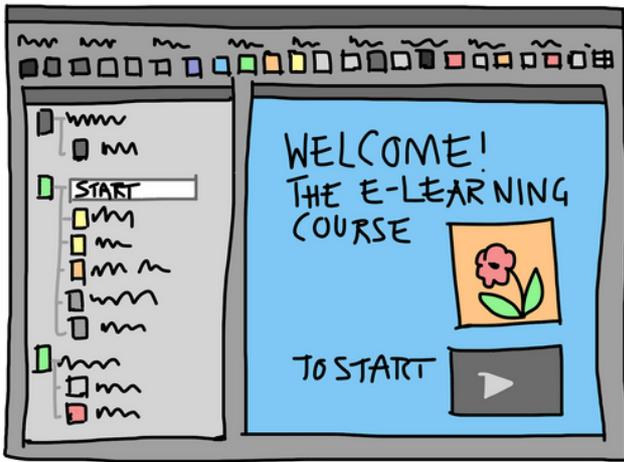


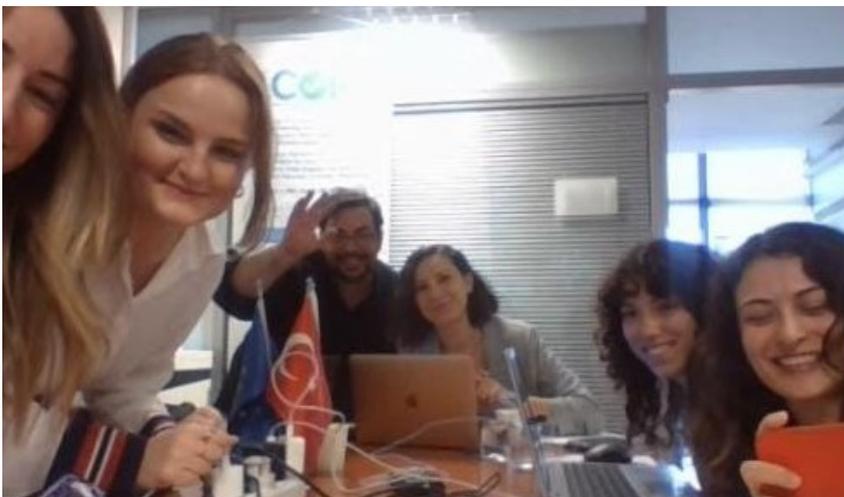
B.COMP

Creating more inclusive and supportive WBL environments

OCTUBRE 2023, NÚMERO #3



En esta tercera reunión del grupo de trabajo se han debatido nuevos avances en el proyecto B-COMP. Sobre todo, el plan de formación y el desarrollo de los elementos tecnológicos que debía contener el material didáctico.



LAS CAPACIDADES DE PREPARACIÓN PARA EL TRABAJO (WORK READINESS SKILLS, WRS) COMBINAN EL CONJUNTO DE CAPACIDADES NECESARIAS PARA GARANTIZAR QUE LA EXPERIENCIA DE WBL NO FRACASE Y ACABE EN ABANDONO, CON LA CONSIGUIENTE PÉRDIDA DE OPORTUNIDADES LABORALES. Y LA CONSIGUIENTE PÉRDIDA DE OPORTUNIDADES LABORALES..

EL APRENDIZAJE TRANSFORMADOR SE DESCRIBE COMO "UNA ORIENTACIÓN QUE SOSTIENE QUE EL MODO EN QUE LOS ALUMNOS INTERPRETAN Y REINTERPRETAN SU EXPERIENCIA SENSORIAL ES FUNDAMENTAL PARA LA ELABORACIÓN DE SIGNIFICADOS Y, POR TANTO, PARA EL APRENDIZAJE".

SOCIOS



TECNOLOGÍAS DEL APRENDIZAJE Y EL CONOCIMIENTO, UNA FORMA DIFERENTE DE DESARROLLAR CONTENIDOS.

- **Aprendizaje personalizado:**
- **Ejemplo:** Una plataforma WBL puede adaptar el ritmo de la enseñanza y los materiales educativos en función de las capacidades y necesidades de cada alumno, lo que permite a un estudiante con dificultades de aprendizaje progresar a su propio ritmo.
- **Accesibilidad:**
- **Ejemplo:** Las aplicaciones web pueden incluir funciones como la conversión de texto a voz o subtítulos en los vídeos, facilitando el acceso a los contenidos educativos a los alumnos con discapacidad auditiva o visual.
- **Feedback inmediato:**
- **Ejemplo:** Un sistema WBL puede proporcionar retroalimentación instantánea sobre las respuestas a los cuestionarios, lo que permite a los estudiantes con necesidades especiales de aprendizaje comprender y corregir los errores con prontitud.
- **Recursos multimedia interactivos:**
- **Ejemplo:** Una aplicación web educativa puede ofrecer simulaciones interactivas que permitan a los alumnos con necesidades especiales de aprendizaje explorar conceptos prácticos en un entorno virtual seguro y controlado.
- **Comunicación mejorada:**
- **Ejemplo:** Las plataformas WBL pueden facilitar foros de debate y chats en tiempo real, lo que permite a los estudiantes con necesidades especiales de aprendizaje comunicarse con los instructores y compañeros de una manera menos intimidatoria que en un aula tradicional.
- **Registro y seguimiento del progreso:**

El uso del Aprendizaje Basado en la Web (WBL) y de aplicaciones web (web apps) puede ser muy beneficioso para el desarrollo del currículo para estudiantes con necesidades especiales de aprendizaje en el ámbito de la formación profesional.

Por este motivo, en esta tercera reunión del equipo de trabajo se han presentado dos productos que se utilizarán para desarrollar el plan de estudios que se ha propuesto para este proyecto.

En primer lugar, se ha presentado la plataforma de aprendizaje, su estructura, diseño y la metodología que se ha implementado para desarrollar los contenidos que previamente habían sido trabajados y evaluados por el grupo de trabajo.

La plataforma está organizada en secciones coherentes y formales, que permiten el desarrollo de contenidos de forma sencilla y estructurada, incluyendo la posibilidad de incluir imágenes, vídeo, texto y enlaces externos a materiales multimedia complementarios.

En segundo lugar, se presentó la Web app, que permitirá incluir conceptos de gamificación y m-learning dentro del desarrollo de los contenidos.

Esta web app permite crear grupos, asignar tareas y crear actividades interactivas por parte del usuario, que servirán para profundizar, agilizar y dinamizar la transmisión de conocimientos en el marco formador-alumno.





THIRD MEETING

ISTANBUL (TURKEY)

Se llevaron a cabo deliberaciones meticulosas sobre la difusión y el impacto tangible del proyecto, centrando la atención en la integración de productos tecnológicos asociados al aprendizaje electrónico. Se debatió la identificación de las partes interesadas que deberían participar en el proyecto, considerando un abanico diversificado de partes interesadas relevantes para lograr un impacto significativo. También se debatieron las herramientas tecnológicas adecuadas para comunicar eficazmente los objetivos y resultados del proyecto a los implicados. Además, se analizaron estrategias para recoger y aprender de las experiencias de los participantes, con el fin de enriquecer el proceso de ejecución y evaluación del proyecto. Un punto crucial fue la promoción de la aplicación de las competencias de empleabilidad en contextos educativos auténticos, explorando cómo las plataformas de aprendizaje en línea podrían servir de vehículos facilitadores para la adopción y el desarrollo de dichas competencias. Esta discusión se enmarcó desde una perspectiva psicopedagógica, considerando cómo las tecnologías de e-learning podrían apoyar los procesos de enseñanza-aprendizaje, y cómo éstos, a su vez, se relacionan con la adquisición y transferencia de competencias de empleabilidad en escenarios educativos reales. Se hizo hincapié en la importancia de diseñar estrategias pedagógicas sólidas, apoyadas en tecnologías educativas avanzadas, para fomentar un aprendizaje significativo y una transferencia eficaz de las competencias esenciales para la empleabilidad.

En esta tercera reunión, como han puesto de manifiesto las descripciones anteriores, era necesario abordar cómo encajar cuestiones tan diferentes como el método, los contenidos, las herramientas y la estrategia a seguir.

Una vez definidos los temas y los objetivos del desarrollo del tema abordado por este proyecto, el trabajo de esta reunión fue importante: ¿cómo abordar eficazmente la creación de herramientas y contenidos?

Se tomaron decisiones sobre la necesidad de interactividad de las herramientas digitales creadas para este objetivo, incluyendo la importancia del diseño, los contenidos multimedia y una estructura adaptada al objetivo específico de este proyecto, profesores y adolescentes con dificultades de aprendizaje.

En conclusión, la sesión de trabajo fue muy fructífera por todos los acuerdos y opiniones expresados.

