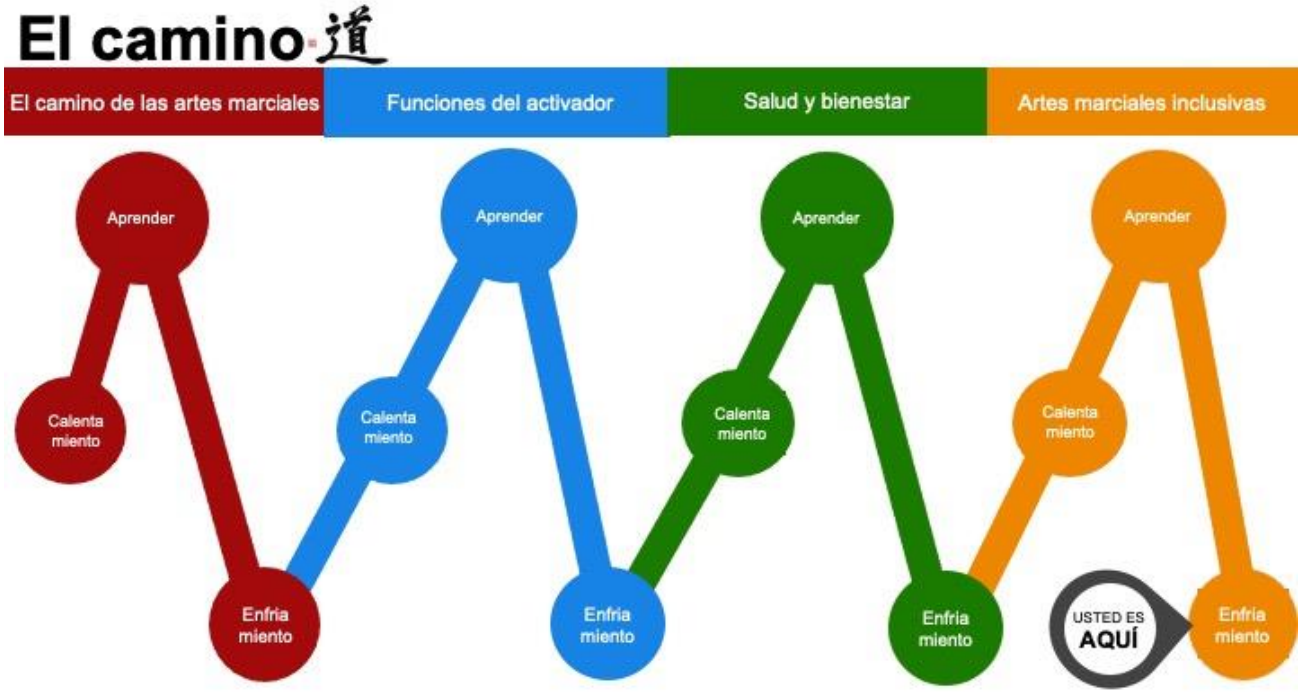
PARTICIPACIÓN Y RECREACIÓN A TRAVÉS DE LA EDUCACIÓN INCLUSIVA EN ARTES MARCIALES Y EL APRENDIZAJE DIGITAL

PRIMAE

Informe de las Mejores Prácticas en Aprendizaje Digital



Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

PRIMAE

CONTENIDO

A. RESUMEN DEL PROYECTO 3

B. ¿QUÉ ES EL E-LEARNING? 6

1. El e-learning: Definición 6
2. Tipología de las técnicas de e-learning 7
   - 2.1. Aprendizaje electrónico inclusivo.....**Error! Bookmark not defined.**
   - 2.2. Cara a cara enriquecida..... 7
   - 2.3. Aprendizaje combinado 8
   - 2.4. E-learning 2.0 o aprendizaje social 8
3. Los puntos fuertes del e-learning 8
4. Los beneficios del e-learning 9
   - 4.1. Para los tutores 9
   - 4.2. Para los alumnos 9
5. Los límites del e-learning 10
6. Mejorar la calidad del aprendizaje electrónico 10
   - 6.1. Criterios de reconocimiento europeo y etiqueta 10
   - 6.2. Cuestiones clave para una buena práctica de aprendizaje electrónico inclusivo 12

C. GUÍAS DE PRÁCTICAS DE APRENDIZAJE ELECTRÓNICO INCLUSIVO.....14

1. El enfoque de la calidad según el Centro Europeo de Excelencia para el e-Learning (2004) 14
2. El enfoque de calidad, según Ulf-Daniel EHLERS (2003) 15
3. El enfoque de calidad, según Badrul Khan (2004) 16
4. El enfoque de calidad según EIFEL 17
5. El enfoque de calidad del Centro de Educación Universitaria, Universidad de Ottawa, Canadá 19
6. El enfoque de calidad según la Universidad de Laval, Canadá 20
7. El enfoque de calidad, según Eleonora Guglielman 21
8. El enfoque de la calidad según el Istituto Tecnologie Didattiche 21

D. SELECCIÓN DE BUENAS PRÁCTICAS EN EL APRENDIZAJE ELECTRÓNICO INCLUSIVO 22

1.1 El libro vivo: Aumentar la lectura para la vida 22
1.2 Rehabilitación de accidentes cerebrovasculares 24
1.3 Musicoterapia 28

2. Francia 31
2.1 Escuela Europea de Emprendimiento 31

3. Grecia..... 31
3.1 Aprendizaje de la formación profesional 31

4. Irlanda y Reino Unido..... 33
4.1 Participación, recreación e inclusión a través de la educación en artes marciales..... 33

5. Italia 37
5.1 Aprendizaje inclusivo en las artes marciales 37
5.2 Aprendizaje deportivo inclusivo para apoyar a las víctimas de la violencia..... 41

A. Resumen del proyecto

PRIMAE es un proyecto de innovación de Erasmus+ cuyo objetivo es crear un aprendizaje electrónico accesible y cualificaciones para que las 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.

PRIMAE aborda la estrategia Europa 2020 para un crecimiento inclusivo inteligente, sostenible y activo, que establece los objetivos de sacar al menos a 20 millones de personas de la pobreza y la exclusión social y aumentar el empleo de la población de 20 a 64 años hasta el 75%. Las iniciativas emblemáticas de la Estrategia Europa 2020, como la Plataforma contra la Pobreza y la Exclusión Social y la Agenda de Nuevas Capacidades y Empleos, apoyan los esfuerzos para alcanzar estos objetivos.

Pobreza y pobreza laboral: En la UE 28 en 2013, alrededor del 19 % de la población de 16 años o más en la UE-28 con una limitación de la actividad estaba en riesgo de pobreza. Los valores más altos se observaron en Portugal (14 %), Grecia (21 %) y Rumanía (22 %). En 2013, el 68 % de la población de la UE-28 de

16 años o más con alguna limitación de la actividad habría estado en riesgo de pobreza sin el apoyo del Estado. El 12 % de las personas con empleo y con una limitación de la actividad corría el riesgo de caer en la pobreza.

Exclusión social: El AROPE de Eurostat mostró que el 30% está en riesgo de pobreza o exclusión social, y la desigualdad de género puede duplicar la tasa de exclusión social entre las personas con discapacidad.

Desempleo: Menos del 50% de las personas con discapacidad con dificultades fundamentales para la actividad están empleadas en la UE.

La **educación:** Según Eurostat, las personas con discapacidades abandonan la educación y el aprendizaje antes que las personas sin discapacidades, ya que sólo el 25% accede a la primera o segunda etapa de la educación terciaria. Además, los jóvenes con discapacidad tienen el doble de probabilidades de ser ninis.

Otros obstáculos a la integración social de las personas con discapacidad son la movilidad y el transporte, el acceso a los edificios, el acceso a la educación, el acceso a las actividades de ocio y la discriminación.

Sin embargo, la tecnología permite que incluso las personas con discapacidades profundas, compuestas o complejas se comuniquen sin ayuda, lo que les da una independencia y una privacidad que no es posible cuando necesitan contar con asistencia. Una ventaja importante es que, al comunicarse en línea a través de una plataforma de aprendizaje electrónico, la discapacidad puede no ser visible, lo que elimina las barreras causadas por las reacciones de la gente o la discriminación hacia la persona discapacitada.

Cumplir los objetivos de la UE:

- la formación de entrenadores cruzará las fronteras
- el reconocimiento y la validación de las CSC, que se exige tanto a nivel nacional como europeo
- la estrategia de la UE para la inclusión social y la igualdad de oportunidades
- fomentar la participación en el deporte y la actividad física (Directrices de la UE sobre la actividad física)
- empleo, espíritu empresarial y educación
- fomentar las actividades de voluntariado en el ámbito de la juventud, la inclusión social, la igualdad de oportunidades y la concienciación sobre la importancia de la actividad física beneficiosa para la salud
- acceso igualitario para todos.

Los planes de estudio de PRIMAE se diseñarán para incluir módulos teóricos de coaching sobre:

Coaching inclusivo. Coaching de adultos y niños. Roles y responsabilidades. Sesiones enlazadas y progresivas. Planificación de la sesión. Desarrollo de habilidades. Políticas. Procedimientos. Salvaguarda y protección de niños y adultos vulnerables. Comunicación. Estilo de entrenamiento. Nutrición. Hidratación. Equidad e Igualdad. Adaptaciones y Modificaciones. Psicología. Fisiología y Anatomía. Protección de Datos. Drogas en el deporte. Sensibilización sobre la discapacidad. Enseñanza. Aprendizaje. Evaluación.

Socios que participan en la ejecución del proyecto

- Ikkaido LTD (Reino Unido) - Coordinador
- Areadne OE (Grecia)
- Futuro Digitale (Italia)
- Euro-Net (Italia)
- Ikkaido Inclusive Martial Arts (Irlanda)
- Stockholm Vastra Idrottsforening for Funktionsnedsatta (Suecia)
- Universidad de Chipre (Chipre)
- Aux couleurs du DEBA (Francia)

Esta obra está autorizada bajo una licencia de Creative Commons :
Atribución-No comercial-Sin derivados 4.0 Internacional (CC BY-NC-ND 4.0)

La información y los puntos de vista expuestos en este documento han sido desarrollados por los autores/socios arriba mencionados en el marco del proyecto PRIMAE, financiado por la Comisión Europea ERASMUS +, cooperación para la innovación y el intercambio de buenas prácticas, Acción - Asociaciones estratégicas para la educación de adultos. 2019-1-UK01-KA204-061975.

B. ¿Qué es el e-learning?

1. El aprendizaje electrónico: Definición

El e-learning, que se traduce como aprendizaje en línea, reúne todos los métodos de aprendizaje que permiten aprender por medios electrónicos.

El e-learning es, por tanto, el uso de las tecnologías de la información y la comunicación con fines educativos, como subraya la Comisión Europea, que definió el e-learning en 2001 como *"el uso de las nuevas tecnologías multimedia y de Internet para mejorar la calidad del aprendizaje facilitando el acceso a recursos y servicios, así como los intercambios y la colaboración a distancia". "* [1]

El e-learning está ahora disponible en varios sectores y en diversas formas: software educativo para escuelas, campus virtuales para universidades, aplicaciones para el aprendizaje de los empleados en las empresas o MOOC para el autoaprendizaje.

El aprendizaje en línea puede:

- se realice de forma autónoma
- ser conducido por un facilitador
  A continuación, desempeñan un papel importante en la planificación de actividades y en la facilitación de actividades de aprendizaje para los participantes.

Utiliza dos conjuntos de herramientas de comunicación:

- medios asíncronos (independientes del tiempo): el uso de correos electrónicos, foros de debate, wikis y otras herramientas compartidas: publicación, blogs, webcasting
- Herramientas sincrónicas (en tiempo real): contacto en directo a través de mensajería instantánea, encuestas, pizarras interactivas o pantallas compartidas, herramientas para compartir aplicaciones, conferencias de audio y vídeo en directo por Internet.

[1] https://eur-lex.europa.eu/LexUriServ/LexUriServ.do?uri=COM:2001:0172:FIN:EN:PDF

2. Tipología de las técnicas de e-learning

Las técnicas de aprendizaje en línea se distinguen según la presencia física del tutor y las técnicas de comunicación preferidas

La comunicación puede ser sincrónica (directa, sobre todo por videoconferencia) o asincrónica (indirecta, poniendo a disposición un foro de debate, por ejemplo).

Es posible establecer una tipología del aprendizaje en línea a partir de lo siguiente:

- Aprendizaje electrónico inclusivo;
- Mejora del aprendizaje presencial;
- Aprendizaje combinado;
- El e-learning 2.0 también se conoce como aprendizaje social.

2.1. Aprendizaje electrónico inclusivo

El e-learning inclusivo es cuando el aprendizaje se pone totalmente a disposición de los alumnos en línea. Los alumnos tienen acceso a una plataforma con cursos y realizan un seguimiento para cumplir los objetivos.

El e-learning inclusivo es un itinerario individualizado en el que el e-learning forma parte de la lógica del aprendizaje autodirigido, acompañado de asistencia metodológica o de la asignación, en algunos casos, de un tutor a distancia.

Pero para que estos cursos inclusivos de e-learning funcionen, es necesario que el alumno esté tutelado en el uso de la plataforma de aprendizaje y que pueda remitirse a alguien que le dé respuestas si es necesario.

Dada la autonomía del alumno, también es necesario que la plataforma del curso se actualice con regularidad (con materiales del curso, ejercicios, vídeos) y que disponga de una línea directa para resolver cualquier problema técnico.

2.2. Aprendizaje presencial enriquecido

El aprendizaje presencial mejorado se imparte esencialmente de forma presencial, pero el contenido se enriquece con herramientas de aprendizaje en línea.

Este modelo supone que el tutor integra fases que implican aprendizaje a distancia en algún momento de la enseñanza. Por lo tanto, puede ofrecer a los alumnos recursos digitales o ejercicios prácticos en forma de pruebas, cuestionarios o juegos a realizar.

Este tipo de aprendizaje ayuda a las organizaciones a mejorar los cursos presenciales reduciendo los costes asociados y mejorando la calidad del aprendizaje mediante el refuerzo con otros métodos de enseñanza, incluido el e-learning.

Sin embargo, esto requiere una gran cantidad de trabajo para el tutor, que debe impartir el curso presencial y crear los recursos digitales necesarios, al tiempo que verifica que los alumnos realmente utilizan estos recursos

2.3. Aprendizaje combinado

A diferencia del aprendizaje presencial enriquecido, el e-learning se utiliza principalmente para complementar la enseñanza, mientras que el aprendizaje mixto consiste en combinar el aprendizaje presencial con módulos de e-learning personalizados.

El aprendizaje combinado permite adaptar la enseñanza a la persona, combinando el aprendizaje presencial con una exploración más profunda a través del aprendizaje electrónico adaptado a las necesidades del alumno y elegido en consulta con el tutor. Por lo tanto, el contenido de la enseñanza puede ser muy diferente en función de la persona tutelada, de sus conocimientos previos y de su presencia física o no.

Este enfoque pedagógico se inscribe en la tendencia de la clase invertida (flipped classroom) al animar a los alumnos a investigar, explorar y aprender a aprender, invirtiendo la forma de aprender para que sea realmente dirigida por el alumno, dando prioridad a las clases en casa y a los deberes en clase.

Este tipo de aprendizaje mixto es una tendencia innovadora y moderna que cuenta con el apoyo de las organizaciones educativas, según el barómetro de e-learning de la Asociación de Industriales de la Educación y la Formación (AFINEF)[2].

2.4. E-learning 2.0 o aprendizaje social

La noción de e-learning 2.0 se refiere a la evolución de la web. A diferencia de los inicios del e-learning, anclado en la transmisión de conocimientos verticales, el e-learning 2.0 es una forma más social y colaborativa de aprendizaje electrónico. Este cambio está ligado a la evolución de las herramientas digitales y al desarrollo de los blogs y wikis y de las redes sociales y foros de intercambio.

Más concretamente, el e-learning 2.0 es el aprendizaje a través de las tecnologías de la comunicación, como las redes sociales o los Moocs.

El e-learning 2.0 utiliza los juegos sociales, los juegos en red difundidos en plataformas colaborativas y el aprendizaje a través del juego y la gamificación.

[2] https://www.afinef.net/barometre-e-learning/

Este tipo de aprendizaje también incluye los Moocs (Massive Open Online Course), que son cursos en línea abiertos a todo el mundo. Lanzados en universidades estadounidenses en 2011, conectan a profesores, expertos y alumnos que se comunican exclusivamente a través de Internet. Los alumnos utilizan recursos elaborados por los profesores y disponibles con acceso libre y sin derechos.

Sin embargo, según Moocs, algunos se parecen más a los cursos de e-learning inclusivos (xMOOC), mientras que otros se centran en la interacción entre los alumnos (cMOC), que permiten crear o desarrollar contenidos.

3. Los puntos fuertes del e-learning

El e-learning ofrece muchas ventajas que el aprendizaje tradicional no proporciona. El e-learning:

- puede seguirse de forma asíncrona o sincrónica. Tradicionalmente, el e-learning es asíncrono, lo que significa que no hay un tiempo predefinido para que los alumnos completen el módulo. Cada uno puede seguirlo a su propio ritmo. El alumno puede tomarse su tiempo para asimilar bien los conceptos. Sin embargo, ahora existen opciones de e-learning sincrónico, como las conferencias web y los chats. La ventaja del e-learning es que se puede elegir.
- tiene un alcance global. Al alojar sus módulos de aprendizaje electrónico en la web, personas de todo el mundo pueden acceder a ellos. No es necesario prever altos costes de viaje ni organizar reuniones a distancia en múltiples zonas horarias.
- se extiende a varios tipos de dispositivos. Los módulos en línea pueden reproducirse tanto en un ordenador como en dispositivos móviles, como teléfonos inteligentes o tabletas. Esto significa que los módulos de e-learning pueden estar literalmente en manos de las personas que los necesitan en cualquier momento.
- está disponible cuando surge la necesidad. Hoy en día, las herramientas de creación son tan fáciles de usar que es posible crear, publicar y compartir un módulo en cuestión de horas. Así, puede proporcionar a sus empleados el aprendizaje que necesitan cuando realmente lo necesitan.
- es más eficaz. Puede crear un módulo de aprendizaje electrónico y compartirlo fácilmente con miles de alumnos en lugar de organizar sesiones de aprendizaje presenciales cada vez que surja una necesidad.

4. Las ventajas del e-learning

Tanto si la organización es una universidad, una escuela o una empresa, el aprendizaje electrónico es una técnica que tiene muchas ventajas tanto para los tutores como para los alumnos.

4.1. Las ventajas del e-learning para los tutores

El e-learning permite difundir el aprendizaje a todos los alumnos, independientemente de las barreras geográficas y sin los problemas de la interfaz del alumno.

El uso de herramientas digitales para el aprendizaje ayuda a limitar algunos de los costes asociados al aprendizaje presencial y es fácilmente adaptable gracias a las tecnologías digitales. Las herramientas de e-learning pueden adaptarse fácilmente añadiendo documentos, vídeos o eliminando partes que han quedado obsoletas.

Las herramientas de aprendizaje en línea permiten mantener un registro escrito del aprendizaje realizado. Esto es especialmente útil para el aprendizaje realizado en las empresas, ya que el empleador tiene la obligación de formar a sus empleados, y el e-learning demuestra que el aprendizaje ha tenido lugar.

4.2. Las ventajas para los alumnos

Desde el punto de vista del alumno, el aprendizaje en línea también tiene numerosas ventajas.

En primer lugar, los cursos de e-learning se adaptan a las necesidades. Los estudiantes que ya tienen conocimientos básicos de un tema no se ven obligados a repasar los elementos que conocen. Pueden participar en contenidos más avanzados, mientras que los que son nuevos en un tema pueden centrarse en la introducción al material.

El aprendizaje electrónico también es flexible y adaptable. Mientras que el aprendizaje presencial siempre se planifica en una fecha y lugar fijos, el aprendizaje electrónico permite al alumno decidir cuándo y dónde recibirá la tutoría (excepto en el caso del aprendizaje en línea sincrónico, en el que hay que estar conectado a la hora acordada para la videoconferencia).

5. Los límites del e-learning

El aprendizaje electrónico también tiene algunos inconvenientes.

El aprendizaje electrónico está diseñado para que el alumno lo complete de forma independiente. Sin embargo, en ciertos temas técnicos, esto puede ser difícil. En este contexto, puede ser necesaria la presencia de un interlocutor tutelado que responda a las preguntas, lo que no siempre es posible, sobre todo en el caso del aprendizaje totalmente en línea.

Además, el aprendizaje por sí solo no es necesariamente motivador. Aparte de los vídeos cortos para introducir un tema, la falta de motivación para formarse en solitario es una crítica recurrente a las herramientas de aprendizaje digital. Aprender en total autonomía requiere un cierto grado de autodisciplina.

Por otro lado, el uso de herramientas digitales puede resultar inaccesible para algunas personas. Para quienes no tienen experiencia en el uso de la tecnología básica, la obligación de formarse en una plataforma digital puede ser vivida sólo como una limitación y una fuente de estrés.

El e-learning es una poderosa herramienta de aprendizaje que revoluciona la forma de enseñar y los materiales didácticos y la pedagogía. Aunque este sistema no es adecuado para todos los tipos de aprendizaje, el e-learning lleva varios años creciendo de forma constante, según el barómetro de AFINEF, en los centros educativos y las empresas.

6. Mejorar la calidad del e-learning

6.1. Criterios de reconocimiento europeo y etiqueta

El programa Open Ecbcheck (Programas e instituciones de aprendizaje electrónico en el desarrollo de capacidades internacionales) de la Fundación Europea para la Calidad del Aprendizaje Electrónico tiene como objetivo ayudar a las instituciones que ofrecen aprendizaje electrónico a desarrollar su capacidad para evaluar sus programas de aprendizaje electrónico. Este programa también fomenta la mejora continua de los planes de estudio en línea mediante la colaboración y comparación entre pares (bench learning), lo que debería contribuir a mejorar la calidad de la producción.

Para las instituciones, Open Ecbcheck crea un entorno participativo con acceso a herramientas y recomendaciones para sus prácticas. Las instituciones también pueden recibir un sello de calidad basado en los criterios establecidos por la comunidad.

Por ejemplo, los "Criterios de calidad de Open Ecbcheck para instituciones" son un documento de autocomprobación que ayuda a identificar los puntos fuertes y las áreas de mejora hasta el nivel de certificación deseado.

Los criterios de calidad incluyen:

- **Educación y aprendizaje**

- Para el aprendizaje/estudiantes
- Para empleados (profesores, tutores, facilitadores, evaluadores, IQA)
- Para los servicios de apoyo al aprendizaje
- Para los recursos de aprendizaje

- **Estrategias organizativas e innovación**

- ¿Cómo se integra la calidad del aprendizaje en línea en la estrategia de la organización y cómo se estimula la innovación?

- **Los procesos organizativos**

- ¿Cómo se documentan las actividades de aprendizaje?
- Equipamiento e infraestructura
- ¿Cómo se utilizan las tecnologías para apoyar un aprendizaje óptimo, incluyendo la fiabilidad del sistema y la protección de datos?

6.2. Cuestiones críticas para una buena práctica de aprendizaje electrónico inclusivo

El desarrollo y la impartición de la enseñanza a distancia no consisten únicamente en acercar las TIC a los posibles alumnos. Son muchas las cuestiones que hay que tener en cuenta a la hora de identificar las buenas prácticas.

Cómo hacen los proveedores de aprendizaje:

- ¿Desarrollar contenidos en línea basados en principios pedagógicos sólidos y no en los requisitos de la tecnología?
- Garantizar que los contenidos en línea sean fáciles de usar y navegar...
- ¿Proporcionar contenidos en línea que no sean sólo "texto en línea"?
- Desarrollar contenidos en línea que atraigan y ayuden a los estudiantes a aprender, y que puedan ser evaluados utilizando situaciones laborales relevantes de la vida real...
- ¿Ofrecer oportunidades de aprendizaje sincrónico y asincrónico?
- Identificar y utilizar las herramientas de aprendizaje en línea y el software de desarrollo de contenidos adecuados.
- Establecer y mantener relaciones con las comunidades regionales?
- ¿Adaptar los recursos a las comunidades regionales?
- ¿Encontrar y apoyar a los tutores adecuados?
- ¿Proporcionar un desarrollo profesional adecuado a los tutores que trabajan a distancia?
- ¿Tener en cuenta las consideraciones culturales en los procesos de desarrollo, entrega y evaluación?
- ¿Proporcionar acceso a oportunidades adecuadas de entrega y evaluación para los elementos prácticos del curso cuando se imparte a distancia?
- Identificar los mejores programas y opciones de TIC
- Desarrollar un sentido de comunidad y encuestar a los estudiantes

- Desarrollar y fomentar las relaciones entre los estudiantes, los tutores y los gestores/administración de RTO?
- ¿Responde rápida y eficazmente a las preguntas de los estudiantes?
- Ofrecer oportunidades educativas flexibles para satisfacer las necesidades de los estudiantes?
- ¿Contextualizar el curso para las necesidades específicas de los alumnos?
- ¿Proporcionar apoyo lingüístico y de alfabetización?

C. Evaluación comparativa de las guías de prácticas de aprendizaje electrónico inclusivo

1. El enfoque de la calidad, según el Centro Europeo de Excelencia para el e-Learning (2004)

El Centro Europeo de Excelencia para el Aprendizaje Electrónico ha publicado una guía de buenas prácticas para las partes interesadas en el aprendizaje electrónico[3] . Se ha establecido un marco común para los conceptos de calidad (normas y códigos de conducta) en relación con los recursos (materiales didácticos, personal docente, etc.) y los procesos (información, administración, diseño del aprendizaje, tutoría, etc.) del aprendizaje electrónico.

Las normas que se aplican a la calidad de los recursos y procesos de aprendizaje electrónico deben distinguirse de las que se aplican a las tecnologías utilizadas para impartir el aprendizaje electrónico.

Para mantener un alto nivel de calidad, el proceso de aprendizaje debe incluir las 8 fases en su orden correcto (Información al cliente, Negociación, Información al individuo, Negociación sobre la elección del curso del individuo, Iniciación, Entrega del e-learning, Auditoría de validación de la calidad, Evaluación de la "calidad percibida"), en las que están presentes los siguientes elementos

- Teniendo en cuenta las expectativas del cliente;
- La definición de los objetivos educativos;
- El desarrollo de una solución que tenga en cuenta los parámetros organizativos, cognitivos y psicopedagógicos del alumno;
- La integración del procedimiento de evaluación más eficaz para que el alumno determine el grado de consecución de los objetivos.
- La implantación de soluciones de e-learning utiliza toda una serie de herramientas tecnológicas clasificadas en varias categorías (tecnologías facilitadoras, producción de contenidos, apoyo a los alumnos, recursos para la aplicación de normas).

La Red Nacional de Aprendizaje recomienda el desarrollo de pequeñas unidades u "objetos de aprendizaje". Cada pequeña unidad está diseñada para lograr un objetivo educativo en 10 a 30 minutos, siendo lo óptimo unos 20 minutos.

La guía de buenas prácticas en el aprendizaje electrónico ha sido creada para promover el desarrollo del aprendizaje electrónico de calidad. Esta guía abarca

[3] https://conseil-recherche-innovation.net/download/EEE/Guide%20de%20bonnes%20pratiques%20%C3%A0%20l'usage%20des%20acteurs%20du%20e-learning.pdf

todos los enfoques del control de calidad en la educación en general y especialmente en el aprendizaje electrónico.

2. El enfoque de la calidad, según Ulf-Daniel EHLERS (2003)

Ulf-Daniel EHLERS[4] demostró los diferentes significados de la palabra "calidad" y los diferentes niveles de calidad (calidad del contexto, de la estructura, del proceso, del rendimiento y del impacto). Cada participante en el aprendizaje electrónico percibe la calidad a su manera.

Ehlers clasifica la calidad en siete categorías diferentes:

- la tutoría,
- colaboración,
- tecnología,
- costes / beneficios,
- transparencia de la información,
- la estructura del aprendizaje,
- didáctica.

Cada uno de estos aspectos debe tenerse en cuenta a la hora de abordar adecuadamente la cuestión de la calidad en el sector del aprendizaje electrónico.

El método de análisis estadístico por agrupación le permitió clasificar a los alumnos según 4 tipos de perfiles:

- **Los individualistas** están orientados al contenido. Aprecian los materiales de aprendizaje de alta calidad y prefieren aprender solos basándose en escenarios de aprendizaje individualizados. Este tipo de estudiante no necesita contactar con un tutor ni pasar por la interacción y el apoyo.
- **Los estudiantes orientados a los resultados dan** gran prioridad al aprendizaje para el trabajo y la práctica. No necesitan estar en contacto directo con un tutor, ni pasar por la interacción y el apoyo.
- **Los estudiantes pragmáticos** se centran en satisfacer sus necesidades personales y prefieren recabar información y consejos de su instructor.
- Las **vanguardias se orientan** esencialmente hacia la interacción, el debate y la comunicación. Les gusta variar los medios de comunicación, trabajar en grupos virtuales de aprendizaje y utilizar las nuevas tecnologías. También prefieren recibir apoyo, información y asesoramiento individualizados de un tutor.

[4]

Para concluir, podemos decir que un servicio de e-learning de alta calidad debe ser una solución a medida y flexible adaptada a las necesidades específicas de los alumnos.

Del estudio se desprende que un concepto subjetivo de calidad para el aprendizaje en línea debe tener en cuenta más factores de influencia y más amplios que los aspectos didácticos o tecnológicos únicamente.

Los alumnos quieren ser apoyados en su proceso de aprendizaje autodirigido por una red de acciones de acompañamiento que pueden describirse como servicios de aprendizaje. También parece que los requisitos de calidad de los alumnos se refieren a todo el proceso de aprendizaje continuo y no sólo al proceso de aprendizaje en sí. Por lo tanto, los requisitos previos al aprendizaje (calidad de las estructuras) y los resultados (calidad del producto) también son cruciales para los alumnos.

Garantizar la calidad del e-learning, por tanto, significa asegurar la competencia que se va a aprender. Así, los alumnos pueden organizar procesos de aprendizaje de alta calidad y aprovechar al máximo las posibilidades del sistema de aprendizaje.

3. El enfoque de la calidad, según Badrul Khan (2004)

Propuso un marco de 8 pistas: Institución, Pedagogía, Tecnología, Diseño de la interfaz, Evaluación, Gestión, Coaching y Ética.

1. **La dimensión institucional se refiere**:
   - Los asuntos administrativos (por ejemplo, la evaluación de las necesidades, la motivación de los estudiantes, la organización y los cambios, la financiación y el rendimiento de la inversión, las asociaciones con otros institutos, el marketing y la captación, las admisiones, el apoyo financiero, la inscripción y los pagos, el cambio de ciclo y de nivel, las relaciones con los antiguos alumnos),
   - Cuestiones académicas (por ejemplo, convalidación, calidad de la enseñanza, seguimiento del personal y del profesorado, carga de trabajo, tamaño de las clases, derechos de propiedad intelectual, etc.)
   - Servicios para los estudiantes (por ejemplo, preinscripción, orientación, asesoramiento y asistencia, desarrollo de la capacidad de aprendizaje, apoyo a los estudiantes con discapacidad, biblioteca, servicios de tutoría, mediación en caso de litigio, servicios sociales, boletín informativo, etc.).
2. **La dimensión pedagógica del e-learning incluye la enseñanza y el aprendizaje.**
   - Análisis del contenido, del público objetivo, de los objetivos y de los medios,

❖ Enfoque conceptual, organización, métodos y estrategias pedagógicas.

Estos son algunos de los métodos y estrategias del e-learning: presentación, demostración, ejercicios y prácticas, tutorías, juegos, simulaciones, juegos de rol, discusiones, interacción, construcción de modelos, animación en grupo, colaboraciones, debates, viajes de estudio, aprendizajes, estudios de casos y motivación.

3. **La dimensión tecnológica** examina cuestiones de infraestructura técnica en el entorno del aprendizaje electrónico, incluida la planificación de la infraestructura (por ejemplo, planes tecnológicos, normas, metadatos, objetos educativos, hardware y software (por ejemplo, LMS, LCMS, etc.).
4. **El diseño de la interfaz se** refiere a la presentación y el ambiente de los programas de aprendizaje electrónico en general. Esta dimensión incluye el diseño de páginas y sitios con contenido, navegación, funcionalidad y pruebas de accesibilidad.
5. La **evaluación** incluye la evaluación de los estudiantes, pero también la evaluación de la calidad del entrenamiento pedagógico y del aprendizaje.
6. La **gestión del e-learning** se refiere al mantenimiento del entorno de aprendizaje y a la distribución de la información.
7. El **acompañamiento** incluye la asistencia en línea (por ejemplo, asesoramiento/ayuda educativa, asistencia técnica, orientación profesional y otros servicios en línea) y los recursos (en línea o en directo) necesarios para optimizar el entorno de aprendizaje.
8. **Las consideraciones éticas** del aprendizaje electrónico están relacionadas con la influencia social y política, la diversidad cultural, las tendencias actuales, la diversidad de los estudiantes y su situación geográfica, la accesibilidad de la información, la etiqueta y las cuestiones legales (por ejemplo, política y directrices, privacidad, plagio, derechos de autor, etc.).

4. El enfoque de calidad según EIFEL

(Instituto Europeo de Aprendizaje Electrónico) y LIFIA (Foro de Innovaciones en el Aprendizaje) elaboraron la "Guía de Estándares Abiertos de Calidad Electrónica para el Aprendizaje" (Open eQLs) o (Open eQuality Learning Standards) [5]para todas las partes interesadas en el aprendizaje electrónico.

Estas normas tienen en cuenta las expectativas de los usuarios y se basan en un consenso con los proveedores. Se ha propuesto un nuevo marco para garantizar la calidad del aprendizaje basado en la tecnología. **Contiene 12 puntos:**

20l'usage%20des%20acteurs%20du%20e-learning.pdf" https://conseil-recherche-innovation.net/download/EEE/Guide%20de%20bonnes%20pratiques%20%C3%A0%20l

- planificación estratégica,
- marco/programa,
- cooperación,
- desarrollo del aprendizaje,
- de marketing,
- introducción de las actividades de enseñanza,
- introducción (información y aprendizaje),
- realización,
- asistencia a los alumnos,
- asistencia a los profesores,
- banco de datos centralizado,
- evaluación.

El marco se centra principalmente en el análisis del proceso de desarrollo:

- Apoyo institucional,
- Desarrollo del aprendizaje
- Enseñanza/aprendizaje,
- Estructura del aprendizaje,
- Asistencia ofrecida al estudiante,
- Asistencia a los profesores,
- Evaluación.

Según el **Centro Europeo de Excelencia, el aprendizaje** electrónico debe promover la integración social de las personas con discapacidad y no producir aún más discriminación a través de la tecnología. El e-learning debe adherirse a los principios desarrollados en la Carta Europea para la Inclusión Digital y Social elaborada por un grupo de expertos en el marco del [6]proyecto "e-learning para la e-inclusión" apoyado por la iniciativa de e-learning de la UE.

Se pide a los expertos en tecnología y a los desarrolladores de aprendizaje que cumplan las directrices y normas para optimizar la funcionalidad y accesibilidad de los equipos. Los usuarios potenciales pueden ser personas con discapacidades físicas o mentales, con deficiencias visuales o auditivas y con discapacidades múltiples.

'usage%20des%20acteurs%20du%20e-learning.pdf
ation.net/projets/elearning-einclusion" https://conseil-recherche-innovation.net/projets/elearning-einclusion

5. El enfoque de calidad del Centro de Educación Universitaria, Universidad de Ottawa, Canadá

Las [7]prácticas pedagógicas inclusivas pretenden minimizar el impacto de los límites funcionales y eliminar las barreras al aprendizaje que experimentan los alumnos con discapacidad. La inclusión consiste en crear un entorno de aprendizaje accesible dando cabida a diversas necesidades de aprendizaje en lugar de responder a unas pocas necesidades expresadas.

Los estudiantes de todas las clases sociales, y en particular los estudiantes con discapacidades, pueden enfrentarse a barreras para el aprendizaje.

Los estudiantes con discapacidades invisibles, como un problema de aprendizaje, un trastorno de déficit de atención, un problema de salud mental, etc., corren el riesgo de enfrentarse a diversas barreras: estrés asociado a la gestión del tiempo, dificultad para concentrarse en la tarea que se está realizando, dificultad para interactuar con los demás, dificultad para adaptarse a los cambios, niveles de energía más bajos, dificultad para dirigirse a una figura de autoridad, procesamiento de la información, lectura, gestión del estrés, etc.

¿Qué pueden hacer los educadores para eliminar las barreras al aprendizaje? ¿Cómo se pueden adaptar los cursos?

- Estrategia 1: Reflexionar sobre los objetivos, las necesidades de aprendizaje y los métodos de enseñanza
- Estrategia 2: Fomentar el aprendizaje dinámico y los métodos de enseñanza múltiples
- Estrategia 3: Ofrecer a los estudiantes varias opciones para demostrar su comprensión del contenido (evaluación)
- Estrategia 4: Proporcionar material accesible, escrito o en línea, en formato PDF, MS Word, Powerpoint o Excel.

Para situar al alumno en el centro de su enseñanza y respetar la variabilidad de los estilos de aprendizaje, los educadores deben reflexionar primero sobre sus prácticas y reconocer sus propios valores y expectativas para crear y mantener un entorno de aprendizaje armonioso y acogedor. El uso de diversos métodos para ser lo más inclusivo posible, la interacción con los alumnos, la enseñanza de la materia y la evaluación del aprendizaje son variables importantes.

[7] https://www.uottawa.ca/respect/sites/www.uottawa.ca.respect/files/accessibilite-guide-inclusion-fr-2013-10-30.pdf

6. El enfoque de calidad, según la Universidad de Laval (Canadá)

El enfoque[8]pedagógico inclusivo permite responder al aumento de la diversidad de los alumnos. El enfoque pedagógico inclusivo persigue los siguientes objetivos:

- Promover la motivación de los alumnos para garantizar la perseverancia escolar;
- Promover la inclusión de todos los estudiantes satisfaciendo sus diversas necesidades;
- Reducir la estigmatización de los estudiantes con discapacidad.

Además de beneficiar a los alumnos con discapacidad, el enfoque pedagógico inclusivo también es beneficioso para todos los alumnos.

Los profesores de la Universidad de Laval, que participaron en un programa de apoyo al desarrollo de un enfoque pedagógico inclusivo, descubrieron que este enfoque fomentaba el compromiso y la motivación de los estudiantes sin rebajar las exigencias de la universidad. El enfoque inclusivo permite ajustar las estrategias pedagógicas para que las habilidades de cada persona estén al mismo nivel.

La guía puesta en marcha por la Universidad Laval ofrece a los profesores diferentes módulos [9]:

- **Módulo 1**: Exploración del enfoque inclusivo

Este primer módulo explorará los conceptos teóricos necesarios para adoptar la pedagogía inclusiva a través de la concepción universal del aprendizaje (CUA).

- **Módulo 2**: Trazado del curso a modificar con los objetivos finales:

1. Identificar los factores de variabilidad entre los alumnos del curso;
2. Describa el curso que desea modificar.

- **Módulo 3**: Identificar soluciones para la inclusión en las barreras de aprendizaje con el objetivo de:

1. Identificar los posibles obstáculos al aprendizaje en su curso;
2. Identificar los cambios en los materiales del curso, los métodos de enseñanza y las actividades de evaluación.

- **Módulo 4**: Experimentar con prácticas de enseñanza inclusiva con el objetivo de:

[8] https://www.enseigner.ulaval.ca/sites/default/files/guide_app_inclusive.pdf
[9] Cabe destacar, de paso, la calidad del diseño de este soporte, muy enriquecido por los cuestionarios y las tablas de evaluación que se mantienen a lo largo del desarrollo de estos 5 módulos.

1. Planificar la aplicación de los cambios identificados o necesarios;
2. Implementación de estos cambios.

- **Módulo 5**: Reflexión sobre las prácticas docentes inclusivas

1. Realiza un análisis reflexivo de tu experiencia de aprendizaje inclusivo;
2. Realice los ajustes necesarios.

Este libro de acompañamiento se complementa con dos anexos que aportan muchos recursos adicionales:

- Recursos para crear materiales accesibles y métodos de enseñanza inclusivos y actividades de evaluación.
- Recursos para planificar la aplicación de los cambios.

7. El enfoque de la calidad, según Eleonora Guglielman

Guglielman planteó la cuestión de la accesibilidad del aprendizaje electrónico [10]y abordó el problema desde dos perspectivas diferentes:

- accesibilidad técnica (acceso a la plataforma de aprendizaje en línea);
- accesibilidad educativa.

Un diseño sistémico de cursos en línea accesibles debe ser el resultado de un diseño participativo en el que intervengan expertos en la materia, educadores, expertos técnicos, expertos en discapacidad, trabajadores de apoyo y usuarios finales.

Un modelo de referencia debe ser adaptable a los diferentes tipos de discapacidad, centrado en el alumno y basado en la enseñanza individualizada; todo el proceso puede resumirse en un marco con tres etapas principales: diseño, diseño pedagógico y diseño tecnológico.

En el prediseño, Eleonora Guglielman se refiere a teorías y paradigmas de aprendizaje para dar una estructura teórica al modelo pedagógico y al diseño del entorno de aprendizaje. Ella paga aborda los siguientes temas:

- Limitaciones: recursos humanos/económicos, tiempo de aplicación, número de usuarios
- Objetivos: planes de estudio y conocimientos del campo a desarrollar.
- Usuarios
- los tipos de discapacidad y sus necesidades educativas específicas.

[10] https://www.researchgate.net/publication/221549754_E-learning_and_Disability_Accessibility_as_a_Contribute_to_Inclusion

Una clasificación general de las discapacidades puede ser la siguiente: deficiencia sensorial; dificultades especiales de aprendizaje (lectura y escritura); trastorno por déficit de atención; discapacidades mentales e intelectuales; discapacidades múltiples.

El autor también invita al lector a utilizar la Clasificación Internacional del Funcionamiento, de la Discapacidad y de la Salud (CIF), establecida por la OMS.

La fase de prediseño se lleva a cabo mediante las necesidades, el análisis y la definición de los requisitos del alumno.

El diseño pedagógico incluye la elección de métodos y estrategias didácticas siguiendo el modelo pedagógico; la organización y puesta en práctica de los contenidos y recursos didácticos que deben planificarse, la selección de la comunicación y las herramientas de interacción; la planificación y organización del apoyo educativo por parte de profesores, tutores y personal de apoyo especializado.

El diseño tecnológico es la fase en la que se diseña y planifica el entorno de aprendizaje virtual, describiendo la comunicación, la arquitectura y la interfaz; deben cumplirse las normas de accesibilidad técnica.

Los elementos de la innovación en la investigación:

El objetivo de la investigación es explorar la accesibilidad y hacer recomendaciones a quienes participan en el diseño del aprendizaje electrónico para estudiantes con discapacidad. En un contexto internacional, algunos autores comienzan a preocuparse por la accesibilidad del aprendizaje; muestran que existe un desconocimiento de las herramientas, métodos y enfoques específicos de accesibilidad desde una perspectiva didáctica. Los estudios e investigaciones citados anteriormente sobre este tema proponen marcos y modelos generales, pero no explican cómo deben diseñarse y planificarse las actividades de aprendizaje.

En Italia todavía no existe ninguna investigación sobre el diseño del aprendizaje electrónico accesible que tenga en cuenta tanto la dimensión tecnológica como la pedagógica. No está adaptado a las necesidades de los estudiantes con discapacidad, y no hay conciencia de los enfoques centrados en el usuario, como el diseño participativo y el diseño universal.

El uso del e-learning en las universidades italianas es un fenómeno relativamente reciente: no existen directrices para diseñar un curso accesible que garantice la igualdad de oportunidades de aprendizaje para todos. En la actualidad, los tutores electrónicos que imparten cursos en línea no tienen las competencias necesarias en materia de accesibilidad y necesidades especiales, por lo que no

pueden apoyar eficazmente a los estudiantes con discapacidad para que accedan al aprendizaje.

Esta investigación pretende contribuir al debate sobre la accesibilidad:

- abordar el problema en todas sus dimensiones educativas,
- integrar las normas y directrices técnicas existentes con una nueva perspectiva sobre el acceso a todas las actividades de aprendizaje que tienen lugar en un entorno virtual.

8. Enfoque de calidad según el Istituto Tecnologie Didattiche, Italia

En el ámbito de la educación, los programas informáticos de aprendizaje electrónico están evolucionando rápidamente. Aunque cada vez es más eficiente, sofisticado y atractivo para la mayoría de los estudiantes, la capacidad de determinados alumnos para utilizarlos de forma eficaz se vuelve más crítica.

El enfoque de calidad cuestiona cómo se sienten los profesores respecto a su capacidad o preparación para cumplir la misión de construir un aula verdaderamente "inclusiva" aprovechando al máximo las posibilidades que ofrece la tecnología.

El Instituto ha elegido dos programas informáticos para su estudio[11] (Essediquadro y Aessedi).

Essediquadro ofrece una visión clara de los productos disponibles y otra información (resumen del contenido, dominio, tema, usuarios a los que va dirigido, estrategia educativa, requisitos previos, etc.). Ofrece apoyo y orientación para la integración de los programas informáticos y multimedia en el proceso de enseñanza y aprendizaje, proporcionando encuestas sobre la materia, informes sobre las clases, etc.

Aessedi: Este programa informático permite acceder a experiencias piloto y a las mejores prácticas en el ámbito de la inclusión digital. Aessedi presenta dos entornos diferentes: el primero está diseñado para apoyar el diseño y el desarrollo de un plan educativo; el otro se utiliza para ver, revisar y comentar los programas educativos existentes.

Los planes de enseñanza (también las unidades de enseñanza/aprendizaje) pueden ser diseñados por algunos profesores/autores, y luego adaptados y reutilizados por otros profesores en diferentes entornos educativos.

Así, el sistema ofrece a los profesores/autores la posibilidad de elaborar planes pedagógicos estructurados, reflexionando al mismo tiempo sobre las actividades a realizar y sobre su valor educativo. Proporciona a los profesores/lectores ejemplos y pistas sobre cómo llevar a cabo las actividades educativas.

[11] http://www.ictliteracy.info/rf.pdf/e-learningpapers_ICT.pdf

D. Selección de buenas prácticas en el aprendizaje electrónico inclusivo

1. Chipre

1.1 El libro vivo: Aumentar la lectura para la vida

Ubicación: Nicosia, Chipre - Universidad Europea de Chipre

Persona de contacto: Prof. Katerina Mavrou: k.mavrou@euc.ac.cy

Página web del proyecto: https://thelivingbook.eu/

Página de Facebook: https://www.facebook.com/TheLivingBookProject

Resumen del programa:

- Abordar el bajo rendimiento de los estudiantes (9-15) con discapacidades mejorando las habilidades de lectura y aumentando la motivación mediante un enfoque innovador de la lectura y un corpus de recursos (planes de lecciones, materiales de enseñanza y materiales de aprendizaje para educadores y padres-educadores).
- Permitir a los estudiantes (de 9 a 15 años) desarrollar sus habilidades de lectura y otras competencias clave y transferibles (por ejemplo, habilidades digitales, aprender a aprender, pensamiento crítico, habilidades de colaboración).
- Dar prioridad a los alumnos de entornos desfavorecidos, incluidos los alumnos con discapacidad.
- Capacitar a los profesores para que adopten prácticas innovadoras y traten con grupos diversificados de alumnos.
- Implicar a los padres en las actividades de lectura en casa.

Perfil del alumno: Estudiante (de 9 a 15 años), incluidos los estudiantes con discapacidad.

TIC utilizadas: Tecnologías digitales de apoyo diseñadas. La realidad virtual en la educación.

Métodos: El Proyecto tenía como objetivo diseñar e implementar un programa de desarrollo de educadores y profesionales fundamentado en varios cuerpos de investigación interrelacionados, incluyendo la educación inclusiva y la inclusión digital. El programa se puso a prueba durante la primavera y el otoño de 2018 con una serie de seminarios de desarrollo profesional práctico.

Evaluación: La evaluación de las principales ideas obtenidas de la prueba piloto de los cursos de Profesor Virtual y Padre-Tutor Virtual, y la experimentación de seguimiento en el aula en los países socios del proyecto, utilizando el siguiente proceso;

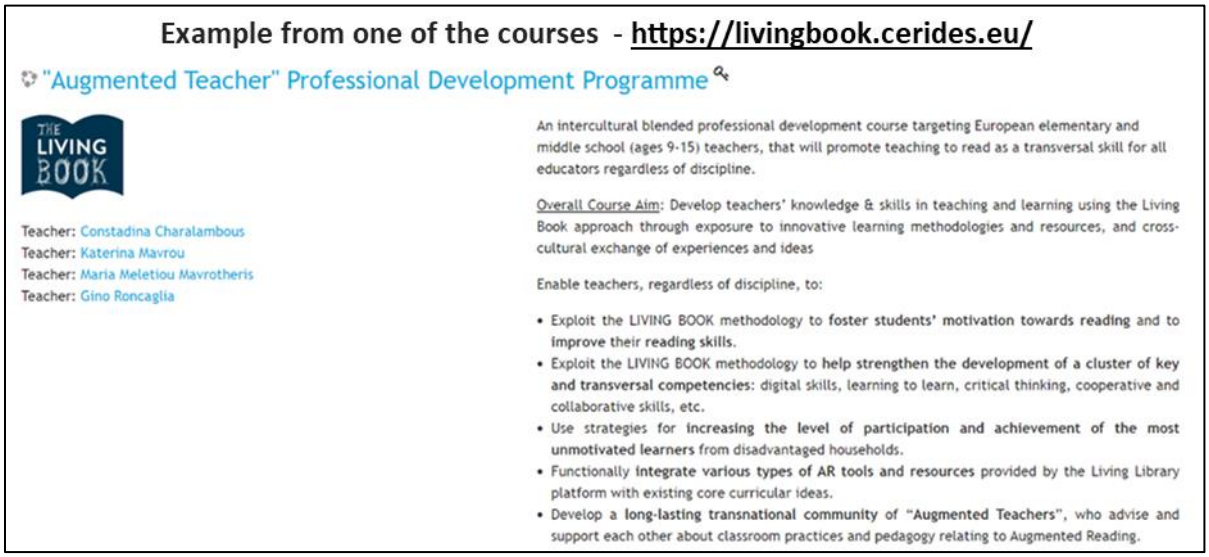
Prueba piloto de los cursos de profesor virtual y de padre-tutor virtual (seminarios presenciales de desarrollo profesional, profesores virtuales como investigadores de acción, actividades prácticas con herramientas).

- Experimentación de seguimiento en el aula (encuesta posterior a los estudiantes, intercambios de estudiantes a corto plazo).

Modelo de curso: Existen varios modelos: **https://livingbook.cerides.eu/**

- Programa de Desarrollo Profesional "Profesor Virtual
- Padres-tutores virtuales". Programa de aprendizaje
- Herramientas de RA

- Profesores de STEM con realidad virtual: Programa de desarrollo



Example from one of the courses - https://livingbook.cerides.eu/

"Augmented Teacher" Professional Development Programme

THE LIVING BOOK

Teacher: Constadina Charalambous
Teacher: Katerina Mavrou
Teacher: Maria Meletiou Mavrotheris
Teacher: Gino Roncaglia

An intercultural blended professional development course targeting European elementary and middle school (ages 9-15) teachers, that will promote teaching to read as a transversal skill for all educators regardless of discipline.

Overall Course Aim: Develop teachers' knowledge & skills in teaching and learning using the Living Book approach through exposure to innovative learning methodologies and resources, and cross-cultural exchange of experiences and ideas

Enable teachers, regardless of discipline, to:

- Exploit the LIVING BOOK methodology to **foster students' motivation towards reading** and to **improve their reading skills.**
- Exploit the LIVING BOOK methodology to **help strengthen the development of a cluster of key and transversal competencies**: digital skills, learning to learn, critical thinking, cooperative and collaborative skills, etc.
- Use strategies for **increasing the level of participation and achievement of the most unmotivated learners** from disadvantaged households.
- Functionally **integrate various types of AR tools and resources** provided by the Living Library platform with existing core curricular ideas.
- Develop a **long-lasting transnational community** of "**Augmented Teachers**", who advise and support each other about classroom practices and pedagogy relating to Augmented Reading.

profesional

Comunicación con los alumnos: La interacción a través de la plataforma Moodle.

Apoyo a los alumnos: El uso de la tecnología de apoyo en la educación puede ir más allá del acceso físico y la accesibilidad. En la era digital, la tecnología de apoyo es un medio para modificar y redefinir el entorno de aprendizaje con el fin de crear oportunidades y culturas de inclusión digital en las escuelas, reconociendo el valor añadido de la integración de la tecnología en el compromiso de los alumnos discapacitados y reconociendo la interacción multifacética entre la persona, la tecnología y el entorno.

Consideraciones culturales:

- Directrices del Libro Viviente: directrices metodológicas para que los profesores apliquen el enfoque del Libro Viviente.
- La biblioteca viviente y los kits de herramientas: La plataforma multilingüe de REA ofrece a profesores y estudiantes herramientas en línea (libros, kits de herramientas, comunidad social) y conjuntos multilingües de planes de lecciones prácticas.
- Curso semipresencial de desarrollo profesional para "profesores virtuales", Curso semipresencial de desarrollo profesional para profesores y otros educadores que participan en actividades de aprendizaje de los padres.

1.2 Rehabilitación de accidentes cerebrovasculares

Lugar: Limassol, Chipre - Cyprus Stroke Association (CSA)

Persona de contacto: Marina Charalambous: marina.charalambous@cut.ac.cy

Página web: https://stroke.org.cy/

Página de Facebook: https://www.facebook.com/strokecyprus/

Resumen del programa:

Speaker explaining how to identify a stroke

https://stroke.org.cy/

Dirigido a adultos con discapacidad (25-65 años) que han sobrevivido a un ictus. El objetivo principal del programa es desarrollar la capacidad de lectura y habla y las habilidades de movilidad a través de la práctica digital.

Algunos puntos importantes a tener en cuenta sobre el programa:

- Permite a los investigadores adoptar prácticas innovadoras y tratar con grupos de alumnos diversificados.
- Consigue que los miembros de la familia se impliquen en casa.
- Los resultados han sido positivos, pero, por supuesto, no sustituye a la práctica en vivo.
- El objetivo principal es aumentar la autoestima y la autoaceptación.

Perfil de los alumnos: Adultos con discapacidades (de 25 a 65 años)

TIC utilizadas: Zoom, Skype, Kahoot, PowerPoint, Wordwall

Métodos: El programa se adaptó a los contextos digitales debido a la pandemia de COVID-19 y suele realizarse en directo mediante seminarios prácticos.

La terapia consta de 4 ejercicios: Repetición, Tarea de Nombramiento, Emparejamiento y el ejercicio imperativo "Hazlo". En el primero, los pacientes deben repetir lo que diga el terapeuta, normalmente palabras de uso cotidiano. El segundo ejercicio consiste en mostrar una imagen y los pacientes deben pronunciar lo que ven. El último consiste en "ordenar" al participante que haga algo como "levante la mano derecha", y el paciente debe seguir la "orden".

El objetivo es utilizar frases, pronunciarlas con fluidez y reconocer y realizar movimientos que puedan haber olvidado.

Activity session offered to persons with aphasia after Stroke that are now being offered online mode

https://stroke.org.cy/

Evaluación: Aún no se ha completado. Se basa en la experiencia de los terapeutas.

Modelo de curso: El modelo de curso se divide en diferentes fases. No hay ningún calendario, ya que se presta más atención a la calidad que a los plazos.

Apoyo a los alumnos: Antes de la pandemia de Covid-19, se ofrecían sesiones semanales gratuitas. Ahora algunas de estas sesiones se ofrecen en línea.

1.3 Musicoterapia

Ubicación: Limassol, Chipre

Persona de contacto: Panagiota Kapnisi: panagiota.kapnisi@gmail.com

Página de Facebook: Terapeuta musicalPanagiotaKapnisi | Facebook

Resumen del programa:

- Musicoterapia para adultos con afasia en la clínica de rehabilitación del CSA (Cyprus University of Technology) en Limassol.
- Musicoterapia para adultos con discapacidades múltiples (problemas de aprendizaje, discapacidades de movimiento) en la Fundación Theotokos.
- Musicoterapia para niños y adolescentes con problemas de aprendizaje (autismo, síndrome de Down, síndrome de Alstrom, etc.) y con otros retrasos en el desarrollo (de forma privada y en el centro terapéutico de la Cruz Roja).
- Musicoterapia para niños y adolescentes con apraxia y epilepsia (centro terapéutico de la Cruz Roja).
- Musicoterapia para adultos tras sufrir anoxia o daños cerebrales graves (hospital privado).

Perfil del alumno: Niños (3 - 10); Adolescentes (12 - 16); Adultos (29 - 75+)

TIC utilizadas: Zoom

Métodos: En cada caso, es necesario realizar una evaluación para determinar qué necesita el paciente. Hay que definir objetivos terapéuticos claros y aplicar técnicas específicas para alcanzar el objetivo predefinido y ayudar al paciente. El principal método de musicoterapia es la improvisación musical clínica: la música se crea según el estado de ánimo, el estado y los sonidos del paciente. Por lo tanto, la música es creada por el paciente, lo que le hace sentir que lo que toca es escuchado. La comunicación, por lo tanto, se produce a través del proceso de creación de música (en lugar del habla).

El musicoterapeuta hace coincidir la música que crea con la música o los sonidos creados por el paciente o su estado. Se pueden aplicar muchas otras técnicas, como por ejemplo: tocar/cantar una canción que el paciente conozca (para desencadenar un recuerdo - y ayudar al paciente a recordar cosas (Alzheimer, afasia, pacientes con daño cerebral). Otra técnica que puede aplicarse es la composición de canciones.

Evaluación: Los resultados son mejores si las sesiones se realizan más veces por semana.

Modelo de curso: La lección comienza con un saludo, "hola canción".

Equipo de Afasia: se juega con sus nombres. Se pide a los pacientes que pronuncien sus nombres rítmica o melódicamente. En las sesiones en vivo, el musicoterapeuta llama a los pacientes y les lanza una pequeña pelota, y juegan juntos para que cada uno recuerde su nombre.

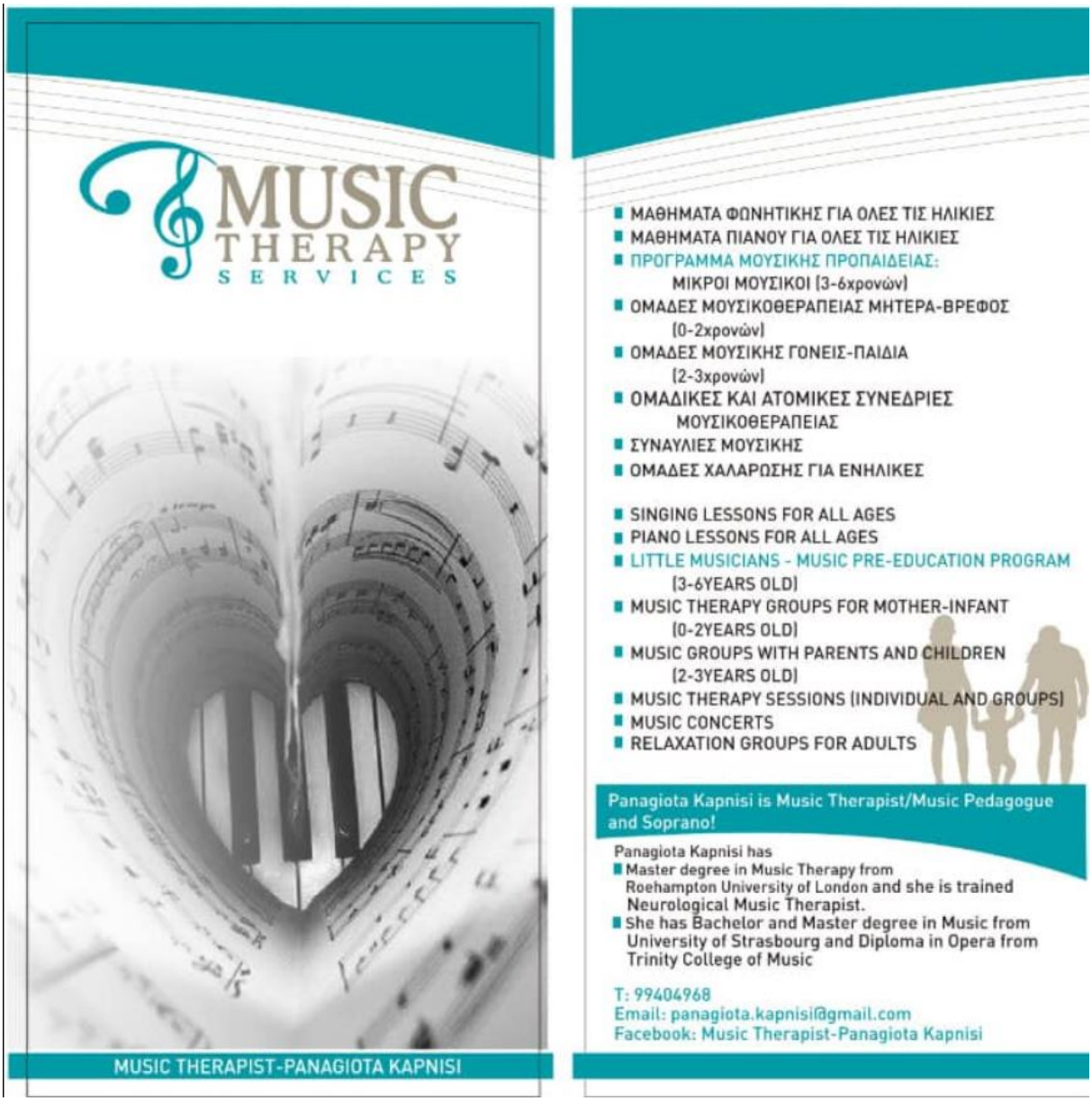
Después, el musicoterapeuta les llama para que cojan sus instrumentos musicales, y cada uno toca lo que quiere, pero, en este caso, inicialmente, el musicoterapeuta les guía por el ritmo. Utilizan sus manos para crear el ritmo junto al terapeuta.

También emiten sonidos con su voz, cantando canciones que conocen. Este método fomenta la creatividad y la capacidad de funcionalidad. O hacen sonidos de la naturaleza. Cualquier persona puede expresar su reflexión sobre cómo se sentía o cómo era antes del ictus. La terapia termina con técnicas de relajación.

- Niños: 1 - 2 veces por semana durante 40 minutos
- Adolescentes: 40 min / semana
- Adultos: 45min / semana

- Caso con daño cerebral (afasia): 2 - 3 veces/semana durante 45 min.

Consideraciones culturales: El grupo de personas también incluye a los extranjeros que viven en Chipre.



2. Francia

2.1 Escuela Europea de Emprendimiento

Ubicación: Pertuis, Francia - Comité de Bassin d'Emploi Sud Luberon

Persona de contacto: Alain, BERNADOY**:** bernadoy@sfr.fr y contact@ese-project.eu

Página web: Escuela Europea de Emprendimiento (ese-project.com)

Página de Facebook: https://www.facebook.com/ESEproject.eu/

Resumen del programa: La Plataforma de E-learning proporciona acceso gratuito a diferentes cursos. Con este aprendizaje, los estudiantes aprenderán a hacer realidad sus ideas de negocio. La plataforma de e-learning es el método perfecto para adquirir los conocimientos necesarios para crear una empresa o dirigir un negocio. Ofrece un amplio catálogo de cursos compuesto por archivos PDF y vídeos.

Los estudiantes también pueden chatear juntos, lo que constituye una excelente manera de intercambiar consejos y discutir el aprendizaje. Además, una evaluación personal con estadísticas ofrece a los estudiantes una visión general de su progreso. Además, también pueden poner a prueba sus conocimientos o su comprensión a través de diferentes cuestionarios.

La ventaja más significativa de la plataforma de e-learning es la autonomía. Los estudiantes pueden aprender por sí mismos, lo que significa que pueden gestionar su propio tiempo de trabajo y estudiar los cursos que más les interesan. Esto proporciona una experiencia de aprendizaje muy personalizada para cada estudiante.

Los primeros pasos para poner en marcha una empresa

El objetivo global de este conjunto de temas es dotar a los emprendedores de herramientas esenciales para los primeros pasos de la creación de una empresa. El objetivo es que los estudiantes tengan una base sólida para la fase de desarrollo de la idea de negocio.

- **Responsabilidad social de las empresas**

El objetivo es formar a los profesionales para que apliquen un enfoque de responsabilidad social de las empresas (RSE), desde la identificación de los problemas hasta la elaboración de un plan de acción y la redacción de un informe de RSE.

- **Ecosistemas empresariales**

Objetivos del aprendizaje

- Concienciar sobre el papel socioeconómico del empresariado en su territorio, ya que es la clave del dinamismo de una región

- Comprender los sistemas de interacción entre los diferentes actores de un entorno empresarial
- Identificar los vínculos que una empresa o un emprendedor desarrollarán con diversas partes interesadas y redes
- Cómo promover la aparición de un sistema empresarial y cómo puede utilizarlo una empresa
- Comprender las relaciones entre los sistemas empresariales y los conceptos aliados, como los distritos industriales, los clusters y los sistemas de innovación.

- **Emprendimiento, marcas y proceso de creación de marcas**

El objetivo principal de este curso es dar a los emprendedores herramientas esenciales en los primeros pasos de la búsqueda de ideas de negocio, la evaluación de ideas y la puesta en marcha de un negocio. Además, los estudiantes aprenderán sobre la creación de marcas, que es una de las habilidades empresariales más importantes.

- **Oportunidades de financiación de la UE para las empresas**

El objetivo global de este conjunto de temas es dar a los empresarios conocimientos sobre el sistema institucional de la UE y su proceso de toma de decisiones. El objetivo es proporcionar a los estudiantes las principales herramientas sobre los marcos institucionales y financieros europeos y la financiación de la UE. Los estudiantes adquirirán las competencias y habilidades para redactar y gestionar un proyecto europeo, como responder a una convocatoria de propuestas, editar la estructura del proyecto, crear una asociación y elaborar un plan presupuestario.

- **Oportunidades de emprendimiento social para las empresas**

El objetivo global de este conjunto de temas es dar a los emprendedores algunos conocimientos sobre el Emprendimiento Social como concepto que ha ganado recientemente popularidad debido a sus innovadoras formas de hacer negocios. Los estudiantes comprenderán el espíritu empresarial social, el modelo económico del espíritu empresarial social y las formas de dirigir empresas sociales. Los estudiantes adquirirán competencias y habilidades para describir las empresas sociales en Europa y comparar el modelo con los países del sudeste europeo y China. Los estudiantes aprenderán sobre el Triple Balance - marco contable especial.

Perfil del alumno: Esta plataforma estaba destinada a las personas alejadas del empleo y a las más vulnerables en el mercado laboral: jóvenes, mujeres, personas mayores. Sin embargo, debido a la crisis sanitaria relacionada con el COVID, se han ampliado los destinatarios.

TIC utilizadas: Plataforma de e-learning

Métodos: El programa está diseñado como un formato de aprendizaje asíncrono.
Los interesados en asistir a este programa deben inscribirse en la plataforma en línea
Proyecto ESE - Escuela Europea de Emprendimiento - Mi campus (ese-project.eu)

Evaluación:

- *Responsabilidad social de las empresas:* Evaluación continua de conocimientos con notas de síntesis y preguntas del curso.
- *Ecosistemas empresariales:* Presentación de un caso empresarial actual y/o un proyecto personal de creación de empresa. Los alumnos presentarán su Proyecto de creación o adquisición de una empresa. Este Proyecto se presentará de forma oral (con apoyo informático) y por escrito.
- *Espíritu empresarial, marcas y proceso de creación de marcas:* Participación activa en conferencias y seminarios. Presentación de un modelo de negocio.
- *Oportunidades de financiación de la UE para las empresas:* Preguntas abiertas y cuestionarios de opción múltiple.
- *Oportunidades de emprendimiento social para las empresas:* Evaluación de conocimientos mediante preguntas del curso y apropiación por parte de los alumnos de los conocimientos identificados.
- *Los primeros pasos para poner en marcha una empresa:* Evaluación continua de conocimientos con preguntas. Examen. Presentación en PowerPoint. Presentación oral. Deberes.

Comunicación con los alumnos: Los alumnos se comunican con el tutor a través de la plataforma por escrito.

Apoyo a los alumnos: Además del apoyo de los tutores, hay soporte informático y vídeos y otros recursos que responden a las preguntas más frecuentes.

3. Grecia

3.1 Aprendizaje de la formación profesional

Ubicación: Kalamata, Grecia, Areadne LLC

Persona de contacto: Yanis Papadopoulos, papadopoulos@areadne.gr

Página web: https://www.areadne.eu/

Resumen del programa: Principios básicos de la educación de adultos

Un programa de aprendizaje a distancia para profesores y tutores que se preparan para la certificación estatal griega de educadores de adultos y una cualificación independiente en educación y aprendizaje de adultos en Grecia.
Una vez finalizado el curso, el alumno recibe un premio:
Certificado de asistencia.
Suplemento de certificado de Europass bilingüe con unidades ECVET transferibles para su uso en el país o en el extranjero.

TIC utilizadas: Plataforma de e-learning

Métodos: El programa está diseñado con un formato de aprendizaje asíncrono. Los interesados en asistir a este programa deben inscribirse en la plataforma online http://www.areadne-elearning.gr/.

Evaluación: Cada módulo termina con una breve tarea escrita, que es la evaluación del programa. El tutor corrige la tarea y responde a través de la plataforma al alumno con comentarios sobre la tarea y proporciona una calificación. Si el trabajo no cumple los criterios, el alumno debe seguir los comentarios y las directrices para hacer las correcciones necesarias y volver a presentar la tarea para su evaluación.
El aprendiz tiene que completar todas las tareas.

Modelo de curso: Este curso consta de 10 unidades de aprendizaje, más un proyecto final. Todas las unidades son de carácter práctico y se basan en estudios de casos.
Cada unidad va acompañada de una autoevaluación y una tarea de escritura evaluada por el tutor.
El proyecto final es elegido por el alumno y es práctico, aunque también se pueden aceptar trabajos académicos si el tutor está de acuerdo.
A cada unidad se le asigna una duración propuesta (por ejemplo, 40 horas) según la legislación nacional.

Comunicación con los alumnos: Los alumnos se comunican con el tutor a través de la plataforma por escrito. También es posible la comunicación telefónica si el alumno lo solicita.

Apoyo a los alumnos: Además del apoyo de los tutores, hay apoyo informático por teléfono durante el horario laboral y vídeos y otros recursos que responden a las preguntas más frecuentes.

Consideraciones culturales: A este programa asisten principalmente personas que enseñan, desean enseñar o asumen puestos de responsabilidad en estructuras de aprendizaje permanente.
Sin embargo, también está abierto a los educadores que quieran aprender más sobre la educación de adultos y a cualquier persona interesada.

4. Irlanda y Reino Unido

4.1 Participación, recreación e inclusión a través de la educación en artes marciales (PRIME)

Lugar: Alemania, Berlín, ICSSPE e.V.

Persona de contacto: Ray Sweeney: ceo@ikkaido.eu

Sitio web: https://www.ikkaido.eu

¿Qué es PRIME?

PRIME -Participación, Recreación e Inclusión a través de la Educación en Artes Marciales- es una empresa única cofinanciada por el Programa ERASMUS+ de la Unión Europea. Su función es desarrollar un marco de entrenamiento de alta calidad para apoyar la promoción de la participación saludable en las artes marciales entre las personas con discapacidad en Europa. Este marco es el primero de su clase y está redactado en el contexto del Marco Europeo de Cualificaciones (MEC) y de normas internacionales similares como el Marco Europeo de Entrenamiento Deportivo.

Las artes marciales son una forma de deporte inusualmente diversa y adaptable, que ofrece contextos populares para involucrar y apoyar el desarrollo saludable de las personas con discapacidad. Además, las artes marciales pueden introducir, a través de este marco, una serie de experiencias de aprendizaje de la autodefensa y -dado que las personas con discapacidad en Europa son a menudo objeto de delitos violentos, como la violencia doméstica, el homicidio, la agresión, la violación y el robo- estas experiencias también contribuirán significativamente a la confianza, la seguridad y el bienestar de los participantes.

Así pues, **los objetivos** de PRIME y de este marco de coaching son

- para promover la inclusión y facilitar el acceso a las artes marciales de las personas con discapacidad;

- Aumentar la confianza, la competencia física y los niveles de actividad física entre las personas con discapacidad en Europa, fomentando una formación de alta calidad de los entrenadores en las artes marciales;

- para adecuar la acreditación de los entrenadores de artes marciales a las normas internacionales de buenas prácticas.

La motivación de los objetivos es:

- Apoyar la difusión y aplicación de la Carta de los Derechos Fundamentales de la UE, el Tratado de Funcionamiento de la UE y la Convención de las Naciones

Unidas sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad, que tienen que ver con el desarrollo de políticas y actos para apoyar la participación de las personas con discapacidad en el deporte y la actividad física;

- desarrollar la base del primer marco comparable compatible con el MEC para la formación y la acreditación de entrenadores de artes marciales;

- ofrecer un contexto popular para comprometerse y apoyar el desarrollo saludable de las personas con discapacidad;

- aumentar el acceso a la autodefensa de las personas con discapacidad mediante el aprendizaje en artes marciales para reaccionar ante los delitos violentos, como la violencia doméstica, el homicidio, la agresión, la violación y el robo;

- para apoyar los siguientes Objetivos de Desarrollo Sostenible:

El **contenido del marco** se desarrolló a través de:

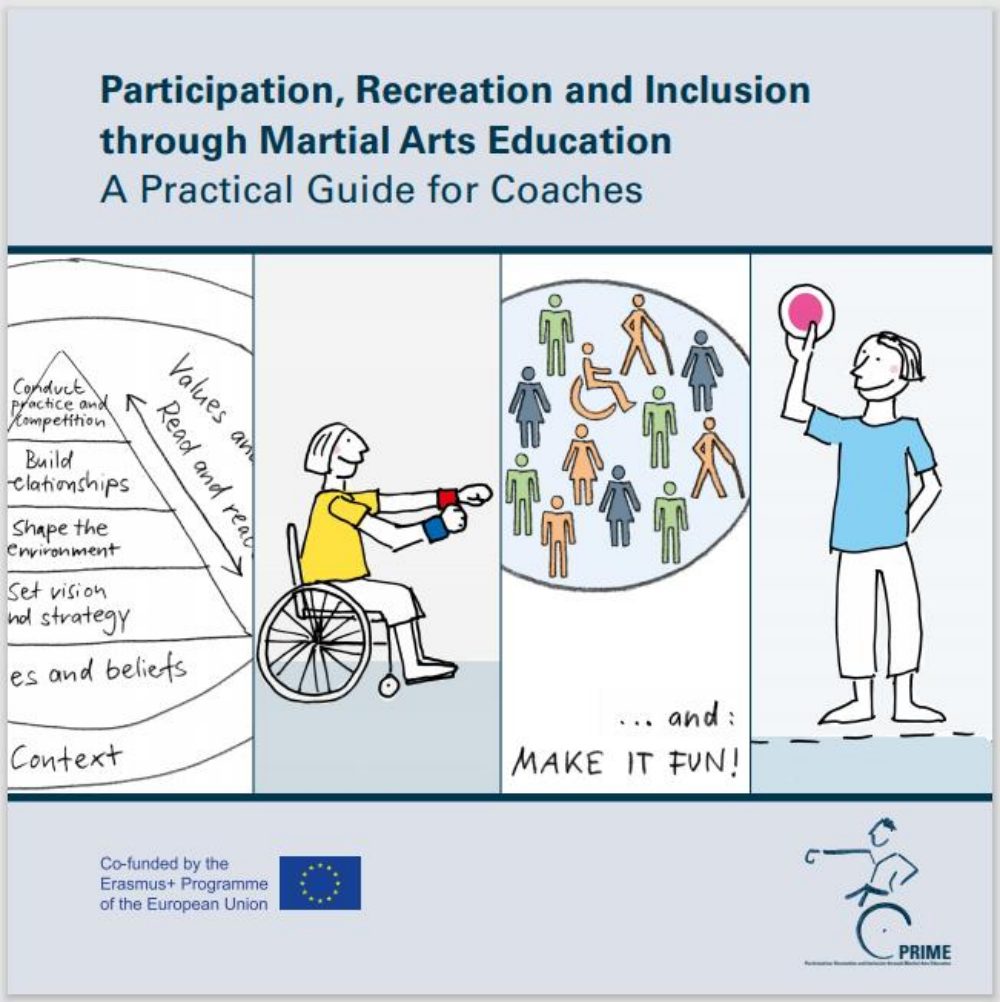
- Recogida y análisis de datos cualitativos, revisiones documentales y examen del material didáctico existente; identificación de las motivaciones y oportunidades de participación y de los obstáculos que se oponen a ella; consolidación de las pruebas, las cualificaciones y los marcos de formación en materia de coaching existentes; elaboración de informes sobre buenas prácticas; desarrollo de marcos;

- pilotaje con organizaciones y entrenadores de artes marciales nacionales e internacionales;

- desarrollar recursos para los entrenadores y otras personas en un sitio web designado

La asociación PRIME reunió a un consorcio único de organizaciones de los distintos Estados miembros de la UE. Además de Ikkaido, la organización líder en la formación de entrenadores de artes marciales inclusivas. La asociación incluía al Consejo Internacional para la Excelencia en el Entrenamiento; la Cátedra UNESCO para la Transformación de la Vida de las Personas con Discapacidad, sus Familias y Comunidades, a través de la Educación Física, el Deporte, la Recreación y el Acondicionamiento Físico en el Instituto de Tecnología de Tralee, Irlanda; la Asociación para el Deporte Internacional para Todos; y, como director del proyecto, el Consejo Internacional de Ciencias del Deporte y Educación Física. Los socios colaboraron y apoyaron a Ikkaido y al ICSSPE para elaborar este marco

único. El proyecto contó con el firme apoyo de Ken Black, The Inclusion Club y la Fundación Lydia Zijdel. También participaron otras tres organizaciones de artes marciales: la Asociación de Wado Karate-Do Kai Shin Gi Tai Italia, la Federación Internacional de Taekwondo y Hayashi Karatecenter e.V.



POWER
SOUND
ABOUT

5. Italia

5.1 Aprendizaje inclusivo para las artes marciales

Ubicación: Italia - Potenza - EURO-NET

Persona de contacto: Antonino Imbesi: primae.euronetpz@gmail.com

Página web: https://accademiadelleartimarziali.org/

Facebook: https://www.facebook.com/accademiadelleartimarzialipotenza/

Instagram: https://www.instagram.com/accademiadelleartimarziali

Programa de aprendizaje/resumen del programa:
El programa de aprendizaje inclusivo tiene como objetivo la participación de los niños con déficit de atención y trastornos del espectro autista en el grupo de aprendizaje con otros niños.
El primer objetivo a alcanzar es la adquisición y el respeto de las reglas de las artes marciales (relacionadas con las reglas de estar juntos, el respeto, la amistad, el juego limpio).
A continuación, el objetivo es potenciar al individuo, aumentar su autoestima y la percepción y aceptación de sí mismo, y su diversidad como riqueza para todo el grupo.
El concepto de autodefensa se aprende implícitamente en el estudio de las artes marciales, que es otro objetivo valioso a conseguir en los niños con y sin discapacidad.
Por último, pero no menos importante, el aprendizaje de la ejecución de las técnicas de las artes marciales ayuda al desarrollo de las habilidades físicas. Todo el mundo puede aprender, pero cada uno a su tiempo. Todos los objetivos deben llevarse a cabo en nombre de la diversión.

Perfil de los alumnos: Niños de 6 a 12 años con Dsa, Bes, Adhd

TIC utilizadas: Dispositivos portátiles, ordenadores, ordenadores en red e Internet para producir y disfrutar de vídeo y audio.

Métodos: El aprendizaje se propone siempre de forma lúdica. Todo, incluso la parte técnica, se enseña como un juego.
El juego permite a los niños aceptar los fracasos más fácilmente. No se desaniman de volver a intentarlo y comprometerse a mejorar y superar sus límites.
El juego es dinámico porque interactúa continuamente con el profesor.
Es un juego:

- **físico: se** pide al niño que haga un ejercicio concreto y, por ejemplo, que cuente cuántas veces puede hacerlo en un tiempo. La próxima vez se le puede pedir que lo haga al menos una vez más.
- **creativo**: se pide al niño que invente algo sobre el tema semanal. Puede ayudar al profesor a decidir los nuevos niveles de dificultad que se aplicarán a los juegos.
- **resolución**: se pide al niño que haga la transición correcta desde una posición determinada.
- **participación**: aunque los niños interactúen entre sí a través de la plataforma online, lo hacen por orden de rango y cinturón: jugando, compartiendo un mensaje, contando hasta 10.

Evaluación: La promoción del cinturón determina la evaluación del progreso en las artes marciales. Los requisitos para obtener un nuevo cinturón no deben ser meramente técnicos en un concepto inclusivo de las artes marciales.

La evaluación tendrá en cuenta otros parámetros importantes: la capacidad de adquirir una norma, de respetar a los demás niños y al profesor, de participar en las actividades y, en la mayoría de los casos, de mejorar su condición de partida.

Modelo de curso: El curso se divide en tres clases semanales: dos clases presenciales (a partir de 60 minutos) y una online (a partir de 45 minutos); los niños están separados por edades (4-6; 7-9; 10-12).
Los niños pueden participar en la lección en línea o descargar la sesión.

El modelo de la lección: Cada lección se divide en diferentes fases marcadas por un símbolo que las identifica. El horario de la lección se muestra en el gimnasio (en un cartel de color) y está siempre visible en la pantalla para identificar cada fase de aprendizaje.

La lección:

- **Comienza con el saludo**, un momento importante de respeto hacia el profesor, los compañeros y el lugar de aprendizaje.

En el gimnasio, los niños se colocan en fila frente al profesor en orden de cinturón. En las clases online, se colocan frente a la pantalla, delante del profesor, marcando el inicio de la sesión y la concentración.

- **la fase de calentamiento** (duración: 20 minutos): suele realizarse mediante actividades lúdicas en grupo en las que los niños se turnan para realizar tareas y representar papeles. En las clases en línea, los niños actúan individualmente (saltar y pasar por debajo de una silla un número determinado de veces; buscar el color que pide el profesor en el menor tiempo posible, etc.).

A continuación, hacemos algunos ejercicios de estiramiento con los niños (. mientras están en posición de estiramiento, cuentan hasta diez de uno en uno, o responden a preguntas divertidas).

- **fase técnica** (duración: 15 min.): el profesor muestra las técnicas que deben reproducirse. En el gimnasio, los niños se organizan por parejas, cambiando de pareja al poco tiempo para que cada uno pueda trabajar con los demás: esto ayuda a mejorar los niveles de concentración, inclusión y socialización de todos los niños. En la clase en línea, las técnicas se reproducen en un combate en la sombra.

La concentración es máxima en esta fase.

- **Fase de simulación de combate (**lección de gimnasia) (duración: 15 minutos): ayuda a los niños a compararse a sí mismos y a su crecimiento personal.

El profesor determina las parejas y, para promover la inclusión, se invita y anima a los niños a enfrentarse a niños de grados inferiores y superiores a ellos.

- **Ambos aprendizajes terminan con una fase de diversión** (duración: 10 min). Este momento final incluye ejercicios corporales libres con música. A continuación, el profesor propone un juego que recuerda una de las reglas fundamentales de las artes marciales que se repite durante toda la semana (en los cursos online se puede hacer un dibujo).

Comunicación con los alumnos: La comunicación con los alumnos se realiza de diferentes maneras: por la app de mensajería instantánea, por la página web para la información de horarios, cursos, etc. y por la sección de blog para comunicar las novedades de las actividades y la plataforma online para difundir las lecciones.

Apoyo a los alumnos: Todas las TIC utilizadas, todos los dispositivos que permiten la realización de actividades.

Consideraciones culturales: Cada vez más investigaciones científicas realizadas por psicólogos y pediatras confirman los buenos efectos que las Artes Marciales tienen en los niños y jóvenes en crecimiento, especialmente en los casos de trastornos del aprendizaje, hiperactividad y déficit de atención. Algunos estudios demuestran el creciente uso de las artes marciales para involucrar e incluir a las personas con discapacidades en diferentes entornos sociales.

Los niños con déficit de atención y trastornos del espectro autista que acuden y trabajan en grupos de aprendizaje encuentran un entorno accesible e inclusivo en el que pueden integrarse y obtener excelentes resultados, gracias a las enseñanzas y valores de las artes marciales. A través del compromiso físico y mental y de la relación con otros niños (chicos y chicas), es posible incluir todos los aspectos culturales que les impiden expresarse.

¿Cuál es la lección que podemos aprender de esta Buena práctica?
Es más importante que el aprendizaje esté vinculado a los modelos tradicionales (lección frontal) puede desarrollar habilidades transversales como la resolución de problemas, el pensamiento crítico, la cooperación, la creatividad, el pensamiento computacional y la autorregulación.
Hay pruebas de que la práctica de las artes marciales en edad escolar ayuda a desarrollar y/o mejorar estas habilidades transversales.
Estas competencias clave son más importantes que nunca en nuestra sociedad en rápida evolución.
El e-learning y las herramientas web son recursos estratégicos para superar los obstáculos relacionados con las actividades tradicionales y responder eficazmente a las necesidades educativas de los estudiantes con discapacidad.
Es importante crear vías accesibles desde una perspectiva tecnológica y desde una perspectiva metodológica-didáctica para garantizar experiencias de

aprendizaje inclusivas y de alta calidad para todos los alumnos, independientemente de su discapacidad.

5.2 Aprendizaje deportivo inclusivo para apoyar a las víctimas de la violencia

Ubicación: Italia - Potenza - EURO-NET

Persona de contacto: Antonino Imbesi: primae.euronetpz@gmail.com

Página web: https://accademiadelleartimarziali.org/

Facebook: https://www.facebook.com/accademiadelleartimarzialipotenza/

Instagram: https://www.instagram.com/accademiadelleartimarziali

Programa de aprendizaje/resumen del programa:
El programa de aprendizaje inclusivo pretende que las mujeres víctimas de la violencia (y las niñas con discapacidad intelectual) participen en clases de aprendizaje mixtas.

El primer propósito es desarrollar a la mujer como individuo aumentando la autoestima y la percepción, y la aceptación para reconocer y utilizar las fortalezas para afrontar cualquier situación.

Para ello, es prioritario implicar y sensibilizar a los estudiantes en los temas de violencia de género.

En la enseñanza y el estudio de las técnicas de las artes marciales está el concepto de autodefensa y la adquisición de una mayor confianza en las propias capacidades. Uno de los fundamentos de las artes marciales es que la mente lo guía todo: el cuerpo puede adquirir destrezas y habilidades específicas sólo si se ejercita la mente con dedicación.

Por último, el aprendizaje de la ejecución de las técnicas de artes marciales contribuye al desarrollo de las capacidades físicas.

Todo el mundo puede aprender, pero a su propio ritmo.

Perfil del alumno: hombres y mujeres mayores de 15 años, mujeres víctimas de la violencia mayores de 15 años.

TIC utilizadas: Dispositivos portátiles, ordenadores e Internet para producir y disfrutar de vídeo y audio.

Métodos: El profesor presta atención específica al uso del lenguaje, nadie debe sentirse insultado y todos deben entender la explicación.

Se enseñan técnicas básicas, fáciles de explicar y rápidas de aprender; son técnicas eficaces que permiten aprovechar la velocidad, las palancas y el peso. Los alumnos se disponen en parejas a lo largo de dos líneas, una frente a la otra (cambian de pareja de aprendizaje a la orden del profesor).

Una parte de la técnica consiste en que una persona está de pie mientras la otra está en el suelo. Aquí es donde probablemente terminan la mayoría de las agresiones.

El curso inclusivo permite que todos interactúen y atrae a los oyentes y observadores.

Evaluación: El color del cinturón determina la evaluación del progreso en las artes marciales. Los requisitos para obtener un nuevo cinturón no deben ser meramente técnicos.
La evaluación tendrá en cuenta otros parámetros importantes: la capacidad de adquirir confianza en sí mismo, de superar los límites, de respetar y ayudar a los compañeros, de participar en las actividades y de superarse a sí mismo desde la participación en el curso.

Modelo de curso: El curso se compone de clases presenciales (dos veces por semana) y apoyo grupal online (compartir experiencias personales y reconocer la agresión; evaluar, saber actuar, salir de la violencia o el maltrato; superar la situación de malestar). El grupo también incluye la participación de un psicólogo. Las clases en el aula duran 60 minutos y en ellas participan alumnos de ambos sexos mayores de 15 años.
La estructura de la clase: las clases siempre comienzan con un saludo, un momento importante de respeto al profesor, a los compañeros y al lugar de aprendizaje. Los alumnos se colocan en fila frente al profesor en orden de cinturón.

- **fase de calentamiento** (duración: 10 min): ejercicios cardiovasculares y de estiramiento (variable) para preparar y calentar el cuerpo para el aprendizaje.

- **fase técnica** (duración: 30 min). El profesor demuestra las técnicas que se van a copiar. Los alumnos se colocan en círculo y observan y escuchan la explicación. A continuación, trabajan en parejas para reproducir y probar las técnicas.
- **Fase de simulación** (duración: 15 minutos): trabajo en parejas para simular una pelea o una agresión. El profesor casi siempre establece las parejas para promover la inclusión y cuidar la seguridad física de todos.
- **el entrenamiento termina con el enfriamiento** (duración: 5 min): ejercicios de estiramiento y de respiración.

Las técnicas se filman para tener la oportunidad de volver a verlas y repetirlas mentalmente. El vídeo se envía a todos los participantes.

El grupo de escucha se reúne una vez a la semana.
El grupo propone actividades destinadas a involucrar a los participantes en el tema de la violencia de género, sobre el papel de los hombres y las mujeres en la sociedad, sobre el fortalecimiento de la persona a través de la adquisición de herramientas para combatir la discriminación y aumentar su nivel de conciencia. Hay momentos de interacción y de compartir.
El grupo presta especial atención a los casos de agresión física y psicológica que pueden producirse a diario; para prevenir situaciones peligrosas, permitir a las víctimas escapar de la agresión y disuadir de la violencia antes de la acción policial.

Comunicación con los alumnos: La comunicación con los alumnos se lleva a cabo de diferentes maneras:
-Grupos de mensajería en las redes sociales para la comunicación directa y para compartir los vídeos
-sitio web para información sobre horarios, cursos, etc. y una sección de blog para comunicar noticias sobre las actividades.
-plataforma online (grupo de escucha)

Apoyo a los alumnos: Se utilizaron todos los tipos de TIC, todos los dispositivos que permiten la realización de actividades

Consideraciones culturales: Las artes marciales han sido durante mucho tiempo un deporte dominado por los hombres. Las mujeres siguen representando solo un pequeño porcentaje de los alumnos de estas disciplinas.

Los cursos mixtos representan un aspecto inclusivo. Desde el punto de vista ético, es fundamental que las mujeres también puedan acceder al aprendizaje de las artes marciales y a la defensa personal, ya que son más propensas a sufrir violencia.

¿Cuál es la lección que podemos aprender de esta Buena práctica?

Las artes marciales se confirman como un importante instrumento de inclusión y apoyo debido a sus principios y valores fundamentales.

La práctica de las artes marciales contribuye al desarrollo de una cultura del respeto, que es un concepto fundamental de la convivencia.

Las artes marciales proporcionan acciones prácticas (técnicas) y recursos para la prevención de todas las formas de violencia, física o psicológica, sobre las mujeres y en cualquier contexto.

PRIMAE

Participation and Recreation through Inclusive Martial Arts Education and E-Learning

This project has been funded with support from the European Commission. This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

Erasmus+

THE EU PROGRAMME FOR EDUCATION, TRAINING, YOUTH AND SPORT.