



PRIMAE

Participación y recreación
mediante la educación inclusiva en artes marciales y el
aprendizaje electrónico

INCLUSIVO Y ACCESIBLE
FRAMADEPEDAGOGICAL
DOCUMENTODESPECIFICACIÓN



Cofinanciado por el
Programa Erasmus+
de la Unión Europea

Socios del proyecto 3

- Areadne Lifelong Learning 3
- futuro Digitale 3
- Universidad de Chipre 4
- Euro-Net 4
- Ikkaido Ltd..... 5
- Instituto de Estudios para la Inclusión Social, la Diversidad y el Compromiso (I N S I D E EU) 5
- Aux Couleurs du DEBA 6

Introducción 7

Supuestos orientativos..... 7

Conceptos clave 8

- Motivación..... 9
- Relevancia..... 11
- Aprendizaje personalizado..... 12

Enfoques pedagógicos 13

- Plan de estudios en espiral 13
- Blended Learning & Flipped Curriculum 15
- Aprendizaje basado en problemas..... 17
- Evaluación 19

Marco PRIMAE 20

Módulos PRIMAE..... 21

Tareas 22

- TAREA 1 - Actividades preparatorias..... 22
- TAREA 2 - Tarea previa a la sesión 23
- TAREA 3 - eLearning / Sesiones impartidas 24
- TAREA 4 - Tarea posterior a la sesión (y evaluación) 24
- TAREA 5 - Materiales de orientación 25

Línea de tiempo 26

Nombre completo del proyecto:

Participación y recreación a través de la educación inclusiva en artes marciales y el aprendizaje electrónico

Programa: Erasmus+ Acrónimo

Título: PRIMAE

Número de proyecto: 2019-1-UK01-KA204-061975

Socios del Proyecto

Areadne Lifelong Learning



El Centro de Aprendizaje Permanente Areadne es un centro de aprendizaje permanente acreditado que ofrece cursos de formación de profesores de nivel 5 y 7 en línea y presenciales en Europa y fuera de ella. Areadne también ofrece cursos de educación general en TIC, idiomas, servicios de hostelería y cursos de belleza y artesanía. Areadne emplea a diez consultores de aprendizaje, con títulos de postgrado avanzados y más de diez años de experiencia, que forman a unos 100 profesores y otros 400 alumnos de Grecia al año. Areadne trabaja con escuelas, universidades, empresas y organizaciones de formación nacionales e internacionales, organizaciones no gubernamentales, cámaras de comercio, organizaciones de empleadores y empleados, corporaciones locales, nacionales e internacionales, diseñando e implementando intervenciones de aprendizaje transformacional. Actualmente, Areadne dirige una asociación de innovación KA2 sobre los refugiados y el arte.

futuro Digitale



Futuro Digitale es una organización sin ánimo de lucro que se fundó el 20 de febrero de 2013 sobre los ideales del proyecto Policoro de la Conferencia Episcopal Italiana. Futuro Digitale trabaja para fortalecer las habilidades de los jóvenes a través de proyectos de TIC y de participación juvenil en pequeñas ciudades. Su misión cuenta con el apoyo de voluntarios entusiastas y grupos comunitarios de jóvenes locales. Futuro Digitale cree que siendo coherente y profesional, se pueden crear realmente oportunidades de desarrollo para los jóvenes. Futuro Digitale coopera con instituciones, escuelas y otras organizaciones sociales. Están acreditados como agencia de empleo, centro de informática y centro de enseñanza de la lengua italiana. Futuro Digitale tiene una experiencia variada que se expresa en

proyectos empresariales, proyectos de movilidad Erasmus e investigación social.

Universidad de Chipre



El Laboratorio de Ingeniería del Software y Tecnologías de Internet (SEIT) centra sus actividades de investigación en la computación en nube, las arquitecturas orientadas a los servicios, las plataformas de middleware conscientes del contexto y la computación inteligente y móvil. El laboratorio se concentra en el desarrollo de entornos de aprendizaje mejorados y creativos basados en las TIC, plataformas y herramientas para la implantación de servicios de seguimiento y apoyo a la salud, servicios inteligentes y personalizados para personas mayores y tecnologías de asistencia para personas con discapacidad. El laboratorio también lleva a cabo actividades relacionadas con el aprendizaje potenciado por la tecnología, el comercio electrónico, la administración electrónica y el desarrollo de entornos para la inclusión social de los mayores, el envejecimiento activo y la vida independiente. El SEIT ha participado activamente en 30 proyectos financiados por la UE y ha obtenido más de 5 millones de euros de financiación. En la actualidad, el laboratorio cuenta con 10 personas, incluidos 4 científicos posdoctorales y 4 investigadores de doctorado, y tiene acceso a amplias instalaciones de hardware y software.

Euro-Net



EURO-NET es una asociación sin ánimo de lucro que es miembro o miembro asociado de 57 organizaciones internacionales.

redes. Ha realizado más de 340 proyectos europeos. EURO-NET ha sido elegida dos veces por la Comisión Europea en los grupos de trabajo paneuropeos por sus competencias y ha sido publicada tres veces por sus mejores prácticas en el ámbito de los medios de comunicación.

Ikkaido Ltd



Ikkaido es una ONG con estatus consultivo especial ante las Naciones Unidas, una organización benéfica registrada, una firma de la Declaración de Marsella y un miembro de ONU Mujeres. Ikkaido forma parte del Grupo de Trabajo sobre Diversidad e Inclusión del Pacto Mundial de las Naciones Unidas para los Objetivos de Desarrollo Sostenible. Ikkaido utiliza un enfoque de pensamiento sistémico para romper la exclusión social y la no participación y crear metodologías biopsicosociales inclusivas e innovadoras para el desarrollo emocional, físico, conductual y cognitivo de las personas con menos oportunidades. Ikkaido promueve la inclusión de las artes marciales como "El Camino", un viaje de autodescubrimiento.

Instituto de Estudios para la Inclusión Social, la Diversidad y el Compromiso (INSIDE EU)



INSIDE EU fue creado en Irlanda por Dirk van der Merwe, un usuario de silla de ruedas parapléjico, para proporcionar actividad física, educación y empleo a las personas con menos oportunidades, especialmente a las personas con discapacidad. El Instituto aporta su experiencia en la potenciación e inclusión de las personas con menos oportunidades, especialmente las personas con discapacidad, y ofrece formación a trabajadores juveniles, entrenadores, asistentes de enseñanza y profesores en toda la isla de Irlanda y Europa. INSIDE EU tiene una amplia experiencia en el desarrollo de herramientas de inclusión y gamificación inclusiva adaptada y transferible que puede utilizarse para el desarrollo de las personas con menos oportunidades, y para involucrar a las personas con cualquier capacidad o discapacidad para que todos puedan participar juntos en la misma actividad.

Aux Couleurs du DEBA



Aux Couleurs du DEBA es una asociación con 15 años de experiencia en proyectos europeos, educación no formal, diálogo intercultural, ciudadanía activa y jóvenes con menos oportunidades (NEET), que trabaja en los ámbitos de la juventud, la formación y la educación, el empleo y el emprendimiento social, y la movilidad europea.



Introducción

PRIMAE es un proyecto de Innovación Erasmus+ cuyo objetivo es crear un aprendizaje electrónico accesible y cualificaciones para que personas con y sin discapacidad se conviertan en entrenadores, tutores, evaluadores, aseguradores de calidad y profesores de artes marciales inclusivas a partir del nivel 2.

Una parte importante de PRIMAE es el desarrollo de un Plan Pedagógico Inclusivo, que produce un plan educativo accesible para las personas con y sin discapacidad que quieren participar en la inclusión en el entrenamiento deportivo, la formación de entrenadores, la evaluación, el IQA y la enseñanza.

Supuestos orientativos

Una serie de principios subyacen al concepto de PRIMAE, tal y como se presenta en la propuesta de Erasmus+. Estos principios, si se aplican correctamente, ayudarán a crear un carácter distintivo a los recursos y programas de PRIMAE. Entre ellos se encuentran:

- **Atractivo:** todo el material desarrollado debe ser lo más inclusivo, accesible y relevante posible para los posibles participantes.
- **Inclusivo** - PRIMAE es un programa comprometido con la promoción de la inclusión; también debe encarnar la inclusión en todos los aspectos.
- **Basado en competencias:** si es efectivo, PRIMAE apoyará el desarrollo de una amplia gama de conocimientos, habilidades, actitudes y valores.
- **Centrado en el alumno:** el programa hace hincapié en el aprendizaje, no en la enseñanza, y en el aprendizaje, no en la evaluación.
- **Capacitar** - PRIMAE debe ayudar a los participantes a convertirse en mejores entrenadores de artes marciales inclusivas.



Conceptos clave

Los socios de PRIMAE han debatido una serie de enfoques y estrategias pedagógicas y han acordado un conjunto que es coherente con los principios descritos anteriormente. Entre ellos se encuentran:

- Plan de estudios en espiral
- Blended Learning y Flipped Curriculum
- Aprendizaje basado en problemas
- Evaluación

Motivación

Está claro que los alumnos motivados tienen más éxito, están más satisfechos y se comprometen a seguir estudiando. La teoría más influyente de la motivación en psicología es la teoría de la autodeterminación (TAD). Se ocupa principalmente de las decisiones que toman las personas y de cómo se relacionan con las tendencias de crecimiento inherentes y las necesidades psicológicas innatas. En otras palabras, la TAD es realmente una teoría de la automotivación. Desde el punto de vista de programas como PRIMAE, la TED nos anima a centrar nuestra atención en los alumnos y en su compromiso autodirigido con los recursos.

La SDT sugiere que las personas están motivadas para crecer y cambiar cuando se satisfacen tres necesidades psicológicas universales: competencia, relación y autonomía.



Los 3 principales factores que afectan la motivación:

- **Competencia:** Necesitamos dominar las tareas y aprender nuevas habilidades. Cuando sentimos que tenemos las habilidades necesarias para el éxito, es más probable que emprendamos acciones que nos ayuden a alcanzar nuestros objetivos.
- **Relación:** Necesitamos experimentar un sentido de pertenencia y apego a otras personas.
- **Autonomía:** Necesitamos sentirnos en control de nuestros propios comportamientos y objetivos.

El concepto de motivación intrínseca, es decir, la realización de actividades por las recompensas inherentes al propio comportamiento, desempeña un papel importante en la teoría de la autodeterminación. La motivación intrínseca se refiere a un comportamiento impulsado por recompensas internas. En otras palabras, la motivación para realizar un comportamiento surge del interior del individuo porque es naturalmente satisfactorio. Esto contrasta con la motivación extrínseca, que implica la realización de un comportamiento para obtener recompensas externas (o cualificaciones) o evitar un castigo. En general, es preferible centrarse en la motivación intrínseca, ya que es más duradera y favorece el bienestar. Esto puede hacerse de la siguiente manera:

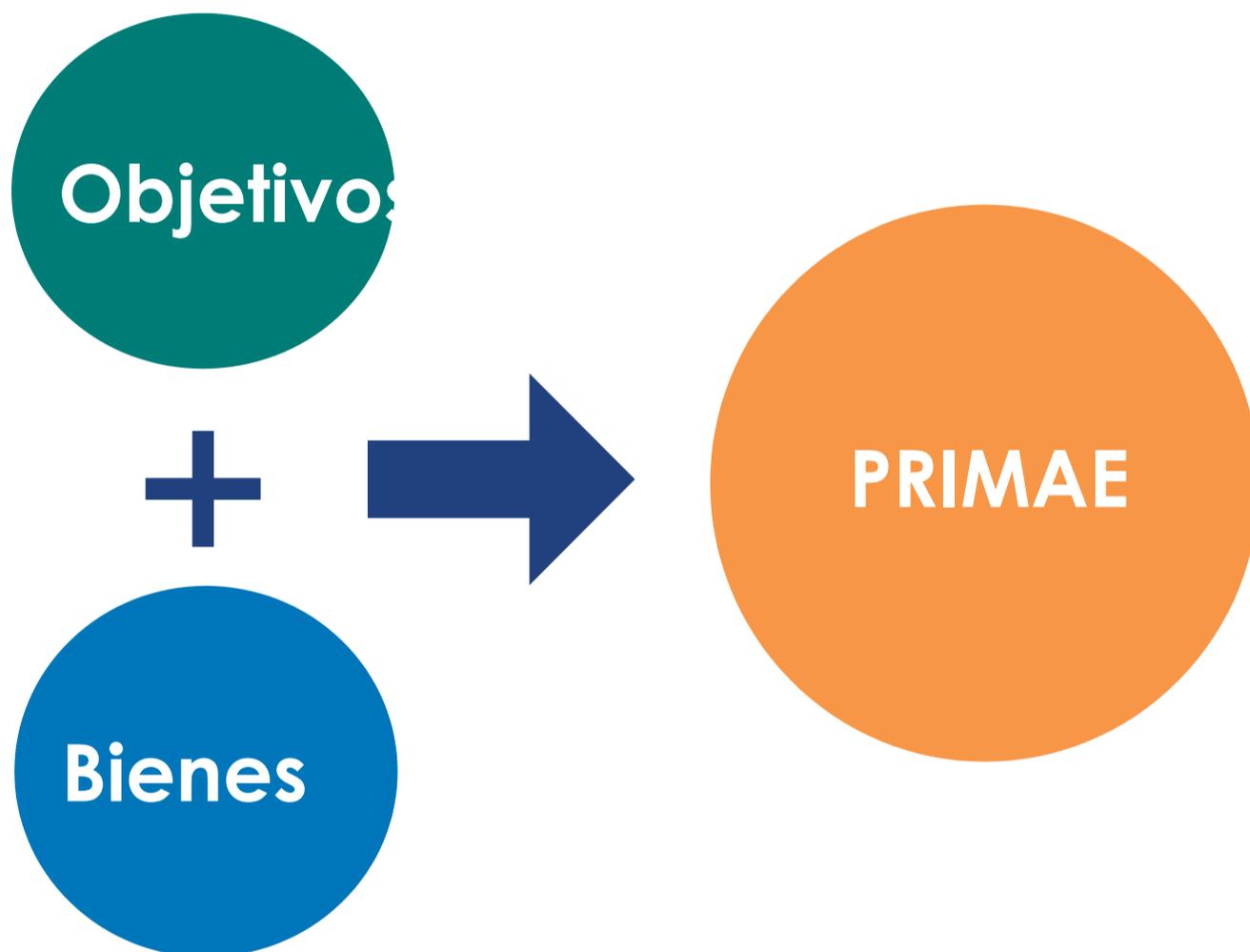
- Dar a los participantes un sentimiento de elección
- Ayudarles a desarrollar grandes objetivos: objetivos que tengan valor y sean más grandes que ellos
- No centrarse únicamente en las cualificaciones; hablar más del aprendizaje y la superación personal
- Proporcionar comentarios honestos y constructivos
- Fomentar la colaboración

Otro aspecto importante de la motivación está relacionado con la ayuda a los demás. Está demostrado que el trabajo que beneficia a otras personas puede ser una poderosa fuente de motivación y también se asocia con una mayor salud mental y bienestar. El coaching y el liderazgo son actividades intrínsecamente sociales y de ayuda, y muchas personas desean asumir estas funciones para contribuir a su comunidad. Por lo tanto, tendría sentido explorar oportunidades en PRIMAE para aprovechar la motivación de los participantes para hacer una contribución.

Relevancia

La idea clave es que el aprendizaje tiene más probabilidades de ser motivador (véase más arriba), interesante y útil si es relevante para las necesidades del alumno y si éste lo considera relevante. La relevancia es la percepción de que algo es interesante y vale la pena conocerlo. En otras palabras, la relevancia en la educación se produce cuando el alumno ve el sentido de las cosas que se le presentan.

Hay dos formas principales de ayudar a los alumnos a entender la relevancia de los programas educativos como PRIMAE:



Objetivos + bienes = PRIMAE

Objetivos: destaca la importancia que el contenido del programa tiene para los objetivos futuros de los estudiantes.

objetivos a corto y largo plazo. ¿Cuál es el valor/el beneficio/la importancia de esto para mi aprendizaje y desarrollo? ¿Para qué voy a utilizarlo?

Bienes: se refiere a la forma en que el programa y los recursos se relacionan con ellos ahora. ¿Qué tiene que ver esto conmigo? ¿Por qué necesita saber esto ahora?

Estos Objetivos y Bienes pueden ser promovidos por...

- Dar a los alumnos la oportunidad de reflexionar sobre sus necesidades de aprendizaje
- Destacar la importancia de las distintas partes del programa.
- Offering elementos de elección

Aprendizaje personalizado

El término "aprendizaje personalizado" es habitual en el ámbito de la educación y la formación y ha adquirido una gran variedad de interpretaciones. También se asocia a una serie de [mitos](#) y malentendidos.

En el contexto de PRIMAE, el aprendizaje personalizado se refiere a los programas, los métodos pedagógicos y las estrategias de apoyo para abordar las diferentes necesidades de aprendizaje de cada estudiante. El objetivo del aprendizaje personalizado es ayudar a cada alumno a alcanzar el éxito.

La personalización del aprendizaje puede concebirse de varias maneras:

1. Personalización de los contenidos: los alumnos tienen la oportunidad de dedicarse a los temas o la información que les interesan especialmente;
2. Personalización del ritmo y el progreso: los alumnos avanzan en el programa a su propio ritmo;
3. Personalización del proceso: los enfoques pedagógicos y los entornos de aprendizaje varían en función de las necesidades e intereses de los alumnos.



Enfoques pedagógicos

Los socios de PRIMAE han debatido una serie de enfoques y estrategias pedagógicas y han acordado un conjunto que es coherente con los principios descritos anteriormente. Entre ellos se encuentran:

- Plan de estudios en espiral
- Blended Learning y Flipped Curriculum
- Aprendizaje basado en problemas
- Evaluación

Plan de estudios en espiral

El concepto de "plan de estudios en espiral" es un enfoque de la educación que consiste en volver a visitar periódicamente los mismos temas educativos a lo largo de la educación del alumno. Cada vez que se vuelve a visitar el contenido, el estudiante adquiere un conocimiento más profundo del tema. Básicamente, el plan de estudios, la pedagogía y los materiales de eLearning se organizan en torno a unos temas centrales, que se repiten a medida que el alumno avanza en el programa.

El enfoque espiral del currículo tiene tres principios clave que lo resumen muy bien. Los tres principios son:

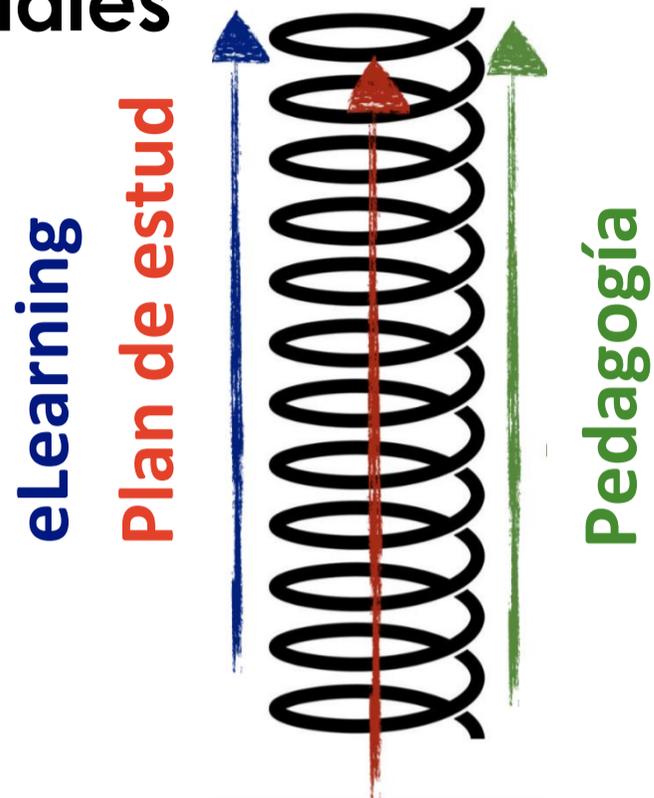
1. Cíclico: Los estudiantes deben volver a tratar el mismo tema varias veces a lo largo de su formación de entrenador
2. Aumentar la profundidad: Cada vez que un estudiante vuelve a tratar el tema, debe aprenderlo a un nivel más profundo y explorar una mayor complejidad
3. Conocimientos previos: Los conocimientos previos de un alumno deben utilizarse cuando se retoma un tema para que se construya a partir de sus bases en lugar de empezar de nuevo.

Aquí se hace hincapié en la *calidad*, no en la *cantidad*.

Algunas reflexiones iniciales

Plan de estudios en espiral

- ✓ Los mismos temas estructuran el programa en todos los niveles
- ✓ Los temas se repiten a medida que los alumnos avanzan en su formación de entrenador
- ✓ Reforzar el aprendizaje previo
- ✓ Aumento de la complejidad



El plan de estudios en espiral ofrece una forma de organizar los distintos módulos del proyecto PRIMAE. Cómo se pueden presentar estos elementos para que sean lo más eficaces, motivadores y flexibles posible?

Blended Learning & Flipped Curriculum

El aprendizaje combinado permite una mayor flexibilidad y variedad en el curso ofrecido a los alumnos, al tiempo que mantiene el carácter distintivo de PRIMAE. Esencialmente, significa una mezcla (una "combinación") de métodos pedagógicos en línea y presenciales. Proporciona a los individuos la oportunidad de disfrutar de lo mejor de ambos mundos. Un enfoque común es que el estudiante asista a las clases en un entorno presencial y luego complemente el plan de clases completando el trabajo del curso multimedia en línea. Se ha sugerido que los estudiantes que completan el trabajo del curso en línea seguido de actividades de clase interactivas y presenciales tienen experiencias educativas más ricas.

Hay dos principios clave que suelen asociarse al aprendizaje combinado:

- Los alumnos que pueden compartir información y trabajar con otros estudiantes directamente en un entorno de colaboración tienen una experiencia de aprendizaje más enriquecedora
- La colaboración entre los alumnos puede mejorar si las actividades de grupo se basan en la información obtenida de los recursos o las lecciones en línea.

Currículo invertido

1. Material didáctico digital -tareas
2. Enseñanza tradicional en el aula/actividades de eLearning
3. Material didáctico digital: deberes

Aula invertida



Para los fines de PRIMAE, un enfoque útil es el currículo flipado, que desplaza el papel del educador de la única fuente de información a una guía.

Los enfoques pedagógicos tradicionales tienen esta estructura:

1. Las ideas se presentan en sesiones impartidas.
2. Algunas de estas ideas se practican/adaptan posteriormente

(deberes). El plan de estudios flipped invierte este patrón:

1. Los alumnos se introducen en los contenidos en casa.
2. Los alumnos desarrollan sus ideas en las sesiones de enseñanza.

En este enfoque de aprendizaje mixto, la interacción cara a cara se mezcla con el estudio independiente, normalmente a través de la tecnología. En un escenario común de Flipped Classroom, los alumnos pueden ver vídeos pregrabados en casa, y luego acudir a las sesiones impartidas armados con preguntas y al menos algunos conocimientos previos.

Aprendizaje basado en problemas

Una versión del plan de estudios flipado que se adapta bien al enfoque de PRIMAE sobre la inclusión y el compromiso es el Aprendizaje Basado en Problemas. El aprendizaje basado en problemas es un método de enseñanza en el que se utilizan problemas del mundo real como vehículo para promover el aprendizaje de conceptos y principios por parte de los estudiantes, en lugar de la presentación directa de hechos y conceptos.

Aprendizaje basado en

Utilizar problemas del mundo real para fomentar el aprendizaje

- ✓ Se relaciona con la etapa 1 del Flipped Curriculum
- ✓ Ayuda a los alumnos a ver la relevancia de PRIMAE para su propio entrenamiento
- ✓ Conecta el plan de estudios con la experiencia y los conocimientos personales de los alumnos

Aprendizaje

Se dice lo que hay que saber



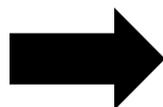
Memorízalo



Problema asignado para ilustrar su uso

Aprendizaje basado en

Problema asignado



Identificar lo que necesitamos



Aprender y aplicar el aprendizaje para resolver

Tarea previa a la sesión <ul style="list-style-type: none"> • Vídeo de introducción al módulo • Tareas de aprendizaje basadas en problemas 	Módulo x	Tarea para después de la sesión <ul style="list-style-type: none"> • Cuestionario • Cartera
Tarea previa a la sesión <ul style="list-style-type: none"> • Vídeo de introducción al módulo • Tareas de aprendizaje basadas en problemas 	Módulo 3	Tarea para después de la sesión <ul style="list-style-type: none"> • Cuestionario • Cartera
Tarea previa a la sesión <ul style="list-style-type: none"> • Vídeo de introducción al módulo • Tareas de aprendizaje basadas en problemas 	Módulo 2	Tarea para después de la sesión <ul style="list-style-type: none"> • Cuestionario • Cartera
Tarea previa a la sesión <ul style="list-style-type: none"> • Vídeo de introducción al módulo • Tareas de aprendizaje basadas en problemas 	Módulo 1	Tarea para después de la sesión <ul style="list-style-type: none"> • Cuestionario • Cartera
Actividades preparatorias Presentaciones en vídeo Estudio guiado		

Por lo tanto, antes de participar en las sesiones de enseñanza, se presenta a los alumnos algunos problemas o preguntas significativas que exigen mucha reflexión y reflexión sobre sus ideas y prácticas de coaching.

Si PRIMAE sigue el concepto de plan de estudios en espiral, tiene sentido utilizar el mismo marco básico para el aprendizaje basado en problemas en cada etapa. Se trata de un enfoque sencillo desarrollado específicamente para PRIMAE, centrado en las necesidades e intereses de los participantes que probablemente se inscriban en uno de los programas:

1. Problema - Empieza con un problema de la vida real
2. Lluvia de ideas - Identifica lo que sabes y lo que no sabes sobre el problema
3. Investigación - Recopilación de información (a partir de materiales producidos por PRIMAE, sitios de Internet relevantes, hablando con la gente)
4. Seleccionar - A partir de la lluvia de ideas y la investigación, elaborar la solución
5. Prueba - Discutir la solución con otras personas o a través de la crítica
6. Finalizar - Tras las pruebas, escribir, dibujar, grabar en vídeo o en audio la solución

Ejemplo:

1. Problema - "¿Cómo puedo diseñar una idea de calentamiento inclusivo para las sesiones?"
2. Lluvia de ideas - Recoger ideas de lecciones vistas o experimentadas, adaptaciones de prácticas existentes, nuevas ideas
3. Investigación - Consultar los sitios web recomendados y los materiales de PRIMAE, y hablar con entrenadores inclusivos experimentados
4. Seleccionar - Elegir las ideas que parezcan más fuertes y elaborar sus detalles
5. Prueba - Hablar de la solución con un entrenador experimentado
6. Finalizar - Sobre la base de la conversación con el entrenador, hacer una grabación de vídeo de las ideas de calentamiento inclusivo

Evaluación

La cualificación utiliza actualmente un enfoque de cartera para la evaluación. Esto ofrece un método fiable para evaluar los conocimientos y la comprensión.

Sin embargo, los portafolios pueden llevar mucho tiempo a los alumnos y a los tutores. Además, pueden depender de unas habilidades de escritura bien desarrolladas. Por lo tanto, un enfoque complementario podría ser la evaluación de la información *objetiva* con *cuestionarios*. En la actualidad existen muchos formatos diferentes de cuestionarios que pueden ser muy motivadores y requieren mucho menos tiempo del tutor. Podrían ser de aprobado/reprobado, y los alumnos sólo podrían progresar si obtuvieran una calificación de aprobado.



Marco PRIMAE

Se ha sugerido que los distintos niveles de PRIMAE sigan el mismo patrón básico. Esto significa que el marco presentado a continuación serviría de "esqueleto" para:

- Activador de nivel 1 - Liderazgo básico de actividades inclusivas sin entrenamiento pero con indicación de entrenadores
- Líder de actividades de nivel 2 - Liderazgo de actividades inclusivas
- Entrenador de actividades de nivel 2 - Coaching inclusivo en mayor profundidad con el objetivo de lograr el cambio social
- Tutor de nivel 3 - Principios de coaching inclusivo extendidos a la enseñanza
- Evaluador de nivel 3 - Principios de enseñanza y evaluación inclusiva
- Nivel 4 IQA - Principios de garantía de calidad en el entrenamiento, la evaluación y la enseñanza inclusivos



Módulos PRIMAE

Los módulos de PRIMAE son los siguientes:

- El camino de las artes marciales
- Funciones del activador
- Responsabilidades del activador
- Salud y bienestar
- Artes marciales inclusivas

Estos temas parecen abarcar todo el contenido de los materiales de PRIMAE. Por lo tanto, el contenido debería organizarse en estos 5 módulos. La expectativa es que estos mismos temas se utilicen también para organizar el contenido en cada uno de los niveles posteriores (aunque es posible que haya que añadir módulos adicionales en etapas posteriores).



Tareas

La asociación PRIMAE necesita completar una serie de tareas para preparar el recurso PRIMAE:

TAREA 1 - Actividades preparatorias

Objetivos: desarrollar, organizar y presentar contenidos novedosos como preparación para el PRIMAE; estimular el interés por el PRIMAE y sus contenidos; fomentar la reflexión sobre el entrenamiento inclusivo de artes marciales.

Contenido: Dado que estas actividades serán los primeros aspectos de la experiencia de los participantes de PRIMAE, es importante que sean atractivas y relevantes. Debe haber 5 actividades, basadas en los módulos que se visitarán en el curso principal:

- El camino de las artes marciales
- Funciones del activador
- Responsabilidades del activador
- Salud y bienestar
- Artes marciales inclusivas

Cada tema debe introducirse mediante vídeos cortos, seguidos de una actividad guiada de aproximadamente 1 hora de duración. No hay evaluación de estas actividades.

En estas actividades no debe presuponerse ningún conocimiento de las artes marciales, el entrenamiento o la inclusión. Deben ofrecer a los participantes un "sabor" de PRIMAE y deben ser coherentes con el contenido y las intenciones de los módulos, pero no repetirlos. Por lo tanto, las actividades preparatorias deben ser *nuevas* y no tomadas de los materiales existentes de PRIMAE.

Resultados: 5 actividades temáticas

- Breves guiones de introducción en vídeo para cada actividad
- Contenido de cada actividad para la plataforma eLearning

TAREA 2 - Tarea previa a la sesión

Objetivos: desarrollar, organizar y presentar contenidos de PRIMAE que puedan ser realizados por los participantes en casa; dar oportunidades a los participantes para interpretar estos contenidos en función de sus necesidades e intereses personales.

Contenido: Hay dos consideraciones principales a la hora de planificar esta tarea:

1. Dado que el contenido debe extraerse de los materiales PRIMAE existentes para utilizarlo durante los deberes previos a la sesión, la comunicación es vital con el grupo que dirige las sesiones de aprendizaje electrónico/enseñanza;
2. Especialmente durante los primeros módulos, es necesario diseñar tareas que no necesiten la dirección de un tutor.

Los deberes previos a la sesión deben organizarse en función de los temas de PRIMAE:

- El camino de las artes marciales
- Funciones del activador
- Responsabilidades del activador
- Salud y bienestar
- Artes marciales inclusivas

Cada uno de estos temas debe ser introducido por videos cortos, seguidos por una actividad de Aprendizaje Basado en Problemas o actividades que se basan en el contenido del curso Activador existente.

Resultados: 5 conjuntos de actividades temáticas previas a la sesión

Breve guión de introducción de vídeo para cada actividad

Contenido de cada conjunto de actividades para la Plataforma eLearning

TAREA 3 - eLearning / Sesiones impartidas

Objetivo: desarrollar, organizar y presentar el núcleo del curso PRIMAE Activator

Contenido: Hay tres consideraciones principales a la hora de planificar esta tarea:

1. Como ésta es la principal oportunidad para que los participantes trabajen con un tutor, es importante que todos los se aborda el contenido;
2. Será importante que el grupo que trabaje en esta tarea se mantenga en estrecho contacto con los grupos de deberes, especialmente con los deberes previos a la sesión;
3. El material de esta tarea debe diseñarse para permitir la enseñanza tanto en el aula como en línea.

Las sesiones de eLearning / impartidas deben estar organizadas en los temas de PRIMAE:

- El camino de las artes marciales
- Funciones del activador
- Responsabilidades del activador
- Salud y bienestar
- Artes marciales inclusivas

Resultados: 5 conjuntos de actividades temáticas de eLearning / Sesiones Didácticas

Contenido de cada conjunto de actividades para la Plataforma eLearning

TAREA 4 - Tarea posterior a la sesión (y evaluación)

Objetivos: desarrollar, organizar y presentar los deberes posteriores a la sesión basados en la evaluación; integrar las actividades de los deberes con los protocolos de evaluación requeridos de la cualificación de Activador.

Contenido: Hay dos consideraciones principales a la hora de planificar esta tarea:

1. El Portafolio es un elemento vital del premio Activador, por lo que debe estar totalmente integrado en el Marco Pedagógico;
2. Cuando sea posible y adecuado, algunos aspectos (factuales) de la evaluación pueden adaptarse a formas de evaluación menos formales, como los cuestionarios;

Siempre que sea posible, los deberes posteriores a la sesión deben organizarse en función de los temas del PRIMAE:

- El camino de las artes marciales
- Funciones del activador
- Responsabilidades del activador
- Salud y bienestar
- Artes marciales inclusivas

Resultados: 5 conjuntos de actividades temáticas posteriores a la sesión, que incluyen elementos del portafolio PRIMAE y otras evaluaciones (por ejemplo, cuestionarios)

Contenido de cada conjunto de actividades para la Plataforma eLearning

TAREA 5 - Materiales de orientación

Objetivos: Elaborar y presentar materiales de apoyo para que los participantes puedan aprovechar al máximo el curso PRIMAE

Contenido: Hay que preparar material de orientación sobre:

- Acerca de PRIMAE
- Acerca de las Artes Marciales Inclusivas
- Introducción a las artes marciales
- Tarea previa a la sesión
- Aprendizaje basado en problemas
- Aprovechar al máximo los recursos de Internet
- Aprovechar al máximo YouTube y otros recursos de vídeo
- Sobre el portafolio y la producción de tareas

posteriores a la sesión: a los documentos de

orientación

Contenido de cada documento para la plataforma eLearning



Línea de tiempo

Tareas del equipo del proyecto

2. Tarea previa a la sesión

3. Sesión de eLearning/Inst

4. Tarea posterior a la

Tarea previa a la sesión Módulo de introducción en vídeo Tareas de aprendizaje basadas en problemas	Módulo 4 eLearning / Sesiones impartidas	Tarea para después de la sesión Cuestionario Cartera
Tarea previa a la sesión Módulo de introducción en vídeo Tareas de aprendizaje basadas en problemas	Módulo 3 eLearning / Sesiones impartidas	Tarea para después de la sesión Cuestionario Cartera
Tarea previa a la sesión Módulo de introducción en vídeo Tareas de aprendizaje basadas en problemas	Módulo 2 eLearning / Sesiones impartidas	Tarea para después de la sesión Cuestionario Cartera
Tarea previa a la sesión Módulo de introducción en vídeo Tareas de aprendizaje basadas en problemas	Módulo 1 eLearning / Sesiones impartidas	Tarea para después de la sesión Cuestionario Cartera

5. Materiales de orientación

1. Tareas preparatorias

Actividades preparatorias
Presentaciones en vídeo
Estudio guiado

Contacto

Correo electrónico: ceo@ikkaido.com

Teléfono: +447446 503082

Twitter: https://twitter.com/ikkaido_MA

Facebook: <https://www.facebook.com/ikkaidoEU/>

Instagram: <https://www.instagram.com/ikkaido/>

Aviso legal

El proyecto fue financiado por la Unión Europea a través del programa ERASMUS +. El apoyo de la Comisión Europea a la elaboración de esta publicación no constituye una aprobación de su contenido, que refleja únicamente las opiniones de los autores, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.

Copyright Ikkaido Ltd C 2019



PRIMAE



Financiado
por el Programa
Erasmus+ de la Unión
Europea