OUTSIDE-THE-BOX INFORMAL LEARNING THROUGH TECHNOLOGY

METHODS FOR TRAINERS IN THE DIGITAL AGE

Ed Way

Erasmus+

Ed-Way "Education on the way: Introducing technology-enhanced informal learning" es un proyecto Erasmus de carácter KA2 fundado por la Unión Europea. Ref: 2015-1-ES01-KA204-0216354.

Página web del proyecto: www.ed-way.eu
Contacta con nosotros: info@ed-way.eu

Consorcio

Coordinador
Centre for the Innovation and Development of Education and Technology
España

Grupo para la Integración Europea
Rumania

Universität Erlangen-Nürenberg
Innovation in Learning Institute
Alemania

Dublin City University
Intergenerational Learning Programme
Irlanda

No reclamamos ninguna propiedad por los logos, servicios, marcas o páginas web que encontrarás en el folleto, las cuales son propiedad de sus respectivas compañías y las cuales se usan con el único propósito de servir como ejemplo. La gente que aparece en las fotos de este folleto no ha colaborado en el proyecto Ed-way; pero basamos parte de nuestro contenido en sus teorías e investigaciones. No hay ningún tipo de soporte, colaboración o responsabilidad por parte de estas compañías y gente.

Este proyecto se co-fundó con el programa Erasmus+ de la Unión Europea. Esta comunicación refleja solamente las visiones de los autores, y la Comisión no es la responsable de cualquiera de los usos que se haga de la información que encontrarás aquí.

TECNOLOGÍA

La tecnología está en todas partes, ha cambiado nuestras rutinas diarias y los hábitos (como obtenemos la información, compramos, compartimos, apoyamos a otra gente, creamos, influenciamos, etcétera). Tiene un fuerte impacto ya que modifica nuestra percepción, motivación y rutinas (identidad, comunidad, amistad, emociones) y también como vivimos (economía, trabajo, poder, conocimiento). Nunca antes la tecnología había causado tanto impacto en tan pocos años. A continuación, aprenderemos a sacar provecho de ella.

Visita www.ed-way.eu para obtener el manual completo.

Gracias a él, podrás:

- **Adoptar** el uso de la **información y las tecnologías comunicativas** como un **método de aprendizaje**, de una forma efectiva de modo que incremente el impacto y la calidad de tus actividades educacionales.
- **Incorporar la motivación, emociones** y **experiencia** de los alumnos en el contexto del aprendizaje para darle fuerzas a los estudiantes y adoptar una actitud y desarrollo de aprendizaje continuo cuando la enseñanza formal termina.
- **Promover** un **aprendizaje informal** con **habilidades blandas, competencias transversales, actitudes** y **valores.** Tus estudiantes serán capaces de aprender los unos de los otros, descubrir y crecer como individuales y como parte de una comunidad.
- **Diseña** y **aplica actividades educativas,** cuyo objetivo es adquirir, reconocer y validar habilidades y competencias tanto sociales como **personales.**

¿Podemos ayudarte?

¿Para quién es este manual?

Los **profesores** y **los instructores** aprenderán a hacer uso de las tecnologías para sus propios cursos y actividades educativas.

Como **director**, podrás estimular el impacto de tu organización y la calidad de tus **actividades educativas**, integrando el uso de la tecnología en tu proceso de enseñanza.

Como **estudiante**; aprenderás a usar la tecnología como algo que facilita el aprendizaje, el crecimiento personal y social.

¿Cómo puedo sacar provecho de ello?

Los **instructores** y **educadores, encargados y** otros **accionistas** pueden respaldar el desarrollo de cualificaciones y habilidades del (Espacio Económico Europeo), a través de la adquisición de las **habilidades y competencias** que proponemos en este manual.

Los **profesores** incorporan el uso de las tecnologías en sus **propias asignaturas,** facilitando la permeabilidad mediante caminos interdisciplinarios.

Proponemos un **aprendizaje experimental,** teniendo en cuenta las **necesidades** y **emociones** del estudiante, además de facilitar la motivación del estudiante y su **desarrollo personal.**

Los estudiantes adquieren una **actitud de aprendizaje y crecimiento** de por vida, mediante el uso de la tecnología; esto fomentará habilidades tales como la adaptación, y el aprender a aprender, entre muchas otras **habilidades blandas** y **competencias transversales.**

PROMUEVE EL APRENDIZAJE INFORMAL EN TUS CURSOS

El **aprendizaje informal no puede ser planeado** por adelantado: en ello consiste el reto principal de nuestro enfoque. Por definición, el aprendizaje informal sucede de forma involuntaria y sin ser previamente planeada. Ocurre en nuestro lugar de trabajo, cuando colaboramos con nuestros amigos o cuando tratamos de organizar un evento familiar. Este aprendizaje tiene un potencial inmenso, ya que las habilidades blandas sólo pueden ser adquiridas mediante el trabajo, la interacción con otras personas o incluso jugando.

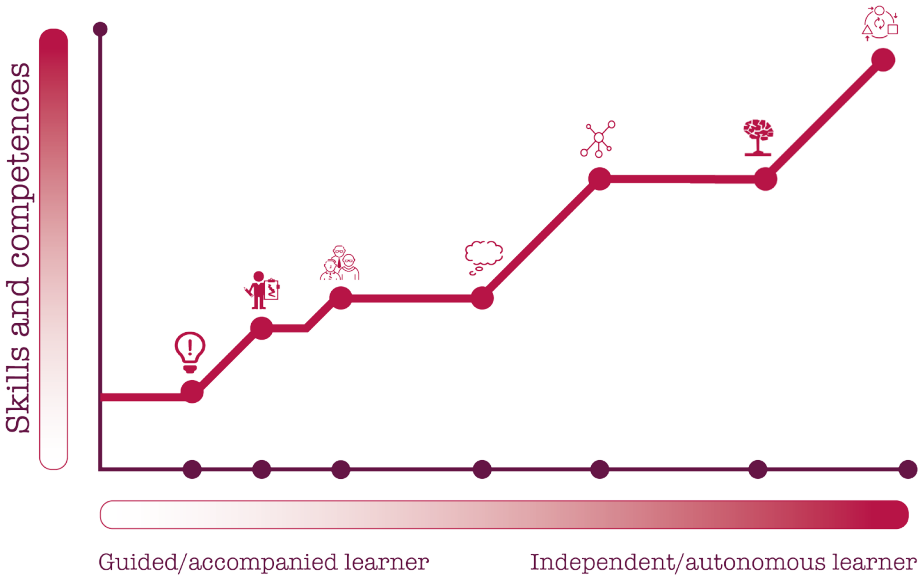
Algunos ejemplos de estas habilidades blandas son principalmente la creatividad, perseverancia, ingenio, confianza en uno mismo, iniciativa, responsabilidad y trabajo en equipo. Adquirir estas habilidades blandas y estas competencias podrían implicar años de experiencia. Sin embargo, queremos que los estudiantes se integren rápidamente mediante el **uso de la tecnología.**

Estas habilidades se adquieren colaborando con otras personas u organizándonos nosotros mismos en el trabajo. Esta es la experiencia que todo el mundo gana tras liderar trabajos grupales, investigaciones, innovación en el trabajo, en los contextos de aprendizaje y haciendo otras actividades en clase. En otras palabras, se aprende de manera informal en **clases cara a cara mediante la tecnología.**

7 UNIDADES, PARA 7 ESTADOS

Cada tema introduce los conceptos principales de los que deberíamos ser conscientes, tratando de motivar a los estudiantes, mostrando los beneficios de la tecnología en nuestras actividades educativas.

El manual muestra distintos estados (con 7 unidades) mediante los cuales puedes guiar a tus estudiantes dependiendo de tus objetivos e intereses. Los primeros estados están más centrados en un proceso de enseñanza-aprendizaje involuntario, mientras que los últimos, se centran en el aprendizaje informal (con nuestros amigos, compañeros de clase, familiares, etc).



Estas son las 7 unidades que encontrarás en el manual

Habilidades y competencias

1. Conciencia: responsabilidad, liderazgo individual, superación personal
2. El estudiante activo: control, autonomía, planificación, responsabilidad
3. La colaboración: trabajo en equipo, iniciativa, flexibilidad, concienciación del rol, actitud hacia otros.
4. Pensamiento complejo: comprensión, resolución de problemas, análisis y abstracción.
5. Conexión: superación personal, autonomía, relaciones interpersonales.
6. Creación: creatividad, orientación de resultados, comunicación, como manejar el rechazo
7. Adaptación: resistencia, motivación, pensamiento constructivo.

Validación

Somos conscientes de que las habilidades blandas y transversales son **difíciles de validar.** Primero, porque adquirirlos son un proceso largo y, segundo, porque existe una escasez en el sistema de evaluación de los contextos de aprendizaje informal.

Sin embargo, queremos **hacer visibles las competencias y habilidades** que los estudiantes pueden adquirir mediante un proceso de aprendizaje informal. Este es el potencial más significativo de este manual, ya que tratamos de acercarnos a competencias que no suelen ser consideradas en un entorno de aprendizaje, pero sí lo son en otros entornos de la vida (como en el trabajo, actividades de voluntariado, aprendizaje familiar, etc.) Conectamos las actividades, herramientas y métodos con las competencias, además de proponer un método de validación. Es la decisión del instructor enfatizar estas actividades y la validación del enfoque dependiendo en su objetivo principal.

Estas son las secciones de cada unidad

Introducción

Cada unidad introduce los conceptos principales presentando las cimientos, contexto, motivo y necesidad de cada unidad de aprendizaje. Tratamos de motivar y mostrar los beneficios de la tecnología en nuestras actividades de aprendizaje.

Habilidades y Competencias

Pretendemos hacer posible la adquisición de competencias transversales. Por lo tanto, cada unidad se centra en alguna de ellas, basada en el tipo de actividades transversales, herramientas y métodos que proponemos. Estas competencias dependen del proceso de aprendizaje, pero no en el contenido. Por lo tanto, el instructor será capaz de adaptarlas a sus actividades de enseñanza independientemente del tema.

Tarea de autoreflexión

En el aprendizaje adulto y sénior, la motivación es principalmente interna, altamente personal y menos determinada por la necesidad de un diploma o carrera. Lo que aprendemos, suele ser motivado por algún objetivo o motivo. En este apartado, queremos que el instructor sea capaz de guiar al estudiante y conocer esas motivaciones e intereses. Así pues, las actividades propuestas (tales como el trabajo colaborativo, investigación, creatividad, etc)

Nuevo método

Las herramientas y servicios que proponemos son usadas durante el proceso de aprendizaje como pedagogías y actividades para enriquecerlos. Sin embargo, también pretendemos crear un aprendizaje experimental en tus propias asignaturas y cursos; promocionamos la permeabilidad de estas actividades a las asignaturas y cursos principales que el instructor enseña (puede ser arte, ciencia, economía, etc). Lo logramos sugiriendo cómo proceder con la integración digital para alcanzar un aprendizaje informal efectivo, para así guiar al estudiante por un camino emotivo y motivacional.

Tecnología

La tecnología nos ofrece una gran cantidad de herramientas y servicios, principalmente a través del potencial de la conectividad, información y manejo del conocimiento. Sin embargo, debido a que las herramientas cambian continuamente y aparecen otras nuevas constantemente, queremos ir más allá y concentrarnos en los nuevos paradigmas tecnológicos que tenemos disponibles. Además, proveemos nuevos modos de aprender y compartir, **consejos para mejorar el proceso de aprendizaje, pedagogías a través de la tecnología**, y cómo puedes sacar provecho de ellas.

Experiencias

La sociedad (todas las instituciones involucradas en este proyecto) muestra y ofrece sus experiencias desde distintos puntos de vista; los estudiantes, instructores, y coordinadores del proyecto en particular. Esperamos que consideres este manual como una forma práctica de usar la tecnología tanto para enseñar como para inspirar tus propios proyectos educativos, y también para ponerte en contacto con nosotros en caso de que quieras saber más.

UNIDAD 1. CONCIENCIA

Nuestros pensamientos definen la realidad que nos rodea. Desde el primer momento que empezamos a notar sentimientos, construimos realidades constantes. Por eso nuestros pensamientos son tan importantes.
En esta unidad aprenderás:

- A promover el conocimiento y la comprensión de los adultos y los mayores relativa nuestra nueva sociedad tecnológica.
- A ayudarlos a adoptar una actitud más positiva frente a la tecnología con el fin de explorar el entorno más inmediato.
- A consolidar y reforzar su capacidad de decisión mediante el uso de las nuevas tecnologías.
- A impulsar un comportamiento más proactivo el cual facilitará el uso de los recursos virtuales para su propio beneficio.

Las competencias clave a desarrollar:
- Responsabilidad personal
- Autoconocimiento
- Liderazgo

Conocimientos que lo facilitarán:
- La nueva era del Internet.
- Desarrollo de una identidad digital.
- Construcción de una identidad social.

Conceptos

El nuevo Internet.
El internet más personal y colaborativo hasta la fecha. Web 2.0, nuevas aplicaciones y servicios.

El nuevo yo
Nuevo concepto de identidad, ideas de privacidad y seguridad. El yo siempre-conectado

La nueva sociedad
Inclusión digital. Tecnologías sociales y nuevas interacciones en todos los niveles de la sociedad (cercanas, como los familiares o los amigos; globales como las compañías e instituciones)

Tecnología

Información y comunicación.
Hoy en día poseemos una gran cantidad de conocimiento y capacidad para estar conectados, pero... ¿somos conscientes de ello?

Diversidad y funcionalidad.
Cómo las aplicaciones y servicios pueden ser beneficiosas para nosotros, pero aún siendo conscientes de su posible riesgo.

Buscar y encontrar.
Buscar ya deja de ser un problema, pero, ¿Sabemos qué hacer con la información que encontramos?

Siempre conectados.
Teléfonos móviles, teléfonos inteligentes o tabletas. Nunca antes habíamos estado tan conectados; personalmente, en todas partes, siempre.

Nuevo Aprendizaje

Motivación como experiancia de aprendizaje
Percepción, pensamientos, emociones, construir nuestra propia fuerza interior, recursos personales y estrategias de aprendizaje.

UNIDAD 2. ESTUDIANTE ACTIVO

La enseñanza es un proceso intencionado que puede ser promovido diseñando actividades y ofreciéndolas a los estudiantes. Estas actividades pueden ser cara a cara, online, o combinadas. Utiliza la tecnología no sólo para proveer a tu estudiante una mejor experiencia de aprendizaje, sino para hacerlos también más activos.

En esta unidad aprenderás a:

- Determinar cuál es la mejor manera de dirigir a la gente dependiendo de sus deseos para aprender.
- Construir escenarios estratégicos para facilitar una educación permanente.
- Usar distintos modos de liderar a la gente basándonos en sus habilidades técnicas y emocionales
- Tener en cuenta las distintas percepciones que tienen las personas para poder así, mejorar el aprendizaje.

Competencias clave a desarrollar:

- Control, responsabilidad, planificación, autonomía.

Conocimientos que lo facilitarán:

- El uso de la tecnología en clase
- Métodos y pedagogías potenciados por la tecnología
- Uso de la tecnología fuera de clase

Conceptos

AULA UA1120SD

Tecnología como herramienta

Enseñar con la ayuda de la tecnología; herramientas para aprender en la clase.

Contextos de aprendizaje.

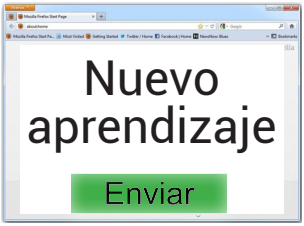
Conceptos. Beneficios y dificultades, nuevas habilidades adquiridas a través del aprendizaje virtual.

Recursos para el aprendizaje.

Amplias posibilidades para acceder a la información pero también a las personas, ideas, puntos de vista, etc.

La tecnología como metodología.

Tecnología basada en pedagogía. Posibilidades de usar la tecnología como nueva forma de aprendizaje.



Todo es aprendizaje.

"Liderazgo situacional" (Kurt Lewin), metodologías: dirección, asesoramiento, apoyo, delegación. Son los primeros pasos para un liderazgo individual; tomando el control de nuestras propias responsabilidades.

Tecnología

Herramientas en la clase

Intentemos que el estudiante sea un participante más activo en la clase. Introducimos algunos ejemplos que pueden ser usados en tu clase.

Herramientas fuera de la clase

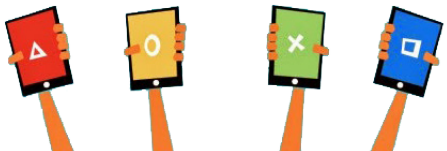
Es posible aprender tanto antes como después de la clase, no solo sobre el contenido, sino también sobre nuevas perspectivas y actitudes.

Aprendizaje virtual

Nunca seremos capaces de sustituir un instructor or un contacto cara a cara. Sin embargo, el aprendizaje virtual ofrece muchas ventajas y potenciales.

Aprendizaje ágil

El aprendizaje no acaba cuando termina el curso.



UNIDAD 3. COLABORACIÓN

Hay varios elementos poderosos preparados cuando trabajamos con un grupo de personas, y podemos utilizarlos para ayudarnos a mejorar las situaciones de aprendizaje. Sin embargo, debemos saber cómo encontrar la mejor forma para liderar un grupo.

En esta unidad aprenderás a:

- Analizar la situación en la que se encuentra un grupo para adquirir el mejor aprendizaje.
- Fomentar las buenas prácticas a partir de las cuales sacarás lo mejor de la gente que forma parte del grupo
- Diagnosticar el estado de madurez en el que se encuentra un grupo.
- Dar paso a los distintos escenarios educacionales en los que te verás involucrado

Competencias clave a desarrollar:

- Trabajo en equipo
- Colaboración
- Actitud hacia los otros
- Iniciativa
- Liderazgo en un grupo
- Flexibilidad
- La conciencia de rol

Conocimientos que lo facilitarán:

- Las características de los espacios virtuales para la colaboración.
- Las herramientas TIC y dinámica se pueden usar para fomentar la colaboración.
- Cómo integrar esas dinámicas en otras materias, cursos o fines educacionales.

Conceptos

Trabajo en equipo vs colaboración.

Diferencias conceptuales, características. Por qué es importante liderar un grupo hacia la autorganización.

Aprendiendo del proceso.

El proceso se convierte en el elemento más importante, y el producto en el segundo más importante. Ahora el aprendizaje es liderado por el grupo.

Nuevo Aprendizaje

Retos de una colaboración mediada por los ordenadores

Y también los beneficios de esta difícil comunicación asincrónica. Desarrollar nuevas habilidades para una sociedad mediada por las TIC

Trabajo en equipo.

Los modelos de desarrollo de equipos de Tuckman: formación, conflicto, normalización, desempeño, son etapas aplicadas a los grupos de aprendizaje colaborativos.

Tecnología

Compartir espacios virtuales.

Espacios y herramientas para la colaboración; el lugar es virtual, las experiencias y el aprendizaje son reales.

Simulación de la realidad.

Las TIC son herramientas para estimular el proceso colaborativo cara a cara.

Herramientas organizativas.

Estos espacios y herramientas para la colaboración y la organización del equipo son muy poderosas - están basadas en las reglas y lógica que respaldan la creación y existencia del Internet.

UNIDAD 4. PENSAMIENTO COMPLEJO

Ayudaremos a individuos y grupos a entender, definir y expresar la complejidad de lo que queremos aprender, generando múltiples procesos personales y grupales. Estos pueden ser muy estimulantes y también pueden ser un recurso para nuevos descubrimientos.

En esta unidad aprenderás a:

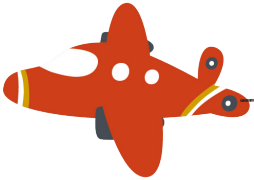
- Guiar a las personas a fin de que consigan sus propósitos.
- Usar el poder de la conversación para la autocomprensión.
- Transformar cualquier resistencia para enfrentarnos a una nueva realidad.
- Estimular el pensamiento crítico de una manera silenciosa y fácil.

Competencias clave a desarrollar:

- Comprensión
- Resolución de problemas
- Análisis
- Abstracción

Conocimientos que lo facilitarán:

- Herramientas y servicios que ayudarán en la representación y organización de los datos.
- El cómo promover la comunicación en un grupo para favorecer la comprensión.
- Guiar a un equipo para alcanzar objetivos comunes



Conceptos

Búsqueda inteligente

Busca información en internet de manera inteligente. La información la puedes encontrar en una página web, pero el conocimiento se halla en la sociedad.

No dudes en probarlo

Internet puede operar como un laboratorio de pruebas, publicar tus pensamientos y prepararse para coleccionar nuevas ideas.

Nuevas posibilidades gracias a las TIC

Aprender significa más que simplemente memorizar, se trata de comprender, aplicar, analizar, evaluar y resolver. Las TIC son herramientas que pueden ayudar en este proceso.

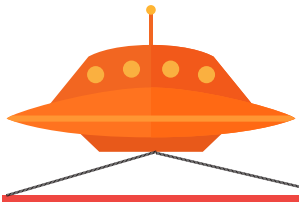
Nuevo aprendizaje

Fases de percepción

La situación, establecer objetivos y actividades para lograr tu objetivo o a entenderlo, soluciones/situaciones alternativas.

Aprender investigando

En Internet no es difícil ser un investigador. Aún así, ser un investigador requiere el uso de nuevas herramientas y nuevos enfoques.



Tecnología

Representación de la realidad

Muestra en tu pantalla una representación de la realidad que te ayude a entenderla mejor, además de conectar y añadir información.

Búsqueda y organización

Herramientas para encontrar y organizar la información encontrada. Este es el primer paso para construir tu propio entorno personal de aprendizaje.

UNIDAD 5. CONEXIÓN

Uno de los elementos más importantes en nuestras actividades educativas grupales es aceptar la diversidad del ser humano. Hoy en día, hemos alcanzado un punto en el que debemos facilitar la oportunidad de aprender conocimiento técnico a la vez que aprendemos nuevas habilidades transversales.

En esta unidad aprenderás a:

- Animar a crear conexiones y favorecer la distribución del conocimiento.
- Determinar cómo mejorar las formas de pensar sobre la realidad.
- Usar el lenguaje como una herramienta transformadora.
- Fortalecer a las personas mediante su propia forma de pensar.

Competencias clave a desarrollar:

- Superación personal, autodirección, relaciones interpersonales.

Conocimientos que lo facilitarán:

- Comprender la importancia de la conexión y de las herramientas y métodos disponibles.
- Acostumbrarse a conexiones basadas en las personas, en lugar de conexiones basadas en la información.
- Utilizar las TIC para promover las relaciones interpersonales, creando relaciones intensas entre los miembros.

Conceptos

Comunidades de prácticas (CoP)

Las CoP son un buen punto de partida para aprender todos juntos en un entorno lleno de conexiones. Empieza a realzar las comunidades de prácticas y estas se convertirán en un increíble generador de conocimiento.

Conectivista

Creado en la era digital, una nueva teoría de aprendizaje ha emergido para esta sociedad volátil y dinámica.

El poder de la conexión

Debida a su dimensión y, siguiendo las reglas presentadas en las conexiones, podemos estar digitalmente involucrados y convertirnos en influencias.

Nuevo Aprendizaje

Uso de la lengua

La forma en la que preguntamos define la respuesta. Gracias a comunicarse de manera positiva, hacemos posible establecer nuevas relaciones y crear nuevos caminos.

Compartir espacios

Usar espacios virtualmente compartidos para crear comunidades y crear conexiones entre los estudiantes.

Peter Senge "Escuelas que aprenden"

Tecnología

Mejorando nuestro mundo

Conectarse requiere comunicarse, pero no solo de manera escrita. Gracias a la tecnología, es posible compartir nuestras ideas de muchas formas distintas y creativas.

Descubre el mundo exterior

Descubre nuevas conexiones que estarán disponibles para ti y para el estudiante. Entender sus reglas y características.

George Siemens, "Conectivismo"

UNIDAD 6. CREACIÓN

Una vez un grupo de enseñanza alcanza la madurez, cuando los miembros tienen suficiente experiencia y confianza, es hora para la creatividad y concepción de nuevas ideas, productos e innovaciones. Este es un poder que puede ejercerse tanto en equipo como individualmente. Es la forma natural de la transcendencia.

En esta unidad aprenderás a:

- Guiar a las personas a través de su propia forma de pensar sobre la vida.
- Condicionar la forma de guiar a las personas para expresarse mejor.
- Ayudar a las personas a crear, presentar y publicitar la mejor parte de ellos mismos con ayuda de la tecnología.
- Saber cómo pedir ayuda de otras personas y lograr la mejor forma de aprender algo.

Competencias clave a desarrollar:

- Creatividad.
- Orientación de los resultados.
- Conciencia de rol.

Conocimientos que lo facilitarán:

- Las TIC y servicios que pueden usar para la creación.
- La capacidad de la red para influenciar y fortalecer a otras personas.
- El impacto y los beneficios tanto en nosotros mismos como en la sociedad, debido a la participación activa.

Conceptos

Aprender compartiendo

Comunicarse no tiene que ver únicamente solo con contenido. Define primero tu propósito, comprende tu objetivo y elige tus medios.

El medio es el nuevo mensaje

No pienses en difundir tus ideas usando simplemente un texto, nacen nuevas oportunidades para comunicarse, haciendo que el medio sea tan importante como el contenido.

Poder

Las ideas que publicas en la red pueden crecer y desarrollarse, pueden tener un efecto muy fuerte tanto en ti mismo como en otras personas.

Tecnología

Empieza a publicar

Escribir y ayudar a otra gente, recibir retroalimentación, organizar y preparar materiales ; blogs, wikis, vídeos.

Promoviendo el cambio

De seguidor a influencia. Agregador de medios. Cómo puedes aumentar el efecto de tu comunicación.

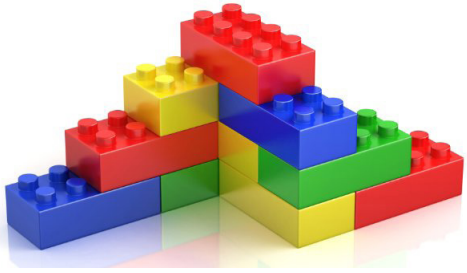
Autorización

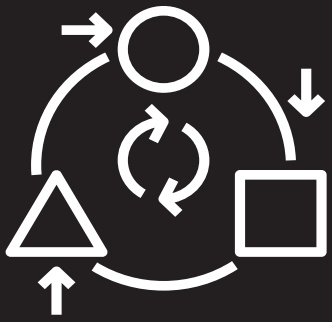
No dudes en distribuir y estar listo para que otros usuarios utilicen tus ideas, así es como las buenas ideas se difunden.

Nuevo aprendizaje

Construyendo nuevas realidades

Hacia una nueva realidad; objetivos, emociones, necesidades reales, alternativas y acciones.





UNIDAD 7. ADAPTACIÓN

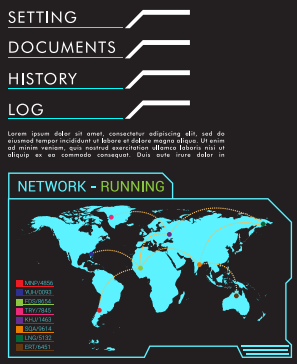
Hemos visto cómo usar la tecnología para propósitos de aprendizaje y asociar las herramientas y servicios a nuestras propias necesidades y motivaciones, con el fin de usarlas para lograr nuestros objetivos. Pero aún queda una cosa restante; la única cosa constante de la historia es el cambio - igual que nuestras habilidades y competencias. Por lo tanto, nuestros propios objetivos no son una excepción.

En esta unidad aprenderás a:

- Lidiar con la complejidad que se representa en la sociedad actual, información relacionada y tecnología para la comunicación.
- Conocer cómo conectarse a modelos humanísticos con tu propia forma de pensar.
- Descubrir la profunda estructura del modelo Ed-way, para lograr un nuevo proceso creativo de aprendizaje.

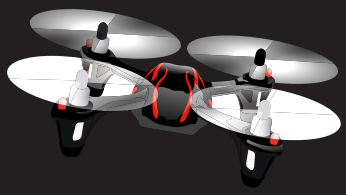
Competencias clave a desarrollar:

- Resistencia
- Flexibilidad
- Motivación
- Pensamiento constructivo
- Autocontrol interno



Conocimiento que lo facilitará:

- Nuevas tecnologías y herramientas, nuevas oportunidades, probabilidades y riesgos concebidos.
- Places for learning and provide help to others.



Conceptos

Supertendencias glocales

Piensa diferente, piensa globalmente, actúa localmente; todo está relacionado y nos afecta.

La conmoción del futuro

Nuevas habilidades educativas para el Siglo XXI, esto significa aprender continuamente.

La tierra es plana

La ciudadanía digital no tiene fronteras

Tecnología

Aprendizaje continuo

Herramientas para el aprendizaje continuo; Curso Online Masivo Abierto (COMA), entorno virtual de aprendizaje y entorno personal de aprendizaje.

Siempre conectado

Tecnología dura para habilidades blandas; el Internet de las cosas, datos masivos, móviles...

Nuevo aprendizaje

Dirigiendo los cambios

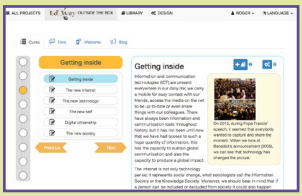
Considera los retos como oportunidades, establece objetivos y actividades para llegar a nuestro entorno y soluciones/situaciones alternativas basadas en nuestras necesidades.

¿Te gustaría saber más?

Puedes descargar el manual completo (en PDF y eBook) en la página del proyecto: www.ed-way.eu

Available at amazon

Además, puedes obtener una versión impresa de este manual en: info@ed-way.eu o comprándola en Amazon (sólo el coste de producción)



Inscríbete en uno de los cursos online; también puedes participar en actividades ya propuestas y conectar con otros instructores de toda Europa.

Visita www.ed-way.eu para saber más.

Erasmus+

Dos veces al año, ofrecemos un curso KA1 para instructores que quieran aprender acerca de la propuesta Ed-Way, en Castellón, España.

Envía un correo a info@cidet.es para saber más

Nos gustaría saber de ti...

Haznos saber qué piensas y tus sugerencias sobre el método Ed-Way. Estamos ansiosos por colaborar y promover un aprendizaje con la ayuda de la tecnología.

Página web: www.ed-way.eu
Correo: info@ed-way.eu
Twitter: @ed_way