

FUENTE: Métodos didácticos y visuales para instructores

KA220-ADU - Asociaciones de cooperación en la educación de adultos



SOURCE

WP5 R5.5 Síntesis política



**Co-funded by
the European Union**

El apoyo de la Comisión Europea a la elaboración de esta publicación no constituye una aprobación de su contenido, que refleja únicamente las opiniones de los autores, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

Identificación del documento:

Acrónimo del proyecto	FUENTE
Nombre completo del proyecto	FUENTE: Métodos didácticos y visuales para profesores en línea
Convenio de subvención n	2022-1-RS01-KA220-ADU 000088577
Programa Erasmus	KA220-ADU - Asociaciones de cooperación en la educación de adultos
Versión del documento	0.1 (02.02.2024)
Versiones anteriores	
Nivel de difusión	Público
Paquete de trabajo	WP 5: Difusión y Explotación
Tarea(s)	R5.5 Informe político
Socio responsable	CANDIDE Internacional
Autor	Efthalia TONTI
Revisor	Dimitris Moschos

Índice

Resumen	5
Plan Estratégico para la Aplicación del Informe Político	6
Introducción	7
El objetivo de SOURCE	7
SOURCE Objetivos del proyecto	7
Resultados del proyecto	8
El desglose del resumen de políticas del proyecto SOURCE	10
Enfoque del proyecto	10
Dimensión tecnológica	10
Contenido Dimensión	10
Dimensión pedagógica	11
Progresos y logros actuales	11
Retos y lecciones aprendidas	11
Recomendaciones políticas	12
Inversión en desarrollo profesional continuo	12
Apoyo a la infraestructura tecnológica	12
Iniciativas de colaboración.....	12
Investigación	13
Conclusiones	13
Conclusión	14

Índice de tablas

Cuadro 1. Resultados del proyecto SOURCE Resultados del proyecto SOURCE ¡Error! Bookmark not defined.	
Cuadro 2 Lista de resultados de los proyectos de los paquetes de trabajo 1 y 2	9
Cuadro 3 Lista de resultados del paquete de trabajo 3	9
Tabla 4. Lista de resultados de los proyectos de los paquetes de trabajo 4 y 5	9
Tabla 5. Competencias digitales relevantes para los instructores en línea.....	12

Informe político:

Mejorar las competencias digitales de los educadores de adultos

Resumen

El documento presentado es un informe político para el proyecto SOURCE centrado en la mejora de las competencias digitales de los educadores de adultos. Al principio se presenta un plan estratégico para la aplicación del documento. El plan estratégico hace hincapié en iniciativas clave como la difusión del informe, la participación de las partes interesadas, la defensa de las competencias digitales y el apoyo a la aplicación.

El proyecto SOURCE pretende ayudar a los profesores de educación de adultos a adquirir competencias para impartir cursos en línea. El plan estratégico incorpora objetivos específicos alineados con el Plan de Acción de Educación Digital de la Unión Europea y hace hincapié en la importancia de la colaboración y el intercambio de conocimientos entre las partes interesadas pertinentes.

El documento ofrece una visión general de los avances, objetivos y logros actuales del proyecto SOURCE. Destaca las tres dimensiones cruciales para el éxito de la educación en línea: la tecnológica, la de contenidos y la pedagógica. La dimensión tecnológica implica dotar a los educadores de conocimientos técnicos, mientras que la dimensión de contenidos se centra en optimizar los materiales de formación. La dimensión pedagógica hace hincapié en las prácticas docentes innovadoras.

Los resultados del proyecto se organizan en cinco paquetes de trabajo, cada uno de los cuales contribuye a alcanzar los objetivos del proyecto. Las dificultades encontradas durante la ejecución, como los problemas de calendario, ponen de manifiesto la importancia de una comunicación interna eficaz. Las recomendaciones políticas incluyen la inversión en el desarrollo profesional continuo, el apoyo a la infraestructura tecnológica, la promoción de iniciativas de colaboración y el fomento de la investigación continua.

El documento concluye concentrándose en el enfoque proactivo del proyecto SOURCE para abordar las necesidades cambiantes de la educación digital. Destaca la importancia de capacitar a los educadores para prosperar en entornos de aprendizaje en línea y subraya los esfuerzos en curso para contribuir al establecimiento de un ecosistema de aprendizaje en línea eficaz. La colaboración continua y las inversiones estratégicas son importantes para el éxito sostenido de las iniciativas de educación digital.

Plan Estratégico para la Aplicación del Informe Político

Sobre la mejora de las competencias digitales de los educadores de adultos

El plan estratégico esboza los pasos y acciones necesarios para la aplicación efectiva del documento de orientación. Está diseñado para garantizar la difusión de información clave, recabar el apoyo de las partes interesadas y facilitar la integración de las competencias digitales de los educadores de adultos en las prácticas educativas. El objetivo principal de este plan estratégico es concienciar sobre la importancia de las competencias digitales de los educadores de adultos y abogar por la aplicación satisfactoria de las iniciativas del proyecto SOURCE. El plan estratégico se centra en maximizar la repercusión del informe político, reafirmar la colaboración entre las partes interesadas y promover la adopción de las mejores prácticas en educación digital en relación con los educadores de adultos.

Iniciativas estratégicas

1. Difusión del informe

El informe político se difundirá entre las principales partes interesadas, incluidos educadores e instituciones educativas. Para ello se utilizarán diversos canales, como el sitio web del proyecto SOURCE, las cuentas de SOURCE en las redes sociales y boletines informativos para llegar a un público amplio.

2. Participación de las partes interesadas

Se organizarán talleres (en línea o presenciales) para identificar a las partes interesadas que desempeñan un papel crucial en la configuración de las políticas y prácticas educativas y presentar las conclusiones del informe político para recabar la opinión de educadores y expertos.

El objetivo básico de este procedimiento será establecer una plataforma de colaboración para los debates en curso y el intercambio de conocimientos entre las partes interesadas.

3. Defensa de las competencias digitales

Se fomentará la colaboración con asociaciones e instituciones educativas para defender colectivamente la importancia de las competencias digitales en la educación.

4. Apoyo a la aplicación

Se proporcionarán orientaciones y recursos a las instituciones educativas interesadas en aplicar las recomendaciones esbozadas en el informe político. Este plan se revisará y actualizará periódicamente para adaptarlo a los nuevos retos en el ámbito de la educación digital y al calendario del proyecto SOURCE.

En resumen, el plan estratégico se ha diseñado para orientar la aplicación del documento de orientación, garantizando un enfoque sistemático y eficaz para mejorar las competencias digitales de los educadores de adultos con el fin de que participen en experiencias de aprendizaje en línea. Siguiendo este plan, el proyecto SOURCE pretende contribuir significativamente al avance de las prácticas de educación digital a mayor escala.

Introducción

La revolución digital ha transformado el panorama de la educación, dando paso a una era de experiencias de aprendizaje en línea. Los socios del consorcio SOURCE, que participan activamente en la impartición de experiencias de formación estructuradas y semiformales, reconocieron el importante papel de los educadores en la configuración de experiencias de aprendizaje en línea atractivas. Los socios coincidieron en que los educadores carecen a menudo de las competencias digitales esenciales necesarias para ir más allá de los métodos convencionales de impartición en línea, lo que bloquea la creación de entornos virtuales de aprendizaje dinámicos y participativos.

Este informe pretende articular los principios en los que se basa el proyecto SOURCE y destacar su importancia a la hora de abordar la falta de competencias digitales entre los educadores. A medida que el mundo digital evoluciona en el panorama educativo, la capacitación de los educadores resulta esencial para garantizar el éxito de las experiencias de aprendizaje en línea. Este resumen ofrece una visión general del contexto actual, los objetivos del proyecto SOURCE y su progreso hasta esta fase de desarrollo.

El objetivo de SOURCE

El objetivo del proyecto SOURCE es ayudar a los profesores de educación de adultos a adquirir y validar sus conocimientos y competencias para impartir cursos en línea en tres dimensiones: tecnológica, de contenidos y pedagógica.

El proyecto SOURCE está desarrollando un curso de formación en línea que responde a las necesidades específicas de instructores y expertos en educación. A través del formato MOOC, el proyecto pretende ofrecer una experiencia de aprendizaje en línea accesible y de alta calidad, fomentando la adquisición de competencias y conocimientos relevantes en la materia.

El proyecto se centra en el uso de Open edX, una tecnología innovadora en el ámbito de la educación en línea. Open edX es una plataforma de código abierto que ofrece una serie de funciones interactivas, herramientas de colaboración y análisis del aprendizaje. Esta tecnología garantiza que los participantes puedan beneficiarse de un entorno de aprendizaje atractivo, promoviendo la participación activa y la adquisición de conocimientos.

SOURCE Objetivos del proyecto

Alineado con el Plan de Acción de Educación Digital de la Unión Europea (2021-2027) y su objetivo de remodelar la educación y la formación para la era digital, este proyecto se dedica a apoyar los planes de transformación digital dirigidos específicamente a expertos en Educación de Adultos.

El proyecto pretende alcanzar los siguientes objetivos

1. Proponer un perfil de instructor en línea basado en los instrumentos y marcos políticos de la UE, garantizando la adecuación a las directrices y normas establecidas.
2. Implicar activamente a los beneficiarios y las partes interesadas en todas las actividades del proyecto, fomentando la colaboración e incorporando sus valiosas ideas y

7



FUENTE: Métodos didácticos y visuales para profesores en línea

2022-1-RS01-KA220-ADU 000088577
perspectivas.



3. Aplicar un enfoque sistemático al proceso de diseño didáctico, garantizando un marco estructurado y eficaz para diseñar e impartir experiencias de aprendizaje en línea.
4. Crear y desarrollar Recursos Educativos Abiertos (REA) que den prioridad a experiencias de aprendizaje en línea atractivas y participativas, fomentando la interactividad y la participación activa.
5. Mejorar las competencias en tecnología digital y los métodos pedagógicos de los expertos en educación de adultos mediante iniciativas específicas de mejora y reciclaje.
6. Capacitar a los educadores para que se conviertan en "científicos del diseño" capaces de impulsar de forma independiente su propio aprendizaje y liderar la transformación digital, abarcando aptitudes, actitudes y conocimientos.
7. Proporcionar recomendaciones políticas para las tecnologías educativas, ofreciendo orientación sobre su integración y uso para apoyar las iniciativas de educación digital tanto a nivel nacional como de la UE.

A través de estos objetivos, el proyecto pretende contribuir al avance de la educación digital en el sector de la educación de adultos, alineándose con las políticas de la UE y fomentando el desarrollo de educadores capaces y digitalmente adeptos.

Resultados del proyecto

Uno de los principales resultados del proyecto es el desarrollo de su identidad visual. Esto incluye el diseño y desarrollo de la página web de SOURCE, logotipos, folletos, boletines y cuentas en las redes sociales, todo ello traducido a las respectivas lenguas de los socios. Estos elementos visuales se utilizarán durante toda la duración del proyecto para comunicar eficazmente la información sobre el mismo.

Se celebrarán seis jornadas informativas nacionales centradas en la presentación de todas las herramientas y recursos desarrollados por el proyecto. Estas jornadas servirán de plataforma para mostrar los resultados del proyecto y también como actividad de promoción para atraer participantes al MOOC SOURCE.

El proyecto SOURCE elabora también dos breves informes políticos que se centran en el uso de instrumentos de la UE como DigCompEdu, e-CF y ESCO. Estos resúmenes demostrarán cómo pueden utilizarse estos instrumentos para detectar carencias de competencias y recomendar ampliaciones o actualizaciones del perfil de los instructores en línea.

Además, se crea un repositorio digital para recopilar y presentar las tendencias relacionadas con las tecnologías educativas y los métodos innovadores de enseñanza o aprendizaje. Este repositorio, denominado en este proyecto "Innovation Watch", proporciona un recurso fácilmente comprensible y digerible para acceder a la información en este campo.

En conjunto, estos resultados contribuyen a la difusión efectiva de los resultados del proyecto, sensibilizando, fomentando la colaboración y facilitando la adopción de buenas prácticas en el ámbito de la educación en línea.



FUENTE: Métodos didácticos y visuales para profesores en línea



2022-1-RS01-KA220-ADU 000088577

Los resultados del proyecto SOURCE se organizan en cinco paquetes de trabajo (WP), cada uno centrado en tareas y objetivos específicos.



La lista de resultados del proyecto por paquete de trabajo y con sus actividades es la siguiente:

WP1: Gestión y coordinación del proyecto		WP2: Instructores en línea - mejores prácticas, habilidades y competencias	
A1.1: Gestión de las actividades del plan de trabajo		A1: El marco de investigación SOURCE	
A1.2: Coordinación y comunicación		A2: Investigación sobre buenas prácticas y perfiles	
A1.3: Garantía de calidad		A3: Diseño y desarrollo de una decisión herramienta de apoyo	
R1.1: Manual de gestión de proyectos		R2.1: Mandato - manual	
R1.2: Informes de control de calidad		R2.2: Informe de investigación documental	
R1.3: Informe provisional y final		R2.3: Informe de campo de la investigación cualitativa	
		R2.4: Recomendaciones - lista de competencias y competencias	
		R2.5: Herramienta de ayuda a la toma de decisiones SOURCE	

Tabla 1. Lista de resultados de los paquetes de trabajo 1 y 2.

WP3: Diseño y desarrollo del material de formación	
A1: Desarrollo curricular	
A2: Elaboración de material de formación	
A3: Metodología de evaluación	
R3.1: SOURCE Metodología de diseño de MOOC	
R3.2: Módulos de formación SOURCE	
R3.3: Metodología de evaluación	

Tabla 2. Lista de resultados del paquete de trabajo 3.

WP4: Pilotaje del MOOC SOURCE		WP5: Difusión y explotación	
A1: Desarrollo de MOOC		A1: Diseño de la difusión y explotación estrategia	
A2: Pruebas beta y promoción		A2: Realización de actividades de difusión	
A3: MOOC piloto		A3: Jornadas nacionales de información	
R4.1: El MOOC SOURCE		A4: Observatorio de la innovación	
R4.2: Informe de entrega de MOOC		R5.1: Plan de difusión y explotación	
		R5.2: Identidad visual	
		R5.3: Jornadas informativas	
		R5.4: Observatorio de la innovación	
		R5.5: Informes políticos	

Tabla 3. Lista de resultados de los proyectos de los paquetes de trabajo 4 y 5.

Estos paquetes de trabajo presentan diversas actividades, investigaciones, desarrollos e informes que contribuyen a alcanzar los objetivos del proyecto y a garantizar la gestión, el desarrollo y la



FUENTE: Métodos didácticos y visuales para profesores en línea



2022-1-RS01-KA220-ADU 000088577
difusión eficaces del proyecto SOURCE y sus resultados.



El desglose del informe político del proyecto SOURCE

La educación digital está evolucionando rápidamente, y el aprendizaje a distancia se está convirtiendo en la norma imperante. Una encuesta realizada por el "Times Higher Education" en 2018 reveló un consenso entre los líderes de las principales universidades de todo el mundo de que, para 2030, un número significativo de instituciones de prestigio ofrecerían sus cursos completos en línea.¹ En este contexto, el proyecto SOURCE (01/11/2022-31/10/2024, ERASMUS KA2) ha surgido como una iniciativa estratégica para dotar a los educadores de las habilidades necesarias para una enseñanza en línea eficaz.

Enfoque del proyecto

El objetivo principal del proyecto SOURCE es mejorar las competencias digitales de los educadores, capacitándoles para diseñar e impartir experiencias de aprendizaje en línea cautivadoras. El proyecto reconoce tres dimensiones críticas que influyen en el éxito de la educación en línea: la **tecnológica**, **la de contenidos** y **la pedagógica**. Estas dimensiones informan colectivamente los objetivos del proyecto y guían sus actividades hacia la consecución de resultados tangibles.

Dimensión tecnológica

El proyecto SOURCE pretende dotar a los educadores de los conocimientos técnicos necesarios para manejar con eficacia las herramientas digitales.

Entre los logros más recientes figura el lanzamiento con éxito de la página web SOURCE, que sirve de eje centralizador de la información y los recursos del proyecto. Además, los esfuerzos por mejorar la visibilidad en línea mediante folletos, boletines y publicaciones en Facebook han hecho evolucionar los esfuerzos de divulgación del proyecto.

En este momento, el proyecto SOURCE se encuentra en la fase del Paquete de Trabajo 3, que incluye el desarrollo del plan de estudios para el SOURCE MOOC que se incluye en el Paquete de Trabajo 4. Los socios, todos ellos expertos en formación semiformal (en línea y presencial) recopilarán el material adecuado, tras llevar a cabo con éxito una investigación documental, con el fin de desarrollar un capítulo eficaz que se publicará como parte del SOURCE MOOC.

A continuación se llevará a cabo un periodo piloto dirigido a educadores de adultos y alumnos de instituciones públicas y privadas y, tras recibir sus comentarios, el material se adaptará según sea necesario. De este modo, se evitará cualquier problema que pueda surgir en relación con el material inadecuado.

Dimensión del contenido

La calidad y la presentación de los materiales de formación en línea influyen significativamente en la participación del alumno. SOURCE se centra en optimizar la estructura de los contenidos, la estética y el atractivo visual para garantizar que los materiales de formación en línea no solo sean informativos, sino también visualmente atractivos.



FUENTE: Métodos didácticos y visuales para profesores en línea



2022-1-RS01-KA220-ADU 000088577

¹ Times Higher Education (2018), 'Encuesta sobre la experiencia de los estudiantes 2018: The rising stars of higher education' https://www.timeshighereducation.com/sites/default/files/breaking_news_files/student_experience_survey_2018_full_results.pdf, <https://www.timeshighereducation.com/news/student-experience-survey-2018-rising-stars-higher-education>



En particular, los socios del consorcio están desarrollando actualmente una herramienta digital de apoyo a la toma de decisiones en línea y una herramienta de vigilancia de la innovación para aumentar la riqueza de los contenidos en línea.

La herramienta digital en línea de apoyo a la toma de decisiones es una herramienta repositorio que obtiene las mejores prácticas de cada país socio reunidas en relación con las categorías de:

- Conocimientos de software
- Técnicas de enseñanza y aprendizaje en línea
- Habilidades de presentación
- Lenguas extranjeras y competencias interpersonales
- Marketing, gestión del tiempo y liderazgo
- Capacidades innovadoras e individuales, herramientas de IA
- Aprendizaje basado en proyectos, Evaluación, Necesidades especiales

La Herramienta de Innovación consiste también en una herramienta de repositorio que presenta las mejores prácticas relativas a las tendencias/herramientas tecnológicas que pueden ayudar mejor a todos los alumnos adultos y educadores en lo que respecta a una formación en línea más eficaz.

Dimensión pedagógica

Las metodologías pedagógicas eficaces son importantes para crear un entorno de aprendizaje en línea interactivo e integrador. SOURCE hace hincapié en los enfoques pedagógicos que promueven la apertura, la interacción y la inclusión. Como parte de este esfuerzo, el consorcio está desarrollando activamente contenidos para el SOURCE Massive Open Online Course (MOOC), que proporcionará a los educadores conocimientos prácticos sobre prácticas docentes innovadoras.

Progresos y logros actuales

En la fase actual del proyecto, el consorcio SOURCE ha dado pasos importantes en el avance de sus objetivos y la consecución de hitos clave. El desarrollo y la puesta en marcha de la página web de SOURCE han mejorado la visibilidad del proyecto y su accesibilidad para las distintas partes interesadas.

Además, los esfuerzos de difusión a través de folletos, boletines y plataformas de medios sociales de SOURCE han ampliado el alcance y la participación del proyecto. El desarrollo continuo de herramientas digitales y el próximo SOURCE MOOC ponen de manifiesto el compromiso del consorcio con la obtención de resultados impactantes.

Se están desarrollando módulos y recursos de formación para mejorar las competencias digitales de los educadores, tanto en lo que se refiere a la competencia tecnológica como a las estrategias pedagógicas para la enseñanza en línea.

Retos y lecciones aprendidas

Los retos encontrados en la ejecución del proyecto SOURCE han aportado valiosas ideas. El obstáculo más importante al que se enfrentaron los socios del consorcio fue el relativo a los plazos. Cumplir los plazos y respetar el calendario de los demás socios es un reto que se superó afrontando la cuestión en profundidad por escrito en la plataforma (Adminpro) y mediante reuniones periódicas en línea.

Este reto puso de relieve la importancia de la comunicación interna para hacer frente a la evolución de las necesidades del consorcio.

Recomendaciones políticas

Teniendo en cuenta la fase en la que se encuentra el proyecto SOURCE en este momento y los retos a los que se ha enfrentado el consorcio hasta ahora, las recomendaciones políticas que siguen ofrecen posibles vías para mejorar y llevar el proyecto SOURCE al siguiente nivel.

Nivel de competencia digital	Descripción
Competencias digitales básicas	Relacionado con la alfabetización informática básica que se refiere a operaciones sencillas de hardware, software y en línea.
Competencias digitales especializadas	Permitir a los instructores en línea evaluar críticamente la tecnología o crear contenidos, software o son habilidades específicas listas para el trabajo.
Conocimientos avanzados	Relacionado con especialistas en profesiones TIC y emprendimiento digital.

Tabla 4. Competencias digitales relevantes para los instructores en línea

Inversión en desarrollo profesional continuo

Las instituciones y los responsables políticos deben dar prioridad a los programas de desarrollo profesional continuo para educadores, centrándose específicamente en las competencias digitales y las pedagogías en línea.

Con la amplia difusión de este informe político dirigido específicamente a las instituciones educativas y a las partes interesadas pertinentes, más personas conocerán el proyecto SOURCE y se animarán a adoptar y adaptar este informe político a sus instituciones.

Apoyo a la infraestructura tecnológica

Deben asignarse recursos y ayudas suficientes a la modernización de las infraestructuras tecnológicas de los centros educativos para garantizar una transición fluida al aprendizaje en línea.

El aspecto tecnológico es el principal del proyecto SOURCE. La competencia de los educadores de adultos en las herramientas digitales es la dirección principal del MOOC SOURCE y para apoyar este esfuerzo el pilotaje se basará en recibir la retroalimentación honesta de los educadores de adultos y los estudiantes con el fin de garantizar un programa de aprendizaje en línea eficaz.

Iniciativas de colaboración

Fomentar iniciativas de colaboración entre las instituciones educativas y los socios del consorcio para compartir las mejores prácticas y abordar colectivamente los retos de la educación digital.

El proyecto SOURCE y sus socios del consorcio llevaron a cabo una importante labor de investigación para identificar y presentar las mejores prácticas en muchas categorías relevantes para la educación



FUENTE: Métodos didácticos y visuales para profesores en línea



2022-1-RS01-KA220-ADU 000088577
en línea de adultos. Estas mejores prácticas se publican en el sitio web del proyecto SOURCE en forma de herramientas para garantizar una mejor absorción de la información.



Investigación

Los socios del consorcio se encuentran en la fase de desarrollo del plan de estudios del MOOC SOURCE junto con dos herramientas digitales que también estarán disponibles en el sitio web de SOURCE y servirán de "fuente" para encontrar herramientas valiosas en relación con diversos temas.

El consorcio llevó a cabo investigaciones para identificar las mejores prácticas en materia de competencias informáticas, técnicas de enseñanza y aprendizaje en línea, técnicas de presentación, lenguas extranjeras y competencias interpersonales, marketing, gestión del tiempo y liderazgo, competencias innovadoras e individuales, herramientas de IA y, por último, aprendizaje basado en proyectos, evaluación y necesidades especiales.

A cada socio se le asignó una de las siete categorías anteriores para proporcionar una cantidad de ejemplos de buenas prácticas reconocidos, verificados y validados. Los ejemplos de buenas prácticas se recopilaron y analizaron para crear una herramienta de repositorio, denominada "[herramienta de apoyo a la toma de decisiones](#)", para que todos los alumnos/educadores adultos pudieran utilizarla fácilmente. Al acceder a la herramienta, el usuario elige una palabra clave y ve los resultados correspondientes a esa palabra clave.

Otro caso en el que los socios del consorcio tuvieron que investigar fue de forma similar para la creación de una herramienta, pero esta vez para el "[Observatorio de la Innovación](#)", que consiste en una herramienta que incluye los ejemplos de mejores prácticas de las tendencias/herramientas tecnológicas que son gratuitas y fáciles de usar. Cada socio tenía que identificar al menos cinco mejores prácticas que abordaran el tema. El Observatorio de la Innovación, de forma similar a la herramienta de apoyo a la toma de decisiones, funciona con la selección de una palabra clave por parte del usuario/aprendiz y el resultado aparece en la pantalla.

El desarrollo del material de aprendizaje del SOURCE MOOC es la fase actual del proyecto SOURCE. Cada socio, en función de sus conocimientos y años de experiencia, tiene asignada la creación de un capítulo del material de aprendizaje general del SOURCE MOOC y un capítulo entre todos (capítulo 7: Identificación y evaluación de las vías visuales de aprendizaje) es una colaboración entre todos los socios del consorcio.

En total hay ocho capítulos en el SOURCE MOOC:

1. Diseño de entornos visuales de aprendizaje
2. Estrategias de evaluación del aprendizaje visual
3. Integración de la narración digital en el plan de estudios
4. Visualización de conceptos complejos
5. Utilización de herramientas para la enseñanza visual
6. Herramientas visuales interactivas y mayor compromiso
7. Identificación y evaluación de las vías visuales de aprendizaje
8. Personalización de la enseñanza visual

El proyecto SOURCE respeta en gran medida el diagrama de Gantt de la dirección del proyecto y hasta ahora no se ha producido ningún retraso importante en cuanto a los entregables.

Hallazgos

Los resultados de la investigación llevada a cabo por los socios del consorcio hasta el momento han



FUENTE: Métodos didácticos y visuales para profesores en línea



2022-1-RS01-KA220-ADU 000088577

dado como resultado treinta y siete artículos para animar el contenido de la herramienta de apoyo a la toma de decisiones y treinta y cinco entradas relativas al Observatorio de la Innovación y sus tendencias/herramientas tecnológicas. Los resultados relativos al material didáctico se identificarán en el próximo informe político.



Conclusión

El proyecto SOURCE, en su fase actual, representa una iniciativa proactiva para hacer frente a las necesidades cambiantes de la educación digital, destinada a dotar a los educadores de las herramientas y competencias necesarias para prosperar en entornos de aprendizaje en línea.

El proyecto SOURCE ha distinguido tres tipos de competencias digitales en relación con la educación de adultos en línea basándose en el marco DigiComp. Los informes nacionales y los análisis comparativos incluidos en dichos informes proporcionados por los socios presentaron un conjunto de competencias digitales prácticas. De este modo, los instructores en línea pueden acceder fácilmente a las competencias para realizar una autoevaluación que abarque todos los niveles de experiencia y multiplique las oportunidades para el público.

El proyecto SOURCE también ha distinguido treinta y siete artículos para animar el contenido de la herramienta de ayuda a la decisión y treinta y cinco entradas relativas al Observatorio de la Innovación y sus tendencias/herramientas tecnológicas.

Al centrarse en la mejora de las competencias digitales de los educadores en todas las dimensiones clave, SOURCE pretende contribuir significativamente al establecimiento de un ecosistema de aprendizaje en línea eficaz. La colaboración continua y las inversiones estratégicas serán importantes para mantener esta trayectoria positiva y garantizar el éxito a largo plazo de las iniciativas de educación digital.