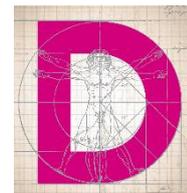


Digilec 9 (2022), pp. 239-260

Fecha de recepción: 05/09/2022

Fecha de aceptación: 10/11/2022

DOI: <https://doi.org/10.17979/digilec.2022.9.0.9278>



e-ISSN: 2386-6691

PROYECTOS ETWINNING Y COMPETENCIA DIGITAL DOCENTE: “EUROHEROES OF OUR TIME” (ESCOLA OFICIAL DE IDIOMAS DA CORUÑA)

ETWINNING PROJECTS AND TEACHER’S DIGITAL COMPETENCE: “EUROHEROES OF OUR TIME” (OFFICIAL SCHOOL OF LANGUAGES OF A CORUÑA)

Carmen María FERNÁNDEZ RODRÍGUEZ*
EOI A Coruña/ Universidade de A Coruña
Orcid: <https://orcid.org/0000-0001-5165-6083>

Resumen

En este artículo se explora el impacto del eTwinning a través del proyecto “Euroheroes of our time” realizado en la EOI A Coruña durante el curso 2021-2022. El tema era la preservación de nuestro patrimonio y la reflexión sobre la figura del héroe en la cultura y la sociedad y su evolución en el tiempo. Este tipo de proyectos colaborativos con otros centros europeos no abunda en EEOOII ni en las Enseñanzas de Régimen Especial y tiene importancia al tratarse de un aprendizaje intergeneracional y un intercambio con estudiantes europeos. Sin embargo, suponen un elemento clave para internacionalizar y difundir a las EEOOII en Europa como centros de educación de adultos y también de cara a la realización de proyectos Erasmus+ en los que participen profesorado y alumnado. Después de explicar en qué consiste eTwinning y la metodología adoptada, el ABP (aprendizaje basado en proyectos), contextualizaremos este proyecto y examinaremos de qué forma se ha implementado en varios niveles dentro del marco especial de una EOI. Nos centraremos en el desarrollo de las seis áreas de la CDD en este tipo de proyectos, que ya son en sí mismos una forma para estimular el desarrollo profesional, el trabajo en equipo y para transferir el uso de herramientas digitales en el aula.

Palabras clave: eTwinning; EEOOII; competencia digital; enseñanza semipresencial; educación de adultos

* Rúa Educación, 1. 15011 A Coruña. Email: carmen.mariafernandez@edu.xunta.es.

Abstract

This article explores the impact of eTwinning in the development of teachers' digital competence in Official Schools of Languages through the project "Euroheroes of our time" carried out at EOI A Coruña during the 2021-2022 academic year. The theme was the preservation of our heritage and reflection on the figure of the hero in culture and society and its evolution over time. This type of collaborative projects with other European centres does not usually take place at EEOOII or Special Regime Schools and is very important as it deals with intergenerational learning and an exchange of learning with European students. However, they represent a key element to internationalize and spread EEOOII in Europe as adult education centres and also with a view to carrying out Erasmus+ projects in which teachers and students participate. After explaining what eTwinning consists of and the methodology adopted, PBL (project-based learning), we will contextualize this project and examine how it has been developed at various levels within the special framework of an EOI. We will focus on the development of the six areas of the digital competence in this type of projects, which are in themselves an excellent form to stimulate professional development and team work and to transfer the use of digital tools in the classroom.

Keywords: eTwinning; EEOOII; digital competence; blended learning; adult education

1. INTRODUCCIÓN

En un reciente artículo sobre la interacción alumnado-docente durante la pandemia y el papel de la competencia digital se apuntaba que es importante “reforzar el sistema educativo a través de recursos digitales y plataformas colaborativas que den un impulso al profesorado y lo ayuden a adaptarse a escenarios alternativos” (Salazar, Moreno, Arévalo, 2021). Se subrayaba también que eTwinning ha sido pionera, desde 2005, en la aplicación del *DigCompEdu framework* y el hecho de que un centro eTwinning está mucho más preparado para afrontar problemas como la pandemia:

A los docentes y los centros eTwinning, no les ha supuesto gran esfuerzo continuar innovando a distancia. La internacionalización de la educación, el uso de la tecnología, el aprendizaje de otras lenguas, el trabajo basado en proyectos, el reparto de roles y tareas, etc., ha sido una constante en su *modus operandi* durante mucho tiempo (Salazar, Moreno, Arévalo, 2021).

A nivel profesional, eTwinning destaca también por las posibilidades de formación para el profesorado en eventos, desarrollo profesional, webinars, cursos gratuitos, etc. que lo estimulan para seguir aprendiendo y compartiendo conocimiento entre iguales. Este aspecto no es nuevo. Aquí nos interesa el empoderamiento del docente a través de eTwinning y su transferencia en el aula a través de comunidades de docentes que se extienden más allá de un centro educativo. Dado que los docentes de centros eTwinning —o que participan en eTwinning—, tienen un nivel de competencia digital alto, estos proyectos son el trampolín perfecto para consolidar dicha competencia, como ha sucedido en “Euroheroes of our time” cofundado desde la EOI de A Coruña. En este artículo no pretendemos descubrir los proyectos eTwinning ni sobrevalorar la competencia digital del docente:

El docente competente entiende que ni él ni el estudiante son los “dueños” omnipotentes de esa tecnología, sino usuarios situados en un marco sistémico de condicionamientos, pero usuarios conscientes de su vulnerabilidad y de la necesidad de empoderamiento crítico y de la posibilidad de desarrollar su agencia, entendida como capacidad técnica guiada por el buen juicio, en mundo crecientemente mediado por la tecnología (Castañeda, 2018, p. 14).

Pretendemos examinar cómo eTwinning lleva a afianzar la CDD que redundará en el desarrollo de todas o varias competencias clave para el aprendizaje permanente, definidas en el Portal del Sistema Educativo Español como los conocimientos (hechos y cifras, conceptos, ideas y teorías que ya están establecidos y apoyan la comprensión de un área o tema concretos), las capacidades (habilidades para realizar procesos y utilizar los conocimientos existentes para obtener resultados) y las actitudes (mentalidades y disposiciones para actuar o reaccionar ante las ideas, las personas o las situaciones) para lograr que los individuos alcancen el pleno desarrollo personal, social y profesional. Estas siete competencias son la lingüística, matemática y competencias básicas en ciencia y

tecnología, aprender a aprender, digital, sociales y cívicas, sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor, conciencia y expresiones culturales. Cabe resaltar que la nueva Ley de Educación (LOMLOE) también hace referencia a la competencia plurilingüe que supone “aprovechar las experiencias propias para desarrollar estrategias que permitan mediar y hacer transferencias entre lenguas” y da importancia a la transferencia lingüística y cultural entre idiomas. En eTwinning el trabajo colaborativo lleva emparejado la mejora en la adquisición de, como mínimo, las competencias digital, comunicativa y social, que se deben relacionar con los objetivos, las actividades diseñadas y la evaluación de nuestro proyecto. La competencia digital supone saber utilizar herramientas, plataformas y productos digitales variados, de los que se hizo un uso amplio a lo largo de todo el proyecto. Para el adecuado desarrollo de dicha competencia resulta necesario abordar la información, comunicación, creación de contenidos, seguridad y resolución de problemas.

2. ETWINNING Y APRENDIZAJE BASADO EM PROYECTOS (ABP)

Antes de examinar la CDD en los proyectos eTwinning, debemos definir y contextualizar brevemente estas iniciativas. Se trata de experiencias colaborativas entre varios docentes a nivel nacional o europeo. Están promovidas por la Comisión Europea y aunque se crearon en 2005, no formaron parte de Erasmus+ hasta 2014. Para su realización, los proyectos eTwinning cuentan con una plataforma digital y herramientas recientemente actualizadas en *European School Education Platform* (ESEP). Se articulan desde el Servicio Central de Apoyo en Bruselas y los Servicios Nacionales de Apoyo (SNA), que en España se localizan en el Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado (INTEF) del Ministerio de Educación, Cultura y Deporte. Todas las comunidades autónomas tienen un representante eTwinning y una red de embajadores para difundir la acción. También ofrecen oportunidades para el desarrollo profesional de los docentes.

Desde su inicio, se han registrado más de 139.00 proyectos eTwinning. Ahora mismo más de un millón de docentes y casi 235.000 centros escolares están inscritos en eTwinning, que, pese a tener una dimensión europea y apostar por celebrar Europa, se abre a la realización de proyectos en otros continentes a través de las embajadas nacionales. El propósito central de eTwinning es brindar la posibilidad de exteriorizar y compartir aprendizajes, aumentando la motivación del alumnado que participa así en redes europeas.

Estos proyectos se vienen desarrollando en la EOI de A Coruña desde 2019, donde los docentes han obtenido varios sellos de calidad nacionales y europeos, y el centro ha recibido el reconocimiento de *eTwining school* en 2021. La primera iniciativa eTwinning cofundada por nuestro centro fue “Stories Time Capsule” (2019-20), al que siguieron “Ambassadeurs” (2020-21), “Nowhere feels like home” (2020-21) y finalmente “Euroheroes of our time” (2021-22) (Casielles y Fernández, 2021; Fernández, 2020).

En este proyecto se utilizó uno de los enfoques metodológicos más frecuentes en eTwinning, el ABP (aprendizaje basado en proyectos), basado en ideologías

constructivistas influidas por distintas tendencias psicológicas, filosóficas y educativas (Estalayo *et al.*, 2021, p. 5). En el ABP los estudiantes trabajan de manera activa, planean, implementan y evalúan procesos que tienen aplicación en el mundo real más allá del aula de clase (Harwell, 1997; Martí, 2010). Los proyectos se entienden como

[...] tareas complejas, basadas en preguntas o problemas desafiantes, que suponen el diseño, resolución de problemas, toma de decisiones o investigación actividades; dar a los estudiantes la oportunidad de trabajar de manera relativamente autónoma durante largos períodos de tiempo y culminando en productos realistas o presentaciones (Thuan, 2018, p. 327).

Los pilares del ABP son los siguientes: contenidos significativos, manifestación espontánea de interés, creación de un escenario, necesidad de saber, planteamiento de una pregunta que dirija la investigación, voz y voto para el alumnado, competencias del siglo XXI, la idea de la investigación como puente hacia la innovación, evaluación, retroalimentación y revisión y presentación del producto final ante una audiencia (Aritio, 2021, pp. 10-11; véase también Casielles y Fernández, 2021, pp. 748-9). Para Thomas Markham, el ABP integra saber y hacer porque los alumnos tienen que aplicar sus conocimientos para resolver un problema y producir resultados significativos con la tecnología. Además se premia la creatividad, empatía y la resiliencia (2011, p. 39)

El ABP resulta una metodología muy adecuada cuando se combina con el método comunicativo para la enseñanza de lenguas extranjeras (EFL). En este contexto, un proyecto se compone de tareas extendidas que generalmente integran habilidades lingüísticas por medio de un número de actividades que se combinan para trabajar hacia una meta acordada y pueden incluir planificación, intercambios de información, grupos de debate, resolución de problemas o redacción de informes orales y escritos. Según Thuan, cuando se aplica ABP al área de lenguas extranjeras, los pasos a seguir son: acordar un tema para el proyecto, determinar el resultado final, estructurar el proyecto, proporcionar a los estudiantes *input* lingüístico, recopilar información, analizarla, presentar el producto final y evaluar el proyecto (2018, pp. 331-2)

“Euroheroes of our time” giraba en torno a la preservación de nuestro patrimonio y supuso la realización de actividades de colaboración y producción de material sobre diversos aspectos de los países participantes. La meta principal de este proyecto era comprender la importancia de la acción humana para resolver problemas europeos comunes y respetar nuestro patrimonio y entorno común. Los estudiantes reflexionaron sobre la figura del héroe en la cultura y la sociedad y su evolución en el tiempo. También nos centramos en cómo resolver problemas y finalmente se le pidió al alumnado que asumiera el papel de héroes para preservar, difundir y promover su cultura local en un marco europeo. La lengua elegida para el proyecto fue el inglés, pero también se utilizaron las lenguas maternas de los alumnos para algunas actividades. Participaron centros públicos de Turquía (país cofundador), Rumanía, Francia, Polonia, Italia, Georgia y Portugal. El perfil de estos centros era bastante heterogéneo: centros de secundaria, de formación profesional y EEOOII. Escogemos este proyecto, que se llevó a cabo desde el mes de octubre de 2021 y hasta mayo de 2022, porque es el más reciente y ha obtenido

hasta la fecha, seis sellos de calidad nacionales en España, uno en Polonia, dos en Rumanía y uno en Turquía, a la espera de los sellos europeos, lo que atestigua su alta calidad. Participaron en “Euroheroes” cinco docentes de EOI A Coruña (Deirdre Barry-Murphy, Nuria Calvo Blanco, Carmen María Fernández Rodríguez, Natalia Paz Outumuro, Jesusa Pérez González) y una de EOI Chiclana (Purificación Mariño Casal) a través de Escuelas Amigas.

El proyecto se desarrolló en un centro plurilingüe como la EOI de A Coruña que imparte inglés, francés, español para extranjeros, italiano, alemán, gallego, portugués, ruso, árabe, chino y japonés en todos los niveles del Marco Común Europeo de las Lenguas (*Common European Framework of Reference for Languages*, CEFR), desde A1 a C2. Se trata de educación pública y Enseñanzas de Régimen Especial, que recibe a un alumnado heterogéneo tanto en edades, intereses, nacionalidad, nivel de estudios y trabajo.

3. LA COMPETENCIA DIGITAL DOCENTE (CDD)

El llamado *Marco de Referencia de la CDD* (enero 2022) es una guía en el proceso de adquisición de estas nuevas competencias y adapta al contexto español el *Marco Europeo para la Competencia Digital de los Educadores* (DigCompEdu) elaborado y publicado por el Centro Común de Investigación (Joint Research Centre, JRC) de la Comisión Europea en 2017 y traducido al español en 2021 por el Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado (INTEF). Se basa en el *Marco Digital Docente de Europa*, está en línea con otros marcos digitales europeos, como el de Organizaciones y del Ciudadano, se ha adaptado al sistema español y a la LOMLOE y LOPDGDD y lo han desarrollado todas las comunidades autónomas y el Ministerio de Educación y FP. Surge de la necesidad por parte de los docentes de adquirir un conjunto cada vez más amplio de competencias y estrategias en nuestra labor docente para adaptarnos a las nuevas herramientas pedagógicas que la era digital nos brinda.

Según la Resolución de 1 de julio de 2022, de la Dirección General de Evaluación y Cooperación Territorial, por la que se publica el Acuerdo de la Conferencia Sectorial de Educación sobre la certificación, acreditación y reconocimiento de la CDD para certificar la competencia digital, se tendrán que cumplir unos requisitos referentes a seis áreas y veintitrés competencias que se exponen con detalle y en diferentes niveles de adquisición desde A1 a C2. De esta forma, el nivel A se corresponde con el acceso a la profesión, B con la experiencia en el aula y C con liderazgo e innovación y para alcanzarla se necesitan conocimientos pedagógicos, tecnológicos y de contenidos. La acreditación docente se llevará a cabo desde mayo de 2022 hasta junio 2024 en diferentes fases. La resolución establece los procedimientos para dicha acreditación. Para los niveles A1 y A2, la certificación de la formación consiste en una o varias actividades formativas con una duración total mínima de 40 (A1) o 50 horas (A2), la superación de prueba específica de acreditación y los títulos oficiales que habiliten para la profesión docente. En el caso de B1 y B2, la certificación de la formación será como mínimo de 60 horas y 70 horas respectivamente y en vez de títulos oficiales que habiliten para la profesión docente se requiere una evaluación a través de la observación del desempeño. Finalmente, los niveles

más altos exigen una evaluación a través de la observación del desempeño y la acreditación por un proceso de análisis y validación de las evidencias: coordinación TIC, premios, publicaciones, coordinación y participación en proyectos, etc. (C1) y premios, publicaciones, ponencias, coordinación y autoría de proyectos, etc. (C2). Participar en proyectos eTwinning supone una evidencia clara para dicha acreditación. Existe una amplia oferta sobre formación eTwinning de carácter autonómico, nacional e internacional todo el año y programas, como el Plan Proxecta, que certifica como innovación educativa y son reconocidos para concursos de traslados, oposiciones y adjudicación de sexenios. Además, los sellos y premios nacionales y europeos sólo se conceden a proyectos que cumplen unos estándares de calidad que incluyen la difusión dentro y fuera del centro y el profesorado de eTwinning es activo y publica y comparte sus trabajo en redes sociales y publicaciones online con índices de impacto. A continuación exponemos los apartados de cada área y cómo se desarrollan en un proyecto eTwinning, teniendo en cuenta que están interrelacionados.

3.1. Área de compromiso profesional

Tabla 1

Compromiso profesional

COMPETENCIA	DESCRIPCIÓN
Comunicación organizativa	<i>Utilizar las tecnologías digitales establecidas por las Administraciones Educativas o, en su caso, por los titulares del centro, para aplicar las estrategias de comunicación organizativa entre los agentes de la comunidad educativa y de estos con terceros, contribuyendo a la mejora de dichas estrategias y a la proyección de la imagen institucional de la organización.</i>
Participación, colaboración y coordinación profesional	<i>Utilizar las tecnologías digitales para participar en los órganos colegiados de gobierno y de coordinación docente del centro, para coordinarse con los integrantes de los equipos docentes, de los servicios de orientación y apoyo educativo, así como para colaborar con profesorado de otros centros, educadores y miembros de otras instituciones en el desarrollo de planes y proyectos específicos promovidos desde el centro educativo.</i>
Práctica reflexiva	<i>Reflexionar, de modo individual y colectivo, sobre la práctica pedagógica digital que se desarrolla en el aula y en el centro con la finalidad de aplicar las mejoras identificadas a través de este proceso</i>
Desarrollo profesional digital continuo	<i>Desarrollar de forma continuada las competencias profesionales docentes a través de medios digitales. Mantener actualizada la CDD.</i>

Protección de datos personales, privacidad, seguridad y bienestar digital

Proteger los datos personales, las comunicaciones y el acceso a los dispositivos, dentro del ámbito educativo, para evitar los riesgos y amenazas que afecten a los derechos y garantías digitales de todos los miembros de la comunidad educativa contemplados en la normativa vigente. Utilizar de manera responsable, segura y saludable las tecnologías digitales para evitar riesgos laborales, personales y en el entorno y para garantizar el bienestar físico, psicológico y social del alumnado al utilizar las tecnologías digitales.

Como es sabido, la pandemia supuso un punto de inflexión en todas las etapas educativas, también en las de Régimen Especial, pero ofreció la oportunidad de implementar nuevos cursos aprovechando otra circunstancia adicional. Desde octubre de 2020 y hasta agosto de 2022, la EOI de A Coruña participó en un consorcio SBLENDID junto con otras nueve EEOOII de Galicia dentro de un proyecto Erasmus+ promovido por el CAFI (Fernández González et al. 2021). Supuso formación sobre enseñanza semipresencial para los docentes, que también eran creadores y tutores de cursos semipresenciales impulsados por la Consellería de Educación de la Xunta de Galicia. Gran parte del profesorado participante en “Euroheroes” imparte cursos semipresenciales (*blended learning, b-learning*) en los que el alumnado aprende principalmente online con algunas sesiones presenciales. Esta modalidad facilita cierto control sobre el tiempo, el lugar, el itinerario y el ritmo de aprendizaje. Su éxito depende en gran medida de un buen diseño de la experiencia de aprendizaje que realicemos. La enseñanza semipresencial aporta flexibilidad en los tiempos y espacios educativos, acceso a una multiplicidad de recursos adicionales a los que ofrece el docente, nuevos modos de interacción entre alumno-profesor y entre alumnos, aumento de la autonomía y responsabilidad del alumnado en su propio proceso (Adell y Area, 2009) como elementos de mejora educativa, además de incrementar la competencia digital. En este proyecto se utilizaron tecnologías digitales establecidas desde la administración y entornos seguros, como Twinspace, Moodle o Webex. Al igual que en los presenciales, en estos cursos semipresenciales el profesorado tenían secciones y tareas sobre “Euroheroes” en su aula Moodle del centro, entorno digital proporcionado por la Xunta de Galicia que complementaba a Twinspace.

Siempre se protegieron los datos personales, las comunicaciones y el acceso a los dispositivos dentro del ámbito educativo gracias a Moodle en donde el alumnado debía registrarse. También les pedimos que firmasen un consentimiento para poder utilizar su imagen y voz en el proyecto, aunque se tomaron todas las medidas para que al difundir el proyecto no apareciesen rostros reconocibles en canales abiertos.

Hubo una reflexión de modo individual y colectivo sobre la práctica pedagógica digital que se desarrollaba en el aula con las evaluaciones y progreso del proyecto. Tanto las videoconferencias como las actas posteriores de cada reunión nos sirvieron para valorar las debilidades, amenazas, logros y fortalezas del proyecto. Desarrollamos de

forma continuada las competencias profesionales docentes a través de medios digitales, aprendiendo a usar nuevas herramientas.

La tecnología en eTwinning sirve para coordinarse entre los docentes y relacionarse con la comunidad educativa (actas, claustros) y favorece que los proyectos se expandan y visibilicen en el centro. Nosotros comunicamos al claustro la información relativa al proyecto y nuestros progresos en las reuniones trimestrales y quedó reflejado en las actas. También era una forma de enseñar en qué consiste eTwinning al resto de compañeros que podían interesarse en futuros proyectos. Además, hay un apartado sobre eTwinning en la página web del centro en donde subimos novedades, descripciones de proyectos o noticias sobre concesiones de sellos. El resto del profesorado también dio difusión en blogs y páginas webs corporativas.

3.2. Área de contenidos digitales

Tabla 2

Contenidos digitales

COMPETENCIA	DESCRIPCIÓN
Búsqueda y selección de contenidos digitales	<i>Localizar, evaluar y seleccionar contenidos digitales de calidad para apoyar y mejorar la enseñanza y el aprendizaje. Considerar, de forma específica, el objetivo de aprendizaje, el contexto, el enfoque pedagógico, el tipo de licencia y aspectos técnicos que garanticen la accesibilidad universal, la usabilidad y la interoperabilidad.</i>
Creación y modificación de contenidos digitales	<i>Modificar y adaptar los contenidos educativos digitales respetando las condiciones de uso (obras derivadas y limitaciones recogidas en los derechos de propiedad intelectual) establecidas por cada licencia. Crear nuevos contenidos educativos digitales de forma individual o en colaboración con otros profesionales dentro de entornos seguros. Considerar, de modo específico, el objetivo de aprendizaje, el contexto, el enfoque pedagógico y los destinatarios al diseñar y crear o modificar los contenidos digitales. Seleccionar las herramientas digitales de autor, para la creación y modificación de contenidos, teniendo en cuenta las características técnicas y de accesibilidad y los términos de uso y la política de privacidad.</i>
Protección, gestión y compartición de contenidos digitales	<i>Catalogar los contenidos educativos digitales y ponerlos a disposición de la comunidad educativa y del colectivo profesional utilizando entornos seguros. Proteger eficazmente los contenidos digitales. Respetar y aplicar correctamente la normativa sobre propiedad intelectual y</i>

Al seleccionar recursos, se realizó una curación de contenidos teniendo en cuenta el objetivo y nivel del alumnado, considerando que cumplieran el objetivo de aprendizaje, el contexto, el enfoque pedagógico, el tipo de licencia y aspectos técnicos que garantizaran la accesibilidad universal, la usabilidad y la interoperabilidad. A la hora de buscar páginas web y herramientas de calidad con *Creative Commons*, hubo una preferencia por imágenes propias —aunque la calidad no fuese excelente— o libres de derechos en Flickr o Pixabay y se compartieron los productos digitales con licencias que permiten su difusión y reutilización. Había un apartado en el proyecto sobre cómo identificar licencias, buscar imágenes y vídeos reutilizables. Por otra parte, se respetó la atribución de fuentes y se compartió en RRSS como Twitter utilizando etiquetas como #Euroheroes y #EOICoruñaEtwinning.

Las sugerencias del alumnado fueron siempre valoradas en los foros, la clase presencial y las videoconferencias para encaminar el proyecto, pero, al tratarse de alumnos de edades diversas, la guía del profesorado fue fundamental en “Euroheroes of our time” para hacerles ver qué resultaba pertinente y evitar salirse del marco del proyecto.

Otra vía, aunque más indirecta, para integrar el currículo es la creación de material para trabajar en eTwinning. Por una parte, hubo elaboración de documentos en las páginas de Twinspace, videotutoriales en canales o listas de reproducción en YouTube o Vimeo, pero también se crearon presentaciones que se han difundido en RRSS, webinars, seminarios de formación, etc. Este material conforma un banco de material permanente, en lenguas diversas, a disposición de todos y en línea.

La presentación de las tareas se hizo de forma conjunta con el país cofundador, Turquía. Actividades como la Biblioteca Sonora, el intercambio de tarjetas de Navidad, el mapa situando las EEOOI o los Kahoots para la tarea 1 fueron asumidas por diferentes profesores encargados de crearlas, dinamizarlas y supervisar su desarrollo.

3.3. Área de enseñanza y aprendizaje

Tabla 3

Enseñanza y aprendizaje

COMPETENCIA	DESCRIPCIÓN
Enseñanza	<i>Integrar en las programaciones didácticas el uso de las tecnologías digitales, de forma creativa, segura y crítica para mejorar la eficacia de las prácticas docentes. Gestionar y coordinar adecuadamente las intervenciones didácticas digitales, asegurando el funcionamiento de los dispositivos, recursos y servicios durante la implementación de la programación didáctica. Desarrollar y experimentar con</i>

	<i>nuevos formatos y métodos pedagógicos para la enseñanza y para el aprendizaje.</i>
Orientación y apoyo en el aprendizaje	<i>Utilizar las tecnologías y servicios digitales, cumpliendo con las medidas de seguridad y protección de datos, para mejorar la interacción individual y colectiva con el alumnado, dentro y fuera de las sesiones de aprendizaje. Emplear las tecnologías digitales para ofrecer orientación y asistencia pertinente y específica. Desarrollar y experimentar nuevas vías y formatos para ofrecer orientación y apoyo, respetando los derechos digitales de todo el alumnado y evitando cualquier tipo de discriminación o sesgo.</i>
Orientación y apoyo en el aprendizaje	<i>Aprendizaje entre iguales. Descripción: seleccionar y utilizar tecnologías digitales seguras para mejorar el aprendizaje del alumnado a través de la colaboración. Proporcionar estrategias al alumnado para utilizar las tecnologías digitales de comunicación y cooperación con el fin de enriquecer los procesos de aprendizaje y desarrollar su capacidad de aprender a aprender entre iguales.</i>
Aprendizaje autorregulado	<i>Utilizar las tecnologías digitales para favorecer en el alumnado la metacognición, a través de la reflexión sobre el propio aprendizaje y el desarrollo de las acciones estratégicas para planificar, supervisar, contrastar ideas, solicitar ayuda y documentar los procesos de aprendizaje realizados.</i>

Partiendo de la idea de que las TICS no son un fin sino el medio para orientar el aprendizaje y favorecen la colaboración y la progresiva autonomía del alumnado, se utilizaron herramientas colaborativas como Google Sites, Genially, Canva, Padlet o Mentimeter. Este enfoque se refleja en el Proyecto Educativo de Centro y se incluye en el apartado de objetivos humanos y recursos:

- Animar a participación dos integrantes dos diferentes colectivos en cursos ou calquera outro tipo de actividade de formación permanente que repercuta positivamente na calidade e atención do seu traballo, ao mesmo tempo que faciliten unha atmosfera axeitada para consolidar a actualización e renovación continuas dos profesionais que traballan no noso centro.
- Favorecer o intercambio de técnicas, ideas e metodoloxía sobre as novas tecnoloxías entre o persoal do centro¹ (pp. 15-6)

¹ Fomentar la participación de los miembros de los distintos grupos en cursos o cualquier otro tipo de actividad de formación permanente que repercuta positivamente en la calidad y atención de su trabajo, al mismo tiempo que faciliten un ambiente propicio para consolidar la continua actualización y renovación de los profesionales que trabajan en nuestro centro.

Favorecer el intercambio de técnicas, ideas y metodología sobre nuevas tecnologías entre el personal del centro (traducción propia).

Dentro del mismo Proyecto, se incluye además en el Plan de utilización de las tecnologías de la información y de la comunicación (p. 28). Entre las medidas y recursos de organización y gestión para la consecución de los objetivos establecidos en el apartado de innovación, nuestro centro apuesta por “Impulsar a aplicación das novas tecnoloxías da educación no ensino e aprendizaxe de linguas, mellorando a autonomía e capacidade de autoaprendizaxe do alumnado”² (p. 19) y

[e]laborar e por en práctica un plano de innovación e investigación educativa e formación do profesorado, con actividades que versen, principalmente, sobre temas relacionados coas novas tecnoloxías da información e a comunicación (ensinanza en liña, elaboración de materiais de aprendizaxe multimedia, emprego do encerado dixital) e outros que sexan de interese do profesorado na mellora da súa practica docente e co obxectivo posto na calidade e excelencia docentes e, asemade, un plan de Programas Europeos³ (p. 9).

Hay que mencionar un aspecto muy significativo en eTwinning: se puede recibir un reconocimiento por el trabajo realizado en forma de sello de calidad. Estos sellos se conceden a título individual a los docentes que hayan contribuido positivamente en el proyecto y son de dos tipos: nacionales y europeos. La integración curricular es uno de los puntos evaluables para la obtención del sello de calidad eTwinning, junto con estos cuatro estrechamente relacionados entre sí y que no se pueden obviar al examinar el proyecto: innovación pedagógica y creatividad, colaboración entre los centros asociados, uso de la tecnología, resultados, impacto y documentación.

Como integración curricular se entiende “[u]na modalidad de diseño del currículo, fundamentado en la concurrencia/colaboración/interconexión de los contenidos de varias disciplinas, para abordar un aspecto de la cultura escolar, a través de un modelo de trabajo cooperativo de profesores que incide, a su vez, en la metodología, en la evaluación y en el clima general del centro” (Illán y Pérez, 1999, p. 20). Gracias a ella los docentes intervienen (junto con el alumnado) de manera activa en el proceso de enseñanza-aprendizaje, diseñando, planificando, poniendo en marcha y evaluando a partir del currículo y el perfil del alumnado. Según la descripción de criterios para la concesión de sellos de calidad eTwinning publicada en el portal nacional, la integración curricular se refiere a que el proyecto se cimiente sobre el plan de estudios y el temario del curso, que la mayor parte del trabajo del proyecto se realice en horario lectivo, que la integración curricular del proyecto se perciba con claridad, que el trabajo del proyecto permita que sus estudiantes desarrollen habilidades y competencias y que el marco pedagógico de trabajo por proyectos haya sido explicado y documentado por sus docentes.

² Impulsar la aplicación de las nuevas tecnologías educativas en la enseñanza y aprendizaje de idiomas, mejorando la autonomía y la capacidad de autoaprendizaje de los alumnos (traducción propia).

³ [e]laborar y poner en práctica un plan de innovación e investigación educativa y de formación del profesorado, con actividades relacionadas principalmente con temas relacionados con las nuevas tecnologías de la información y la comunicación (docencia en línea, elaboración de materiales didácticos multimedia, uso de la pizarra digital) y otras que sean de interés de los docentes en la mejora de su práctica docente y con el objetivo de la calidad y excelencia docente y, también, un plan de Programas Europeos (traducción propia).

“Euroheroes of our time” incluía objetivos y contenidos curriculares que constaban en las programaciones de la materia con las que estamos trabajando. El proyecto no fue ajeno al currículo y obtuvo valor al relacionarlo con él. La temática de “Euroheroes of our time” era de tipo histórico y a lo largo del proyecto se reforzaron contenidos sobre cultura, arte, urbanismo, etc., pero también la expresión del pasado y el presente en inglés, según se tratase del nivel del alumnado. que podía ser más o menos alto. Concretamente, los alumnos participantes estaban cursando desde B1 a C2, es decir, ya se trataba de usuarios independientes, con cierta fluidez en el idioma (B1), pero también había alumnado de nivel casi nativo (C2) capaz de enfrentarse y producir textos muy complejos, captar muchos matices de significado y con un repertorio léxico y gramatical muy amplio. La secuenciación de temas en la programación del aula iba pareja al proyecto, cuyas actividades se aprovecharon para revisar e introducir contenidos gramaticales y practicar la tipología textual propia del nivel, como el artículo de opinión, el resumen, el ensayo, las entradas a un blog o la reseña. Se prestó mucha atención al desarrollo de la mediación oral y escrita y cada profesor lo adaptó en su aula con actividades variadas.

En la fase de diseño del proyecto, antes de que los alumnos comenzasen a trabajar juntos, se organizó una videoconferencia con los socios extranjeros y a nivel interno de centro se seleccionaron qué elementos curriculares se iban a trabajar en el marco de la programación de EOI: objetivos específicos, competencias, objetivos y contenidos (socioculturales y sociolingüísticos, estratégicos, funcionales, sintácticos, léxicos, fonético-fonológicos y ortográficos) según la legislación vigente.

Una página en Twinspace reflejaba de modo claro y más o menos extenso la integración curricular. Además, desde el principio existió un documento editable y compartido en Google Drive al que se accedía directamente desde Twinspace y en el que añadimos aspectos importantes para el profesorado como temporalización y duración de tareas (teniendo en cuenta vacaciones escolares y exámenes), herramienta(s) a utilizar, evaluación y encargados de cada parte. Era visible desde Twinspace, como también lo era una infografía Genially que hizo la función de mapa del proyecto.

Para centrar la integración curricular en la interdisciplinariedad, cabe puntualizar que en el caso de EEOOII habría que hablar más bien de plurilingüismo, con docentes de diferentes idiomas y no diferentes áreas curriculares. Hace dos años se realizó un proyecto plurilingüe con “Stories Times Capsule”, en el que participó una docente de francés en la sección de Carballo y se obtuvieron buenos resultados. En “Euroheroes of our time” la interdisciplinariedad se desarrolló al centrarse en la música, tradición oral, comida, ciencia popular, el deporte o la economía a lo largo del proyecto, tanto al investigar sobre los héroes del pasado como los de ahora.

La EOI de A Coruña comparte afinidades con la EOI de Chiclana, no sólo por el héroe Hércules, sino porque también estaba participando en EA (Escuelas Amigas). “Euroheroes of our time” representaba su primer proyecto eTwinning con lo que aumentaba su interés a nivel de centros. Hay que resaltar que EA impulsado por Laura Escribano y Carolina Sáez de Albéniz de la EOI de Pamplona ha creado una auténtica revolución en las EEOOII y una cultura colaborativa entre docentes. Se trata de contactar para llevar a cabo una tarea de la que se beneficia el alumnado al interactuar entre ellos. En la EOI de A Coruña se formó un equipo de trabajo en nuestro centro escolar con otros

compañeros que funcionó de manera más o menos formal (reuniones semanales, grupo de Whatsapp, etc.). Ayudó mucho el hecho de participar en el Plan Proxecta con unas fechas y objetivos que alcanzar y es que la motivación del profesorado es vital, como apunta Fernández Rodríguez (2021). Generalmente, las reticencias a trabajar en eTwinning tienen que ver con el miedo a interactuar en plataformas online —porque no se conoce la idea de eTwinning—, la respuesta del alumnado adulto y la propia situación del docente, que puede estar temporalmente en el centro. Si se piensa en una EOI grande, con secciones y muchos idiomas, difundir eTwinning es complicado debido a los cambios en el claustro y la carga de trabajo burocrático, de coordinaciones y elaboración de pruebas de certificación. Sin embargo, la comunidad eTwinning del centro suele querer repetir y se da el caso de ex-eTwinners que quieren participar aislada o puntualmente en proyectos posteriores (Fernández Rodríguez, 2021).

Uno de los aspectos más gratificantes de eTwinning es el hecho de poder trabajar con docentes de otras materias de los diferentes centros escolares socios, favoreciendo así el enfoque multidisciplinar, lo que beneficia a profesorado y alumnado. eTwinning favorece el desarrollo del proyecto en las diferentes materias implicadas. Significa trabajar con docentes que van a enriquecer el proyecto y realizarán aportaciones desde otros ángulos. Pensemos en disciplinas científicas, de historia, arte o economía. En EOI esta circunstancia supone trabajar en varias lenguas, lo que sucedió en “Euroheroes of our time” en la Biblioteca Sonora del proyecto en colaboración con el PLAMBE de la Biblioteca del centro. Resultó muy interesante y cumplió las expectativas porque el alumnado practicaba su lengua materna con docentes y alumnado de fuera.

Desde siempre se integró en las programaciones didácticas el uso de las tecnologías digitales, de forma creativa, segura y crítica para mejorar la eficacia de las prácticas docentes y se desarrolló y experimentó con nuevos formatos y métodos pedagógicos para la enseñanza y el aprendizaje. El ejemplo más claro son los cursos semipresenciales que se imparten en la EOI y que se llevan adelante con eTwinning. En ellos el alumnado aprende entre iguales, con alumnado europeo con el que intercambia visiones y elaboración de productos en común llegando a acuerdos. “Euroheroes of our time” les permitió avanzar lingüísticamente y comparar su nivel con el resto, lo que los liberó del recelo a expresarse en público al ver cómo se manejaban los demás. En este sentido, eTwinning favorece en el alumnado la metacognición, a través de la reflexión sobre el propio aprendizaje porque hay cuestionarios de progreso y espacios para la reflexión, como los foros o debates y las propias actas de las videoconferencias aportaron datos relevantes como bitácoras del proyecto.

3.4. Área de evaluación y retroalimentación

Tabla 4

Evaluación y retroalimentación

COMPETENCIA	DESCRIPCIÓN
Estrategias de evaluación	Utilizar las tecnologías digitales para el diseño de los <i>medios e instrumentos de evaluación diagnóstica, formativa y sumativa e implementarlos cumpliendo con las medidas de seguridad y protección de datos personales. Mejorar la diversidad e idoneidad de los formatos y enfoques de evaluación.</i>
Analíticas y evidencias de aprendizaje	<i>Generar, almacenar, validar, seleccionar, analizar e interpretar las evidencias digitales sobre la actividad, el rendimiento y el progreso del alumnado con el fin de mejorar el proceso de enseñanza y el aprendizaje, respetando la normativa vigente en cuanto a protección de datos..</i>
Retroalimentación y toma de decisiones	<i>Utilizar las tecnologías digitales para ofrecer retroalimentación al alumnado respetando la privacidad y seguridad de la información aportada. Adaptar las estrategias de enseñanza y proporcionar refuerzo específico a partir de los datos obtenidos. Informar al alumnado y a las familias y facilitar la comprensión de las evidencias de aprendizaje aportadas por las tecnologías digitales para que sean utilizadas en la toma de decisiones.</i>

En “Euroheroes of our time” se planteó la evaluación de forma integral. Por una parte, en EEOOII se realiza una evaluación de diagnóstico, de progreso certificadora y autoevaluación para valorar el grado de dominio que posee el alumnado como usuario de un idioma determinado y adoptar las medidas y estrategias oportunas para alcanzar los objetivos académicos propuestos. Hay que cualificar/certificar el nivel de competencia comunicativa adquirido por el alumnado y observar cómo se desenvuelve el proceso de aprendizaje.

La utilización de Google forms se orientó hacia la evaluación formativa y rúbricas inspiradas en los baremos de certificación con los siguientes criterios: consecución de objetivos, contenido, presentación, uso de la lengua escrita para interpretar presentaciones o elaborar documentos, uso de la lengua oral al expresar su punto de vista y participar en una conversación o debate, eficacia comunicativa y adecuación, organización, uso de herramientas digitales, trabajo colaborativo. En cuanto a los niveles de logro, se dividían en cuatro: muy bueno, bueno, aprobado, suspenso. Todas las rúbricas eran editables y en todas había que dar *feedback* con propuestas de mejora. También se facilitó una rúbrica de progreso individual y otra rúbrica que se podría llamar de inicio de proyecto/tarea para plantearnos posibles dificultades. Esto incrementó la seguridad del alumnado que observó

la relación de eTwinning con los contenidos del curso. Los resultados de Google forms fueron publicados en una presentación CANVA sin especificar los nombres de los alumnos con el fin de mejorar la práctica docente.

El profesor podía ir dando *feedback* individual y colectivo con una rúbrica que se inspiraba en los baremos reales adaptables por el profesorado. De este modo eTwinning servía para que el alumno evaluase su aprendizaje en tiempo real y las actividades se desarrollaban como bisagra, tanto arrancaban en el aula presencial como en el aula virtual. Por un lado, la clase presencial era fundamental para puestas en común, debates, redacción de tareas y producción de material multimedia. Por otro lado, el aula virtual ayudó en el envío de tareas y la corrección previa a la elaboración de productos escritos y orales.

Todo el *feedback* servía como evaluación formativa para mejorar la enseñanza y ayudar al alumnado a alcanzar los objetivos del curso, pero también como evaluación sumativa, ya que la participación y aprovechamiento en estos proyectos se recompensaba con puntos en la nota final.

3.5. Área de empoderamiento del alumnado

Tabla 5

Empoderamiento del alumnado

COMPETENCIA	DESCRIPCIÓN
Accesibilidad e inclusión	<i>Emplear las tecnologías digitales para facilitar el aprendizaje de todo el alumnado eliminando las barreras contextuales para su presencia, participación y progreso. Garantizar la accesibilidad física, sensorial y cognitiva a los recursos digitales. Adoptar medidas que promuevan la equidad y permitan reducir o compensar la brecha digital y el impacto de las desigualdades socioculturales y económicas en el aprendizaje.</i>
Atención a las diferencias personales en el aprendizaje	<i>Utilizar las tecnologías digitales para atender las diferencias del alumnado, garantizando sus derechos digitales, de forma que todos puedan alcanzar los objetivos de aprendizaje.</i>
Compromiso activo del alumnado con su propio aprendizaje	<i>Integrar las tecnologías digitales en estrategias pedagógicas que promuevan el compromiso activo del alumnado con una materia, convirtiéndole en protagonista de su propio aprendizaje e incentivando el desarrollo de operaciones cognitivas complejas y de competencias transversales, como el pensamiento crítico o la creatividad.</i>

Desde la necesidad de adaptar los medios al alumnado, se permitió utilizar todo tipo de dispositivos electrónicos para mayor comodidad y conectividad. Sólo se dio un caso

de adaptación curricular de una alumna que ya tenía experiencia en eTwinning. Las barreras para el aprendizaje se minimizaron al asegurarnos de que todo el alumnado accedía a Internet y tenía una mínima competencia digital. Las actividades en grupo y parejas tuvieron mucho protagonismo, mezclando aptitudes y realizando tareas en equipo. El centro también puso los medios en caso de que no pudiesen acceder a la tecnología. Dentro de lo posible, se escogieron herramientas y apps sencillas, conocidas y accesibles y se comprobó que docentes y alumnado sabían usarlas.

Aunque nunca se forzó a nadie a participar en el proyecto, se hizo ver desde el primer momento que era una oportunidad única para aprender con alumnado de toda Europa. Realizar las tareas, trabajar en grupo y poner de su parte para conseguir los objetivos del proyecto suponía un trabajo muy estimulante de planificación y creatividad.

Se partía de un esquema avanzado del proyecto. No obstante, las sugerencias del alumnado siempre estuvieron presentes y por ello se adaptó el proyecto a la actualidad y a sus intereses y entorno. “Euroheroes of our time” iba a durar todo el curso, debía tener interés y ser atractivo para el alumnado. De ahí la imagen de los héroes: su evolución y sentido hoy en día serían motivadores para todos porque los actualizaría independientemente de la edad y cultura de los participantes. En nuestro caso, hubo una restricción al entorno cercano coruñés con María Pita, la mujer que hizo frente a las tropas de Sir Francis Drake en su ataque a A Coruña a finales del siglo dieciséis, y la Torre de Hércules, faro romano que identifica a la ciudad y sobre la que circulan numerosas leyendas vinculadas al héroe grecorromano.

3.6. Área de desarrollo de la competencia digital del alumnado

Tabla 6

Desarrollo de la competencia digital del alumnado

COMPETENCIA	DESCRIPCIÓN
Alfabetización mediática y en el tratamiento de la información y de los datos	<i>Diseñar, implementar e integrar, en los procesos de enseñanza y aprendizaje, propuestas pedagógicas para el desarrollo y evaluación de la competencia digital del alumnado en alfabetización mediática y en el tratamiento de la información y de los datos.</i>
Comunicación, colaboración y ciudadanía digital	<i>Diseñar, implementar e integrar, en los procesos de enseñanza y aprendizaje, propuestas pedagógicas para el desarrollo y evaluación de la competencia digital del alumnado en la comunicación y colaboración, empleando tecnologías y respetando la etiqueta digital, así como para la construcción de una ciudadanía e identidad digital responsables.</i>
Creación de contenidos digitales	<i>Diseñar, implementar e integrar, en los procesos de enseñanza y aprendizaje, propuestas pedagógicas para el desarrollo y evaluación de la competencia digital del</i>

	<i>alumnado en la creación y reelaboración de contenidos digitales, incluyendo la programación y los contenidos o funcionalidades para crearlos o editarlos de las tecnologías emergentes, aplicando los derechos de autoría y de propiedad intelectual.</i>
Uso responsable y bienestar digital	<i>Diseñar, implementar e integrar, en los procesos de enseñanza y aprendizaje, propuestas pedagógicas para el desarrollo y evaluación de la competencia digital del alumnado en el uso seguro, responsable, crítico, saludable y sostenible de las tecnologías digitales.</i>
Resolución de problemas	<i>Diseñar, implementar e integrar, en los procesos de enseñanza y aprendizaje, propuestas pedagógicas para el desarrollo y evaluación de la competencia digital del alumnado en la utilización de las tecnologías digitales para resolver problemas cotidianos y desenvolverse, como prosumidor, de forma creativa y crítica en un mundo digitalizado.</i>

Uno de los objetivos clave a desarrollar en la EOI de A Coruña este curso ha sido el Plan Digital de Centro que se ha apoyado en la herramienta SELFIE para detectar las necesidades de formación de la EOI en materia digital. En este sentido, las docentes que participaron en “Euroheroes of our time” destacan por su manejo de las nuevas tecnologías y fueron capaces de ayudar tanto a sus colegas como a sus alumnos.

Desde “Euroheroes of our time” se animó al alumnado a que se comunicase en contextos digitales (Twinspace), a que crease contenidos digitales y usase los recursos digitales con responsabilidad incluso para resolver problemas del día a día como geolocalizarse. Sin embargo, también existió la voluntad de promover un espíritu crítico hacia las fuentes de información y los medios de comunicación. Esta circunstancia explica el foco permanente en temas cercanos cuya autenticidad pudiese ser contrastada.

En los foros, el alumnado tenía que presentarse aportando información relevante sobre sí mismos, sin incluir datos demasiado personales o íntimos, sólo aquellos que pudiesen interesar en el proyecto.

El hecho de realizar vídeos, grabaciones orales, textos escritos de tipo diverso y presentaciones en el aula o audios ayudó mucho a anclar el proyecto en la programación del aula porque veían sus progresos en un marco familiar para ellos, que eran los auténticos protagonistas.

También se insistió en el uso de las redes sociales y en la etiqueta digital en varias actividades iniciales en las que se reflexionó sobre su necesidad y uso. Así, se solicitó a los alumnos que participasen en un glosario colaborativo sobre seguridad digital y compartiesen algún consejo sobre qué medidas tomar en un contexto educativo y si prohibirían los teléfonos móviles. En cuanto a etiqueta digital, intervinieron en tres foros sobre redes sociales, al escribir un email o al participar en un blog. Se trataba de hacerles ver la importancia de la comunicación en Internet y que contasen sus experiencias.

4. CONCLUSIÓN

Hemos examinado cómo “Euroheroes of our time” nos ha ayudado a crecer profesionalmente y a transmitir esa formación a otros docentes y nuestro alumnado siguiendo las seis áreas de la CDD. En cuanto al compromiso profesional, en “Euroheroes of our time” existió un trabajo de coordinación y puesta en común como gran organización educativa y la comunicación durante el proyecto fue constante y fluida. Como centro eTwinning, existe ansia, afán de superación como profesionales, formación y reflexión sobre el proyecto. El área de contenidos digitales se evidenció en todo lo relativo a seguridad digital y creación y uso de materiales en línea en el proyecto, en el que se compartieron conocimientos y habilidades con los docentes colaboradores de otros países. La enseñanza y aprendizaje significó anclar el proyecto en la programación didáctica, tener en cuenta la diversidad de niveles e ir adaptando las actividades de manera más conveniente (con trabajo en grupos o en parejas). La documentación fue un instrumento clave para llevar un orden, sobre todo si el proyecto es largo, y registrar progresos y puntos débiles. La evaluación en “Euroheroes of our time” supuso utilizar instrumentos variados, que se compartieron en redes sociales y la retroalimentación por parte del alumnado sirvió para mejorar y guiar el proyecto. Para empoderar al alumnado hacía falta ser flexibles ante sus sugerencias y necesidades. Por ello, hubo que asegurarse de que el proyecto llegaba a todos y era un estímulo fuese cual fuese la capacidad del alumnado. Finalmente, “Euroheroes of our time” significó la transferencia de saberes del alumnado al aula porque supieron demostrar el valor de lo aprendido con herramientas digitales de forma activa y se dieron cuenta de lo que implicaba su uso.

Mucho se está hablando últimamente de certificación, acreditación y reconocimiento de la CDD y del acuerdo para que cada administración educativa lo ponga en práctica. “Euroheroes of our time” es simplemente un ejemplo, como otros tantos, de un proyecto eTwinning en el que docentes y alumnado han trabajado juntos logrando un reconocimiento en forma de sello de calidad, sin olvidar la existencia de premios nacionales y europeos a los que se puede optar. Como proyectos de innovación educativa, eTwinning es necesario en todas las etapas del sistema educativo, particularmente cuando nos referimos a educación para adultos y una evidencia clara de la adquisición de dicha CDD.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Adell, J. Y Area, M. (2009). eLearning: Enseñar y aprender en espacios virtuales. En J. de Pablos (Coord.), *Tecnología Educativa. La formación del profesorado en la era de Internet* (pp.391-424). Aljibe.
https://www.researchgate.net/publication/216393113_E-Learning_ensenar_y_aprender_en_espacios_virtuales
- Aritio Solana, R. et al. (2021). Cuestiones clave para el trabajo en ABP: pilares, fases, beneficios y dificultades. En A. Pérez de Albéniz Iturriaga, E. Fonseca Pedrero, B.

- Lucas Molina (Coords.), *Iniciación al Aprendizaje Basado en Proyectos: Claves para su implementación* (pp. 9-19). Universidad de La Rioja.
- Bang Sampol, E. C. (2021). eTwinning y la transformación digital educativa. *eCO. Revista Digital de Educación y Formación del Profesorado*, 18.
- Casielles Iglesias, N. y Fernández Rodríguez, C.M (2021). La implementación de los proyectos Etwinning en EOI de Galicia. En C. Romero García y O. Buzón García (Eds), *Innovación e investigación docente en educación: experiencias prácticas.* (pp. 744-760). Dykinson.
- Castañeda, L; Esteve, F. y Adell, J. (2018). ¿Por qué es necesario repensar la competencia docente para el mundo digital?, *RED. Revista de Educación a Distancia*, 56(6), 1-20. <http://dx.doi.org/10.6018/red/56/6>
- Decreto 81/2018, do 19 de xullo, polo que se establece o currículo dos niveis básico A1, básico A2, intermedio B1, intermedio B2, avanzado C1 e avanzado C2 das ensinanzas de idiomas de réxime especial na Comunidade Autónoma de Galicia.
- Educagob. Portal del Sistema Educativo Español. Competencias Clave. <https://educagob.educacionyfp.gob.es/curriculo/curriculo-actual/competencias-clave.html>
- EOI A Coruña. Programacións. <http://www.edu.xunta.gal/centros/eoicoruna/node/196>
- EOI A Coruña. Proxecto Educativo de Centro. <http://www.edu.xunta.gal/centros/eoicoruna/system/files/u13/lexislacion/PEC%20DA%20EOI%20DA%20CORU%C3%91A.pdf>
- Estalayo Santamaría, A. *et al.* (2021). La historia del aprendizaje basado en proyectos (ABP). En A. Pérez de Albéniz Iturriaga, E. Fonseca Pedrero y B. Lucas Molina (Coords.), *Iniciación al Aprendizaje Basado en Proyectos: Claves para su implementación.* (pp. 5-8). Universidad de La Rioja.
- eTwinning. Sellos de calidad nacionales. <https://www.etwinning.net/es/pub/benefits/recognition/etwinning-national-quality-lab.htm>
- Fernández González, M., Pastoriza Espasandín, D. y Eizaguirre Santillán, A. (2021). Proyecto SBLENDID: hacia una comunidad de aprendizaje en el marco de la modalidad semipresencial. In C. Romero García y O. Buzón García (Eds), *Innovación e investigación docente en educación: experiencias prácticas.* (pp. 702-20). Dykinson.
- Fernández Rodríguez, C. M. (2020). Enriqueciendo la educación en Escuelas Oficiales de Idiomas con proyectos eTwinning. *DIGILEC: Revista internacional de lenguas y culturas*, 7, 116-129. <https://doi.org/10.17979/digilec.2020.7.0.7502>
- Fernández Rodríguez, C. M. (2022). La ilusión de aprender. *Diario de la educación*. 14 julio. <https://eldiariodelaeducacion.com/aprendizaje-a-lo-largo-de-la-vida/2022/07/14/la-ilusion-de-aprender-en-etwinning/>
- Generalitat Valenciana. CDD. <https://portal.edu.gva.es/pladigital/es/competencia-digital-docente/>.
- Illán, N. y Pérez, F. (1999). *La construcción del Proyecto Curricular en la Educación Secundaria Obligatoria. Opción integradora ante una sociedad intercultural.* Aljibe.

- Harwell, S. (1997). *Project-based learning. Promising practices for connecting high school to the real world*. University of South Florida.
- Larmer, J.; Mergendoller, J. y Boss, S. (2015). *Setting the Standard for Project Based Learning*. ASCD.
- Leto, E. (2018). eTwinning and the project-based learning approach. *Conference Proceedings. The Future of Education. 8th edition* (pp. 237-241). Pixel.
- Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOMLOE). <https://www.campuseducacion.com/blog/wp-content/uploads/2020/12/LOMLOE.pdf>
- Ministerio de Educación y Formación Profesional y Fundación Universia. (2021). *Marco Europeo para la Competencia Digital de los Educadores* (DigCompEdu). (European Framework for the Digital Competence of Educators: DigCompEdu. Centro Común de Investigación de la Comisión Europea 2017). <https://op.europa.eu/es/publication-detail/-/publication/fcc33b68-d581-11e7-a5b9-01aa75ed71a1>
- Markham, T. (2011). *Project Based Learning*. Teacher Librarian.
- Martí Arias, J. (2010). *Educación y Tecnologías*. Universidad de Cádiz.
- Thuan, P.D. (2018). Project-based Learning: from Theory to EFL Classroom Practice. *Proceedings of the 6th International OpenTESOL Conference 2018* (pp 327-339). Ho Chi Minh City Publishing House of Economics.
- Portal nacional. “Los sellos de calidad de eTwinning”. <https://www.etwinning.net/es/pub/newsroom/highlights/quality-labels-in-etwinning.htm>
- Resolución de 4 de mayo de 2022, de la Dirección General de Evaluación y Cooperación Territorial, por la que se publica el Acuerdo de la Conferencia Sectorial de Educación, sobre la actualización del marco de referencia de la CDD. BOE núm. 116, de 16 de mayo de 2022. [https://www.boe.es/eli/es/res/2022/05/04/\(5\)](https://www.boe.es/eli/es/res/2022/05/04/(5))
- Resolución de 1 de julio de 2022, de la Dirección General de Evaluación y Cooperación Territorial, por la que se publica el Acuerdo de la Conferencia Sectorial de Educación sobre la certificación, acreditación y reconocimiento de la competencia digital docente. <https://www.boe.es/boe/dias/2022/07/12/pdfs/BOE-A-2022-11574.pdf>
- Salazar Otero, S., Moreno Liso, C. y Arévalo Aylagas, D. A. (2021). La CDD en eTwinning. *eTwinning. Website of the eTwinning National Support Service*. <http://etwinning.es/en/la-competencia-digital-docente-en-etwinning/>
- Un ejemplo de colaboración ‘made’ in Pamplona. (2021). *Castildelenguas: Revista de la Escuela Oficial de Idiomas de Tudela*, 13. <https://eoitudela.educacion.navarra.es/web/wp-content/uploads/2021/05/castildelenguas-13-2021.pdf>

APÉNDICE: ENLACES A MATERIALES DEL PROYECTO

- Apartado sobre eTwinning en la página web de EOI A Coruña
<https://www.edu.xunta.gal/centros/eoicoruna/node/766>
- Blogs y páginas corporativas sobre “Euroheroes of our time”
<https://www.facebook.com/ltedeleanu>
<https://www.galileicrema.edu.it/vista-etwinning>
- Lista de reproducción de vídeos en YouTube
<https://www.youtube.com/playlist?list=PLM9HNX2OvqduOYQYooiTLXIMN1MuZJdHW>
- Mapa del proyecto
<https://view.genial.ly/61f6cd0a8bc49600196698ae/interactive-content-timeline-euroheroes-etwinning-project>
- Biblioteca Sonora:
<https://padlet.com/jesusat83/r5vynbra0yije8ac>