2026, la implementació es farà durant el segon quadrimestre del curs 2025/26.

FECHA DE LA IMPLEMENTACIÓN

Curs 2025/26 (maig 2026)

CONCLUSIONES

Una vegada realitzada l'activitat farem una anàlisi detallada de l'activitat.



Cofinanciado por
la Unión Europea

M103 | Identidades ocultas: gamificación para adquirir competencia oral en inglés



1 | DESCRIPCIÓN

/ Observación en destino

OBSERVACIÓN REALIZADA	
TÍTULO	Identidades Ocultas: Gamificación para adquirir competencia oral en lengua inglesa.
FUENTE	Aula de aprendizaje en el CPIA de Bologna dentro del programa Erasmus +.
CONTEXTO	Métodos Interactivos de Enseñanza de Idiomas. CPIA 2 metropolitano di Bologna "Eduard C. Lindeman". Educación de Adultos (Primer Ciclo) en Bolonia, Italia
DETALLE DE LO OBSERVADO	
Explicación detallada de la observación realizada que se va a utilizar para desarrollar la ficha de aplicación didáctica Se observó una dinámica donde un alumno lleva un post-it en la frente con una identidad secreta (profesión o personaje) que desconoce. El resto de la clase le ayuda a adivinarla respondiendo a sus preguntas en el idioma meta (inglés). La actividad se desarrolla en un entorno interactivo, donde una profesora dirige el juego y ofrece apoyo individualizado mientras el alumnado participa por turnos haciendo y respondiendo preguntas.	
COMPETENCIAS / HABILIDADES DOCENTES INVOLUCRADAS	
1	Creación de dossiers de vocabulario previo.
2	Capacidad para aplicar la Enseñanza Comunicativa de Lenguas (CLT) en el aula.
3	Capacidad para transformar el error en "curiosidad lúdica".
4	Habilidad docente para realizar una evaluación formativa invisible.
5	Capacidad para organizar el aula en pequeños grupos según la necesidad del momento.
6	Uso de metodologías que no infantilicen al estudiante, adaptando cada situación a un contexto de enseñanza para personas adultas.



2 | METODOLOGÍA

/ Fundamentación

IDENTIFICACIÓN DE LA METODOLOGÍA



Cofinanciado por
la Unión Europea

Aprendizaje Basado en Juegos (Gamificación) integrado con el Enfoque Comunicativo	
	DESCRIPCIÓN DE LA METODOLOGÍA
Se utiliza el juego como herramienta para romper el "filtro afectivo", permitiendo que la ansiedad de hablar un segundo idioma se desvíe hacia el objetivo del juego. Uso de "andamiaje" previo, ya que es fundamental entregar al alumnado un dossier escrito preparado previamente por el docente que contenga el léxico necesario y los modelos de preguntas. Esto proporciona seguridad antes de iniciar la interacción oral. Del mismo modo, se pueden utilizar recursos como la Pizarra Digital Interactiva (PDI) para proyectar imágenes de apoyo o apoyarse en el "activismo visual" del aula (carteles con vocabulario clave pegados en las paredes) para que los alumnos tengan referencias constantes durante el juego. Estas adaptaciones permiten que el juego mantenga su objetivo de romper el "filtro afectivo" y transformar el miedo al error en una experiencia lúdica, incluso para alumnos en etapas iniciales de alfabetización o niveles A1. La actividad puede llevarse a cabo en cualquier aula del centro.	
CARACTERÍSTICAS PRINCIPALES DEL MÉTODO	
1	En primer lugar, el docente actúa como facilitador y no únicamente como fuente de conocimiento.
2	El aprendizaje es personalizado: el alumnado cuenta con un dossier de apoyo elaborado por la profesora, al que puede añadir información obtenida de otras fuentes, como WordReference.
3	Se desarrolla una dinámica de preguntas y respuestas en la que el alumnado obtiene una recompensa cuando adivina el personaje.
4	Las actividades se realizan en espacios y mediante dinámicas que respetan las características y necesidades del alumnado adulto.
	OBSERVACIONES
Para adaptar el juego de los post-its a niveles lingüísticos muy bajos, es conveniente centrarse en la simplificación del contenido y el refuerzo del apoyo docente de la siguiente manera: a. Simplificación del vocabulario y la temática: Se debe utilizar un vocabulario muy básico y seleccionar identidades que sean extremadamente fáciles de adivinar para el alumno. b. Estructuras lingüísticas sencillas: Las preguntas que el alumno debe formular, o las explicaciones que sus compañeros le brinden, deben limitarse a estructuras muy sencillas (por ejemplo, preguntas de sí/no o descripciones de una sola palabra).	

3 | APLICACIÓN EN EL AULA / Implementación

	DESCRIPCIÓN
--	-------------



Cofinanciado por
la Unión Europea

–	
	CONTEXTO EDUCATIVO: ENSEÑANZAS, NIVEL, MATERIA
Módulo III de ESPA II. Materia: Lengua Extranjera (Inglés).	
	OBJETIVOS PLANTEADOS
Aprender vocabulario y expresiones sencillas para comunicarse con	
preguntas y respuestas. Practicar el vocabulario de descripción física, de	
personalidad y profesional.	
Desarrollar la competencia comunicativa en situaciones de juego.	
Automatizar estructuras interrogativas y de negación.	
Fomentar la autonomía mediante la creación de dossiers de trabajo.	
Aumentar el tiempo de habla individual (Student Talking Time) mediante el	
trabajo en grupos pequeños	
	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
1	Competencia en comunicación lingüística
2	Competencia en ciudadanía activa
3	Competencia en habilidades interpersonales
4	Trabajo en equipo
	CONTENIDOS
Fórmulas de pregunta (¿Soy...? ¿Tengo...? ¿Trabajo en...?)	
Adjetivos calificativos y léxico específico del ámbito laboral o cultural	
Conjugación de tiempos verbales adecuados a la situación.	
	ACTIVIDADES Y SECUENCIACIÓN
Sesión previa: reparto y lectura del dossier de vocabulario específico preparado por el profesorado.	



• Inicio (10 minutos): la profesora explica las normas del juego y el desarrollo de la actividad. Se realiza un ejemplo práctico: un alumno se coloca el post-it y la profesora le da pistas para mostrar la estructura correcta. • Desarrollo (30 minutos): división del alumnado en grupos de cinco. Cada alumno dispone de un turno para adivinar el personaje de su post-it. Mientras tanto, la docente circula por el aula para resolver dudas léxicas y registrar la participación en su portátil o bloc de notas. • Cierre (10 minutos): reflexión grupal sobre las palabras que han presentado mayor dificultad y feedback positivo basado en las anotaciones realizadas durante el seguimiento	
	EVALUACIÓN
Tracking (uso de estructuras, fluidez y autonomía). La implementación del tracking de evaluación en la propuesta se basa directamente en la técnica observada en los centros de Bolonia. Esta estrategia permite una evaluación formativa y continua sin interrumpir el ritmo de la actividad lúdica o de simulación. El docente encargado del tracking utiliza un ordenador portátil o bloc de notas para anotar observaciones inmediatas sobre la participación individual de cada alumno mientras estos interactúan en los pequeños grupos. El seguimiento no solo busca calificar, sino identificar dificultades específicas en el uso del vocabulario técnico o la fluidez oral. Una parte fundamental del tracking es ofrecer "micro-apoyo". El docente que evalúa puede acercarse a alumnos con mayores dificultades para reforzar conceptos o resolver dudas puntuales de forma privada, asegurando que nadie se quede atrás en la tarea. Las notas recogidas en el portátil sirven posteriormente para dar un feedback detallado al finalizar la sesión y para completar la rúbrica de	
	EVIDENCIA DE LA IMPLEMENTACIÓN
Añade dos imágenes con buena calidad que respeten la privacidad de las personas	
	FECHA DE LA IMPLEMENTACIÓN
Marzo 2026	
	CONCLUSIONES
La actividad resultó muy divertida a la vez que todos aprendieron vocabulario y estructuras, si bien fue mejor con el grupo que tenía más fluidez oral y un nivel lingüístico en general más alto. +	



4.- METODOLOGÍAS Y TRABAJO

M04 | Entrevista de trabajo de prueba con IA



1 | DESCRIPCIÓN

/ Observación en destino

OBSERVACIÓN REALIZADA	
TÍTULO	Entrevista de treball de prova.
FUENTE	
CONTEXTO	
DETALLE DE LO OBSERVADO	
Tindre accés a experts del món real és un recurs potent–però sovint escàs. Trobar a les persones adequades, coordinar agendes, i assegurar-se que cada alumne rep temps personalitzat amb ells és molt difícil. Res pot reemplaçar una connexió humana real, però l'alumnat del liceu professional Jean Lurçat de Fleury-les-Aubrais pot practicar la seua preparació professional utilitzant entrevistes de simulació generades per IA per a les seues carreres desitjades. Volen ser una infermera? Poden generar una entrevista amb un administrador d'hospital digital. Volen ser periodistes? Poden crear un xat mitjançant la IA amb un bot editor d'un periòdic que pot testear les seues destreses de recerca i instints periodístics. L'alumnat tria una carrera per a la que vullguen ser entrevistats. Creen un "prompt" que poden anar editant per al seu chatbot. Per exemple: "soc una alumna d'institut que voldria esdevenir una infermera. Pots actuar com un administrador d'hospital i em fas una entrevista de pràctica per veure si estic a punt per a una carrera en el món de la sanitat i les cures?" L'alumnat respon i genera les seues preguntes pròpies per escrit o utilitzant la característica de veu en una eina com ChatGPT. Després, l'alumnat ofereix retroalimentació sobre el procés i escriu una reflexió sobre el que ha après, així com un pla per a com millorarien en un entorn d'entrevista real.	
COMPETENCIAS / HABILIDADES DOCENTES INVOLUCRADAS	
1	–



2 | METODOLOGÍA

/ Fundamentación

IDENTIFICACIÓN DE LA METODOLOGÍA	
–	



Cofinanciado por
la Unión Europea

	DESCRIPCIÓN DE LA METODOLOGÍA
	–
	CARACTERÍSTICAS PRINCIPALES DEL MÉTODO
1	–
	OBSERVACIONES
	–



3 | APLICACIÓN EN EL AULA

/ Implementación

	DESCRIPCIÓN
	–
	CONTEXTO EDUCATIVO: ENSEÑANZAS, NIVEL, MATERIA
	–
	OBJETIVOS PLANTEADOS
	–
	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
1	–
	CONTENIDOS
	–
	ACTIVIDADES Y SECUENCIACIÓN
	–
	EVALUACIÓN
	–
	EVIDENCIA DE LA IMPLEMENTACIÓN
	–
	FECHA DE LA IMPLEMENTACIÓN



—	
	CONCLUSIONES
—	





	OBSERVACIÓN REALIZADA
TÍTULO	Gestión y buenas prácticas en centros penitenciarios
FUENTE	
CONTEXTO	
	DETALLE DE LO OBSERVADO
	CENTROS PENITENCIARIOS DE QUARTO D'ASTI Y TURÍN – ITALIA Equipo Directivo – Informe de Gestión y Aplicación de Buenas Prácticas 1. Objetivo General de la Visita Observar e identificar buenas prácticas educativas, culturales, laborales y de integración social desarrolladas en centros penitenciarios italianos, con el fin de evaluar su aplicabilidad y transferencia a nuestro propio centro desde una perspectiva de gestión directiva. 2. Áreas Observadas y Elementos Relevantes A. Educación Formal y Artística - Presencia de programas completos de educación secundaria. - Inclusión de actividades artísticas (teatro, arte plástico, murales), como herramientas de integración, expresión emocional y desarrollo de habilidades sociales. - Representación teatral con enfoque en la convivencia y la integración. Aplicabilidad: - Posibilidad de reforzar proyectos artísticos y teatrales en nuestro centro, incluyendo colaboraciones con asociaciones culturales externas. - Impulso de estrategias de aprendizaje emocional y educación en valores desde la gestión. B. Formación Profesional - Ciclos formativos en carpintería, cocina, jardinería y agricultura, incluyendo procesos completos (diseño, producción, comercialización). - Uso de programas como AutoCAD para el diseño técnico. Aplicabilidad: - Revisión de la oferta formativa profesional del centro. - Establecimiento de convenios con entidades externas para ampliar formación y facilitar la reinserción laboral. C. Comunicación y Proyectos Editoriales - Elaboración de la revista "Gazzetta Dentro", con la participación directa de internos. - Proyecto literario "Una penna per due mani", en colaboración con estudiantes de secundaria externos. Aplicabilidad: - Potenciación de espacios de comunicación escrita internos (revistas, boletines). - Proyectos conjuntos con centros educativos externos como medio de interacción social e intercambio de experiencias. D. Derechos Humanos y Asistencia Legal - Proyecto "Clínica Legal" con estudiantes universitarios de Derecho que asesoran a los internos en materia legal. Aplicabilidad: -



	Viabilidad de colaboración con facultades de Derecho o colegios profesionales para asesoría legal periódica. - Refuerzo del área de orientación jurídica dentro del centro. E. Actividades Deportivas y de Integración - Espacios deportivos funcionales, uso regular con equipos externos, fomento del deporte como herramienta de salud e integración. Aplicabilidad: - Promover actividades deportivas con mayor frecuencia y apertura a colaboraciones con equipos externos o asociaciones deportivas. 3. Factores Clave de Éxito Observados - Alto nivel de coordinación entre el equipo directivo, educadores y voluntariado. - Participación activa de instituciones externas (escuelas, universidades, asociaciones). - Visibilidad pública de los trabajos realizados por los internos (revistas, ferias, productos artísticos). 4. Propuestas de Mejora para Nuestra Gestión Directiva - Reforzar el enfoque integral del centro: educativo, terapéutico, profesional y social. - Potenciar alianzas estratégicas con el entorno social y educativo. - Establecer un plan de mejora basado en proyectos reales que conecten el aprendizaje con el exterior. - Introducir mecanismos de evaluación participativa con internos, profesionales y colaboradores externos. 5. Conclusión La experiencia Erasmus+ en los centros penitenciarios italianos ha evidenciado que la gestión directiva, cuando impulsa de forma coordinada programas educativos, artísticos, laborales y sociales, puede transformar el entorno penitenciario en un espacio de desarrollo personal y reinserción real. Como equipo directivo, esta visita representa una oportunidad para rediseñar o consolidar estrategias de acción en nuestro centro, teniendo como guía modelos europeos eficaces y sostenibles.
	COMPETENCIAS / HABILIDADES DOCENTES INVOLUCRADAS
1	–



2 | METODOLOGÍA

/ Fundamentación

	IDENTIFICACIÓN DE LA METODOLOGÍA
	–
	DESCRIPCIÓN DE LA METODOLOGÍA
	–
	CARACTERÍSTICAS PRINCIPALES DEL MÉTODO
1	–
	OBSERVACIONES
	–



Cofinanciado por
la Unión Europea



	DESCRIPCIÓN
–	
	CONTEXTO EDUCATIVO: ENSEÑANZAS, NIVEL, MATERIA
–	
	OBJETIVOS PLANTEADOS
–	
	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
1	–
	CONTENIDOS
–	
	ACTIVIDADES Y SECUENCIACIÓN
–	
	EVALUACIÓN
–	
	EVIDENCIA DE LA IMPLEMENTACIÓN
–	
	FECHA DE LA IMPLEMENTACIÓN
–	
	CONCLUSIONES
–	



M16 | Taller de escenografía con materiales reciclados



1 | DESCRIPCIÓN

/ Observación en destino

OBSERVACIÓN REALIZADA	
TÍTULO	
FUENTE	
CONTEXTO	
DETALLE DE LO OBSERVADO	
Durante la movilidad en el CPI Asti se observó una práctica destacada en el ámbito teatral: la creación de escenografías y utilería mediante materiales reciclados. El aula-taller estaba organizada en diferentes zonas: almacenaje, área de trabajo manual, pintura y montaje. El equipo docente promovía el trabajo cooperativo, asignando roles específicos (diseño, construcción, pintura, coordinación). Estas actividades no solo fomentaban habilidades técnicas, sino también sociales como el respeto, la toma de decisiones compartidas y la gestión de conflictos. Los materiales utilizados incluían cartones, botellas de plástico, maderas recicladas, telas viejas y papel. Todo el proceso estaba vinculado al guion trabajado y se documentaba visualmente. La metodología generaba un entorno motivador, donde cada alumno/a sentía que aportaba al producto final.	
COMPETENCIAS / HABILIDADES DOCENTES INVOLUCRADAS	
1	Diseño de proyectos creativos y colaborativos
2	Integración de valores ecológicos y sociales
3	Gestión de grupos con distribución de roles
4	Promoción de la creatividad individual y colectiva
5	Evaluación continua con participación del alumnado
6	Inclusión de distintos niveles y capacidades
7	Aplicación de metodologías activas en contextos de encierro
8	Fomento de la autoestima mediante productos tangibles



Cofinanciado por
la Unión Europea



IDENTIFICACIÓN DE LA METODOLOGÍA	
Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) con enfoque artístico y colaborativo	
DESCRIPCIÓN DE LA METODOLOGÍA	
El enfoque observado en el CPI Asti parte de la elaboración de un producto final significativo (la escenografía de una obra teatral) que guía todo el proceso de aprendizaje. La experiencia práctica se combina con la reflexión grupal, la creatividad y el trabajo cooperativo.	
CARACTERÍSTICAS PRINCIPALES DEL MÉTODO	
1	Aprendizaje activo centrado en el alumnado
2	Enlace entre teoría y práctica mediante tareas auténticas
3	Fomento de la creatividad y expresión artística
4	Responsabilidad compartida y toma de decisiones en grupo
5	Conciencia ecológica mediante el reciclaje
6	Vinculación con otras áreas: teatro, artes, sostenibilidad
7	Evaluación continua orientada al proceso
8	Inclusión y diversidad de capacidades
9	Producción visible y útil (decorado teatral)
10	Fortalecimiento del sentido de pertenencia al grupo
OBSERVACIONES	
Este método ha demostrado ser eficaz en contextos penitenciarios, donde las personas privadas de libertad valoran especialmente las tareas manuales, colaborativas y creativas, que les permiten canalizar emociones, desarrollar autoestima y experimentar logros personales y colectivos.	



DESCRIPCIÓN



–	
	CONTEXTO EDUCATIVO: ENSEÑANZAS, NIVEL, MATERIA
Taller de teatro – Educación no reglada para personas adultas en contexto penitenciario	
	OBJETIVOS PLANTEADOS
* Desarrollar la capacidad creativa y de trabajo manual	
* Fomentar valores como el reciclaje, el trabajo en equipo y el respeto	
* Aprender a organizar tareas colectivas orientadas a un fin común	
* Reforzar la autoestima mediante la creación de un producto visible y funcional	
	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
1	* Interpretar bocetos y trasladarlos a volumen y espacio
2	* Usar herramientas básicas de forma segura y efectiva
3	* Cooperar con otros en tareas de planificación y ejecución
4	* Valorar el proceso tanto como el producto final
5	* Identificar posibilidades de reutilización de materiales
6	* Interpretar bocetos y trasladarlos a volumen y espacio
	CONTENIDOS
* Elementos del diseño escenográfico (fondo, decorado, utilería)	
* Técnicas básicas de ensamblaje, pintura y ambientación	
* Tipos de materiales reciclables y su tratamiento	
* Roles colaborativos dentro de un equipo de trabajo	
	ACTIVIDADES Y SECUENCIACIÓN
presentación del proyecto y reparto de roles	
Lluvia de ideas y bocetado de la escenografía	
Recogida, selección y limpieza de materiales	
Construcción de estructuras básicas	



Decoración con pintura, telas, texturas	
Ensamblaje final y prueba de escena	
	EVALUACIÓN
Participación en el montaje durante la función teatral 6 7 * Rúbrica de participación y desempeño colaborativo * Valoración de la creatividad y funcionalidad de los productos * Autoevaluación guiada (diálogo y reflexión escrita) * Observación continua del proceso y actitudes del grupo	
	EVIDENCIA DE LA IMPLEMENTACIÓN
(No se adjuntan imágenes por motivos de privacidad. Se realizó una documentación interna con registro fotográfico del proceso).	
	FECHA DE LA IMPLEMENTACIÓN
Febrero – abril de 2025	
	CONCLUSIONES
La implementación del enfoque observado en Italia ha sido altamente enriquecedora. El alumnado se mostró muy implicado, participativo y comprometido con el proyecto escenográfico. Se fortalecieron habilidades prácticas, sociales y emocionales, y se logró una escenografía funcional para la obra final. Se prevé repetir la experiencia en futuras ediciones del taller.	



M35 | Enseñanza a través del drama



1 | DESCRIPCIÓN

/ Observación en destino

OBSERVACIÓN REALIZADA	
TÍTULO	ENSEÑANZA A TRAVÉS DEL DRAMA
FUENTE	Europass Academy – Dublín - Irlanda
CONTEXTO	
DETALLE DE LO OBSERVADO	
Durante la movilidad se observó y participó activamente en una serie de talleres centrados en el uso del teatro como metodología educativa. Se exploraron actividades de improvisación, juegos dramáticos, trabajo con objetos, técnicas como "pasillo de conciencia", "silla caliente", "profesor/a en rol" o "cuadro vivo". Asimismo, se llevó a cabo una experiencia completa de drama de proceso en la que se crearon personajes y se desarrolló una situación dramática ambientada en un mercado, fomentando la expresión, el trabajo en equipo y la reflexión sobre los contenidos emergentes.	
COMPETENCIAS / HABILIDADES DOCENTES INVOLUCRADAS	
1	Dinamización de grupos a través de metodologías activas
2	Fomento de la expresión oral y la escucha activa
3	Creatividad y pensamiento divergente
4	Diseño de secuencias didácticas a partir del juego
5	Adaptación del contenido curricular a contextos significativos
6	Promoción del trabajo cooperativo
7	Evaluación formativa mediante observación
8	Generación de entornos de aprendizaje seguros



2 | METODOLOGÍA

/ Fundamentación

IDENTIFICACIÓN DE LA METODOLOGÍA	
Improvisación educativa	



Cofinanciado por
la Unión Europea

DESCRIPCIÓN DE LA METODOLOGÍA	
El teatro es una metodología de enseñanza-aprendizaje en la que docentes y alumnado exploran un tema desde distintas perspectivas, combinando técnicas teatrales, creación colectiva e improvisación. No se orienta a una representación final sino al proceso como experiencia educativa.	
CARACTERÍSTICAS PRINCIPALES DEL MÉTODO	
1	Participación activa del alumnado
2	Trabajo dentro y fuera de rol
3	Fomento de la creatividad
4	Uso de la expresión oral y corporal
5	Reflexión durante y tras la acción dramática
6	Desarrollo de competencias transversales
7	Adaptabilidad a contenidos curriculares
8	Creación de contextos significativos
9	Valoración del error como parte del aprendizaje
10	Inclusión y seguridad emocional en el aula
OBSERVACIONES	
Este enfoque es especialmente eficaz en la enseñanza de lenguas, ciencias sociales y educación emocional, pero puede aplicarse a cualquier materia si se adapta adecuadamente.	



3 | APLICACIÓN EN EL AULA

/ Implementación

DESCRIPCIÓN	
—	
CONTEXTO EDUCATIVO: ENSEÑANZAS, NIVEL, MATERIA	
—	
OBJETIVOS PLANTEADOS	
Desarrollar la expresión oral en diferentes registros	



Cofinanciado por
la Unión Europea

	Fomentar la creatividad y el trabajo colaborativo
	Introducir técnicas teatrales como herramienta comunicativa
	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
1	Competencia comunicativa y lingüística
2	Competencia personal y social
3	Competencia en conciencia y expresiones culturales
	CONTENIDOS
	Uso del lenguaje en contextos reales y simulados
	Exploración de emociones y puntos de vista
	Creación y descripción de personajes
	ACTIVIDADES Y SECUENCIACIÓN
	Juego de calentamiento: pelota imaginaria y "respira como si..."
	Improvisaciones con objetos: "Véndeme esto"
	Creación de personajes (rol en la pared)
	Escena colectiva: mercado improvisado
	Reflexión final: "veo, pienso, me pregunto"
	EVALUACIÓN
	Observación directa del uso del lenguaje, implicación en la actividad, capacidad para improvisar y colaborar. Se puede complementar con autoevaluación y coevaluación oral.
	EVIDENCIA DE LA IMPLEMENTACIÓN
	Se añadirán imágenes al finalizar la implementación real del taller
	FECHA DE LA IMPLEMENTACIÓN
	Por determinar
	CONCLUSIONES



La aplicación de técnicas teatrales en el aula potencia el aprendizaje significativo, mejora la competencia oral y genera un clima positivo. El drama de proceso, en particular, permite una exploración profunda de los contenidos y una mayor implicación del alumnado.



Cofinanciado por
la Unión Europea



1 | DESCRIPCIÓN

/ Observación en destino

	OBSERVACIÓN REALIZADA
TÍTULO	
FUENTE	
CONTEXTO	
DETALLE DE LO OBSERVADO	
LA ACTIVIDAD SCHOOL MANAGEMENT FORMA PARTE DE UN PROYECTO ERASMUS K1 DE LA ESCUELA	
	COMPETENCIAS / HABILIDADES DOCENTES INVOLUCRADAS
1	Comunicación efectiva
2	Facilitación del aprendizaje colaborativo
3	Gestión del aula
4	Empatía y sensibilidad intercultural
5	Promoción de la autonomía y responsabilidad
6	Planificación participativa
7	Competencia ética
8	Pensamiento crítico



2 | METODOLOGÍA

/ Fundamentación

	IDENTIFICACIÓN DE LA METODOLOGÍA
APRENDIZAJE BASADO EN combinar varias estrategias centradas en el estudiante adulto.	
	DESCRIPCIÓN DE LA METODOLOGÍA
Estrategias centradas en el estudiante adulto, promoviendo la participación activa, la reflexión crítica y la construcción colectiva de normas de convivencia.	



CARACTERÍSTICAS PRINCIPALES DEL MÉTODO	
1	Aprendizaje activo
2	Desarrollo de habilidades de pensamiento crítico
3	Desarrollo de habilidades de resolución de problemas
4	Método de Proyectos o Aprendizaje Basado en Problemas
5	Aprendizaje autónomo
6	Aprendizaje Colaborativo
7	Enseñanza Participativa
8	Aprendizaje Significativo
9	Educación para la Ciudadanía y Valores
	OBSERVACIONES
–	



3 | APLICACIÓN EN EL AULA

/ Implementación

DESCRIPCIÓN
–
CONTEXTO EDUCATIVO: ENSEÑANZAS, NIVEL, MATERIA
ENSEÑANZAS:- GES I, GES II – CASTELLANO, INGLÉS - ELE - ESPAÑOL COMO LENGUA EXTRANJERA - DIGCOMP – NIVEL B1
OBJETIVOS PLANTEADOS
Mejorar la comunicación oral y escrita desarrollando habilidades lingüísticas relacionadas con las normas, valores y acuerdos
Fomentar la creatividad
Sintetizar
Emplear las herramientas digitales



Cofinanciado por
la Unión Europea

Promover el pensamiento crítico y reflexivo sobre la convivencia en la escuela	
Fomentar la participación activa y colaborativa de los estudiantes adultos.	
Estimular el respeto por las opiniones de los demás y la toma de decisiones colectivas.	
	Competencias específicas
1	Competencia en comunicación oral y escrita
2	Aprendizaje colaborativo: trabajo en grupos pequeños.
3	Guionización
4	Competencias digitales
5	Pensamiento crítico y reflexivo
6	Técnica de lluvia de ideas y discusión guiada.
7	Aprendizaje significativo: relación con experiencias reales.
8	Educación en valores y ciudadanía activa.
	CONTENIDOS
Normas de convivencia escolar.	
Valores ciudadanos: respeto, responsabilidad, empatía, tolerancia.	
Análisis y propuesta de normas.	
Debate y consenso.	
Redacción de reglas claras y comprensibles.	
Escucha activa y respeto por los demás.	
Compromiso con la vida escolar y el grupo.	
Actitud reflexiva y democrática.	
Estrategias de comunicación visual y audiovisual	
Herramientas digitales y técnicas de edición	
	ACTIVIDADES Y SECUENCIACIÓN
Lluvia de ideas abierta en grupo clase.	



Trabajo en grupo de 5-6 reglas esenciales	
Puesta en común	
Elaboración del guion de reglas consensuadas	
	EVALUACIÓN
Participa en debates y aporta ideas al grupo. Identifica normas y valores esenciales. Trabaja en equipo y respeta turnos de palabra. Contribuye a redactar reglas claras y adecuadas. Muestra respeto y compromiso durante la actividad.	
	EVIDENCIA DE LA IMPLEMENTACIÓN
ESTE CURSO AÚN NO SE HA PODIDO IMPLANTAR PORQUE ESTAMOS EN JULIO Y AHORA NO HAY ALUMNADO.	
	FECHA DE LA IMPLEMENTACIÓN
A PARTIR DEL CURSO 2025-26	
	CONCLUSIONES
Fortalecimiento del sentido de pertenencia Desarrollo de habilidades comunicativas y sociales Promoción de valores democráticos Creación de un clima escolar positivo Aprendizaje significativo y contextualizado Autonomía y empoderamiento del estudiante adulto	



M75 | Actividad con inteligencias múltiples



1 | DESCRIPCIÓN

/ Observación en destino

OBSERVACIÓN REALIZADA	
TÍTULO	Actividad que involucra el mayor número posible de inteligencias
FUENTE	Aula del profesor
CONTEXTO	Europass Teacher Academy en Dublín, Irlanda
DETALLE DE LO OBSERVADO	
Se trata de una actividad práctica que posteriormente generó una reflexión sobre cómo aplicar la teoría de las inteligencias múltiples a nuestras propias asignaturas/aulas. En este caso fue una actividad sobre salud cardiovascular. Se trabajaba en grupo y debíamos movernos, encontrar pistas, asignar roles en el grupo y generar después una gráfica de respuestas.	
COMPETENCIAS / HABILIDADES DOCENTES INVOLUCRADAS	
1	Gestión del aula: establecimiento de normas
2	Competencia comunicativa: explicación clara
3	Estrategias de motivación, uso de la curiosidad
4	Diseño de actividad con secuencias coherentes



2 | METODOLOGÍA

/ Fundamentación

IDENTIFICACIÓN DE LA METODOLOGÍA	
Se trata de aplicar la teoría de Gardner de inteligencias múltiples a una actividad concreta para hacer más motivadora y apta para todo tipo de alumnado.	
DESCRIPCIÓN DE LA METODOLOGÍA	
Se intenta poner en juego el mayor número de inteligencias distintas en la actividad (lingüística, lógico-matemática, espacial, musical, corporal-cinestésica, interpersonal, intrapersonal, naturalista).	
CARACTERÍSTICAS PRINCIPALES DEL MÉTODO	



Cofinanciado por
la Unión Europea

1	Existen varios tipos de inteligencias que son una forma de estimular las fortalezas de cada estudiante
2	Se ponen en juego mientras se practican estrategias de equipo, negociación, de debate, etc.
3	Se usa la curiosidad con motor de motivación
	OBSERVACIONES
–	



3 | APLICACIÓN EN EL AULA

/ Implementación

	DESCRIPCIÓN
–	
	CONTEXTO EDUCATIVO: ENSEÑANZAS, NIVEL, MATERIA
	Grupos de 2C2 de inglés en la EOI de Elda
	OBJETIVOS PLANTEADOS
	Involucrar las diferentes inteligencias del alumnado, en este caso, lingüística, espacial, corporal-cinestésica, interpersonal, intrapersonal.
	Motivar el aprendizaje de un punto gramatical con una actividad más lúdica.
	Emplear de manera práctica el punto gramatical en el que se centra
	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
1	Comunicativa: Deben analizar, deducir y debatir en pareja o pequeño grupo
2	Gramatical
	CONTENIDOS
	Verbos modales perfectos para deducir
	Gramática general
	ACTIVIDADES Y SECUENCIACIÓN
	Fotos ya colgadas en clase (generación inicial de la curiosidad)



Presentación del concepto gramatical: lectura, primer ejercicio	
Actividad de <i>gallery walk</i> en parejas o tríos: cada grupo se desplaza por el aula, observa y debate sobre cada fotografía, acuerda una interpretación y coloca un post-it con una frase que incluya verbos modales perfectos y explique cómo se relaciona la imagen con el personaje.	
El alumnado vuelve a su sitio, realiza nuevos ejercicios gramaticales y, posteriormente, repite la actividad.	
Finalmente, revisa sus propias propuestas y vota la interpretación que considera más acertada. Al terminar la clase, la profesora revela la historia real que hay detrás de cada imagen.	
	EVALUACIÓN
La profesora revisa las frases y las devuelve corregidas.	
	EVIDENCIA DE LA IMPLEMENTACIÓN
—	
	FECHA DE LA IMPLEMENTACIÓN
Tercera semana de noviembre 2025	
	CONCLUSIONES
Es una actividad mucho más llamativa que la manera habitual de presentar la gramática, es divertida y genera expectación. Se trata de algo más memorable que los ejercicios escritos, auditivos u orales habituales. Es efectiva para presentar y fijar contenidos.	



M85 | Aplicación de gestión sobre Congreso EPEA



1 | DESCRIPCIÓN

/ Observación en destino

OBSERVACIÓN REALIZADA	
TÍTULO	Documento de Aplicación de Gestión
FUENTE	
CONTEXTO	
DETALLE DE LO OBSERVADO	
Durante el congreso, los docentes participaron en actividades formativas, sesiones plenarias y talleres impartidos por profesionales especializados en educación en centros penitenciarios. Día 1 – 11 de noviembre Asamblea general de EPEA. Apertura del congreso. Presentación de objetivos. Bienvenida institucional. Establecimiento del enfoque pedagógico del evento: «Let's Talk». Día 2 – 12 de noviembre Sesiones informales de intercambio profesional. Actividades de <i>networking</i>. Talleres vespertinos. Actividades sociales para fomentar la cooperación entre los participantes. Día 3 – 13 de noviembre Sesión plenaria de apertura con ponentes expertos. Mesas redondas durante la mañana. Talleres prácticos por la tarde. Segunda sesión plenaria al final del día. Cena social institucional. Día 4 – 14 de noviembre Talleres durante la mañana. Mesas redondas especializadas por la tarde. Foro de investigación «Erasmus Carousel». Sesión plenaria de cierre del día. Cena o acto social de clausura. Día 5 – 15 de noviembre Última sesión plenaria.	



Cofinanciado por
la Unión Europea

Presentación de las conclusiones generales. Clausura oficial del congreso. Almuerzo final y despedida.	
	COMPETENCIAS / HABILIDADES DOCENTES INVOLUCRADAS
1	–



2 | METODOLOGÍA

/ Fundamentación

	IDENTIFICACIÓN DE LA METODOLOGÍA
–	
	DESCRIPCIÓN DE LA METODOLOGÍA
–	
CARACTERÍSTICAS PRINCIPALES DEL MÉTODO	
1	–
	OBSERVACIONES
–	



3 | APLICACIÓN EN EL AULA

/ Implementación

	DESCRIPCIÓN
–	
	CONTEXTO EDUCATIVO: ENSEÑANZAS, NIVEL, MATERIA
–	
	OBJETIVOS PLANTEADOS
–	
	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
1	–



Cofinanciado por
la Unión Europea

	CONTENIDOS
–	
	ACTIVIDADES Y SECUENCIACIÓN
–	
	EVALUACIÓN
–	
	EVIDENCIA DE LA IMPLEMENTACIÓN
–	
	FECHA DE LA IMPLEMENTACIÓN
–	
	CONCLUSIONES
–	



M86 | PBL para simulación de escenarios comunicativos



1 | DESCRIPCIÓN

/ Observación en destino

OBSERVACIÓN REALIZADA	
TÍTULO	Aprendizaje Basado en Proyectos (PBL) para la simulación de escenarios comunicativos
FUENTE	Aula de aprendizaje para docentes en el programa Erasmus +.
CONTEXTO	Centro de formación SherlockEdu GmbH. Berlín, Alemania. Movilidad realizada del 24 al 28 de noviembre de 2025.
DETALLE DE LO OBSERVADO	
Se observó la implementación de "Mindtools" (herramientas para el pensamiento), que exigen al alumno un mayor esfuerzo cognitivo mediante el uso de habilidades de pensamiento (HOTS, en inglés). El enfoque central es transformar al estudiante en un constructor activo de su propio conocimiento. Durante el curso, se analizaron técnicas de gamificación, el uso de códigos QR para integrar movimiento y tecnología, y estrategias de Instrucción Diferenciada (DI) para crear rutas de aprendizaje personalizadas. El último día de clase se procedió a elaborar proyectos basados en PBL para la simulación de escenarios comunicativos. Después se expusieron estos proyectos al resto de compañeros y la observación escogida es la de uno de estos proyectos.	
COMPETENCIAS / HABILIDADES DOCENTES INVOLUCRADAS	
1	Integración de habilidades del siglo XXI en la enseñanza de lenguas
2	Diseño de rutas de aprendizaje individualizadas y personalizadas
3	Capacidad para aplicar la Enseñanza Comunicativa de Lenguas (CLT) en entornos reales
4	Evaluación de resultados de aprendizaje en contextos innovadores
5	Competencia en comunicación lingüística
6	Competencia digital



2 | METODOLOGÍA

/ Fundamentación

IDENTIFICACIÓN DE LA METODOLOGÍA



Cofinanciado por
la Unión Europea

Aprendizaje Basado en Proyectos (PBL) para la simulación de escenarios comunicativos, utilizando NotebookLM como herramienta de pensamiento.	
DESCRIPCIÓN DE LA METODOLOGÍA	
Se propone un modelo donde el alumno utiliza NotebookLM como su principal "Mindtool" para organizar fuentes de información (textos, audios, notas) y generar una Aventura Lingüística Interactiva. La metodología permite ajustarse a las necesidades de cada estudiante mediante el feedback generado por las respuestas de NotebookLM. La actividad ha de llevarse a cabo utilizando el aula digital del centro o, de no ser posible, las tablets facilitadas por Conselleria y con su conexión wifi.	
CARACTERÍSTICAS PRINCIPALES DEL MÉTODO	
1	En primer lugar, cada alumno abre la versión gratuita de la herramienta digital utilizada. A continuación, debe buscar fuentes y formular preguntas críticas para que la herramienta le ayude a construir su propia aventura. Algunos ejemplos pueden ser reservar una cena en un restaurante de Londres, comprar un billete de tren para viajar a Leeds por la mañana, consultar el horario de una representación teatral o comprar ropa.
2	El aprendizaje es personalizado: cada alumno crea su propio cuaderno de fuentes en función de sus intereses y de su nivel lingüístico.
3	Se simulan situaciones reales mediante el uso del chat de la herramienta para practicar diálogos en contextos específicos, como aeropuertos, restaurantes u hoteles.
4	El alumnado puede elegir el tipo de producto final, como una guía de audio o fichas de conversación.
5	Finalmente, cada alumno expone su trabajo ante el resto del grupo con la ayuda de la profesora, cuando sea necesario. En este grupo, la actividad se planteó por parejas para facilitar su realización.
OBSERVACIONES	
El uso de una herramienta digital resultó mucho más fácil para los más jóvenes, pero fue interesante para estimular la competencia digital de los mayores.	



3 | APLICACIÓN EN EL AULA

/ Implementación

DESCRIPCIÓN	
—	



Cofinanciado por
la Unión Europea

	CONTEXTO EDUCATIVO: ENSEÑANZAS, NIVEL, MATERIA
	Módulo IV de ESPA II. Materia: Lengua Extranjera (Inglés).
	OBJETIVOS PLANTEADOS
	Aprender vocabulario y expresiones en contextos habituales.
	Desarrollar la competencia comunicativa en situaciones cotidianas reales
	Fomentar la autonomía mediante la creación de una guía o fichas de conversación.
	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
1	Competencia en comunicación lingüística
2	Competencia digital
3	Competencia en habilidades interpersonales
4	Trabajo en equipo
	CONTENIDOS
	Vocabulario y funciones lingüísticas para viajar y resolver problemas.
	Gestión de fuentes de información.
	Estructuras de diálogo y técnicas de comunicación en situaciones de la vida real.
	Técnicas de alfabetización digital y de uso de IA.
	ACTIVIDADES Y SECUENCIACIÓN
	Fase 1. El alumnado elige, entre las propuestas de la profesora, la situación real sobre la que desea desarrollar el proyecto.
	Fase 2. Realiza una búsqueda digital para obtener documentos, como folletos, audios breves o menús, que servirán como fuentes iniciales. Estas fuentes se suben a un cuaderno de NotebookLM y el alumnado elabora sus propias notas sobre las expresiones clave identificadas.
	Fase 3. Mediante el chat de NotebookLM, el alumnado solicita a la herramienta que adopte el papel de un personaje específico para practicar una situación relacionada con su aventura. Por ejemplo: «Actúa como guía en Trafalgar Square y responde a mis preguntas».



Fase 4. Creación de una guía de audio personalizada o de una guía escrita adaptada, como fichas de conversación, generada con ayuda de la herramienta y destinada a resumir los aspectos principales de la aventura lingüística.

EVALUACIÓN

Se aplica el esquema de 12 puntos (nombre del proyecto, objetivos, resultados esperados, riesgos y evaluación) analizado el Día 5 del curso para medir el impacto del proyecto en el aprendizaje del alumno.

- 1.Nombre del proyecto.
- 2.Objetivo/meta del proyecto.
- 3.Necesidades a cubrir.
- 4.Participantes.
- 5.Cronograma (tiempo).
- 6.Descripción del proyecto.
- 7.Materiales.
- 8.Espacio.
- 9.Resultados esperados.
- 10.Servicios externos o recursos necesarios.
- 11.Evaluación.
- 12.Riesgos En este caso, se utilizó una versión simplificada del esquema y en el punto 11, el de la evaluación, se valoró tanto el producto final como el interés demostrado en la práctica de la actividad.

EVIDENCIA DE LA IMPLEMENTACIÓN

Añade dos imágenes con buena calidad que respeten la privacidad de las personas

FECHA DE LA IMPLEMENTACIÓN

Marzo 2026

CONCLUSIONES

El uso de NotebookLM como herramienta digital permite gamificar la actividad, plantear retos factibles al alumnado y al mismo tiempo garantizar la solución de problemas gracias al acceso a todo tipo de fuentes. Esta actividad resulta divertida y enriquecedora al tiempo que ayuda a la construcción de conocimiento, facilitando que alumnos con diferentes niveles alcancen los objetivos mediante la instrucción diferenciada, la colaboración y la autonomía que permite la ayuda digital supervisada.



Cofinanciado por
la Unión Europea

M91 | Proceso RVCC: Reconocimiento, Validación y Certificación de Competencias



1 | DESCRIPCIÓN

/ Observación en destino

OBSERVACIÓN REALIZADA	
TÍTULO	Proceso RVCC (Reconocimiento, Validación y Certificación de Competencias)
FUENTE	Directora Coordinadora y profesorado del Centro Qualifica
CONTEXTO	Instituto de Educación Secundaria José Saramago (Educación para Adultos- Centro qualifica) de Mafra en Portugal.
DETALLE DE LO OBSERVADO	
El RVCC es un proceso formal del sistema educativo adulto en Portugal para que una persona adulta: - Identifique y describa sus competencias, - Demuestre lo que ha aprendido en experiencias formales e informales, - Obtenga certificaciones equivalentes a los niveles de educación básica o secundaria, sin necesidad de pasar por todo el currículo escolar tradicional. Para ello se utiliza la autobiografía como experiencia de vida y como herramienta un portafolio. Pude observar como compartiendo el documento del portafolio realizado por cada alumno el profesorado iba evaluando las competencias y poniendo notas al margen del documento después de la sesión con la coordinadora dónde se explicó todo el proceso.	
COMPETENCIAS / HABILIDADES DOCENTES INVOLUCRADAS	
1	Acompañamiento pedagógico
2	Escucha activa
3	Relacionar experiencias con competencias
4	Gestión emocional y clima de confianza
5	Diseñar situaciones de aprendizaje significativas
6	Flexibilidad metodológica e inclusiva
7	Trabajo cooperativo y criterio compartido
8	Ética profesional y responsabilidad social



Cofinanciado por
la Unión Europea



IDENTIFICACIÓN DE LA METODOLOGÍA	
la autobiografía como experiencia de vida y como herramienta un portafolio.	
DESCRIPCIÓN DE LA METODOLOGÍA	
El portafolio es un documento clave y obligatorio en el RVCC. Su función es recoger un conjunto estructurado de evidencias sobre el alumnado adulto: Experiencias de vida y trabajo. Documentación personal (certificaciones, contratos, cartas, reportes...). Relatos reflexivos sobre aprendizajes que muestran cómo las habilidades han surgido de experiencias reales. Elementos autobiográficos (relatos de vida, etapas de aprendizaje, cambios de competencias). El portafolio sirve para: Mostrar de forma concreta y significativa lo que el alumnado adulto sabe y puede hacer. Relacionar su experiencia de vida con objetivos educativos específicos. Proporcionar evidencia para que se determine si tiene adquiridas las competencias a las que hace referencia el currículum oficial.	
CARACTERÍSTICAS PRINCIPALES DEL MÉTODO	
1	La metodología reconoce que su historia personal no es un "extra" sino una parte esencial para aprender y certificar.
2	La autobiografía ayuda a entender y explicar cómo ha desarrollado habilidades clave a lo largo de la vida.
3	La experiencia de vida y profesional se convierte en evidencia válida cuando se organiza y se explica pedagógicamente dentro del portafolio.
4	El proceso no se basa únicamente en exámenes tradicionales, sino en cómo aplica su conocimiento en contextos reales.
OBSERVACIONES	
Dado que ahora en febrero empezamos nueva matrícula en el segundo cuatrimestre me parece interesante aplicar esta metodología para realizar una valoración inicial del alumnado (VIA). Como profesora del ámbito social realizaré la parte del portafolio que se refiere a este ámbito aunque mi intención también es diseñar un formato donde se contemplen la resta de ámbitos para que pueda ser utilizado de forma coordinada por los diferentes ámbitos y departamentos didácticos.	



DESCRIPCIÓN



–	
	CONTEXTO EDUCATIVO: ENSEÑANZAS, NIVEL, MATERIA
Enseñanzas: Educación de Personas Adultas Etapa: Formación Básica de Personas Adultas Nivel: Nivel I y Nivel II Ámbitos implicados: Ámbito de Comunicación Ámbito Social Ámbito Científico-Tecnológico Materia / Espacio curricular: Evaluación inicial – Prueba VIA / Trabajo competencial transversal La experiencia se desarrolla al inicio del curso o en el momento de incorporación del alumnado al centro.	
	OBJETIVOS PLANTEADOS
Reconocer y valorar las competencias básicas del alumnado adulto a partir de su experiencia vital.	
Situar pedagógicamente al alumnado en el nivel educativo más adecuado (Nivel I o Nivel II).	
Aplicar una evaluación inclusiva, competencial y no punitiva, acorde con los principios de la EPA..	
Promover la reflexión crítica sobre la propia trayectoria personal, social y laboral y favorecer la autoestima personal y académica del alumnado	
	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
1	Expresarse y comprender información oral y escrita en contextos cotidianos.
2	Analizar la realidad social y ejercer una ciudadanía activa y responsable.
3	Aplicar razonamiento matemático, científico y tecnológico a situaciones de la vida diaria.
4	Resolver problemas de forma autónoma utilizando estrategias personales y sociales.
5	Reflexionar sobre el propio aprendizaje y reconocer fortalezas y necesidades formativas.
	CONTENIDOS
Autobiografía y relato de vida.	
Experiencia laboral y social como fuente de aprendizaje.	
Derechos y deberes ciudadanos.	
Uso funcional de la lengua en contextos reales.	
Matemáticas básicas aplicadas a la vida cotidiana.	
Salud, medio ambiente y tecnología de uso habitual.	
Autoevaluación y toma de conciencia del aprendizaje.	



	ACTIVIDADES Y SECUENCIACIÓN
	Sesión 1: Presentación del portafolio y elaboración de la autobiografía social.
	Sesión 2: Trabajo sobre experiencia laboral, familiar y social.
	Sesión 3: Análisis de ciudadanía, derechos, deberes y convivencia.
	Sesión 4: Actividades de matemáticas funcionales, salud y tecnología cotidiana.
	Sesión 5: Selección y explicación de evidencias (documentos, imágenes, testimonios).
	Sesión 6: Autoevaluación final y cierre del portafolio.
	EVALUACIÓN
	La evaluación es continua, formativa y competencial, basada en: Análisis del portafolio autobiográfico. Observación del proceso de trabajo. Rúbricas de decisión Nivel I / Nivel II por ámbitos. Autoevaluación del alumnado. La finalidad de la evaluación no es calificar, sino orientar y situar pedagógicamente al alumnado para garantizar su progreso educativo.
	EVIDENCIA DE LA IMPLEMENTACIÓN
	Añade dos imágenes con buena calidad que respeten la privacidad de las personas
	FECHA DE LA IMPLEMENTACIÓN
	1ª semana de Febrero 2026. Inicio del segundo cuatrimestre con alumno que acude al centro a matricularse por primera vez en el segundo período de matrícula.
	CONCLUSIONES
	La implementación del portafolio autobiográfico como Prueba VIA ha demostrado ser una herramienta eficaz para reconocer las competencias reales del alumnado adulto, mejorar su motivación y facilitar una adscripción adecuada al nivel educativo correspondiente. La experiencia favorece una evaluación más justa, inclusiva y significativa, alineada con los principios de la Educación de Personas Adultas y el enfoque competencial del currículo oficial.

ANEXO

Rúbrica para la valoración y evaluación del portafolio EVALUACIÓN -PORTAFOLIO VIA Nivel I / Nivel II

ÁMBITO 1: COMUNICACIÓN Criterio Nivel I Nivel II Puntuación Observaciones Comprensión lectora

Comprende solo ideas básicas con apoyo; dificultad para extraer información relevante. Comprende textos funcionales, identifica ideas principales y secundarias, interpreta información en contexto.

Expresión escrita Textos muy breves o desordenados; errores frecuentes que dificultan comprensión. Textos claros y coherentes, con estructura básica; errores no impiden comprensión. Comunicación



Cofinanciado por
la Unión Europea

oral Dificultad para expresarse; requiere ayuda constante para participar. Se expresa con claridad y coherencia en situaciones cotidianas y académicas; participa activamente.

ÁMBITO 2: SOCIAL Criterio Nivel I Nivel II Puntuación Observaciones Análisis de la experiencia personal Relato descriptivo; no relaciona experiencias con conceptos sociales. Relaciona experiencias de vida con aspectos sociales, laborales y familiares; evidencia reflexión crítica. Ciudadanía y convivencia Reconoce normas básicas de comportamiento; participa poco en actividades comunitarias. Aplica derechos y deberes ciudadanos; participa en la comunidad de forma responsable. Cambios sociales Identifica cambios sociales, económicos o culturales de forma superficial. Analiza cambios sociales, económicos o culturales y reflexiona sobre su impacto personal y colectivo.

ÁMBITO 3: CIENTÍFICO-TECNOLÓGICO Criterio Nivel I Nivel II Puntuación Observaciones Matemáticas funcionales Usa números y medidas con dificultad; errores frecuentes en cálculos prácticos. Aplica cálculos y medidas en situaciones de la vida diaria de forma autónoma y correcta. Salud y medio ambiente Conoce hábitos básicos de salud y medio ambiente; aplicación limitada. Aplica hábitos saludables y cuidado del entorno; comprende consecuencias de sus acciones. Tecnología Manejo muy limitado de tecnología; requiere ayuda para utilizar herramientas básicas. Usa tecnología cotidiana de forma autónoma (móvil, correo electrónico, cajero, electrodomésticos).

ÁMBITO 4: COMPETENCIAS TRANSVERSALES Criterio Nivel I Nivel II Puntuación Observaciones Autonomía Necesita soporte constante para desarrollar tareas y actividades. Trabaja con autonomía suficiente, tomando decisiones y organizando su trabajo. Resolución de problemas Dificultad para identificar soluciones; requiere ayuda externa. Analiza situaciones, identifica problemas y propone soluciones adecuadas de forma autónoma. Reflexión y autoevaluación Reconoce dificultades pero no identifica fortalezas ni llanuras de mejora. Reflexiona sobre su aprendizaje, identifica fortalezas y áreas a mejorar; propone estrategias de progreso. Decisión final VIA: Nivel recomendado: ☐ Nivel I ☐ Nivel II Observaciones del equipo docente:



M101 | Job Shadowing Lycée Jean Mermoz, Jules Ferry y Georges Freche de Montpellier



1 | DESCRIPCIÓN

/ Observación en destino

OBSERVACIÓN REALIZADA	
TÍTULO	Job Shadowing Lycée Jean Mermoz, Jules Ferry y Georges Freche de Montpellier
FUENTE	TALLER DE CONTABILIDAD Y HABILIDADES DE OFICINA
CONTEXTO	GRETA CFA-LYCÉE MERMOZ MONTPELLIER
DETALLE DE LO OBSERVADO	
1) LYCÉE JEAN MERMOZ CON EL FORMADOR JEAN PASCAL ESCHIANO Asistencia a una clase presencial y a la vez online con el formador donde hemos observado que los alumnos firman su asistencia de manera digital a través de su teléfono móvil. Cada alumno sigue un programa de trabajo individualizado que se adapta a su ritmo y nivel. Cada actividad realizada pasa directamente al ordenador del formador para ser evaluada. El profesor está presente en el aula para ayudar a los alumnos que acuden de manera presencial y también vía "teams" a los que están conectados digitalmente, en casa, en la prisión y en el aula de Béziers. Quedamos sorprendidos gratamente por el grado de organización de los archivos y la claridad en la práctica tanto para los alumnos como para el profesor. El soporte informático usado, cuidaba la identidad digital del alumno y del profesor en todo momento. En cuanto al alumnado asistente que conocimos en esta formación era de un perfil de estudios medio-bajo que necesitaba formarse en capacidades digitales y profesionales en contabilidad y oficina para incorporarse en un futuro próximo al mundo laboral con la acreditación oficial. Nos sorprendió que este tipo de acreditación profesional podía ser de un periodo de un mes hasta un año, dependiendo de la capacidad del alumno. 2) LYCÉE JULES FERRY CON LOS FORMADORES NASSIM TABTI Y MOUNYA COINDET Asistencia a clases presenciales donde el alumnado joven sin certificación en secundaria aprendía a la vez matemáticas financieras, atención al cliente y habilidades comerciales. Dicho alumnado realiza una formación profesional dual, asiste a clase en el centro correspondiente y realiza prácticas remuneradas en comercios de la región de Occitania. Al finalizar sus estudios obtienen el graduado en secundaria y una titulación ciclo formativo, en este caso, de grado medio. Nos pareció muy interesante y eficiente la clase conjunto del profesor de ventas Nassim Tabti y la profesora de matemáticas Mounya Coindet, llevada a cabo en el aula-tienda comercial. 3) LYCÉE GEORGES FRECHE CON LOS FORMADORES CAROLINA SUDRE En este centro se ofrece el diploma de formación profesional superior en Administración de hoteles y restaurantes. Muy interesante, con una organización fabulosa, con formación dual y posibilidad de conseguir el ciclo superior de formación profesional y acceso a carreras universitarias. La tipología del alumnado y las instalaciones de nuestro centro no permiten la aplicación de este programa educativo, como ocurrió	



Cofinanciado por
la Unión Europea

con las formaciones de reconversión profesional de carpintería y el certificado profesional de estética del Lycée Jules Ferry.

	COMPETENCIAS / HABILIDADES DOCENTES INVOLUCRADAS
1	Competencia digital c1
2	Preparación en atención a la diversidad
3	Conocimiento del programa de contabilidad y oficina
4	Comunicar y representar conceptos, procedimientos y resultados
5	Matemáticos utilizando el lenguaje oral, escrito, gráfico y
6	Multimodal



2 | METODOLOGÍA

/ Fundamentación

	IDENTIFICACIÓN DE LA METODOLOGÍA
	Metodología visual, práctica y directa
	DESCRIPCIÓN DE LA METODOLOGÍA
	Uso de la plataforma "teams" y práctica de habilidades en contabilidad online al ritmo individualizado y adaptación a la diversidad. Clases técnico-prácticas adaptadas al mundo real con recursos actuales como, ordenadores, programas Excel, etiquetador de códigos de barra, caja registradora con su correspondiente programa informática de contabilidad. Actividades utilizando productos de la aula-tienda para aplicar el cálculo de porcentajes en rebajas y IVA.
	CARACTERÍSTICAS PRINCIPALES DEL MÉTODO
1	Uso cero de papel, incluido libros o dosieres
2	Dosificación de tareas
3	Corrección automática de las actividades
4	Ayuda del profesor in situ y online
5	Respeto a la diversidad
	OBSERVACIONES



Cofinanciado por
la Unión Europea

Lycée Jean Mermoz: Baja asistencia personal debido a la posibilidad de trabajar online en el aula y atención personalizada por alumno en las clases de contabilidad y habilidades de oficina. Lycée Jules-Ferry: Entusiasmo y alta asistencia en las clases del alumnado de matemáticas y comercio al detalle.



3 | APLICACIÓN EN EL AULA

/ Implementación

	DESCRIPCIÓN
	–
	CONTEXTO EDUCATIVO: ENSEÑANZAS, NIVEL, MATERIA
	Formación de personas jóvenes y adultas en todos los niveles y ámbitos de enseñanza.
	OBJETIVOS PLANTEADOS
	Reducción del uso del papel
	Formación en competencias digitales medio-alto de profesorado
	Implementación en la comunidad educativa en general.
	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
1	Interpretar situaciones cotidianas aplicando el razonamiento numérico.
2	Realizar operaciones básicas de interacción con dispositivos digitales con autonomía.
3	Compartir datos y contenidos digitales a través de plataformas virtuales de comunicación.
4	Respetar las normas básicas de etiqueta y de identificación digital
	CONTENIDOS
	Educación financiera: aplicación del cálculo y gestión responsable
	Resolución de problemas relacionados con la economía
	Internet: redes comunicación, información y servicios
	Principales aplicaciones y herramientas digitales en el entorno profesional
	ACTIVIDADES Y SECUENCIACIÓN



Cofinanciado por
la Unión Europea

Actividades previas para el conocimiento y la correcta utilización de la identidad digital personal que crea la Conselleria para cada estudiante.	
Uso de la plataforma aules para realizar actividades relacionada con la economía.	
Creación y uso de una aula-tienda donde poner en práctica los conocimientos de economía y comercio.	
	EVALUACIÓN
La evaluación es totalmente positiva de todas las actividades realizadas en el job-shadowing aportándonos conocimiento de otras realidades educativas y sociales aplicadas en países vecinos con valores europeístas.	
	EVIDENCIA DE LA IMPLEMENTACIÓN
Actividad de implementación en nuestro centro: - Cálculo del precio de elaboración de venta y con IVA. - Práctica de la receta como un texto instructivo - Interculturalidad de receta occitana en una clase de inclusión y diversidad. Clase en el Lyceé Jules Ferry con el professor de actividades Comerciales, en el aula-tienda del centro, estudiando el soporte informático de la caja registradora.	
	FECHA DE LA IMPLEMENTACIÓN
—	
	CONCLUSIONES
Nuestra experiencia job-shadowing ha sido muy gratificante por cuestiones, pedagógicas, metodológicas y sociales. Sin duda podremos implementar en nuestro centro prácticas metodológicas aprendidas en los centros de Montpellier. La organización de GRETA-CFA Montpellier ha sido excelente, enmarcada en su totalidad en la filosofía job-shadowing, no solo en la observación de la práctica docente sino también en la organización, coordinación y atención de los equipos educativos. Este tipo de formaciones tan fructíferas que posibilitan el programa Erasmus+ y el consorcio de adultos de la Conselleria, abre muchas oportunidades a la innovación educativa y formativa y a los valores democráticos europeos.	



M104 | ¿Qué personaje histórico soy?



1 | DESCRIPCIÓN

/ Observación en destino

OBSERVACIÓN REALIZADA	
TÍTULO	¿Qué personaje histórico soy?
FUENTE	Aula del profesor
CONTEXTO	Centro Público FPA Jaume I, Gandia, España
DETALLE DE LO OBSERVADO	
Explicación detallada de la observación realizada que se va a utilizar para desarrollar la ficha de aplicación didáctica Para trabajar la destreza oral de los alumnos sobre vocabulario de profesiones se realiza el siguiente juego: se elige un alumno/a al azar, la profesora escribe en un papel una profesión, engancha el papel en la frente del alumno/a, y este se pone de pie ante sus compañeros que deben explicarle que hace la persona que ejerce esa profesión sin decir el nombre de la profesión. En nuestro caso, hemos adaptado el juego para ponerlo en práctica en una de las materias que impartimos en la Educación Secundaria para Personas Adultas (ESPA), concretamente, el ámbito social del módulo II de ESPA I. En lugar de profesiones, hemos utilizado personajes históricos significativos que han aparecido en los contenidos trabajados en clase. Después hemos utilizado edificios representativos de los estilos artísticos trabajados en el aula. Añadimos una modificación consistente en que los alumnos disponen de un portátil para buscar información sobre el personaje que ayude a reconocerlo.	
COMPETENCIAS / HABILIDADES DOCENTES INVOLUCRADAS	
1	Competencia en comunicación lingüística
2	Competencia ciudadana
3	Competencia personal, social y de aprender a aprender
4	Competencia en conciencia y expresión cultural
5	Competencia digital



2 | METODOLOGÍA

/ Fundamentación

IDENTIFICACIÓN DE LA METODOLOGÍA



Cofinanciado por
la Unión Europea

Metodología activa	
	DESCRIPCIÓN DE LA METODOLOGÍA
La metodología activa con ordenadores se caracteriza por transformar el aula en un entorno donde el alumno es el protagonista de su propio aprendizaje, utilizando la tecnología no solo para consumir información, sino para construir conocimiento, colaborar y resolver problemas reales. Esta combinación pedagógica pone al estudiante en el centro, convirtiendo al docente en un guía o facilitador en lugar de un mero transmisor de conocimientos.	
CARACTERÍSTICAS PRINCIPALES DEL MÉTODO	
1	Aprendizaje Significativo y Constructivista
2	Interactividad y Motivación
3	Trabajo Colaborativo y Socialización
4	Rol Activo del Alumno
	OBSERVACIONES
Al principio acompaño los alumnos en la búsqueda de información, ya que los veo un poco bloqueados. Pero a medida que avanza la actividad se van desenvolviendo de forma más autónoma.	



3 | APLICACIÓN EN EL AULA

/ Implementación

	DESCRIPCIÓN
—	
	CONTEXTO EDUCATIVO: ENSEÑANZAS, NIVEL, MATERIA
Centro Público FPA Jaume I. Educación Secundaria para Personas Adultas. Módulo II. Ámbito social.	
	OBJETIVOS PLANTEADOS
Seleccionar la información más relevante contenida en diferentes fuentes documentales y utilizarla para explicar determinados hechos históricos, geográficos, sociales y culturales.	
Formular y comunicar sus propias conclusiones sobre hechos históricos, geográficos, sociales y culturales	
Utilizar las TIC para buscar información	



Cofinanciado por
la Unión Europea

	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
1	Describir y contextualizar en el tiempo y el espacio los acontecimientos y los procesos más relevantes de la historia propia y universal
2	Buscar, identificar y seleccionar información referente a hechos históricos, geográficos, sociales y culturales a partir de diferentes fuentes documentales, realizando un tratamiento correcto en cuanto a investigación, clasificación, organización, crítica y respeto
	CONTENIDOS
	Caída del Imperio Romano de Occidente, el Imperio Bizantino, el Califato musulmán...
	Estilos artísticos: el arte bizantino, el arte andalusí, el Románico, el Gótico
	Personajes históricos relevantes en cada una de las épocas históricas estudiadas
	ACTIVIDADES Y SECUENCIACIÓN
	En la sesión previa se han repasado los personajes históricos más relevantes de los períodos históricos estudiados. También se recuerdan los edificios más representativos de cada estilo artístico estudiado
	En la sesión posterior se lleva a cabo el juego planteado, en el cual los alumnos deben buscar información sobre el personaje o edificio histórico elegido
	EVALUACIÓN
	La evaluación se ha llevado a cabo a través de la observación directa en el aula de la participación e implicación del alumnado.
	EVIDENCIA DE LA IMPLEMENTACIÓN
	—
	FECHA DE LA IMPLEMENTACIÓN
	26 de marzo de 2026
	CONCLUSIONES
	La reacción de los alumnos a la actividad ha sido positiva y estimulante. Hemos observado una mayor motivación y entusiasmo, en comparación con métodos tradicional como la escucha pasiva. También ha fomentado la colaboración ya que los alumnos más aventajados en el uso de las TIC han ayudado a aquellos que no las dominan. En definitiva, los alumnos afirman que han disfrutado más de la clase.

