



2022-1-IT02-KA220-SCH-000085123

MARCO DE COMPETENCIAS PARA LOS DOCENTES

Desarrollado por: ALDA+ , Institut International des Droits de l'Homme et de la Paix, Innomate, The Square Dot Team, Istituto Omnicomprensivo Guglionesi, Universidad Internacional de Valencia - VIU and Cjgli Fen Lisesi

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

Tabla de Contenidos

SECCIÓN I – Proyecto VALUEBOX	3
SECCIÓN II – Revisión de la Literatura	5
Introducción	5
Asignaturas del plan de estudios	6
Acerca del aprendizaje combinado	6
Revisión sobre el modelo de aprendizaje combinado	10
Principios pedagógicos	16
SECCIÓN III – Resultados de la encuesta VALUEBOX	18
Italia	18
España	20
Turquía	21
Francia	21
Bélgica	22
Gráficos de ratios de importancia de los distintos valores	24
SECCIÓN IV - Metodología	27
El modelo de aprendizaje mixto o semipresencial de VALUEBOX	27
Roles del usuario	33
SECCIÓN V : Módulos de contenido	39
Conclusión	47
Referencias	49
Anexo I – Gráficos sobre el análisis de resultados	52

SECCIÓN I – Proyecto VALUEBOX

La forma de vida europea enfatiza la integración y la inclusión en la sociedad para el bienestar y la estabilidad a largo plazo de las economías. El Área Europea de Educación y los Objetivos de Desarrollo Sostenible de las Naciones Unidas promueven una educación inclusiva y de calidad para todos, destacando el papel de las escuelas como centros de integración. Para garantizar esto, se deben tomar precauciones para asegurar que la educación eleve efectivamente a ciudadanos responsables al administrar sistemáticamente la educación en valores, siguiendo los valores mencionados en la Carta de los Derechos Fundamentales de la Unión Europea, tales como la dignidad humana, la libertad, la igualdad, la democracia y la solidaridad como parte de los fundamentos de la Unión Europea. Es importante tener un enfoque "de toda la escuela", donde los estudiantes, padres, maestros y la comunidad en general estén activamente involucrados, y los maestros sean los impulsores clave del cambio.

Una estrategia que se está utilizando en la educación es la gamificación, que implica incorporar elementos de juego en entornos no lúdicos para aumentar la motivación y el compromiso. Este enfoque ha tenido éxito en estrategias de marketing y ahora se está implementando en programas educativos, incluido el desarrollo profesional de los maestros. En este marco, el proyecto **VALUEBOX** (Promoción de los Derechos Fundamentales y la Educación Inclusiva en las Escuelas Europeas a través de la Gamificación) tiene como objetivo apoyar al personal educativo en la construcción de un sistema educativo inclusivo y de alta calidad, así como promover la dimensión europea de la enseñanza en las escuelas secundarias.

Para lograr estos objetivos, el proyecto tiene como objetivo crear una Herramienta de Autoevaluación y Recomendación Gamificada sobre valores comunes para que los maestros evalúen sus propias competencias y desarrollen un plan de acción para promover los valores comunes en las escuelas a través del uso de la gamificación. Además, se desarrollará un Curso Abierto en Línea para Maestros sobre Derechos Fundamentales, brindándoles un curso interactivo, gamificado y de acceso abierto a nivel internacional, ya que serán los principales actores para enseñar los valores comunes que comparte la UE, construyendo diversidad y unidad.

Los objetivos específicos y las prioridades de esta iniciativa se centran en promover la inclusión y la diversidad en la educación, así como apoyar a los maestros y líderes escolares, y son los siguientes:

- **Prioridad 1:** Promover la inclusión social y mejorar el alcance a personas con menos oportunidades. Aumentar la disponibilidad de recursos educativos de alta calidad en la educación escolar para apoyar a los maestros en la creación de entornos inclusivos.
- **Prioridad 2:** Apoyar la capacidad de los maestros para monitorear sus competencias docentes en valores sociales, cívicos, interculturales y comunes. Promover la capacidad de los maestros para monitorear sus competencias docentes.
- **Prioridad 3:** Potenciar la competencia docente para crear conciencia sobre los valores comunes de la UE y los principios de unidad y diversidad.

Con la coordinación de ALDA+, **VALUEBOX** es un proyecto cofinanciado por el programa Erasmus+, con la colaboración de: Institut International des Droits de l'Homme et de la Paix (Francia), The Square Dot team (Bélgica), Universidad Internacional de Valencia - VIU (España), Çiğli Fen Lisesi (Turquía), Innomate Ltd. (Turquía), Istituto Omnicomprensivo Guglionesi (Italia).

Esta colaboración combinará la experiencia, habilidades y competencias más apropiadas de los socios, creando un equipo que garantiza resultados de proyecto de alta calidad. Al combinar nuestros recursos y aplicar nuestro conocimiento colectivo, abordaremos las necesidades del proyecto para ofrecer resultados excepcionales.

SECCIÓN II – Revisión de la Literatura

Introducción

Lo que las personas y las sociedades valoran inevitablemente da forma - y es moldeado por - el mundo que les rodea, en todas sus dimensiones e implicaciones. Nuestro trasfondo y crianza, la época histórica en la que vivimos, el estatus social y político que nos rodea, nuestros pensamientos y experiencias personales, todo ello configura nuestros valores. A veces, inclinándonos más hacia valores humanísticos, y otras veces, lamentablemente, no tanto. La dignidad humana, la libertad, la democracia, la igualdad, la justicia y la solidaridad, incluidos los derechos de las personas pertenecientes a minorías, son valores compartidos por los Estados miembros de la UE. Estos valores forman el tejido de nuestra Unión que une a países, comunidades y personas, como se describe en el Artículo 2 del Tratado de Lisboa. Una educación y formación inclusiva y de alta calidad, en todos los niveles, así como la dimensión europea de la enseñanza, son fundamentales para crear y mantener una sociedad europea cohesionada. Aprender sobre el patrimonio cultural común de Europa y su diversidad, así como una sólida comprensión de los orígenes y el funcionamiento de la Unión Europea, es un conocimiento esencial para cada ciudadano de la UE.

Los valores, normas y conceptos morales están ganando cada vez más importancia y se están discutiendo en todo el mundo con lo que evocan en las mentes, así como con el sentido que tienen para la educación. En particular, cuando se cuestiona la relación entre la educación en valores y las escuelas, surgen preguntas como “¿debe la educación en valores estar en las escuelas o no? ¿Cuáles son los propósitos de la educación? ¿Cuáles son los valores básicos comunes de la sociedad? ¿Qué significan los valores comunes? ¿Y cómo debería aplicarse la educación en valores en las escuelas?” Estas preguntas están lejos de ser respondidas. La educación no es solo un área en la que se construye el conocimiento racional y las habilidades técnicas, sino un área en la que también se transfieren los valores culturales, actitudes morales y comportamientos. Así, la escuela actúa como una institución en la que la educación tiene lugar bajo la supervisión del estado mediante regulaciones legales y asume la función de satisfacer diversas expectativas del estado, la sociedad, los padres y los estudiantes. Es en este contexto que los socios de **VALUEBOX** sintieron la necesidad de encontrar respuestas a estas preguntas básicas: “¿Cómo deben

tratarse los valores en la educación? ¿Cuáles son las posibilidades dentro de la educación para enseñar valores, el papel del maestro en ello y la influencia de la cultura escolar?

Asignaturas del plan de estudios

En la escuela secundaria, el currículo de educación en valores puede ser una asignatura dentro de las humanidades, o formar parte del nivel del estudiante. Puede considerarse como un campo propio dentro de la educación, los estudios sociales, las ciencias sociales y políticas, la historia, o los programas humanos/culturales.

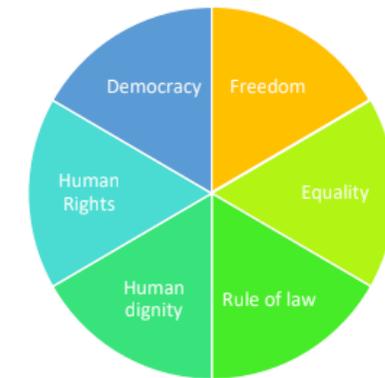


Figura 1.

Acerca del aprendizaje combinado

Con las escuelas de todo el mundo rediseñándose debido al COVID-19, el aprendizaje combinado se está convirtiendo en una nueva normalidad. El aprendizaje combinado ha existido durante un tiempo y es la combinación de la instrucción tradicional presencial con aspectos de la instrucción en línea, todo mientras los estudiantes están en el aula con el maestro.

El aprendizaje combinado se esfuerza por proporcionar a los estudiantes lo mejor de las experiencias de aprendizaje presenciales y en línea. Las aulas combinadas incluyen técnicas de instrucción presencial, como la instrucción directa o la conferencia, discusiones en grupo y trabajo en grupos pequeños, mientras que también utilizan la tecnología para proporcionar aprendizaje en línea en clase que los estudiantes pueden hacer en casa, siempre que tengan acceso a la tecnología necesaria. Los educadores también necesitan ser cada vez más conocedores sobre cómo generar un aprendizaje auténtico y significativo para que los estudiantes se involucren en la investigación y el aprendizaje de maneras que exige la complejidad de la vida moderna (Darling-Hammond et al. 2019). Estas también son pedagogías por desarrollar. Las encuestas TALIS de 2018 encontraron que menos del 60% de los maestros informaron dar tareas que requieren que los estudiantes piensen

críticamente, poco menos de la mitad hacen que sus estudiantes trabajen en grupos pequeños para encontrar una solución o permitan que los estudiantes resuelvan tareas complejas, solo un tercio da a los estudiantes tareas para las que no hay una solución obvia. Y menos del 30% da a los estudiantes trabajo de proyectos extendidos (OCDE 2019).

La instrucción en línea a menudo es facilitada por un Sistema de Gestión de Aprendizaje o LMS. Un LMS es donde el instructor pone todas las lecciones y actividades que los estudiantes deben completar para aprobar el curso. Los LMS típicos que utilizan las escuelas incluyen Canvas, Schoology, Blackboard e incluso Google Classroom. Si estás buscando un LMS que pueda soportar la gamificación, prueba Classcraft. Así como la discusión en clase y el trabajo en grupo son fundamentales en la instrucción presencial, los foros de discusión y el aprendizaje asincrónico son fundamentales en el aprendizaje en línea. Las aulas combinadas pueden empoderar a los estudiantes que son introvertidos o tímidos para compartir sus ideas y aprender de los demás utilizando foros de discusión donde las conversaciones que comenzaron en clase pueden continuar mucho después de que la clase termine.

Con las escuelas de todo el mundo rediseñándose debido al COVID-19, el aprendizaje combinado se está convirtiendo en una nueva normalidad. El aprendizaje combinado ha existido durante un tiempo y es la combinación de la instrucción tradicional presencial con aspectos de la instrucción en línea, todo mientras los estudiantes están en el aula con el maestro.

El aprendizaje combinado se esfuerza por proporcionar a los estudiantes lo mejor de las experiencias de aprendizaje presenciales y en línea. Las aulas combinadas incluyen técnicas de instrucción presencial, como la instrucción directa o la conferencia, discusiones en grupo y trabajo en grupos pequeños, mientras también utilizan la tecnología para proporcionar aprendizaje en línea en clase que los estudiantes pueden hacer en casa, siempre que tengan acceso a la tecnología necesaria. Los educadores también necesitan ser cada vez más conocedores sobre cómo generar un aprendizaje auténtico y significativo para que los estudiantes se involucren en la investigación y el aprendizaje de maneras que exige la complejidad de la vida moderna (Darling-Hammond et al. 2019). Estas también son pedagogías a desarrollar. Las encuestas TALIS de 2018 encontraron que menos del 60% de los maestros informaron dar tareas que requieren que los estudiantes piensen críticamente, poco menos de la mitad hacen que sus estudiantes trabajen en grupos pequeños para encontrar una solución o permitan que los estudiantes

resuelvan tareas complejas, solo un tercio da a los estudiantes tareas para las que no hay una solución obvia. Y menos del 30% da a los estudiantes trabajo de proyectos extendidos (OCDE 2019).

La instrucción en línea a menudo es facilitada por un Sistema de Gestión de Aprendizaje o LMS. Un LMS es donde el instructor pone todas las lecciones y actividades que los estudiantes deben completar para aprobar el curso. Los LMS típicos que utilizan las escuelas incluyen Canvas, Schoology, Blackboard e incluso Google Classroom. Si estás buscando un LMS que pueda soportar la gamificación, prueba Classcraft.

Así como la discusión en clase y el trabajo en grupo son fundamentales en la instrucción presencial, los foros de discusión y el aprendizaje asincrónico son fundamentales en el aprendizaje en línea. Las aulas combinadas pueden empoderar a los estudiantes que son introvertidos o tímidos para compartir sus ideas y aprender de los demás utilizando foros de discusión donde las conversaciones que comenzaron en clase pueden continuar mucho después de que la clase termine.

Los maestros que nunca enseñaron un curso en online, nunca usaron un LMS y quizás incluso apenas usaron tecnología en su aula con sus estudiantes, tuvieron que aprender a usar un LMS y poner sus materiales no digitales, tareas, actividades, laboratorios, etc., en un LMS, y tuvieron que hacerlo muy rápidamente. Hay múltiples definiciones y variaciones del aprendizaje combinado, también descrito como "aprendizaje híbrido", "instrucción mediada por tecnología", "instrucción mejorada por la web" e "instrucción de modo mixto". Powell et al. (2015) afirman claramente que "el enfoque de aprendizaje combinado combina los mejores elementos del aprendizaje en línea y presencial. Es probable que emerja como el modelo predominante del futuro y se vuelva mucho más común que cualquiera de los dos por separado. En términos generales, el término viene a representar una experiencia de aprendizaje que puede ajustarse para cada estudiante y no está limitada por la geografía o reglas rígidas. El Instituto Innosight ha adoptado una definición general, que se encuentra en una gran cantidad de la literatura en este campo. Así que, basado en la investigación de Staker (2011), el aprendizaje combinado se define como "cualquier momento en que un estudiante aprende al menos en parte en un lugar supervisado de ladrillo y mortero lejos de casa y, al menos en parte, a través de la entrega en línea con algún elemento de control del estudiante sobre el tiempo, el lugar, el camino y/o el ritmo".

Esta definición incluye dos aspectos clave que distinguen este modo de aprendizaje de la enseñanza y el aprendizaje tradicional en las escuelas físicas u otros entornos de aprendizaje físicos: primero, el estudiante debe aprender en un "lugar supervisado de ladrillo y mortero lejos de casa" al menos parte del tiempo. En segundo lugar, para calificar como aprendizaje combinado, el estudiante debe experimentar la entrega en línea con algún control sobre el tiempo, el lugar, el camino y/o el ritmo. El elemento de control del estudiante es crucial para la definición porque distingue el aprendizaje en línea de otras formas de aprendizaje enriquecido con tecnología, como cuando el maestro usa una computadora portátil y un proyector para transmitir medios en línea o libros de texto a una clase de estudiantes, o usa una pizarra electrónica para hacer la instrucción directa más animada. Por lo tanto, la definición anterior de aprendizaje combinado se considera vista desde la perspectiva del estudiante (Staker, ibid.) Esto también es importante tener en cuenta para el desarrollo del modelo de aprendizaje específico del proyecto **VALUEBOX** para apoyar un enfoque centrado en el estudiante, como se explicará en las siguientes secciones de este documento.

La razón principal de esto es que, en el aprendizaje combinado, Internet y los recursos disponibles se utilizan como un medio para preparar una lección tanto para los maestros como para los estudiantes. Dentro de un entorno de aula en línea, los estudiantes vienen y escuchan la lección y hacen la tarea después. En contraste, durante el aprendizaje combinado, los estudiantes ya tienen la información sobre la lección (videos, textos, otros materiales multimedia) antes de venir a la clase y, por lo tanto, están mejor preparados para consolidar lo que sucede en el aula.

Del mismo modo, el educador utiliza el aula con el propósito de crear un entorno de reflexión con los estudiantes sobre lo que ya han estudiado y para aclarar puntos que aún no han sido comprendidos. Esta condición también crea oportunidades y da más tiempo para la interacción en el aula y otras actividades prácticas en el aula. También crea un cambio en el rol del maestro y la relación con los estudiantes: el educador desempeña el papel de guía/facilitador y los estudiantes pueden volverse más activos en comparación con la educación presencial. Eryilmaz (2015) también enfatiza el tema del control del estudiante en el aprendizaje combinado y su importancia para un aprendizaje más efectivo. Él enumera un conjunto de atributos que permiten al estudiante elegir cómo y cuándo usar el material en línea (por ejemplo, cuántas veces ver un video) y, por lo tanto, puede contribuir a una comprensión más profunda y detallada del tema.

Revisión sobre el modelo de aprendizaje combinado

Se están utilizando varios modelos de aprendizaje combinado y se siguen desarrollando nuevas versiones a medida que la tecnología y la pedagogía evolucionan. Estos modelos varían en términos de varias dimensiones, incluyendo los roles de los maestros, la programación, el espacio físico y los métodos de entrega. En la mayoría de la literatura, los modelos utilizados se han agrupado en seis categorías, cada una compartiendo elementos de diseño que las distinguen de las demás (Staker, 2011). Con el fin de identificar cuál modelo se acercaría más a las necesidades del proyecto **VALUEBOX**, revisamos las características básicas de cada uno encontradas en la literatura, como se presenta en la siguiente tabla:

Modelo	Breve descripción	Evaluación de la Adecuación para VALUEBOX
<p>Face-to-Face Driver Model</p>	<p>Este paradigma funciona mejor en aulas variadas con una gama de niveles de habilidad y dominio entre los estudiantes. En general, solo un grupo seleccionado de estudiantes se involucrará en los siguientes aspectos del aprendizaje en línea</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes que han alcanzado niveles de dominio por encima del nivel de grado pueden avanzar más rápidamente. Al proporcionar desafíos apropiados a los estudiantes altamente talentosos, se evita el aburrimiento. • En un esfuerzo por acelerar el aprendizaje, los 	<p>La individualización del acceso al aprendizaje en línea es positiva. Sin embargo, el hecho de que solo un número seleccionado de estudiantes tenga acceso al aprendizaje en línea, independientemente de los criterios de selección, no parece apropiado para la formación del proyecto, que no incluye la selección de estudiantes específicos.</p>

	<p>estudiantes que tienen niveles de dominio por debajo del nivel de grado reciben la debida remediación de habilidades. La ventaja del aprendizaje en línea para estos niños es que pueden obtener toda la práctica que necesitan para dominar una materia y desarrollar sus propios métodos para recordar información cuando sea necesario.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes también pueden recibir remedios para adquirir más rápidamente sus habilidades en inglés. 	
<p>Modelo de rotación</p>	<p>Este es realmente solo una variación del modelo por estaciones de aprendizaje que los maestros han estado utilizando durante años. Hay un horario establecido en el que los estudiantes tienen tiempo cara a cara (presencial) con sus maestros y luego se mueven al trabajo en línea. Este modelo parece ser más popular en los siguientes entornos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aulas de secundaria en las que los maestros ya han usado y están cómodos con las estaciones de aprendizaje tradicionales. 	<p>Aunque se ha encontrado que el modelo de rotación tiene resultados positivos, estos se observaron principalmente en las escuelas secundarias de California, según el estudio de Powell et al. (2015), quien sugiere que una posible condición para la efectividad de este modelo es que los estudiantes ya estén familiarizados con otras prácticas de aprendizaje por rotación. Esta condición no puede asumirse para las escuelas europeas que participan en VALUEBOX.</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • Aulas de secundaria en las que los estudiantes pueden dividirse según los niveles de habilidad en lectura y matemáticas. Así, los estudiantes que están rindiendo bien en matemáticas, pero no en lectura pueden tener tiempo cara a cara con sus maestros para la lectura, antes de rotar a las estaciones de aprendizaje en línea para matemáticas. Los maestros pueden brindar más asistencia individual a los estudiantes que tienen dificultades, según sus necesidades. 	
<p>Modelo Flex</p>	<p>Con este enfoque, el material se entrega principalmente en línea. Aunque los profesores están en el aula para proporcionar apoyo en el lugar según sea necesario, el aprendizaje es principalmente autodirigido, ya que los estudiantes aprenden y practican nuevos conceptos de forma independiente en un entorno digital.</p>	<p>El proceso general de aprendizaje en línea se realiza principalmente en el entorno escolar, lo que presupone que la escuela debe estar adecuadamente equipada con computadoras y/o otros dispositivos. Esto podría ser un desafío para las escuelas que carecen de recursos e infraestructura.</p>
<p>Modelo de aprendizaje en línea (online)</p>	<p>Este modelo implica que los estudiantes viajan a una escuela y asisten a cursos completos impartidos totalmente en línea. No hay maestros certificados disponibles, sino más bien, asistentes educativos capacitados que supervisan. Esta es una buena opción en las siguientes circunstancias:</p>	<p>Similar al modelo Flex, nuevamente la disponibilidad de un laboratorio de computación bien equipado en la escuela podría ser un desafío.</p>

	<ul style="list-style-type: none"> ● Estudiantes de secundaria que necesitan flexibilidad de horarios debido a otras responsabilidades (trabajo, crianza de hijos). ● Estudiantes de secundaria que eligen esta opción para progresar a un ritmo más rápido que en un entorno escolar tradicional. ● Estudiantes que necesitan avanzar a un ritmo más lento que el proporcionado por las aulas tradicionales. ● Escuelas y distritos que enfrentan restricciones presupuestarias y no pueden acomodar a toda su población estudiantil en aulas tradicionales, ya sea debido a limitaciones de instalaciones o a la incapacidad de emplear suficientes maestros certificados. Este modelo alivia los problemas de tamaño de las aulas. 	
<p>Modelo semi-presencial</p>	<p>El aprendizaje semipresencial combina la instrucción en persona con el aprendizaje en línea. Popular en las escuelas secundarias, el modelo de auto combinado brinda a los estudiantes la oportunidad de tomar clases adicionales a las</p>	<p>Este modelo proporciona un elemento de flexibilidad que podría adaptarse a escuelas de diferentes países y con perfiles variables que participarán en nuestra capacitación. También</p>

	<p>ofrecidas en su escuela. Aunque estos individuos asisten a un entorno escolar tradicional, también eligen complementar su aprendizaje a través de cursos en línea ofrecidos de manera remota. Para que este método de aprendizaje mezclado sea exitoso, los estudiantes deben ser altamente auto motivados.</p>	<p>podría ser compatible con el hecho de que el enfoque de VALUEBOX se enseña en la mayoría de los países participantes como una asignatura distintiva en las escuelas secundarias. Además, el hecho de que el trabajo en línea se realice como tarea no crea la necesidad de infraestructura en la escuela; sin embargo, presupone que los estudiantes tengan acceso en línea desde casa u otros lugares.</p>
<p>Modelo de conductor online</p>	<p>El modelo "online driver" se sitúa en el extremo opuesto del modelo "face-to-face driver", que es una forma de aprendizaje combinado en la cual los estudiantes trabajan de forma remota y el material se entrega principalmente a través de una plataforma en línea. Aunque las interacciones cara a cara son opcionales, los estudiantes generalmente pueden comunicarse con los profesores en línea si tienen preguntas. Este modelo de aprendizaje combinado es ideal para estudiantes que necesitan más flexibilidad e independencia en sus horarios diarios.</p>	<p>"Online driver" se refiere a un modelo de aprendizaje mixto en el que los estudiantes trabajan principalmente de forma remota y el material se entrega principalmente a través de una plataforma en línea. Aunque los encuentros cara a cara son opcionales, los estudiantes generalmente pueden comunicarse con los profesores en línea si tienen preguntas. Este modelo de aprendizaje mixto es ideal para estudiantes que necesitan más flexibilidad e independencia en sus horarios diarios.</p>

Basado en esta revisión de los modelos existentes de aprendizaje mixto, el modelo que se considera más apropiado para la metodología **VALUEBOX** es el modelo de semipresencial, principalmente debido a las siguientes razones:

- Proporciona un buen equilibrio entre el aprendizaje en línea y presencial, sin depender en exceso de ninguno de ellos. En comparación con otros modelos, como el modelo de rotación, es más probable que sea compatible con formas de enseñanza más tradicionales encontradas en una escuela promedio y, por lo tanto, podría ser más fácil de integrar en el horario escolar regular.

La mayoría (si no toda) del aprendizaje en línea se realiza en casa, por lo tanto:

- No depende de problemas de infraestructura técnica en la escuela (laboratorio de computación, disponibilidad de computadoras y otros dispositivos para todos los estudiantes).
- Ahorra tiempo en el aula para la elaboración del contenido preparado o estudiado de antemano en línea en casa y para centrarse en actividades creativas prácticas.
- Se considera más apropiado para nuestro grupo objetivo, es decir, estudiantes de secundaria, ya que les proporciona cierto control sobre su aprendizaje en casa, reconociendo la necesidad de los adolescentes de independencia e iniciativa (en cierta medida), que al mismo tiempo se complementa con el apoyo regular del maestro en la escuela.

Además, el modelo flexible también podría ser una opción complementaria, siempre que el equipo técnico necesario esté disponible en las escuelas participantes y, lo más importante, que los estudiantes puedan trabajar de manera independiente, con menos orientación del maestro. En este sentido, una sugerencia para el plan de estudios de **VALUEBOX** podría ser incluir algunos elementos/módulos que los estudiantes puedan utilizar de manera más independiente, según los perfiles, las necesidades de aprendizaje, la experiencia y los estilos de aprendizaje de una clase determinada.

Otro aspecto que debe considerarse es el tipo de elementos que se incluyen en la parte en línea de un enfoque de aprendizaje mixto. Carman (2005) identifica 5 elementos clave para un diseño exitoso de aprendizaje mixto:

- Eventos en vivo.
- Contenido en línea disponible para el aprendizaje autodirigido.

- Colaboración (de igual a igual y de igual a mentor).
- Evaluación.
- Material de referencia para reflexionar más sobre lo aprendido.

Principios pedagógicos

Al igual que otros modelos de aprendizaje combinado, el modelo semipresencial incluye una serie de variaciones en términos de interactividad de los estudiantes, roles de los maestros y estudiantes, prácticas de trabajo cara a cara, etc. Para diseñar el modelo de aprendizaje combinado del proyecto, es importante definir no solo la cantidad de uso del aprendizaje en línea en combinación con el presencial, sino también los principios pedagógicos generales que lo sustentarán. Para hacerlo, es importante tener en cuenta que los objetivos del proyecto no son simplemente informar a los estudiantes sobre los valores europeos, sino involucrarlos activamente. En esta dirección, el modelo de aprendizaje combinado debe abordar los siguientes aspectos:

- Incrementar el interés/motivación de los estudiantes
- Crear oportunidades de colaboración entre estudiantes y maestros
- Permitir que los estudiantes actúen como contribuyentes activos del conocimiento
- Fomentar la reflexión de los estudiantes sobre su propio aprendizaje (auto-evaluación)
- Mejora del pensamiento crítico
- Mejorar las habilidades digitales de los estudiantes
- Establecer redes con otras escuelas (compartición de contenido)

De hecho, el modelo de auto-mezcla permite el uso de varias prácticas que apoyan estos objetivos de un enfoque centrado en el estudiante, como el trabajo en grupo entre estudiantes, el aprendizaje cara a cara con contenido generado por estudiantes basado en grupos, la

enseñanza presencial seguida de la generación de contenido en línea individual por parte de los estudiantes. Todos estos ejemplos permiten que los estudiantes actúen como aprendices autodirigidos que toman la iniciativa y se convierten en co-diseñadores del entorno de aprendizaje. No son participantes pasivos de un contexto controlado por el instructor, sino que son creadores activos que conectan y extienden su aprendizaje más allá del dominio del instructor.

Además, para servir al enfoque centrado en el estudiante y al rol del maestro como facilitador, **VALUEBOX** es el modelo de aprendizaje combinado que incorpora elementos del modelo de aprendizaje basado en la indagación que promueve:

1. Un enfoque centrado en el aprendiz (Kember, 1997) en el cual el enfoque de la enseñanza está en el aprendizaje del estudiante en lugar de comunicar cuerpos definidos de contenido o conocimiento;
2. Aprendizaje activo, es decir, aprender haciendo (Gibbs, 1988; Healey & Roberts, 2004) e implica, por ejemplo, que los estudiantes discutan preguntas y resuelvan problemas (Prince & Felder, 2006);
3. Desarrollo de habilidades de aprendizaje autodirigido en el cual los estudiantes se responsabilizan de su propio aprendizaje;
4. Una base teórica constructivista (por ejemplo, ver Bruner, 1990) que propone que los estudiantes construyen su propio significado de la realidad; son los estudiantes quienes crean el conocimiento en lugar de ser impuesto o transmitido por la instrucción directa.

Muchos de estos métodos inductivos también utilizan el aprendizaje colaborativo o cooperativo, con mucho trabajo tanto dentro como fuera del tiempo de clase formal realizado por estudiantes trabajando en grupos.

SECCIÓN III – Resultados de la encuesta VALUEBOX

Este análisis de necesidades se desarrolló como la primera tarea de la actividad 1 del proyecto **VALUEBOX**. Se creó un cuestionario considerando la necesidad de determinar las competencias que los estudiantes de secundaria necesitan para comprender los valores comunes como una forma de construir tolerancia y paz, y al mismo tiempo, analizar las necesidades de los maestros en lo que respecta a la Educación en Valores y los Valores Comunes Europeos. Los resultados de este análisis de necesidades se reúnen en este Marco de Competencias para Maestros (COFT) y, más adelante en este documento, serán utilizados por los socios para desarrollar los módulos y submódulos sobre las buenas prácticas en educación intercultural.

Los encuestados del cuestionario fueron seleccionados por los socios en sus propias organizaciones. Innomate y Çiğli Fen Lisesi (Turquía) tuvieron 20 participantes, ALDA+ e Istituto Omnicomprensivo Guglionesi (Italia) tuvieron 33 participantes y la Universidad Internacional de Valencia - VIU (España) tuvo 86 participantes. Por último, el Instituto Internacional de Derechos Humanos y Paz (Francia) tuvo 10 participantes.

Italia

ALDA+ y el Istituto Guglionesi presentan una distribución diversa de edades entre los encuestados. Alrededor del 24% tiene entre 25 y 34 años. El grupo más grande de encuestados está entre los 45 y 54 años, representando alrededor del 45% del total. Las edades entre 35-44 y 55-64 representan respectivamente el 3% y el 8% de los encuestados. En cuanto al equilibrio de género, la encuesta tiene una mayor representación de mujeres en comparación con los hombres. Las mujeres representan el 70% de los encuestados, mientras que los hombres representan el 30%. Además, alrededor del 40% se identifica como profesores de secundaria.

Los resultados de la encuesta muestran que alrededor del 42% de los encuestados ya están familiarizados con la Educación en Valores (VAE), mientras que la mayoría, el 58%, no sabe en qué consiste la VAE. Con respecto a sus experiencias con la VAE, los encuestados reconocen la importancia de incorporar la educación en valores en su enseñanza, pero también identifican varios desafíos como la falta de tiempo,

recursos y herramientas de enseñanza, así como la necesidad de tener más apoyo para implementar nuevas prácticas de enseñanza.

En la encuesta, se pidió a los encuestados que se calificaran a sí mismos en función de su conocimiento y la importancia de los Valores Comunes Europeos. Los resultados muestran que, en lo que respecta a la dignidad humana, la mayoría de los encuestados, aproximadamente el 87%, cree que es alta o muy alta. De manera similar, la libertad es considerada como muy alta por alrededor del 72%, mientras que aproximadamente el 24% cree que es simplemente alta. En el caso de la democracia, la gran mayoría de los encuestados, aproximadamente el 90%, cree que es alta o muy alta. Para la igualdad, el 96% de los encuestados siente que es alta o muy alta. El concepto de solidaridad es considerado como alto o muy alto por el 93% de los encuestados. De manera similar, en lo que respecta a la justicia, alrededor del 87% de los encuestados piensa que es alta o muy alta. También es importante señalar que en todas las preguntas alrededor del 6% de los encuestados tiene una opinión neutral sobre estos conceptos.

Sobre la autoevaluación realizada por los encuestados, es posible analizar que la mayoría de los encuestados (78%) se siente muy o adecuadamente preparada para enseñar Valores y Ética (VAE), mientras que alrededor del 18% es neutral al respecto y el 3% se siente no adecuada. La siguiente pregunta en el cuestionario trataba sobre los recursos de enseñanza para implementar la Educación en Valores. Parece que el 21% de los encuestados siente que tienen acceso a recursos buenos o muy buenos para implementar efectivamente la educación en valores. Sin embargo, la mayoría, el 54%, cree que tienen recursos suficientes, mientras que el 21% piensa que no tienen acceso a suficientes recursos y herramientas.

En cuanto a satisfacer las necesidades educativas de los estudiantes en lo que respecta a la Educación en Valores, aproximadamente el 45% cree que no se están cumpliendo, mientras que el 15% cree que se están abordando y el 39% no está seguro de si se están satisfaciendo plenamente las necesidades de los estudiantes. Además, la mayoría de los encuestados cree que el uso de la gamificación puede ser efectivo para ayudar a los estudiantes a aprender más sobre los Valores Comunes de la UE. Ven la gamificación como un método positivo para facilitar la comprensión y expresan un sentimiento favorable hacia su uso.

España

La VIU (Universidad Internacional de Valencia) también presentó una distribución diversa de edades. Alrededor del 29% de los encuestados tienen entre 25 y 34 años, alrededor del 31% tienen entre 35 y 44 años y aproximadamente el 25% tienen entre 45 y 54 años. La encuesta tuvo respuestas equilibradas en cuanto a género. Los hombres representan alrededor del 41% y las mujeres aproximadamente el 56% de los encuestados.

Los resultados de la encuesta muestran que la mayoría (alrededor del 71%) no había oído hablar de la Educación en Valores (VAE) antes. Con respecto a sus experiencias con la VAE, los encuestados generalmente tienen una actitud positiva hacia la VAE y solo 2 encuestados tienen una opinión negativa y no creen que sea relevante y útil para el desarrollo de los estudiantes. En la encuesta, se pidió a los encuestados que calificaran su conocimiento y la importancia de los Valores Comunes Europeos. A pesar de ser solo alrededor del 3%, la dignidad humana es el valor con la puntuación más baja en las respuestas. Por otro lado, la igualdad y la solidaridad parecen ser los Valores Comunes Europeos con las puntuaciones más altas, con respectivamente el 73% y el 68% de los encuestados percibiéndolos como "altos" o "muy altos".

Con respecto a la autoevaluación sobre la preparación para enseñar Educación en Valores, aproximadamente el 86% de los encuestados afirmaron sentirse adecuadamente o muy adecuadamente preparados, mientras que, en cuanto a las competencias, alrededor del 60% creen tener competencias muy adecuadas o adecuadas para enseñar educación en valores. Por otro lado, en cuanto a los recursos didácticos, alrededor del 65% cree que no tienen las herramientas y recursos didácticos necesarios para atender las necesidades de los estudiantes. Además, el 72% de la muestra indicó que el uso de la gamificación puede ayudar a aprender más sobre los Valores Comunes de la UE. Mientras que el 23% no están seguros de su efectividad y alrededor del 5% tienen una opinión negativa al respecto. En resumen, la mayoría de los encuestados sienten que enseñar los Valores Comunes Europeos fomenta un ambiente de tolerancia e inclusión en las aulas.

Turquía

Análisis de la Encuesta de Innomate y Çiğli Fen Lisesi. Los resultados demográficos concluyen que el 60% de los encuestados tienen entre 35-44 años, el 30% tienen entre 45-54 años, y los encuestados restantes tienen entre 25-34 años. El 90% de los encuestados se identifica como femenino. El 95% de los encuestados son profesores de secundaria. Resultados de la Encuesta: El 80% de los encuestados están al tanto de la Educación en Valores y Ética (VAE). Con respecto al conocimiento y la importancia que los encuestados atribuyen a los valores, el 90% reconoce la importancia de la dignidad humana, mientras que el 10% se mantiene neutral. Además, el conocimiento y la importancia de la libertad, democracia, igualdad y solidaridad también se consideran altos o muy altos por el 95% de los encuestados en todos los casos. Por otro lado, es importante notar que en el caso de la igualdad, el 5% la considera baja. Por último, todos los encuestados creen que su conocimiento e importancia sobre la justicia es alto o muy alto. Con respecto a la preparación para enseñar educación en valores, el 55% de los encuestados se siente adecuado o muy adecuado, mientras que el 30% de los encuestados considera que sus competencias son inadecuadas contra el 45% que cree que sus competencias son adecuadas o muy adecuadas. En cuanto a los recursos didácticos, los encuestados están igualmente divididos entre aquellos que creen que no tienen las herramientas de enseñanza necesarias y aquellos que creen que sí las tienen (45% de los encuestados en cada caso). Además, la mayoría del 65% cree que no se están satisfaciendo las necesidades de los estudiantes, mientras que el 25% de los encuestados piensa lo contrario. La gran mayoría de los encuestados cree que la gamificación es beneficiosa para enseñar los valores comunes europeos y que además mejora un ambiente de tolerancia e inclusión en las aulas.

Francia

Análisis de la Encuesta del Institut international des droits de l'Homme et de la paix (2IDHP). Demografía: El 40% de los encuestados tiene entre 45-54 años, el 40% tiene entre 55-64 años y el 30% restante tiene entre 35-44 años. Todos los encuestados son profesores de secundaria y la mayoría de ellos (90%) son mujeres. Resultados de la Encuesta: El 70% de los encuestados no están al tanto de la Educación

en Valores y Ética (VAE). Con respecto al conocimiento y la importancia que los encuestados atribuyen a los valores, los siguientes elementos son dignos de mención:

- El 70% de los encuestados califican la dignidad humana como muy alta.
- El 80% de los encuestados creen que la libertad y la democracia son altas o muy altas.
- El 80% de los encuestados creen que la solidaridad y la justicia son altas o muy altas, siendo la solidaridad el valor más alto en la clasificación con un 90%.

Con respecto a la autoevaluación sobre la preparación para enseñar educación en valores, aproximadamente el 80% de los encuestados afirman sentirse adecuadamente o muy adecuadamente preparados. En cuanto a las competencias, el 50% de los encuestados se siente adecuado y el 30% se muestra neutral. Con respecto a la disponibilidad de materiales de enseñanza, los encuestados están igualmente divididos entre aquellos que creen que tienen suficientes materiales y aquellos que creen que no los tienen. Además, el 50% de los encuestados cree que no se están satisfaciendo las necesidades de los estudiantes en relación con la Educación en Valores, mientras que el 20% se mantiene neutral y el 10% cree que sí se están satisfaciendo.

Todos los encuestados creen en el impacto positivo de la gamificación en la enseñanza de los valores comunes europeos y el 70% también cree en la capacidad de la Educación en Valores para fomentar un ambiente inclusivo y tolerante.

Bélgica

En el caso del Equipo Square Dot sus análisis concluyeron a nivel demográfico que el 25% de los encuestados pertenece al grupo de edad de 45-54 años, otro 25% al grupo de edad de 55-64 años. Los grupos de edad de 25-34 y 35-44 años también representan una parte significativa, alrededor del 17% cada uno. Los grupos demográficos más jóvenes (18-24 años) y mayores (65-74 años) están menos representados, aproximadamente un 8% cada uno. En cuanto al género, está casi equitativamente dividido con un 50% identificándose como mujeres y un 41.7% como hombres. En cuanto a la profesión, el 50% reportó ser profesores de secundaria, mientras que un 8.3% se identificó como educadores de VAE (Validación de Experiencia Adquirida). Por lo tanto, la mayoría de los encuestados son educadores actuales o retirados. Los resultados de la Encuesta:

Aproximadamente el 58% de los encuestados habían oído hablar de la educación en valores (VAE) anteriormente y el feedback sobre su experiencia es bastante positivo, especialmente mencionando la importancia de la VAE para fomentar un ambiente de aprendizaje inclusivo. Con respecto al conocimiento y la importancia que los encuestados atribuyen a los valores, los siguientes elementos son dignos de mención: tanto la dignidad humana como la igualdad tienen un 50% de los encuestados que los califican como altos o muy altos. En cuanto a la libertad, el 50% de los encuestados siente que es moderada, mientras que hasta un 33% la considera bastante alta. Además, el 50% de los encuestados califica la democracia como muy alta y el resto como alta o neutral. En cuanto a la solidaridad, la mayoría de los encuestados, aproximadamente el 67%, califica sus competencias como moderadas o altas. Por otro lado, la mayor parte de los encuestados tiene un conocimiento moderado a alto (alrededor del 75%). Con respecto a la preparación para enseñar Educación en Valores, la mayoría de los encuestados se sienten algo hasta muy preparados, con un 25% calificando su preparación como moderada, un 41.7% sintiéndose bastante preparados y un 16.7% sintiéndose extremadamente preparados. En cuanto a las competencias para enseñar educación en valores, el 75% de los encuestados cree que tienen competencias moderadas a altas. Por otro lado, cuando se les preguntó si tienen suficientes recursos de enseñanza para enseñar Educación en Valores, el 50% de los encuestados respondió negativamente, mientras que el 25% cree que tienen suficientes recursos disponibles y el resto no está interesado en la implementación de la Educación en Valores o está indeciso sobre los recursos disponibles.

Con respecto a si se satisfacen las necesidades de los estudiantes, alrededor del 42% cree que sí se satisfacen, mientras que el 50% no está seguro al respecto. Además, la mayoría de los encuestados (aproximadamente el 67%) cree que la gamificación es una herramienta útil en la enseñanza de la Educación en Valores, el 25% no está seguro y aproximadamente el 8% tiene una opinión negativa.

Finalmente, la mayoría de los encuestados (alrededor del 58%) cree que implementar los Valores Comunes Europeos mejoraría el ambiente y la inclusión en sus clases.

Gráficos de ratios de importancia de los distintos valores

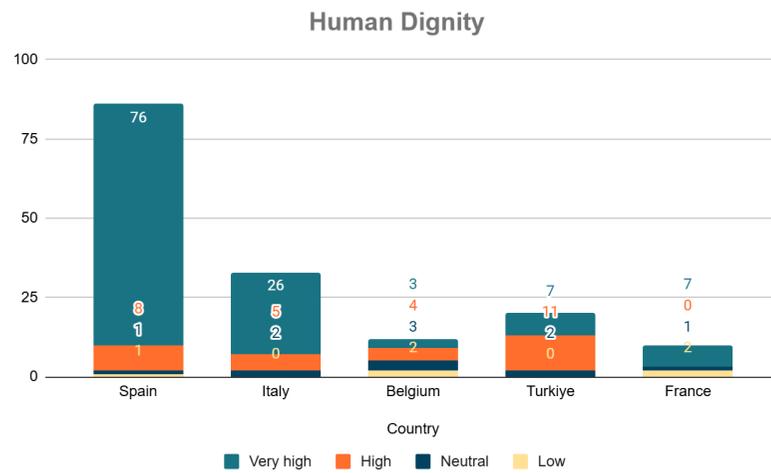


Figura 2. Dignidad humana

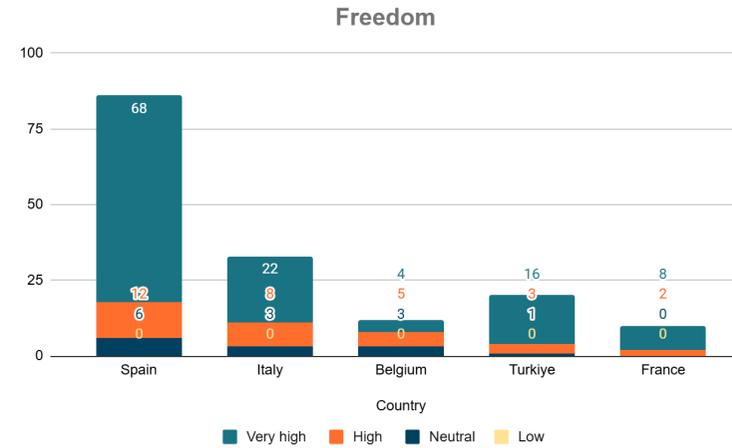


Figure 3. Libertad

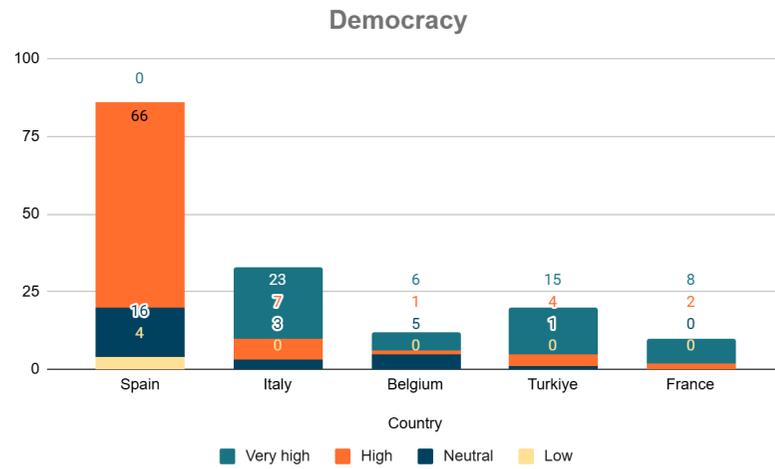


Figura 4. Democracia

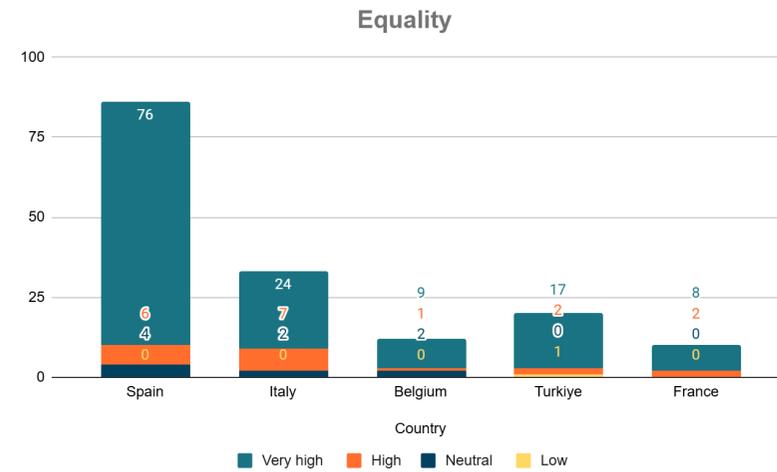


Figure 5. Igualdad

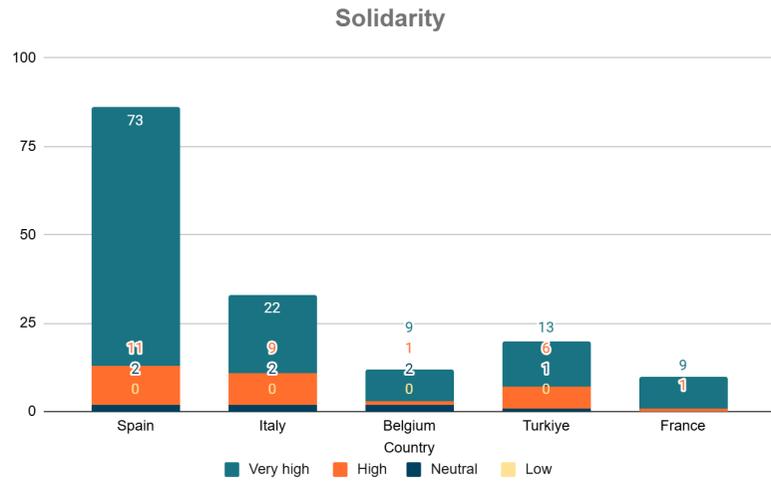


Figura 6. Solidaridad

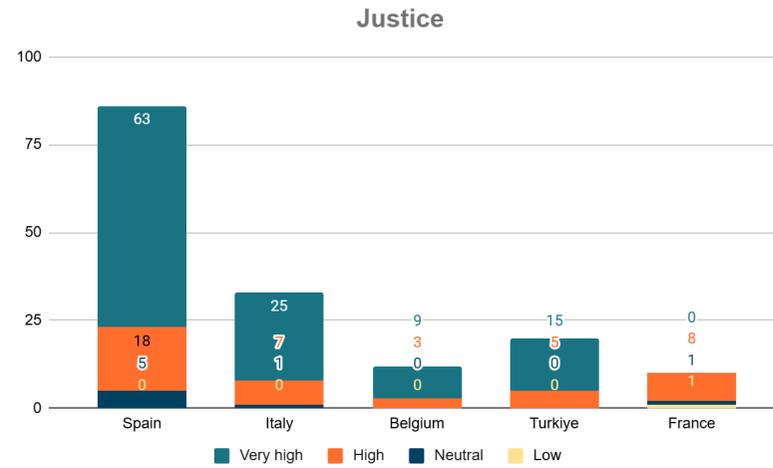


Figura 7. Justicia

SECCIÓN IV - Metodología

El modelo de aprendizaje mixto o semipresencial de VALUEBOX

Basado en las consideraciones explicadas anteriormente en términos de los modelos de aprendizaje mixto encontrados en la literatura y los principios pedagógicos considerados como más apropiados para los objetivos del proyecto, hemos diseñado un modelo de aprendizaje mixto basado en ciclos que promueve:

- Una combinación equilibrada y significativa de trabajo presencial y en línea, que incorpora los cinco ingredientes clave del diseño de aprendizaje mixto de Carman (2005).
- Un enfoque centrado en el estudiante y de indagación para el aprendizaje.
- Un enfoque del maestro como facilitador y diseñador educativo.

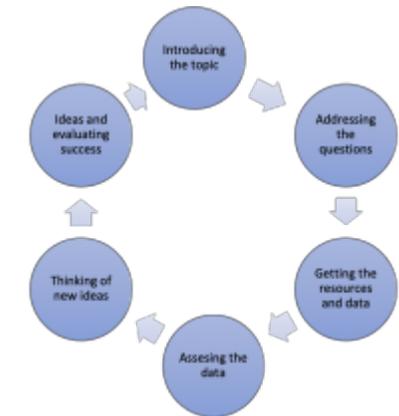


Figura 8. Carman's (2005) 5 Principales elementos del modelo de aprendizaje combinado

Dado que uno de los principios básicos del modelo es que no hay una talla única que sirva para todos, está diseñado para proporcionar pautas generales a los maestros en lugar de darles soluciones fijas.

Describe las etapas/fases que guían a los estudiantes, bajo la facilitación del maestro, a través de una fase exploratoria para abordar los temas y objetivos del plan de estudios de **VALUEBOX**. En esta dirección, la siguiente tabla explica las etapas junto con ejemplos indicativos de los temas que el proyecto aborda. Sin embargo, cabe destacar que la forma cíclica del modelo en la Figura 8 denota que este proceso podría ser continuo y que la fase final podría ser el comienzo de una nueva empresa exploratoria/aprendizaje. El modelo distingue entre los objetivos pedagógicos y educativos de cada fase. Los objetivos pedagógicos se refieren a los objetivos de aprendizaje más amplios; corresponden al modelo basado en la indagación y podrían aplicarse en varias áreas del currículo. Los objetivos educativos se refieren a los objetivos de aprendizaje específicos de **VALUEBOX** en el campo de la Educación en Valores. Estos últimos se utilizan aquí como ejemplo y podrían ajustarse por el maestro a otros objetivos abordados por el plan de estudios de **VALUEBOX**, dependiendo de las edades, intereses o necesidades de los estudiantes. El modelo también

es indicativo en términos de duración: podría ajustarse por el maestro a 2 o 3 horas de enseñanza (excluyendo el trabajo en línea que los estudiantes realizan en casa) o extenderse al formato de un proyecto más largo que aborde múltiples objetivos educativos e implique un mayor número de actividades."

Fase	Objetivo(s) pedagógicos	Objetivo educativo (Ejemplo)	Medio (Online/Presencial) y Ejemplos de uso
<p>1. Atraer la atención de los estudiantes, desarrollar conocimientos básicos y autoevaluación del conocimiento previo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Atraer la atención de los estudiantes y comprometerlos con el tema antes de llegar al aula. • Crear una base de conocimientos para una mayor elaboración en el aula. • Proporcionarles conocimientos iniciales que les permitan sentirse seguros para el 	<ul style="list-style-type: none"> • Atraer la atención de los estudiantes y comprometerlos con el tema antes de llegar al aula. • Crear una base de conocimientos para una mayor elaboración en el aula. Proporcionarles conocimientos iniciales que les permitan sentirse seguros para el nuevo tema a abordar. Ayudarles a evaluar lo que ya saben sobre el tema o cuáles son sus creencias/actitudes 	<p>Online: Los estudiantes ven un video en casa antes de venir al aula, seleccionado de Moodle dedicado a valores relacionados. Esto podría ir acompañado de preguntas preliminares destinadas a la autoevaluación de su conocimiento y registrar sus puntos de vista iniciales.</p>

	<p>nuevo tema que se va a abordar.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ayudarles a evaluar lo que ya saben sobre el tema o cuáles son sus creencias/actitudes previas. 	<p>previas</p>	
<p>2. Abordar las preguntas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes discuten y reflexionan sobre sus ideas sobre los Valores Comunes Europeos. • El profesor hace algunas preguntas. • Los estudiantes comprenden la importancia de los valores en la sociedad. 	<ul style="list-style-type: none"> • Expresan su opinión sobre los valores. • El profesor plantea una pregunta final sobre los valores. 	<p>Cara a cara: El maestro hace varias preguntas. Los estudiantes trabajan en parejas, comparten ideas, preparan un informe sobre las ideas y las presentan. Los maestros trabajan como iniciadores y motivadores.</p>
<p>3. Recopilar recursos y datos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes 	<ul style="list-style-type: none"> • Se validan las suposiciones 	<p>Cara a cara o en línea:</p>

	<p>recopilan y exploran recursos para responder a las preguntas abordadas previamente en el aula.</p>	<p>iniciales de los estudiantes sobre la relación entre los valores y la sociedad.</p>	<p>Los estudiantes serán divididos en grupos. Se asignarán diferentes tareas a cada grupo, como estudios de caso, entrevistas, etc. También se pueden involucrar otros grupos destinatarios, como migrantes, minorías, etc.</p>
<p>4. Evaluación y síntesis de los datos</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Evaluar la validez de los recursos recopilados ● Utilizar el pensamiento crítico ● Compartir el significado con los compañeros 	<ul style="list-style-type: none"> ● Desarrollar una visión clara y una descripción de los valores comunes y sus definiciones. ● Se analizarán diferentes implementaciones en distintos países. 	<p>Cara a cara:</p> <p>Los estudiantes compartirán sus resultados con la clase. Cada grupo tendrá un presentador:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● El profesor facilitará la discusión.
<p>5. Pensando en nuevas ideas</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Fomentando la creatividad de los estudiantes 	<ul style="list-style-type: none"> ● Los estudiantes comprenden su responsabilidad de promover valores comunes en la sociedad. 	<p>En línea:</p> <p>Los estudiantes trabajan en grupos en línea para diseñar sus actividades sobre ciertos valores basados en los principios y</p>

			<p>conclusiones obtenidos hasta ahora. El profesor proporciona una plantilla en línea para describir los valores.</p>
<p>6. Comunicación de ideas, evaluación del éxito y autoevaluación</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Habilidades de presentación y negociación ● Evaluación entre compañeros ● Autoevaluación y reflexión ● Pensamiento crítico 	<p>Los estudiantes aprenden de las ideas y experiencias de los demás a través de un proceso de intercambio de ideas sobre los valores.</p>	<p>Cara a cara y en línea:</p> <p>Cada grupo de estudiantes presentará sus propias actividades sobre el valor determinado. Las presentaciones serán evaluadas por los compañeros. En esta etapa, el profesor puede administrar una prueba de autoevaluación en línea para ayudar a los estudiantes a reflexionar sobre su aprendizaje a lo largo de todo el proceso. Esto puede utilizarse exclusivamente para la auto-reflexión de los estudiantes o también compartirse con el profesor para proporcionar retroalimentación sobre la efectividad del proceso completo.</p>

La parte de aprendizaje en línea del proceso descrito anteriormente se implementará a través de una plataforma en línea interactiva que debería facilitar los aspectos clave del modelo, que son:

- Trabajo en grupo
- Acceso a recursos en línea
- Herramientas de carga
- Compartición de recursos por estudiantes y profesores
- Colaboración y apoyo por parte de expertos externos
- Facilidades de autoría tanto para profesores como para estudiantes
- Redes sociales

Para apoyar algunos de los aspectos clave del modelo de aprendizaje mixto, la plataforma en línea debería proporcionar:

- Espacios de trabajo colaborativo para estudiantes y profesores con niveles de privacidad ajustables, por ejemplo, accesibles por toda una clase, accesibles por miembros específicos del grupo que trabajan en una tarea/proyecto/actividad común.
- Un espacio público común e internacional donde todas las escuelas puedan compartir su contenido. Esto también podría complementarse con facilidades de redes sociales: comentarios, compartir a través de medios sociales (Facebook, Twitter, etc.).
- Foros/facilidades de comunicación entre estudiantes y sus profesores. Aquí nuevamente, el nivel de privacidad/accesibilidad debería ser ajustable, por ejemplo, la discusión puede ser vista por todos los estudiantes de la misma clase o por los miembros de un subgrupo.
- Herramientas para cargar diversos formatos de contenido (texto, videos, imágenes y otros multimedia). Estas deben estar disponibles

tanto para estudiantes (por ejemplo, cargar tareas) como para profesores (por ejemplo, compartir recursos sugeridos con estudiantes).

- Repositorios donde se puedan buscar y acceder recursos sobre Valores Europeos. Debería estar disponible un repositorio internacional común para todos los usuarios de la plataforma, mientras que los profesores también deberían tener la capacidad de crear sus propios "sub-repositorios" donde puedan compartir y cargar recursos más relevantes para los temas en los que están trabajando con sus estudiantes.
- Espacios colaborativos donde los estudiantes puedan interactuar con partes interesadas del campo de los Valores Europeos. Esto podría ser especialmente útil en casos, actividades o planes de lecciones que incluyan educación en valores. El contenido de estos entornos digitales debería ser adaptable en términos de privacidad: dependiendo del objetivo de la interacción, el profesor debería poder elegir si debe estar públicamente disponible para otras escuelas o ser privado.
- Facilidades de conexión/red entre usuarios, por ejemplo, los estudiantes de la misma clase pueden estar conectados como compañeros/amigos o miembros de un grupo de trabajo específico. Tales conexiones también podrían estar disponibles entre estudiantes de diferentes escuelas y países.
- Un perfil de usuario/e-portfolio que registre puntajes de autoevaluación y actividades en línea (comentarios, recursos cargados, calificaciones dadas y recibidas, conexiones con compañeros, membresías en grupos). Esto sería particularmente útil para los estudiantes, en términos de su propia autoevaluación y también para el monitoreo de su aprendizaje por parte del profesor.
- Una sección de "ayuda" que contenga soporte técnico sobre cómo usar la plataforma y sus facilidades.

Roles del usuario

Basándose en el modelo de aprendizaje combinado sugerido anteriormente y las funciones que una plataforma en línea debería poder admitir, se pueden distinguir los siguientes roles de usuario en términos de su papel educativo/pedagógico más amplio, así como en términos de sus derechos de acceso en línea:

Usuario	Rol Educational/ pedagógico	Características técnicas/ Derechos de accesibilidad ala plataforma
Profesor/a	<ul style="list-style-type: none"> • Evalúa el conocimiento previo, las actitudes y habilidades de los estudiantes con respecto al tema de la actividad/plan de lección/proyecto. 	<ul style="list-style-type: none"> • Accede y edita/crea herramientas de evaluación en línea, como encuestas. • Accede a los perfiles de los estudiantes / e-portfolios donde se registran los resultados de autoevaluación y todas las demás actividades (cargas de recursos, comentarios, calificaciones).
	<ul style="list-style-type: none"> • Ajusta planes de lecciones preexistentes o actividades según las necesidades de sus estudiantes o diseña recursos propios en consecuencia. 	<ul style="list-style-type: none"> • Acceso a herramientas de edición y autoría que permiten posibles adaptaciones de estos recursos. • Acceso a herramientas de "tareas" o "asignaciones" que incluyen preguntas de opción múltiple para

		motivar a los estudiantes a investigar el tema.
	<ul style="list-style-type: none"> Facilita el aprendizaje de los estudiantes en el aula y en línea, por ejemplo, coordina la colaboración entre estudiantes, el trabajo en equipo, guía a los estudiantes a lo largo de los pasos del proceso de investigación, estimula la curiosidad y el interés. 	<ul style="list-style-type: none"> Acceso a los espacios colaborativos de los estudiantes y derechos de interacción (responder preguntas de los estudiantes en línea, proporcionar retroalimentación en línea durante la implementación de una actividad/tarea).
	<ul style="list-style-type: none"> Supervisa y proporciona retroalimentación continua a los estudiantes en el aula y en línea, evaluación formativa. 	<ul style="list-style-type: none"> Acceso a los espacios colaborativos de los estudiantes y derechos de interacción (responder preguntas de los estudiantes en línea, proporcionar retroalimentación en línea durante la implementación de una actividad/tarea). Acceso a perfiles/e-portfolios de los estudiantes.
	<ul style="list-style-type: none"> Comparte sus recursos con el resto de las escuelas de la red de VALUEBOX. 	<ul style="list-style-type: none"> Acceso a herramientas de carga y autoría con diversos niveles de privacidad (pueden ser visibles solo para sus propios estudiantes o también para el resto de la red

		de VALUEBOX).
	<ul style="list-style-type: none"> ● Evalúa el impacto de una actividad/plan de lección (evaluación sumativa). 	<ul style="list-style-type: none"> ● Acceso a herramientas en línea predefinidas o facilidades para desarrollar sus propias herramientas de autoevaluación sumativa, con el fin de implementar o diseñar una evaluación final de los resultados de aprendizaje.
Estudiante	<ul style="list-style-type: none"> ● Crea condiciones para el interés continuo de los estudiantes en el tema estudiado y explorado. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Subida de recursos adicionales para futuras referencias.
	<ul style="list-style-type: none"> ● Recolectar datos y recursos. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Acceso a todos los recursos proporcionados en un repositorio común (independientemente de si están estrictamente relacionados con el tema de la actividad/plan de lecciones/proyecto). ● Derechos de interacción con expertos externos dentro de un espacio colaborativo de aprendizaje.
	<ul style="list-style-type: none"> ● Evaluar y sintetizar los datos. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Principalmente cara a cara en el aula.

		<ul style="list-style-type: none"> • Derechos de interacción y colaboración con compañeros en línea en un entorno colaborativo privado.
	<ul style="list-style-type: none"> • Crear nuevas ideas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Derechos de interacción y colaboración con compañeros en un entorno colaborativo privado en línea.
	<ul style="list-style-type: none"> • Compartir y comunicar ideas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cara a cara en el aula. • Derechos para subir nuevos recursos en línea y compartir con compañeros de la misma escuela, otros estudiantes y profesores de la red VALUEBOX, y expertos en un espacio público comunal. • Derechos de compartir a través de herramientas de redes sociales (Facebook, Twitter, etc.).
	<ul style="list-style-type: none"> • Participa en la evaluación entre compañeros. 	<ul style="list-style-type: none"> • Acceso a herramientas de votación y evaluación para que los estudiantes puedan evaluar los recursos/ideas/resultados de otros compañeros.

	<ul style="list-style-type: none"> ● Reflexiona sobre el nuevo conocimiento y las habilidades adquiridas durante la actividad. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Acceso a herramientas de autoevaluación sumativa administradas por el maestro en línea. ● Acceso constante a sus propios resultados.
<p>External expert mentor</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Comparte su experiencia y conocimientos con los estudiantes para involucrarlos en el tema específico de la actividad/lección/proyecto. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Derechos de interacción con los estudiantes, ya sea en un espacio de colaboración público o privado administrado y supervisado por el maestro. ● Acceso a instalaciones de llamadas en línea con estudiantes, bajo la supervisión y administración del maestro.
	<ul style="list-style-type: none"> ● Proporciona soporte continuo sobre las ideas /proyectos de los estudiantes. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Derecho de interacción con los estudiantes en espacios de colaboración tanto públicos como privados que sea administrado y/o supervisado por el profesor. ● Acceso a nuevos resultados/recursos producidos por los estudiantes online, así un experto externo puede proporcionar retroalimentación.

SECCIÓN V : Módulos de contenido

Modulo/ Temas / Secciones del módulo	Objetivos	Información general sobre el módulo (5000 letras)
<p>Módulo 1: DIGNIDAD HUMANA</p> <p>1.1 Introducción al módulo (estructura, objetivos y resultados de aprendizaje esperados), definición de la dignidad humana y aspectos fundamentales.</p> <p>1.2 Herramientas de enseñanza y referencias: enfoque en la dignidad humana.</p> <p>1.3 Buenas prácticas sobre la enseñanza de la dignidad humana a nivel de escuela secundaria.</p>	<p>El objetivo último del módulo de dignidad humana es proporcionar a los profesores de nivel secundario inputs, herramientas de enseñanza y buenas prácticas para mejorar sus habilidades docentes en torno al valor de la dignidad humana. En particular, los objetivos específicos de este módulo son:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Compartir herramientas de enseñanza, como sitios web y videos que pueden ser útiles para la educación sobre la dignidad humana. 	<p>El sub-módulo 1 está diseñado para proporcionar una visión general del concepto del valor de la dignidad humana. En este sub-módulo se brindarán inputs introductorios sobre la estructura y los objetivos del módulo, así como los resultados de aprendizaje esperados, profundizando también en la definición de la dignidad humana y sus aspectos fundamentales</p> <p>El sub-módulo 2 es una sección dedicada a proporcionar herramientas de enseñanza y referencias para los profesores sobre la dignidad humana. En esta sección exploraremos los materiales útiles que pueden ayudar en la educación sobre la dignidad humana a nivel de escuela secundaria.</p> <p>El sub-módulo 3 proporcionará buenas prácticas y sugerencias de actividades para que los profesores las apliquen en las escuelas secundarias en la enseñanza de la</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • Ofrecer inputs sobre la definición de la dignidad humana. • Proporcionar ideas de buenas prácticas y sugerencias de actividades para que los profesores las desarrollen con los estudiantes en el aula. 	<p>dignidad humana. Esta sección se centrará en las acciones prácticas que se pueden llevar a cabo para mejorar la educación sobre este tema.</p>
<p>Módulo 2: LIBERTAD</p> <p>2.1 Introducción al módulo (estructura, objetivos y resultados de aprendizaje esperados), diferentes enfoques sobre la noción de libertad y marcadores sobre sus límites.</p> <p>2.2 Herramientas de enseñanza y referencias: enfoque en la libertad y compromiso con la libertad.</p>	<p>El objetivo de este módulo es proporcionar a los profesores de secundaria los elementos para interpretar la noción de libertad, así como un conjunto de herramientas y métodos educativos para abordar este tema con los estudiantes. Más específicamente, los objetivos de este módulo son:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Introducir el tema reflexionando sobre las diferentes formas de interpretar la noción de libertad e identificar sus posibles límites. 	<p>El sub-módulo 1 ofrecerá una visión general del módulo, sus objetivos y resultados esperados. Abordará la noción de libertad desde diferentes ángulos para identificar sus diversos componentes y, por lo tanto, los diferentes enfoques posibles de esta noción, incluidos sus límites. Estos elementos también se estudiarán a través del prisma de textos fundamentales sobre la libertad.</p> <p>El sub-módulo 2 consiste en una presentación de recursos existentes sobre el tema, que pueden utilizarse para apoyar la enseñanza sobre la libertad: sitios web, videos, indicadores estadísticos. Una presentación de diferentes ejemplos de compromisos con la libertad en todo el mundo completará esta presentación.</p>

<p>2.3 Buenas prácticas en la enseñanza de la libertad en el nivel de escuela secundaria.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Proporcionar a los profesores una variedad de recursos que pueden utilizarse para apoyar la enseñanza sobre este tema, y ejemplos de compromisos con diferentes formas de libertad en todo el mundo. • Compartir métodos educativos , sugerencias y buenas prácticas de actividades que pueden implementarse en el aula como parte de la educación secundaria sobre la libertad. 	<p>El sub-módulo 3 presentará una selección de actividades educativas y buenas prácticas que pueden proponerse a los estudiantes de secundaria para ayudarles a comprender mejor el lugar y la importancia de la libertad en sus vidas diarias, en la sociedad y en el mundo. Este sub-módulo también tratará sobre la metodología que se debe adoptar para la implementación exitosa de estas actividades</p>
<p>MÓDULO 3: DEMOCRACIA</p> <p>3.1 Introducción al módulo (estructura, objetivos y resultados de aprendizaje esperados) y definición de democracia, y panorama histórico.</p>	<p>El objetivo de este módulo es desarrollar las competencias de enseñanza de los profesores en el nivel de educación secundaria sobre la democracia. Los objetivos más específicos son:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Introducir el tema, proporcionando información 	<p>El sub-módulo 1 ofrecerá una visión general del módulo, compartiendo los objetivos y resultados esperados para este módulo. También proporcionará más información sobre la definición de democracia, con un contexto histórico.</p> <p>El sub-módulo 2 estará dedicado a compartir con los profesores herramientas de enseñanza, como sitios web, videos, películas y otras referencias que pueden ayudar en la enseñanza inclusiva y participativa sobre la democracia.</p>

<p>3.2 Herramientas de enseñanza y referencias: enfoque en la democracia.</p> <p>3.3 Buenas prácticas en la enseñanza de la democracia en el nivel de escuela secundaria.</p>	<p>sobre la definición de democracia y su panorama histórico.+</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Proporcionar ejemplos de herramientas de enseñanza para los profesores, como sitios web, películas, videos y otros materiales que apoyen la enseñanza. ● Compartir buenas prácticas y sugerencias de actividades que pueden desarrollarse con estudiantes de secundaria sobre la enseñanza de la democracia. 	<p>El sub-módulo 3 se centrará en compartir prácticas efectivas e inclusivas para los profesores interesados en desarrollar sus habilidades de enseñanza sobre la democracia.</p>
<p>Módulo 4: SOLIDARIDAD</p> <p>4.1 Introducción al módulo (estructura, objetivos y resultados de aprendizaje esperados) y definición y significado de la solidaridad.</p>	<p>El objetivo de este módulo es desarrollar las competencias de enseñanza de los profesores en el nivel de educación secundaria sobre la educación en solidaridad. Los objetivos más específicos son:</p>	<p>El sub-módulo 1 introduce el módulo, sus objetivos y resultados esperados. Se centrará en la importancia de la solidaridad para fomentar la empatía, la cooperación y la cohesión social. Desde el examen de movimientos históricos hasta ejemplos contemporáneos, obtendrás ideas sobre cómo la solidaridad ha dado forma a nuestro mundo y continúa impulsando cambios positivos.</p>

<p>4.2 Herramientas de enseñanza y referencias: enfoque en la solidaridad y compromiso con la solidaridad.</p> <p>4.3 Buenas prácticas en la enseñanza de la solidaridad en el nivel de escuela secundaria.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Lograr una comprensión integral de la solidaridad y su relevancia en los problemas contemporáneos. ● Equipar a los profesores con herramientas prácticas e ideas para aplicar los principios de solidaridad en sus vidas personales y profesionales. ● Compartir buenas prácticas y sugerencias de actividades que se pueden desarrollar con estudiantes de secundaria sobre la enseñanza de la solidaridad. 	<p>El sub-módulo 2 explorará los conceptos de solidaridad y el compromiso con la solidaridad, enfatizando su importancia en varios contextos sociales, políticos y económicos. Los profesores aprenderán sobre los fundamentos teóricos de la solidaridad, herramientas prácticas para fomentarla y ejemplos del mundo real de la solidaridad en acción, así como posibles herramientas de enseñanza y referencias.</p> <p>El sub-módulo 3 proporcionará buenas prácticas y sugerencias de actividades para que los profesores las apliquen en las escuelas secundarias en la enseñanza de la solidaridad. Esta sección se centrará en las acciones prácticas que se pueden tomar para mejorar la educación en este tema.</p>
---	--	---

Módulo 5: IGUALDAD

5.1 Introducción al módulo (estructura, objetivos y resultados de aprendizaje esperados) y definición y significado de la igualdad.

5.2 Herramientas de enseñanza y referencias sobre el concepto de igualdad y su desarrollo histórico.

5.3 Buenas prácticas en la enseñanza de la igualdad en el nivel de escuela secundaria.

El objetivo de este módulo es proporcionar a los profesores de secundaria un conjunto de claves para entender los conceptos de igualdad, así como herramientas educativas y métodos para abordar este tema con los estudiantes.

Más específicamente, los objetivos de este módulo son:

- Comprender el concepto de igualdad, incluyendo su evolución histórica, fundamentos filosóficos e interpretaciones contemporáneas en diferentes contextos.
- Obtener una comprensión integral de los tres principales paradigmas de igualdad: igualdad

El sub-módulo 1 analizará críticamente diferentes teorías de la igualdad, desde el igualitarismo hasta el libertarismo, y evaluará su relevancia para abordar las complejidades de la sociedad contemporánea. Además, exploraremos cómo conceptos como la igualdad de oportunidades, la igualdad ante la ley y la igualdad sustantiva se intersectan con discusiones más amplias sobre discriminación, privilegio y justicia social.

El sub-módulo 2 explorará la igualdad a través de una combinación de exploración teórica y aplicación práctica, y proporcionará ideas sobre la naturaleza multifacética de la igualdad y su importancia en la configuración de los paisajes legales, sociales y políticos modernos.

El sub-módulo 3 presentará una selección de actividades educativas y buenas prácticas que pueden proponerse con una visión comprensiva de los desafíos que plantea la desigualdad en la sociedad contemporánea.

	<p>formal, igualdad sustantiva e igualdad transformadora.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Compartir buenas prácticas y sugerencias de actividades que se pueden desarrollar con estudiantes de secundaria sobre la enseñanza de la igualdad. 	
<p>Módulo 6: JUSTICIA</p> <p>6.1 Introducción al módulo, definiciones de justicia, procedimientos e instituciones, y un enfoque en las nociones de universalidad y equidad en la justicia.</p> <p>6.2 Herramientas de enseñanza y referencias sobre la justicia.</p>	<p>El objetivo de este módulo es proporcionar a los profesores de secundaria un conjunto de claves para entender la noción de justicia, así como herramientas educativas y métodos para abordar este tema con los estudiantes.</p> <p>Más específicamente, los objetivos de este módulo son:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Introducir el tema con definiciones de la noción de justicia, los campos en los que interviene y su papel esencial en 	<p>El Sub-módulo 1 abordará la noción de justicia desde diferentes ángulos, destacando su papel esencial en una democracia y los vínculos entre la justicia y los derechos humanos. También tratará la implementación de la justicia, incluyendo una presentación de las instituciones que la representan y sus roles, así como claves para entender los procedimientos judiciales y las jerarquías jurisdiccionales. A través de algunos ejemplos (como la pena de muerte en el mundo), la comparación de legislaciones en diferentes países ayudará a cuestionar la universalidad de la justicia y su adaptabilidad.</p> <p>El Sub-módulo 2 consistirá en una presentación de recursos existentes sobre el tema, que pueden ser utilizados para</p>

<p>6.3 Buenas prácticas en la enseñanza de la justicia en el nivel de escuela secundaria.</p>	<p>una democracia que respeta los derechos humanos.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Presentar las instituciones involucradas en la implementación de la justicia, sus roles y funciones a diferentes escalas. ● Proveer a los profesores una gama de recursos que puedan ser utilizados para apoyar la enseñanza del tema, y ejemplos de textos e instituciones que sirven a la aplicación y protección de la justicia. ● Compartir métodos educativos, sugerencias y buenas prácticas de actividades que puedan ser implementadas en el aula como parte de la educación secundaria sobre justicia. 	<p>apoyar la enseñanza sobre la justicia: sitios web, videos, infografías. Una presentación de varios ejemplos de jurisprudencia completará esta parte.</p> <p>El Sub-módulo 3 presentará una selección de actividades educativas y buenas practicas que se pueden proponer a los estudiantes de secundaria para ayudarles a comprender mejor el lugar y la importancia de la justicia en una sociedad democrática. Este sub-módulo también mencionará la metodología a adoptar para la implementación exitosa de estas actividades.</p>
--	---	---

Conclusión

Para concluir, el **MARCO DE COMPETENCIAS VALUEBOX PARA PROFESORES** pretende ser un documento orientador e introductorio para docentes y educadores, abordando todos los aspectos importantes de la enseñanza y aprendizaje de la Educación en Valores (VAE) y el uso de prácticas pedagógicas innovadoras para impartirla, enfocándose especialmente en los proyectos **VALUEBOX** y sus características.

En la primera sección, los socios del proyecto delimitan el proyecto **VALUEBOX**, sus características y prioridades, destacando la importancia y relevancia de incorporar los valores comunes europeos y cómo estas acciones apoyarían el desarrollo tanto de estudiantes como de docentes. En la revisión de literatura, se da mayor importancia a los conceptos de aprendizaje combinado y los diferentes modelos para apoyar este enfoque educativo. Para identificar mejor el enfoque adecuado para los propósitos del proyecto **VALUEBOX**, se abordan y explican todos los diferentes modelos (modelo presencial, de rotación, flexible, laboratorio en línea, auto-mezcla, conducción en línea) y se identifican otros principios pedagógicos como vitales para que estas prácticas sean efectivas.

Además, en la Sección III también se discuten los resultados del proyecto **VALUEBOX**. Este análisis de necesidades tuvo como objetivo investigar las competencias y necesidades de los profesores en cuanto a educación en valores y valores comunes europeos. Realizado en los 5 países socios (Italia, España, Turquía, Francia y Bélgica), muestra que el conocimiento y la importancia dedicada a la educación en valores varían según el país, sin embargo, hay un reconocimiento general de la importancia de la educación en valores y el uso de herramientas innovadoras (como la gamificación) para fomentarla mejor.

No obstante, el modelo de aprendizaje combinado **VALUEBOX** se presenta como una combinación equilibrada y significativa de trabajo presencial y en línea, que es capaz de incorporar todas las características del diseño de aprendizaje, así como fomentar un aprendizaje centrado en el estudiante y un enfoque de facilitador y diseñador educativo por parte del profesor. Dividido en 6 fases, se centra en la recolección de recursos y datos y siempre asegurando que la autoevaluación sea continua y exhaustiva.

Finalmente, la vista previa del contenido de los módulos tiene como objetivo proporcionar una visión general del contenido de los módulos, sus objetivos y la estructura que tendrá en el curso en línea que la asociación va a desarrollar dentro del proyecto **VALUEBOX**. Por lo tanto, este marco permite una visión integral de cada uno de los aspectos que tienen un papel en la implementación y el éxito del proyecto y sus actividades

Referencias

Bailey, J., Ellis, S., Schneider, C., Vander Ark, T. (2013), DLN Smart Series

http://www.digitallearningnow.com/wp-content/uploads/2013/02/DLNSmartSeries-BL-paper_2012-02-05a.pdf

Bruner J. (1990), Acts of Meaning. Cambridge, Mass, Harvard University Press

Carman J.M. (2005), Blended learning design : Five key ingredients, [Blended Learning Design.indd \(pbworks.com\)](#)

Darling-Hammond L., Flook L. , Cook-Harvey C. , Barron B. & Osher D. (2019), Implications for educational practice of the science of learning and development, Applied Developmental Science, DOI: 10.1080/10888691.2018.1537791

Eryilmaz M. (2015), The Effectiveness Of Blended Learning Environments, DOI: <https://doi.org/10.19030/cier.v8i4.9433>

Staker, H. (2011) Profiles of Emerging Models. Innosight Institute,

<http://www.christenseninstitute.org/wp-content/uploads/2013/04/The-rise-of-K-12-blended-learning.emerging-models.pdf>

Healey, M. and Roberts, J. (Eds) (2004) Engaging students in active learning: case studies in geography, environment and related disciplines. Cheltenham: Geography Discipline Network and School of Environment, University of Gloucestershire

Horn, M. B. & Staker, H. (2011) The Rise of K- 12 Blended Learning. Innosight Institute,
<http://www.christenseninstitute.org/wp-content/uploads/2013/04/The-rise-of-K-12-blended-learning.pdf>

Horn, M. B. & Staker, H. (2012) Classifying K-12 Blended Learning Horn, Innosight Institute,
<http://www.christenseninstitute.org/wp-content/uploads/2013/04/Classifying-K-12-blended-learning.pdf>

Kember D. (1997), A reconceptualisation of the research into university academics' conceptions of teaching, Learning and Instruction (Volume 7, Issue 3), [https://doi.org/10.1016/S0959-4752\(96\)00028-X](https://doi.org/10.1016/S0959-4752(96)00028-X)

Gibbs, G. (1988) Learning by Doing: a Guide to Teaching and Learning Methods (London: Further Education Unit)

Powell, A., Watson, J., Staley, P., Patrick, S., Horn, M., Fetzer, L., Hibbard, L., Oglesby, J., & Verma, S. (2015). Blending Learning: The evolution of online and face-to-face education from 2008–2015. Vienna, VA: International Association for K–12 Online Learning. Retrieved from http://www.inacol.org/wp-content/uploads/2015/07/iNACOL_Blended-Learning-The-Evolution-of-Online-And-Face-toFace-Education-from-2008-2015.pdf

Prince M. J. & Felder R. M., Inductive Teaching and Learning Methods: Definitions, Comparisons, and Research Bases, DOI:
10.1002/j.2168-9830.2006.tb00884

OECD (2019), A Teacher's guide to TALIS 2018, TALIS, OECD Publishing, Paris, [TALIS-Teachers-Guide-to-TALIS-2018-Vol-I_ENG.pdf \(oecd.org\)](#)

Anexo I – Gráficos sobre el análisis de resultados

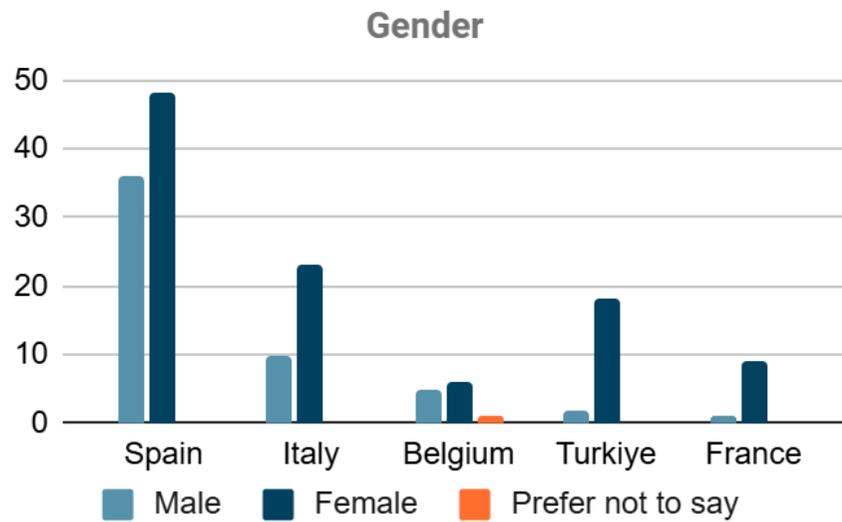


Figure 9. Género de los encuestados

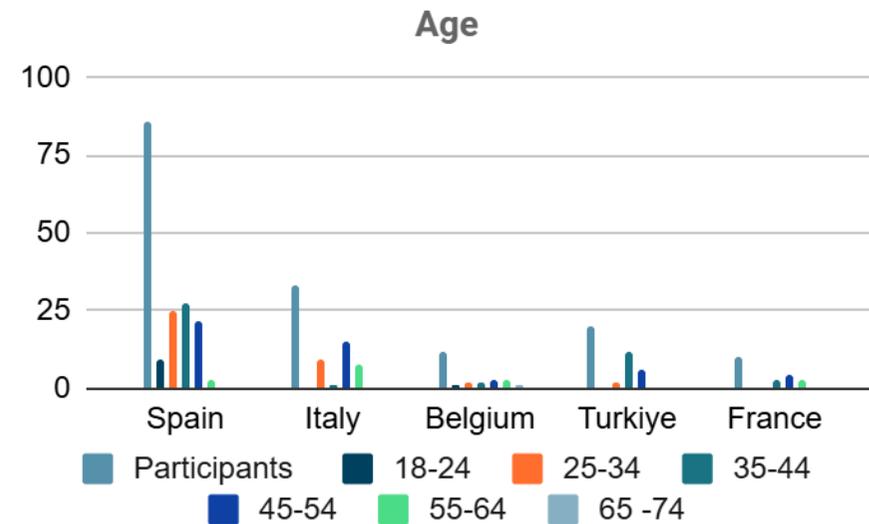


Figure 10. Edad de los encuestados

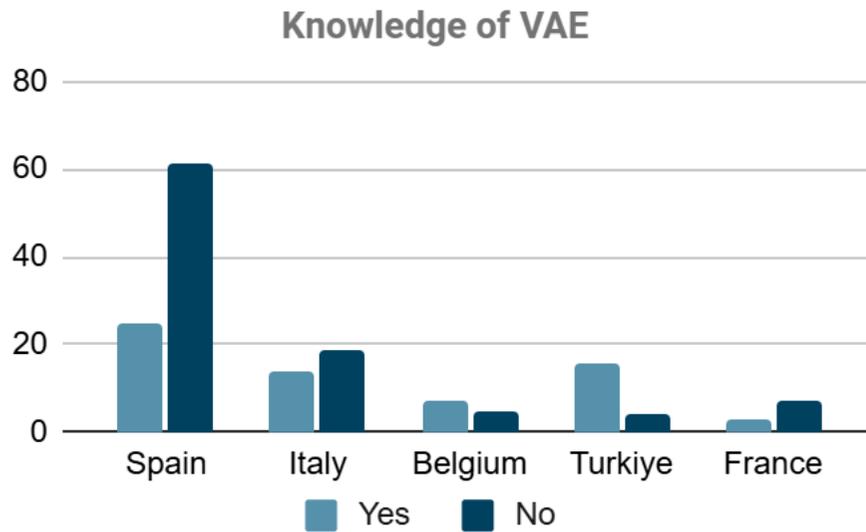


Figure 11. Conocimiento sobre los valores en educación

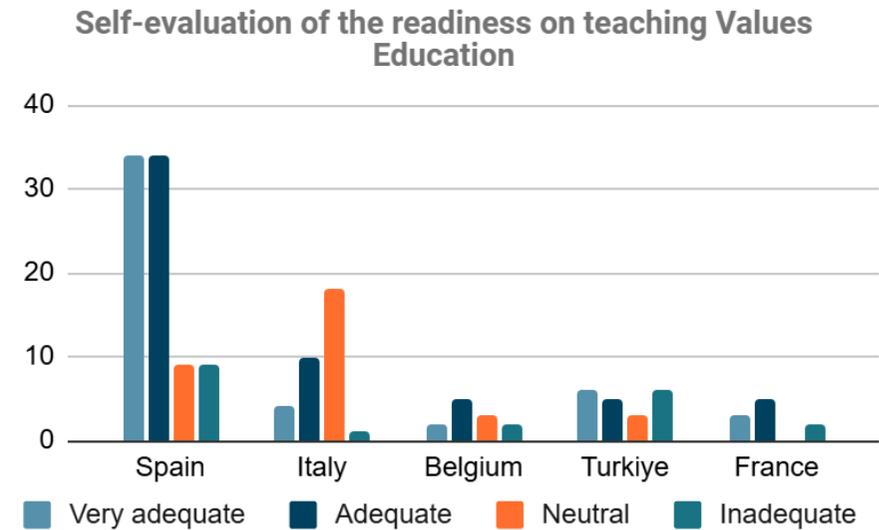


Figure 12. Autoevaluación de la preparación para enseñar valores

Self-evaluation of the competence on teaching Values Education

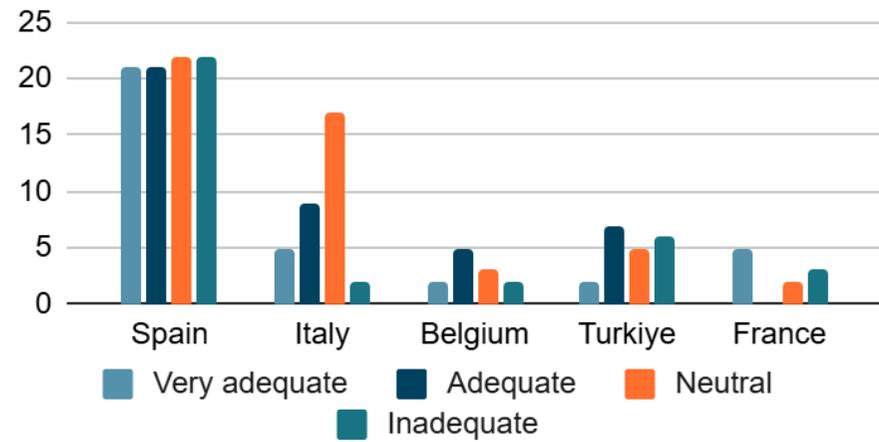


Figura 13. Autoevaluación de la competencia en la enseñanza de la educación en valores

Do you have enough teaching resources on Values education?

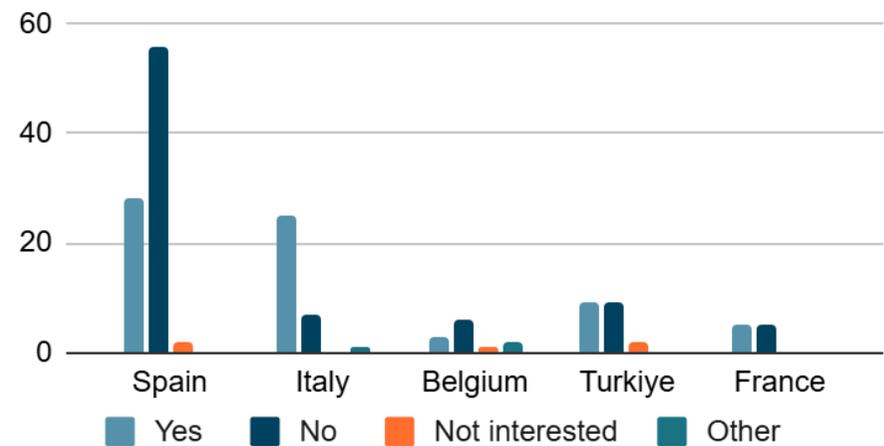


Figura 14. Disponibilidad de recursos didácticos

Do you think students' needs are currently met?

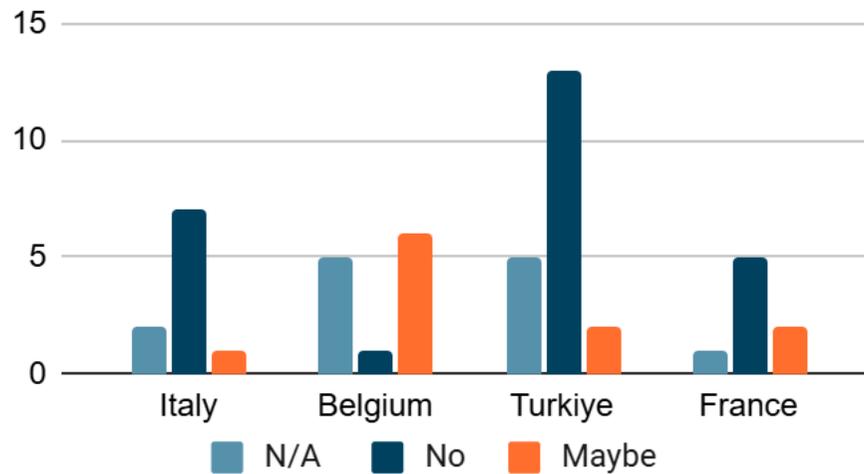


Figure 15. Figura 15. Necesidades de los estudiantes y situación actual

*No se dispone de datos de España.

Can gamification help the learning EU values?

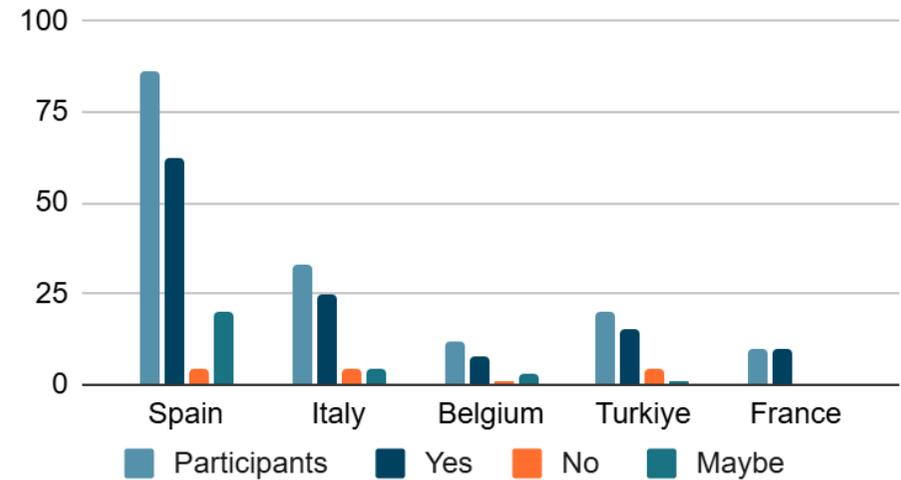


Figura 16. Gamificación y aprendizaje de los valores de la UE

Does the teaching European Common values foster more inclusive learning environments?

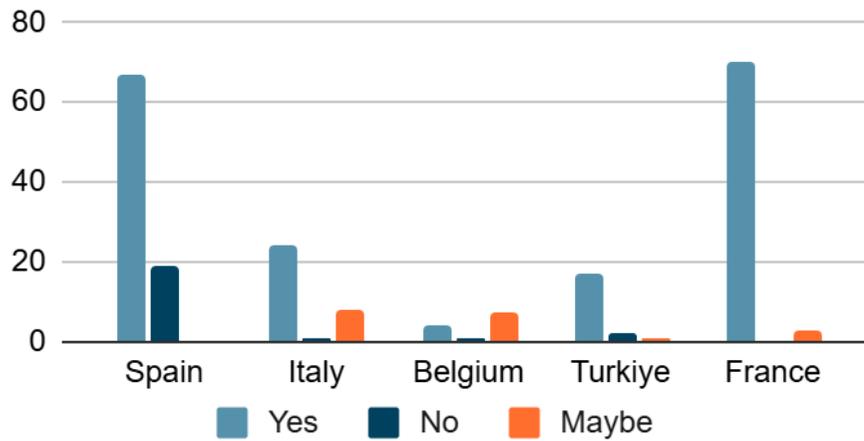


Figura 17. Enseñanza de valores comunes europeos y entorno de aprendizaje inclusivo