

The logo for FACTIVE features a stylized graphic on the left consisting of vertical blue lines of varying heights and horizontal orange lines of varying lengths, with arrows pointing left and right. To the right of this graphic, the word "FACTIVE" is written in a bold, blue, sans-serif font.

FACTIVE



FACTIVE Resumen del manual – Directrices y kit de herramientas

Enfoque para formación de aula invertida para la FP de Confección e
Innovación Textil



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

PREFACIO

La pedagogía de Clase Invertida enfatiza las actividades de aprendizaje que promueven el pensamiento crítico y la motivación del estudiante. Al promover una mayor interacción entre estudiantes y maestros en horas de clase, brinda una oportunidad para discusiones y trabajo en grupo que permiten a los estudiantes adquirir experiencia en colaboración y en contenido.

A menudo escuchamos o leemos que “el textil está en todas partes” y que “va a todas partes”. El sector textil y de la confección (T&C) tiene la capacidad de reinventarse y llegar a otros sectores de actividad, tales como la salud y la vivienda, por ejemplo, ofreciendo nuevas soluciones, cada vez más sostenibles y con un enfoque necesario en la economía circular.

Además de su crecimiento, hay una realidad que ha ido desafiando a empresas, a centros tecnológicos, entidades de formación profesional y educativa, educación superior, asociaciones, entre otros actores: la falta de mano de obra cualificada y la dificultad para atraer a los jóvenes y retener el talento.

La falta de formación y el rejuvenecimiento de la plantilla es crucial para que el sector se expanda y facilite la inversión.

El consorcio del Proyecto FACTIVE ha creado un conjunto de instrumentos que tienen como objetivo potencial las dinámicas de formación a través del modelo de Clase Invertida, considerado como uno de los últimos modelos pedagógicos que tienen el potencial de cambiar la forma tradicional actual de enseñar

Este documento es un resumen del manual FACTIVE – documento de Directrices y Kit de Herramientas, en el que destacamos los recursos y herramientas que se pueden utilizar en la metodología de Clase Invertida.

Este documento permite que el lector se familiarice, en su propio idioma, con los principios del método de formación FACTIVE y de cómo se puede poner en práctica. En este sentido, tratamos de hacer una selección de los puntos más importantes del manual real.

Para un conocimiento más profundo, les invitamos a leer el manual completo que es resultado del IO4 - **Manual de FACTIVE**.

TABLE OF CONTENTS

Prefacio	2
1. Manual de FACTIVE – Técnicas pedagógicas.....	4
2. La metodología FACTIVE como estrategia pedagógica	5
3. Perfil de los formadores de FACTIVE	6
4. Procedimientos de evaluación y seguimiento para la aplicación del Manual de formación FACTIVE	10
4.1. Evaluación de conocimientos previos	10
4.2. Evaluación intermedia.....	12
5. Kit de soporte de listas de verificación FACTIVE	14

1. MANUAL DE FACTIVE – TÉCNICAS PEDAGÓGICAS

En la siguiente tabla, se puede ver una lista de diferentes **Técnicas Pedagógicas** que pueden ser aplicadas en la Metodología FACTIVE, tanto presenciales como adaptadas al enfoque de aprendizaje online. Todas estas técnicas tendrán su función y valor dentro del proceso activo de enseñanza/aprendizaje. Podría ser útil diseñar diferentes combinaciones de intervenciones pedagógicas.

Técnica Pedagógica	Elemento central
Exposición/Presentación	La presentación es el método de enseñanza que se basa en la capacidad del formador para presentar la información.
Demostración	El formador imparte conocimientos enseñando como se hace mediante demostraciones.
Intercambio de roles	Se trabaja en la capacidad de ponerse en la piel del otro y en la introspección.
Discusión guiada	Aprendizaje activo y participativo a través del diálogo para apoyar la transferencia de conocimiento.
Simulación (Realidad Virtual)	Representa una réplica o imitaciones de eventos reales.
Imágenes	Visualización de imágenes relacionadas con la información a aprender.
Lluvia de ideas	Todas las ideas son bienvenidas con tal de encontrar un método efectivo para resolver un problema.
Análisis de Caso de Estudio	Los estudiantes se enfrentan a un escenario real o ficticio y deben estudiar el caso para llegar a una solución.
Aprendizaje Colaborativo (Buzzgroup)	Los estudiantes comparten responsabilidades y dependen unos de otros para lograr una tarea específica.
Juegos	Juegos basados en situaciones competitivas..
Visitas de estudio	Las visitas sobre el terreno o excursiones son una forma para que los alumnos conozcan nuevas realidades y perspectivas con el fin de consolidar el conocimiento.
Incidente crítico	Se proporciona una breve descripción a los estudiantes de una situación problemática y se les pide que sugieran una solución.

Tabla 1- Técnicas Pedagógicas

2. LA METODOLOGÍA FACTIVE COMO ESTRATÉGIA PEDAGÓGICA

El concepto de Metodología FACTIVE consiste en una combinación organizada de métodos pedagógicos, técnicas pedagógicas y recursos didácticos. Su implementación varía dependiendo de los objetivos deseados y presupone una planificación efectiva y cuidadosa, que tiene en cuenta las características individuales de los alumnos, así como los ritmos de aprendizaje de cada uno.

En la siguiente tabla hay algunas sugerencias de actividades pedagógicas organizadas por diferentes áreas educativas y de acuerdo con los recursos de aprendizaje necesarios para llevarlas a cabo.

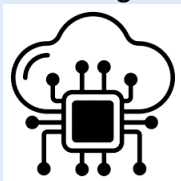

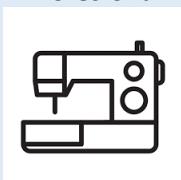

Área de Actividades Educativas	Ejemplos de Actividades
Tecnológico 	Instrucción asistida por ordenador Juegos Ludificación Simulación
Intelectual 	Conferencias/Presentaciones Formular preguntas, responder a preguntas Resolución de problemas Casos de Estudio Actividades basadas en problema/solución Figuras y modelos de referencia a seguir Formación basada en estímulos Juego de roles Método de seminario socrático
Profesional 	Tutoría Moderación de discusiones Fomentar la iniciativa y la investigación Observar a otros profesionales más experimentados Mentoría y aprendizaje Prácticas en el lugar de Trabajo/Internado Rotación de puestos de trabajo
Colaboración estudiantil 	Parejas y grupos pequeños guiados con preguntas Parejas y grupos pequeños guiados con set de instrucciones Parejas, grupos pequeños y el conjunto de la clase creando material nuevo Formación en equipo/Aprendizaje colaborativo

Tabla 1- Actividades Pedagógicas

3. PERFIL DE LOS FORMADORES DE FACTIVE

Durante el último siglo, los continuos cambios y avances en la ciencia y la tecnología han alterado drásticamente las expectativas y los requisitos en muchos campos profesionales, y los textiles, la moda y la confección no son una excepción. Mientras que en el siglo pasado era aceptable y suficiente que las personas tuvieran ciertos conocimientos y habilidades, el siglo XXI ha requerido que las personas vayan más allá y adquieran nuevas habilidades para mantenerse al día de los cambios tanto en el trabajo como en la vida diaria. Varias instituciones, organizaciones y académicos han trabajado para identificar las competencias clave del siglo XXI, dando como resultado un marco centrado en un total de 12 habilidades, divididas en tres áreas principales, las llamadas Habilidades del siglo XXI, que los trabajadores y estudiantes de hoy en día necesitan para tener éxito en sus carreras.

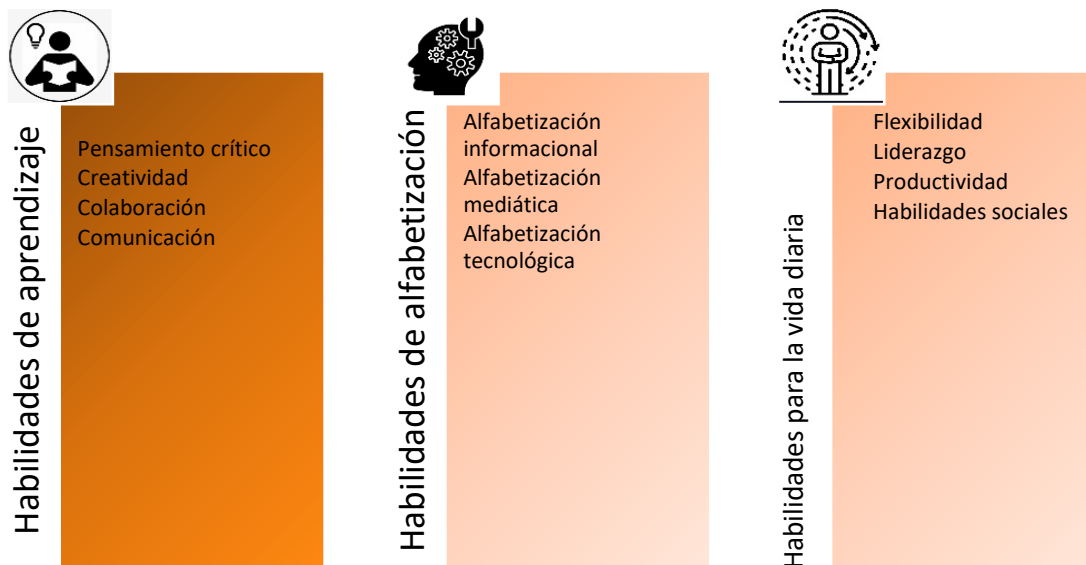


Figura 1- Habilidades del siglo 21

El formador de FACTIVE tiene que ser un profesional multitarea, que debe movilizar simultáneamente habilidades de áreas como la psicología, sociología, pedagogía, gestión, marketing, entre otras ciencias.

Él/ella es un profesional que debe ser capaz de establecer una relación pedagógica positiva y eficaz que promueva y facilite el aprendizaje, contribuyendo al desarrollo de competencias previstas en la referencia predefinida, movilizand los conocimientos y las habilidades necesarias de acuerdo con las situaciones y grupos específicos, en una práctica social y éticamente establecida.

En cualquier contexto de formación, las principales responsabilidades del Formador de FACTIVE son crear un buen clima en el contexto de la formación, involucrar a los alumnos y apoyarlos en la planificación de su formación, en el diagnóstico de sus necesidades de aprendizaje, en la

formulación de sus objetivos, en la elaboración de planes para alcanzarlos, en la implementación de estos planes, y en la evaluación del aprendizaje, prácticas que finalmente tomarán la forma de contratos de aprendizaje (o formación).

El plan de lecciones es una herramienta de gestión para los Formadores que sirve de guía y apoyo para el desarrollo eficaz y eficiente de la formación.

Para crear un plan de lecciones es esencial que el formador entienda primero quién es el público objetivo, es decir, a quién va dirigida la formación.

Dependiendo de la edad, las expectativas con respecto al proceso de aprendizaje son diferentes. No podemos decir que hay un método “correcto” o “incorrecto” para el proceso de aprendizaje. Existen varios métodos y técnicas que combinadas nos permiten diseñar un plan de lecciones alineado con las expectativas de todos los integrantes.

El siguiente es un caso de estudio y un ejemplo de un plan de sesión completado. En el Manual FACTIVE proporcionamos un ejemplo de planes de sesiones para cada unidad de competencia. Por lo tanto, para tener una comprensión más profunda de cómo implementar los contenidos de MOOC en un enfoque de Aula Invertida, sugerimos explorar el documento en detalle.

Diseño del plan de lecciones FACTIVE – Ejemplos con contenidos de MOOC

Fecha: xx/xx/xxxx		Unidad de Aprendizaje No. #2 – <i>Alcance de la sostenibilidad</i>		Sesión No. #2 - Prácticas sostenibles en la industria T&C
Audiencia Empleados (Maria)	Objetivo: T&C	Modo de Sesión: Aprendizaje semipresencial		Tiempo: 60' + 90'
Contenido del programa:				Recursos didácticos:
<ul style="list-style-type: none"> - Prácticas sostenibles, retos y soluciones en la industria T&C. - Soluciones económicas sostenibles y mejores prácticas. - Soluciones ambientales sostenibles y mejores prácticas de sostenibilidad ambiental. - Soluciones sociales sostenibles y mejores prácticas de sostenibilidad social. - Iniciativas generales de sostenibilidad corporativa. 				MOOC. Microsoft Teams. Google Forms. Ordenadores. Herramientas digitales: <i>Mindmaster, Picture Note, Kahoot! Mentimeter.</i> Hojas de cálculo – <i>Liveworksheets.</i>
Objetivos Pedagógicos				
<ul style="list-style-type: none"> - Al final de la sesión en línea, los alumnos deben ser capaces de identificar algunas prácticas, desafíos y soluciones sostenibles en la industria de la T&C - En grupos pequeños también deben ser capaces de preparar y presentar un caso de: <ul style="list-style-type: none"> o Soluciones económicas sostenibles y mejores prácticas o Soluciones ambientales sostenibles y mejores prácticas de sostenibilidad Ambiental. o Soluciones sociales sostenibles y mejores prácticas de sostenibilidad social (un tema por grupo) - Deben ser capaces de identificar iniciativas generales de sostenibilidad corporativa. 				
Técnicas/Actividades Pedagógicas				
Introducción:		En proceso:		Conclusión:

Actualización de la sesión anterior (<i>Método interrogativo – Técnica de Preguntas</i>). Lluvia de ideas (<i>Método Interrogativo y Activo</i>)	Rellenar la hoja de cálculo (<i>Método Activo</i>) Revisión de la grabación de la lección acompañado de preguntas (<i>Método Expositivo e Interrogativo</i>) Análisis breve de casos de estudio (<i>Método Activo</i>)	Resumen (<i>Método Expositivo</i>) Actividades de evaluación (<i>Método Interrogativo</i>) Distribución de tareas (<i>Método Expositivo</i>)	
Evaluación: Mentimeter – Evaluación formativa (<i>Niveles de Evaluación de Reacción y Aprendizaje</i>) Prueba de evaluación del aprendizaje – Kahoot! (<i>Nivel de Evaluación del Aprendizaje</i>) Encuesta de satisfacción (Google Forms) - <i>¿Qué es lo que más disfrutaste y qué podemos hacer mejor?</i> (<i>Niveles de evaluación de la reacción</i>) Evaluación adicional de la presentación de cada grupo de compañeros (deberes a presentar en la próxima sesión) – escalas de observación – (<i>Niveles de evaluación del aprendizaje y el comportamiento</i>)			
Observaciones: Las tareas que se solicitarán al final de la sesión ya están definidas por el Capacitador y se compartirán durante la sesión, y más adelante, en el Foro de la plataforma. En esta sesión también se incluyen actividades pedagógicas tipo “actividades en clase” y “actividades en casa”.			
Plan de Soporte <i>Funciona como una mini lista de verificación para guiar al Entrenador en su trabajo y para guiar a sus Aprendices en sus tareas</i>			
¿Quién hace qué y cuándo?	Antes de la clase (Actividades en casa)	Durante la clase (Actividades en el aula)	Después de clase (Actividades en casa)
Formador	Preparar los recursos de aprendizaje requeridos y ponerlos a disposición, así como los instrumentos de evaluación. Organizar toda la información que tiene sobre el perfil de sus estudiantes y el curso.	Agilizar las actividades pedagógicas planificadas. Orienta a los alumnos a realizar las actividades pedagógicas. Promover momentos de <i>feedback</i> . Tutoría.	Proporcionar orientación para las tareas después de la escuela Preparar la siguiente lección.

<p>Aprendiz</p>	<p>Observar la lección grabada Tomar Notas – <i>Nota de Imagen</i> Hacer Mapas Mentales - <i>MindMaster</i> Preguntas organizadas</p>	<p>Toma notas. Colabora en Actividades Pedagógicas. Comparte Experiencias y Preguntas. Presenta sus deberes. Promueve la reflexión entre los demás/formula preguntas.</p>	<p>Prepara y comparte ideas (Forum). Organiza tareas y recursos. Investiga. Organiza procesos y recopila información. Estudia.</p>
------------------------	---	---	--

4. PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN Y SEGUIMIENTO PARA LA APLICACIÓN DEL MANUAL DE FORMACIÓN FACTIVE

4.1. Evaluación de conocimientos previos

Al introducir un tema nuevo, siempre es recomendable comprobar los conocimientos previos de los alumnos, de modo que el alumno sea consciente de su familiaridad previa con la materia que plantea el profesor y lo que necesita aprender para alcanzar los objetivos de aprendizaje de la lección. Esta práctica también es valiosa para el profesor, ya que se hace una idea de la motivación y preparación de la clase hacia el tema y será capaz de adaptar contenidos de la unidad para reforzar las brechas de conocimiento

Para esta evaluación previa de conocimientos, recomendamos dos tipos de actividades en función del nivel, la experiencia profesional y la madurez de los alumnos con los que trabajamos. Al enseñar a adultos dentro de su lugar de trabajo o a través del aprendizaje en línea, se podría utilizar un enfoque más tradicional y directo, como un gráfico donde los estudiantes registran su nivel de comprensión y experiencia en cada tema que será enseñado durante la unidad. Si estamos trabajando con estudiantes más jóvenes en un ambiente de clase, es una buena idea usar actividades más dinámicas y participativas, como algunas *Rutinas de Pensamiento*. Estos ejercicios fueron desarrollados por *Project Zero* en Escuela de Educación de la Universidad de Harvard como parte de su investigación sobre el Pensamiento Visible. Son actividades simples que pueden ayudar a visibilizar el pensamiento.

Las *Rutinas de Pensamiento* propuestas para evaluar los conocimientos previos de los estudiantes son “*Ver, Pensar, Preguntarse*”, “*Charla de tiza*” y “*3,2,1, Puente*”. Aquí hay una descripción de cada actividad y un ejemplo si es necesario.

Ver, Pensar, Preguntarse

Esta actividad consiste en leer una frase o un texto, observar una imagen, ver un vídeo o escuchar un sonido que introduzca el nuevo tema con el que se trabajará y que los estudiantes se pregunten individualmente qué les sugiere. Cada alumno tiene que rellenar la siguiente tabla:

Ver <i>¿Qué ves?</i>	Pensar <i>¿Qué crees que está pasando?</i>	Preguntarse <i>¿Qué te hace preguntarte?</i>
--------------------------------	--	--

Al llenar esta tabla, el estudiante tiene que pensar en lo que sabe sobre este tema, los pensamientos que tiene al respecto y cuestionarse para hacer preguntas.

Después de llenar la tabla, los estudiantes comparten sus pensamientos con el resto de la clase y el maestro escribe las ideas principales en la pizarra. El maestro también puede decir cuál de estos pensamientos/preguntas se responderá en el temario, pero siempre sin juzgar. Al hacer este ejercicio, el profesor tiene una idea de los conocimientos previos que los estudiantes aportan a la unidad y los estudiantes tienen una visión más amplia de lo que van a aprender.

Charla de tiza.

Esta rutina de pensamiento les da a los estudiantes la oportunidad de poner en palabras sus conocimientos y puntos de vista sobre el tema propuesto, al mismo tiempo que los alienta a considerar los puntos de vista de los demás. Es una actividad escrita que se puede llevar a cabo dentro de grupos pequeños, por lo que puede ayudar a los estudiantes introvertidos a expresarse.

El profesor organiza la clase en grupos de 4 alumnos (aproximadamente) y entrega a cada grupo una hoja de papel con una palabra inicial, frase o pregunta escrita en ella. Cada estudiante tiene un bolígrafo o un marcador; los estudiantes utilizarán diferentes colores para asegurarse de que cada alumno será partícipe en la actividad. El profesor pide a los estudiantes que escriban en el papel las respuestas a las siguientes preguntas:

- ¿Qué ideas tienes/qué sabes sobre el tema?
- ¿Qué piensas de las ideas de las otras personas?
- ¿Qué preguntas surgen al pensar en todo esto?

Los estudiantes responderán las preguntas y discutirán el tema dentro de su grupo reducido, mientras tanto, el profesor deambulará por la clase ayudando a grupos o alumnos no tan participativos, sugiriendo ideas y alentándolos cuando se atasquen.

Una vez seguro de que todos los estudiantes han participado, el profesor recoge las hojas con el material escrito por los alumnos, las pone en la pizarra y los alumnos observan el trabajo de los otros grupos. Más tarde toda la clase puede debatir sobre el tópico y las ideas propuestas.

3,2,1 Puente

Se recomienda esta actividad durante la evaluación previa de conocimientos como actividad de autoevaluación. Esta consta de dos partes. La primera parte se realiza antes de explicar el nuevo tema, durante la evaluación previa del nivel de conocimientos. Después de introducir el título o la palabra clave del nuevo tema, el alumno piensa en 3 palabras, 2 preguntas y una imagen o analogía que se le venga a la mente al escuchar sobre este tema. Una vez completada la unidad, los alumnos repiten los pasos de la rutina (3 palabras, 2 preguntas, 1 imagen). El puente es la reflexión de los estudiantes sobre lo que han aprendido y cómo ha cambiado su visión.

Antes del aprendizaje	Después del aprendizaje
3 Palabras/Ideas	3 Palabras/ideas
2 Preguntas	2 Preguntas
1 Imagen o Metáfora	1 Imagen o Metáfora
Puente Explica cómo se conectan o cambian sus nuevas respuestas con respecto a las respuestas iniciales.	

Los alumnos comparten sus palabras, preguntas e imágenes/metáforas con el resto de la clase y el profesor recoge las ideas principales en la pizarra. En este ejercicio, tal vez algunas de las palabras o imágenes pueden repetirse. Al hacer este ejercicio, el profesor tiene una idea de los

conocimientos previos que los estudiantes aportan a la unidad y los estudiantes tienen una visión más amplia de lo que va a aprender.

Después de completar la unidad, los estudiantes llenan la columna “Después del aprendizaje”. Al hacer esto, se vuelven más conscientes de su proceso de aprendizaje y también puede usarse como una actividad de autoevaluación.

4.2. Evaluación intermedia

Hablar sobre el proceso de aprendizaje no es lo mismo que calificar a los estudiantes. La evaluación del progreso del aprendizaje brinda a los estudiantes oportunidades constantes de mejora. Si los estudiantes no comprenden algo o cometen un error, evite el etiquetaje. En su lugar, introduzca una estrategia de aprendizaje diferente y presénteles más oportunidades de para aprender. Al hacerlo, un formador promueve la mentalidad de crecimiento entre los estudiantes. Los estudiantes con una mentalidad de crecimiento buscan una recibir mejores observaciones, mejoran su resiliencia, lidian mejor con los cambios y desarrollan mejores habilidades de adaptación.

Echemos un vistazo a algunos enfoques de la evaluación intermedia:

- **Proporcionar recompensas intrínsecas adicionales a las extrínsecas**

Los estudiantes a veces poseen una motivación intrínseca en la que reciben placer del proceso de aprendizaje en sí, sin la necesidad de una recompensa. La teoría de la evaluación cognitiva apoya esta experiencia al afirmar que la recompensa externa (extrínseca) disminuye la motivación interna (intrínseca). Las recompensas y los castigos pueden inducir pensamientos negativos o dar lugar a trampas.

- **Estudiantes creando sus propias pruebas**

Los estudiantes disfrutan del desafío de crear sus propias pruebas. La motivación aumenta cuando a los estudiantes se les da más control, y esta mayor motivación puede, a su vez, promover una mentalidad de crecimiento.

- **Trabajar con los estudiantes para eliminar el miedo a adivinar/suponer y ayudarlos a sentirse cómodos para comenzar de nuevo.**

Trabaja con los estudiantes para eliminar el miedo a adivinar/suponer y ayudarlos a sentirse cómodos, comenzando de nuevo si su proceso no está progresando.

- **Establecer metas altas y mantenerse persistente en la evaluación de estas**

Establecer metas altas y ser claro en cómo se van a evaluar. Ayudar a los estudiantes a superar los obstáculos para alcanzar metas altas. Ser persistente en la evaluación de los objetivos (no aceptar estándares más bajos). Los estudiantes adquieren orgullo al lograr una tarea difícil.

- **Herramientas de ludificación utilizadas para la evaluación**

Los métodos y herramientas utilizados para evaluar a los estudiantes varían desde los métodos tradicionales hasta los más nuevos y modernos. Sin embargo, uno no tiene que negar al otro. La

Ludificación es el uso de elementos de videojuego y técnicas de diseño de juegos en contextos no relacionados con el juego.

Un método tradicional se puede modernizar a través de las herramientas utilizadas, por ejemplo, en lugar de crear un examen de opción múltiple diseñado tradicionalmente, el profesor puede proporcionar el método de opción múltiple a través de un videojuego, donde la imagen y la secuencia del examen se convierten en un juego. A través de la ludificación, el profesor puede tener un impacto positivo en la motivación de los estudiantes. Al diseñar el Sistema de recompensas correctamente, se aumenta el compromiso de los estudiantes y ambas partes son “recompensadas” en el proceso.

A través de evaluaciones ludificadas procesadas, son varios los elementos que se elaboran. Como se dijo anteriormente, la motivación y el compromiso se mejoran, junto con la competencia, la colaboración entre los estudiantes, la toma de decisiones, el cálculo de la economía para la recompensa final del juego, etc.

Estudios previos de ludificación en Institutos de Educación Superior han demostrado que el uso de elementos de juego ha logrado resultados prometedores y puede ser atractivo para las nuevas generaciones de estudiantes, que no son otros que los nativos digitales con un alto nivel de familiaridad con los juegos digitales y están abiertos al concepto de aprender con ellos.

5. KIT DE SOPORTE DE LISTAS DE VERIFICACIÓN FACTIVE

Existen listas de verificación que apoyarán en la evaluación del trabajo/desempeño del capacitador y otras que ayudarán a evaluar el desempeño y la participación de los aprendices antes, durante y después de las sesiones de capacitación.

Cerramos este documento con una lista de verificación que ayuda a los estudiantes, el grupo objetivo real, a comprender si han podido tocar puntos esenciales de las diferentes fases/sesiones asociadas con la capacitación en la que están involucrados, de acuerdo con los objetivos definidos por el capacitador, en diferentes etapas de la capacitación (dentro y fuera de la sesión de capacitación).

Crean apertura para la reflexión sobre posibles mejoras que podrían implementarse, o aspectos que ya se han destacado pero que podrían mejorarse aún más para proporcionar un mejor rendimiento.

	<i>Mejoras a los ojos del estudiante</i>
Fase de preparación	
● Escucha y debate	
● Se organiza para las actividades a realizar	
● Empieza la lluvia de ideas	
● Muestra entusiasmo sobre el tema	
● Hace preguntas	
Sesión en casa	
● Trabaja de forma individual/en equipos en casa	
● Explora los recursos sugeridos por el profesor	
● Investiga y recopila recursos	
● Toma notas para hacer una Lluvia de ideas en el aula	
Sesión de clase	
● Comparte recursos y observaciones con compañeros de clase	
● Analiza y registra los comentarios sobre los hallazgos	
● Trabaja en colaboración creando mapas mentales y/u otros productos resumidos	
● Analiza problemas a través de la experiencia colaborativa directa	
● Comparte ideas con los demás sobre lo que han aprendido	
● Comparte videos / documentos / presentaciones con otros estudiantes	

ERASMUS +

KA2 – Cooperación para la innovación e intercambio de buenas prácticas
KA202 - Asociaciones estratégicas para la educación y la formación profesional
Acuerdo de subvención: 2020-1-PT01-KA202-078344

Duración del proyecto:

1 de Octubre 2020 – 30 de Septiembre 2022

El apoyo de la Comisión Europea a la producción de esta publicación no constituye una aprobación del contenido que refleje únicamente las opiniones de los autores, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.

© 2020-2022 FACTIVE Socios del Consorcio. Todos los derechos reservados. Todas las marcas comerciales y otros derechos sobre productos de terceros mencionados en este documento son reconocidos y propiedad de los respectivos titulares



Portugal



Portugal



Eslovenia



Italia



Italia



España



Bélgica



cre thi dev
creative thinking development

Grecia



España