

EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA DIGITAL EN PROYECTOS eTWINNING PLURILINGÜES: EL CASO DE *eSKILLS*

THE DEVELOPMENT OF DIGITAL COMPETENCE IN PLURILINGUAL eTWINNING PROJECTS: THE CASE OF *eSKILLS*

Carmen María Fernández Rodríguez

c28fernandez@gmail.com

Universidade de A Coruña/Escuela Oficial de Idiomas de A Coruña

Anna Maria Sganga Forero

sgangaforero@gmail.com

Università degli Studi di Palermo

Recibido: 04/09/2023

Aceptado: 29/11/2023

Resumen:

Este artículo analiza las estrategias y procedimientos a través de los cuales se ha desarrollado la competencia digital del alumnado de diversos niveles de Enseñanza Secundaria Obligatoria (ESO), Bachillerato, Formación Profesional y Escuelas Oficiales de Idiomas (EOI) en el proyecto *eSkills* (curso 2022-23) en la nueva plataforma de educación europea *European School Education Platform* (ESEP). *eSkills* partía del trabajo colaborativo usando diferentes herramientas digitales con las que crear productos en común y se basaba en el aprendizaje colaborativo. La evaluación reveló un avance significativo en la competencia multilingüe del alumnado y un aumento en la confianza a la hora de usar aplicaciones en línea a la vez que una toma de conciencia y cierta cautela al compartir datos personales en Internet. eTwinning confirmó ser un vehículo muy útil y apropiado para el aprendizaje de una lengua extranjera: supone el uso de una plataforma digital con fines educativos, es inclusivo y adaptable a todas las etapas y enfatiza la importancia de la seguridad digital y alfabetización mediática.

Palabras clave: eTwinning; plurilingüismo; ABP; educación secundaria; Escuelas Oficiales de Idiomas.

Abstract:

This article analyzes the strategies and procedures through which the digital competence of students of various levels of Compulsory Secondary Education, *Bachillerato*, Vocational Training and Official Schools of Languages has been developed in the *eSkills* project (academic year 2022-23) on the new *European School Education Platform* (ESEP). *eSkills* was based on collaborative work using different digital tools with which to create common products and was inspired by collaborative learning. The assessment revealed significant progress in students' multilingual

proficiency and increased confidence in using online applications along with serious awareness and caution about sharing personal data online. eTwinning proved to be a very useful and appropriate vehicle for learning a foreign language: it involves the use of a digital platform for educational purposes; it is inclusive and adaptable to all stages; and it emphasizes the importance of digital security and digital literacy.

Keywords: eTwinning; multilingualism; PBL; secondary education; Official Schools of Languages.

1. Introducción

Si algo ha caracterizado al año 2023 ha sido el incremento en el uso de inteligencia artificial (IA) y el impacto de fenómenos como las noticias falsas (*fake news*, *deepfakes*, etc.) en el ámbito educativo (véase McDougall et al., 2019; Moreno Padilla, 2019; Sánchez García, 2021). Ahora mismo docentes y alumnado cuentan con aplicaciones y recursos en línea cada vez más sofisticados para realizar innumerables tareas de forma cómoda y rápida, aunque no siempre fiable y segura. En el caso de la competencia digital de los educadores, la mera existencia de la tecnología no implica que todas las partes la conozcan o sepan usarla. La irrupción de esta revolución tecnológica sugiere la necesidad urgente de formar en alfabetización digital y curación de contenidos en la red, independientemente de que se trate de nativos digitales o no. En este sentido, el profesorado tiene la responsabilidad de instruir y guiar para que el alumnado sea competente con las nuevas tecnologías y adquiera el nivel requerido para desenvolverse en la sociedad digital.

Frente al aprendizaje autónomo y unidireccional que se genera con la IA, existe otra formación tanto para el alumnado como para el profesorado y que no es en absoluto excluyente, sino complementaria. Nos referimos a los proyectos eTwinning, con una larga implementación en Europa, que permiten trabajar en colaboración con otros países sin realizar movilizaciones físicas y empleando metodologías como ABP (Aprendizaje Basado en Proyectos). En eTwinning, la tecnología se usa de forma constante; es el medio para aprender, pero siempre hace falta el vehículo lingüístico para desarrollar el proyecto y la competencia plurilingüe. Según la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la LOE de 2006 (LOMLOE), esta competencia supone “aprovechar las experiencias propias para desarrollar estrategias que permitan mediar y hacer transferencias entre lenguas” (2022, p. 29), de ahí la importancia de la transferencia lingüística y cultural entre idiomas. Entendemos plurilingüismo como la capacidad de las personas para utilizar varios idiomas, mientras multilingüismo lo reservamos para la presencia simultánea de varias lenguas en el mismo entorno. En este artículo pretendemos demostrar cómo el proyecto eTwinning *eSkills/Destreza digitales/Competenze digitali* realizado en tres lenguas y con alumnado de Educación Secundaria, Bachillerato, Formación Profesional y Escuelas Oficiales de Idiomas (EEOOI) de diversas edades y centros de perfiles distintos consiguió desarrollar la competencia digital de los estudiantes en sus seis subcompetencias (véase apartado 4).

1.1 Competencia digital

Separar el desarrollo de la competencia digital de la competencia multilingüe es imposible. Diversas leyes educativas han asegurado la implementación de la competencia digital vinculándola con las demás: competencia en lectoescritura; competencia multilingüe; competencia matemática y en ciencia, tecnología e ingeniería; competencia personal, social y de aprender a aprender; competencia ciudadana; competencia emprendedora y competencia en conciencia y expresiones culturales. En España, el *Marco de Referencia de la Competencia Digital Docente* (CDD) se publicó en enero de 2022 y supuso la adaptación del *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. Dirigido a docentes de todos los niveles educativos, este DigCompEdu pretendía proporcionar un marco de referencia general a los desarrolladores de modelos de competencia digital dedicados a la formación.

La idea de competencia digital ha de restringirse a la enunciada en la *Recomendación del Consejo de la Unión Europea del 22 de mayo de 2018*:

[...] implica el uso seguro, crítico y responsable de las tecnologías digitales para el aprendizaje, en el trabajo y para la participación en la sociedad, así como la interacción con estas. Incluye la alfabetización en información y datos, la comunicación y la colaboración, la alfabetización mediática, la creación de contenidos digitales (incluida la programación), la seguridad (incluyendo el bienestar digital y las competencias relacionadas con la ciberseguridad), asuntos relacionados con la propiedad intelectual, la resolución de problemas y el pensamiento crítico (Consejo de la Unión Europea, p. 9).

En el mismo apartado se explican los conocimientos, capacidades y actitudes esenciales relacionados con esta competencia:

Las personas deben comprender cómo las tecnologías digitales pueden favorecer la comunicación, la creatividad y la innovación, y estar al corriente de las *oportunidades, limitaciones, efectos y riesgos que plantean*. Deben comprender los principios generales, los mecanismos y la lógica subyacentes a la evolución de las tecnologías digitales, y conocer la *función y el uso básicos* de los distintos dispositivos, el software y las redes. Las personas deben tener una *visión crítica de la validez, la fiabilidad y el impacto* de la información y los datos obtenidos por medios digitales, y ser conscientes de los *principios legales y éticos* que implican el uso de las tecnologías digitales. Las personas deben ser capaces de utilizar las tecnologías digitales como *apoyo a su ciudadanía activa y su inclusión social, la colaboración con otros y la creatividad* para alcanzar objetivos personales, sociales o comerciales. Las capacidades incluyen la habilidad de utilizar, *acceder, filtrar, evaluar, crear, programar y compartir* contenidos digitales. Las personas deben ser capaces de *gestionar y proteger la información, los contenidos, los datos y las identidades digitales*, así como reconocer e interactuar de forma efectiva con el software, los dispositivos, la inteligencia artificial o los robots. La interacción con las tecnologías y los contenidos digitales requiere una *actitud reflexiva y crítica, aunque curiosa, abierta y avanzada* respecto a su evolución. También necesita adoptar un *planteamiento ético, seguro y responsable* del uso de estas herramientas (Consejo de la Unión Europea, 2018, p. 9; nuestra cursiva).

Como establece la red Eurydice y demuestran sus estudios comparativos *Cifras clave de la enseñanza de lenguas en los centros escolares de Europa* (2017) y *La enseñanza de las lenguas regionales o minoritarias en los centros escolares de Europa* (2019), el aprendizaje de idiomas es uno de los temas prioritarios para la creación del Espacio Educativo Europeo (Eurydice). No obstante, siempre se tiene en cuenta las capacidades lingüísticas individuales, insistiendo en mejorar la formación permanente del profesorado de idiomas y la metodología en la enseñanza mediante el uso de herramientas y plataformas europeas, entre las que se encuentra precisamente eTwinning.

1.2 Plurilingüismo

Según la LOMLOE, la competencia plurilingüe implica utilizar distintas lenguas, orales o signadas, de forma apropiada y eficaz para el aprendizaje y la comunicación. Esta competencia supone

[...] reconocer y respetar los perfiles lingüísticos individuales y aprovechar las experiencias propias para desarrollar estrategias que permitan mediar y hacer transferencias entre lenguas, incluidas

las clásicas, y, en su caso, mantener y adquirir destrezas en la lengua o lenguas familiares y en las lenguas oficiales. Integra, asimismo, dimensiones históricas e interculturales orientadas a conocer, valorar y respetar la diversidad lingüística y cultural de la sociedad con el objetivo de fomentar la convivencia democrática (2022, p. 29).

Dado que el alumnado extranjero participante en el proyecto eSkills que presenta este artículo era mayoritariamente de Bachillerato y no hay descriptores específicos para las Escuelas Oficiales de Idiomas, nos centraremos en los tres descriptores operativos (Tabla 1) para el final de la etapa de Bachillerato, nivel en el que se encontraba la mayoría del alumnado participante:

Tabla 1

Descriptores operativos de la competencia plurilingüe para Bachillerato en la LOMLOE

CP1	<i>Utiliza con fluidez, adecuación y aceptable corrección una o más lenguas, además de la lengua familiar o de las lenguas familiares, para responder a sus necesidades comunicativas con espontaneidad y autonomía en diferentes situaciones y contextos de los ámbitos personal, social, educativo y profesional.</i>
CP2	<i>A partir de sus experiencias, desarrolla estrategias que le permitan ampliar y enriquecer de forma sistemática su repertorio lingüístico individual con el fin de comunicarse de manera eficaz.</i>
CP3	<i>Conoce y valora críticamente la diversidad lingüística y cultural presente en la sociedad, integrándola en su desarrollo personal y anteponiendo la comprensión mutua como característica central de la comunicación, para fomentar la cohesión social.</i>

Las políticas de la Unión Europea promueven la educación inclusiva, innovadora y plurilingüe, así como las movibilidades físicas o virtuales para mejorar la fluidez lingüística, que aporta numerosos beneficios, pero estas acciones se han de llevar a cabo con rigor para que adquieran la dimensión deseada. Tomando como punto de partida que la diversidad lingüística contribuye al aprendizaje global, el desarrollo cognitivo y bienestar (Staring y Broughton, 2020), uno de los puntos en los que más insisten los informes educativos de la Comisión Europea es la necesidad de fortalecer la educación en lengua extranjera y su valor como forma de abrir los centros educativos a otras culturas y la necesidad de promover el aprendizaje permanente de dos lenguas extranjeras durante la enseñanza obligatoria (Meierkord y Day, 2017). Como apuntan Otero Roth y Ferrari Sánchez (2011), este enfoque fomenta la inclusión social y el diálogo intercultural, así como la empleabilidad, la movilidad y el crecimiento económico, y, por lo tanto, una ciudadanía democrática activa. En el marco europeo, los estados deben promover activamente el aprendizaje de lenguas. No se trata de adquirir la fluidez del hablante nativo sino un alto nivel comunicativo: en vez de buscar conocimientos pasivos, hay que orientarse hacia habilidades activas que se puedan utilizar en múltiples contextos (Otero Roth y Ferrari Sánchez, 2011). En este sentido, las tecnologías de la información y comunicación (en adelante TIC) son grandes facilitadoras a la hora de aprender nuevas lenguas. Según De Miguel Vallés (2019), estas pueden ayudar a la integración social y son básicas para el bienestar del alumnado porque lo hacen activo en su adquisición de aprendizaje:

[...] los sistemas educativos deben enfrentarse a este nuevo desafío de implementar planes de estudio con procesos de enseñanza-aprendizaje innovadores, necesarios para enfrentarse a los “cambios de paradigma”. Estos nuevos paradigmas requieren tener en cuenta la diversidad cultural como fuente de enriquecimiento, y las TIC, como herramientas facilitadoras para crear nuevos

entornos de aprendizaje, en los que el alumnado se sienta más comprometido, motivado y responsable de su propio aprendizaje, y constructor de su propio conocimiento (2019, p. 19).

Para poder determinar la importancia que se le atribuye al plurilingüismo en Italia transcribimos una parte del Decreto Ministerial n. 61 del 10 de marzo de 2021 que determina los criterios y parámetros para la asignación de las contribuciones económicas a los centros educativos públicos y concertados. Estas contribuciones son atribuidas por el plan europeo denominado *Next Generation EU*:

L'obiettivo è rafforzare l'azione delle scuole per garantire pari opportunità e uguaglianza di genere, in termini didattici e di orientamento, rispetto alle materie STEM (scienza, tecnologia, ingegneria e matematica), alla computer science e alle competenze multilinguistiche, per tutti i cicli scolastici, con focus specifico sulle studentesse e con un pieno approccio interdisciplinare (cit. en "STEM e multilinguismo", s.f.) [El objetivo es reforzar la acción de los centros para garantizar la igualdad de oportunidades y la igualdad de género, en términos de docencia y orientación, respecto de las materias STEM (ciencias, tecnología, ingeniería y matemáticas), informática y plurilingüe, para todos los ciclos escolares, desde escolar hasta infantil y secundaria, con el foco en el alumnado y con un enfoque totalmente interdisciplinario].

Además, el plan tiene como objetivo fortalecer la internacionalización del sistema escolar y las habilidades plurilingües de estudiantes y profesores a través de la expansión de los programas de información y asesoramiento Erasmus+, a los que eTwinning no es ajeno, puesto que existen muchas sinergias entre ambos.

1.3 eTwinning

El portal europeo de eTwinning explica que esta comunidad está formada por miles de docentes y agentes educativos que comparten una visión de centros educativos inclusivos, que utilizan las tecnologías de la información y la comunicación de forma significativa y que sacan el máximo partido a las competencias del siglo XXI. Desde el portal nacional se contextualiza eTwinning como parte de Erasmus+, el programa de la Unión Europea en materia de educación, formación, juventud y deporte, y se enfatiza el objetivo de promover y facilitar el contacto, el intercambio de ideas y el trabajo en colaboración entre profesorado y alumnado de los países que participan en eTwinning, a través de las TIC. Ahora mismo eTwinning incluye 34 países, la mayoría de la Unión Europea, a los que hay que sumar ocho países de eTwinning Plus (Armenia, Azerbaiyán, Georgia, Jordania, Líbano, República de Moldavia, Ucrania y Túnez). Para coordinar esta acción en toda Europa, eTwinning cuenta con un Servicio Central de Apoyo en Bruselas y con una Organización Nacional de Apoyo (llamado ONA o SNA) en cada país. En el caso de España, este organismo se ubica en el Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado (INTEF) del Ministerio de Educación y Formación Profesional. Cada comunidad autónoma cuenta con un representante local y Embajadores que deben dar a conocer eTwinning y ayudar en la implementación de proyectos. En Italia gestiona la ONA, una agencia nacional cuyo nombre corresponde al acrónimo de INDIRE (*Istituto Nazionale Documentazione Innovazione Ricerca Educativa*), que a su vez se encarga de seleccionar y nombrar a los responsables de las acciones informativas y de divulgación en las respectivas oficinas periféricas del Ministerio de Educación y Mérito.

Las ventajas que ofrece eTwinning ya han sido documentadas en artículos previos: suponen un trampolín para la realización de otros programas dentro del marco de Erasmus+; al realizar proyectos en común, el profesorado se actualiza, conoce nuevas metodologías que lo enriquecen y animan a mejorar la calidad educativa; los proyectos eTwinning mejoran la comunicación entre distintas áreas e idiomas y se fomenta y favorece la sostenibilidad de los

proyectos europeos: “eTwinning significa considerar globalmente a la clase y su entorno, generar un clima educativo en el que el profesorado es modelador y facilitador” (Casielles Iglesias y Fernández Rodríguez, 2021, p. 747). En su tesis, Miñarro López (2019) insiste en que para esto hace falta un modelo pedagógico abierto y una formación adecuada en los procesos de aprendizaje del alumnado. Sobre el componente lingüístico de eTwinning apunta que a través de estos proyectos se mejora la actitud y motivación de los participantes por el aprendizaje de los contenidos trabajados en los mismos, así como el interés por la lengua que los vehiculiza. También añade que

[...] la motivación se relaciona con un aumento de la confianza del alumnado, tanto para una comunicación e interacción más efectiva, como en el uso de las TIC y el trabajo colaborativo. Es decir, motivación extrínseca dada por la necesidad de utilizar una lengua extranjera, común para todos los participantes, para el desarrollo de los proyectos, para comunicarse entre los socios, para ofrecer visibilidad y difusión de los productos y resultados del proyecto (2019, p. 230).

2. Método

2.1 Diseño

El proyecto, que, como se ha señalado, se titulaba *eSkills: Learning languages together* (Fernández Rodríguez, C. M. y Sganga Forero, 2023), tenía como objetivo hacer que el alumnado reflexionara sobre la riqueza lingüística de Europa y la forma en que aprendemos idiomas a través de la tecnología. A través de un intercambio de buenas prácticas y actividades colaborativas, el alumnado reforzó la competencia digital y se sintieron más seguros como aprendices de idiomas. Surgía, por lo tanto, de una necesidad común cercana que implicaba a personas de todas las edades y contextos. Para la curación final utilizamos *Padlet*: dado que pretendíamos realizar un trabajo colaborativo esta herramienta nos permitía editar, observar, y compilar herramientas digitales de diverso tipo. En vez de proponer la utilización de dichas herramientas (tarea que quedarán para el siguiente proyecto), simplemente se les pidió que recopilasen recursos y se habilitó la opción de comentar para que interactuasen agradeciendo, reflexionando, ampliando información sobre los recursos.

Por aprendizaje colaborativo en eTwinning se entiende avanzar en la misma dirección para lograr un producto final al que se llega entre todas las partes. No se trata de actuaciones en paralelo, sino conjuntas, lo que exige mucha organización y planificación previa. Se comparte un espacio virtual (*TwinSpace*) en el que aparecen como docentes, alumnado, o se les invita al proyecto y con la posibilidad de administrarlo y editarlo. En *TwinSpace* se crean páginas (visibles o no según se acuerde) que incluyen texto, foros, enlaces, imágenes, vídeos, donde se va desarrollando el trabajo en común. También se organizan videoconferencias que quedan grabadas y hay una mensajería interna para comunicarse con participantes del proyecto, aparte de otros canales que se acuerden (correo corporativo o personal, WhatsApp, etc.).

eSkills se basó en la exploración/investigación, el pensamiento crítico, el aprendizaje interdisciplinario y colaborativo a través de la reflexión, el análisis de conceptos y problemas, la interacción y los encuentros en vivo para tomar decisiones y compartir y comentar actividades. Al comienzo del proyecto, se establecieron los objetivos SMART (es decir, en inglés *specific, measurable, achievable, relevant* y *timed* o, en español, específicos, medibles, alcanzables, relevantes y de duración determinada), las competencias clave y los plazos. Los objetivos eran generales y fácilmente adaptables:

- mejorar la competencia digital.
- practicar habilidades lingüísticas.

- reforzar el trabajo transnacional entre diferentes centros e idiomas.
- reflexionar sobre el propio aprendizaje.
- aumentar conciencia de la riqueza lingüística en Europa.
- trabajar colaborativamente en línea y en el aula presencial.

Aunque el proyecto se orientaba mucho hacia el mundo digital y lo lingüístico, se trabajaron todas las competencias básicas:

- Ciudadana: intentamos que el alumnado aumentase su interés por la comunicación intercultural, que valorase la diversidad respetando a los demás y que se preparasen tanto para superar prejuicios como para comprometerse como personas.
- Conciencia y expresión cultural: el proyecto pretendía hacer ver al alumnado la diversidad cultural y lingüística en Europa y otras regiones del mundo de forma efectiva y que se dieran cuenta de la necesidad de preservarla.
- Digital: el trabajo colaborativo se desarrolló en línea y supuso buscar, recopilar y procesar información, utilizarla de manera crítica y sistemática, evaluar su relevancia y tener que distinguir lo real de lo virtual reconociendo sus relaciones.
- Emprendedora: en cada actividad, el alumnado tuvo que desarrollar la creatividad, innovación y asumir riesgos y puso a prueba su capacidad para planificar y gestionar proyectos con el fin de lograr unos objetivos.
- Alfabetización: nos interesaba que el alumnado consolidase su capacidad para expresar e interpretar conceptos, pensamientos, sentimientos, hechos y opiniones, para interactuar lingüísticamente de manera apropiada y creativa en una amplia gama de situaciones sociales y contextos culturales.
- Matemática: en este proyecto significó aplicar el pensamiento matemático para resolver una variedad de problemas en situaciones cotidianas. Se trataba de que el alumnado comprendiese mejor los avances, las limitaciones y los riesgos de las teorías científicas, las aplicaciones y la tecnología en las sociedades en general.
- Multilingüe: el alumnado tuvo que consolidar su capacidad para comprender mensajes hablados, iniciar, mantener y concluir conversaciones y leer, comprender y producir textos adecuados a las necesidades del individuo.
- Aprender a aprender: a lo largo del proyecto, el alumnado tuvo que tomar conciencia de sus necesidades de aprendizaje, identificando las oportunidades disponibles y su capacidad para superar obstáculos para aprender con éxito. Tuvieron que organizar su propio aprendizaje, evaluar su propio trabajo y buscar asesoramiento, información y apoyo cuando correspondía.

2.2 Participantes

eSkills se desarrolló en un total de cinco centros de cuatro países (España, Italia, Portugal y Turquía): dos centros eran de ESO, uno de Formación Profesional y dos Escuelas Oficiales de Idiomas. Estas últimas están comenzando a interesarse por eTwinning. En la EOI A Coruña trabajaron seis docentes que impartían niveles desde A1 a C2 y en la EOI Santiago se encontraban tres docentes, incluyendo a la que desarrollaba el proyecto en italiano. Algunos de los centros son *eTwinning schools*, modelos de innovación para otros centros en cuanto implementan y promueven de forma activa los valores y la pedagogía de eTwinning, constituyen un punto de referencia para su comunidad local y representan un modelo para otros centros

educativos. En *eSkills* también había centros con experiencia previa en eTwinning, aunque no se trate de *eTwinning schools*. Igualmente, el proyecto se desarrolló en tres lenguas: inglés, castellano e italiano, con lo que era posible expresarse además en la lengua materna. Por seguridad digital y privacidad, todo el alumnado firmó un consentimiento para poder utilizar su imagen y voz, conscientes de que al difundir en redes sociales se pixelarían sus rostros. El número de docentes participantes fue doce y, en cuanto al alumnado, se registraron ciento trece, aunque en la práctica no todo el alumnado se involucró activamente en el proyecto. Las Escuelas Oficiales de Idiomas son centros de Régimen Especial, con un alumnado de perfiles y motivaciones diversas, lo que significa que hay cierto nivel de ausentismo por motivos laborales o de estudios. Participó alumnado de cursos certificativos y no certificativos y también de la modalidad semipresencial, que sólo acuden al centro dos horas semanales.

Destacó el hecho de que fuera fundado por centros con perfil lingüístico, europeístas y especializados en la enseñanza de idiomas, aunque con diferencias en cuanto a edades del alumnado: la EOI de A Coruña, a la que, ya se ha insistido, asiste alumnado muy heterogéneo y con experiencia en eTwinning, y el Campus Leonardo da Vinci (Umbertide, Perugia). El primero es un centro docente público que imparte los cursos de idiomas de régimen especial establecidos en el artículo 59 de la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOE). Pretende formar al alumnado, en su mayoría adulto, para el uso efectivo de los idiomas que se enseñan y para demostrar su competencia en ellos, promover el plurilingüismo entre la población, el aprendizaje y la formación permanentes y el respeto y reconocimiento de diversidad lingüística y cultural. Se entiende al aprendiz de lengua como un usuario de ella, lo que implica tener en cuenta sus necesidades reales de aprendizaje, sus intereses y contextos de uso. Se asume la existencia en el aula de un perfil competencial desigual, diversas motivaciones e intereses. Los principios metodológicos en los que se basa el proceso de enseñanza-aprendizaje en esta EOI son el aprendizaje centrado en el alumno y sus necesidades, la recreación en el aula de situaciones que simulen actividades comunicativas reales, la reflexión del profesor sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje, la promoción de actitudes como el plurilingüismo y la pluriculturalidad y la variación de las formas de socialización y la organización tradicional del aula. En cuanto a los idiomas impartidos, en la EOI A Coruña es posible estudiar alemán, árabe, chino, español para extranjeros, gallego, francés, inglés, italiano, portugués, ruso y japonés. Al final de cada nivel, los estudiantes obtienen un certificado correspondiente a los niveles del MCERL (*Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas*).

En el Campus Leonardo da Vinci, parte del alumnado realiza el llamado *liceo lingüístico*, siendo éste un curso de la escuela secundaria lingüística que está dirigido al estudio de varios sistemas lingüísticos y culturales, mayoritariamente europeos. El *liceo lingüístico* orienta al alumnado a profundizar y desarrollar los conocimientos y habilidades necesarios para adquirir el dominio comunicativo de tres idiomas, además del italiano, y a comprender críticamente la identidad histórica y cultural de las diferentes tradiciones y civilizaciones (artículo 6 del Decreto del Presidente de la República 89 de 2010). Este itinerario prevé el desarrollo de competencias en tres lenguas extranjeras con la adquisición de un nivel de dominio de al menos un nivel B2 del MCERL para Lengua y Cultura 1 y un nivel de dominio de al menos un nivel B1 de Lengua y Cultura, para los idiomas 2 y 3. A través del uso constante de la lengua extranjera el alumnado puede tener experiencias compartidas tanto de comunicación lingüística como de comprensión de la cultura extranjera desde una perspectiva intercultural. Es fundamental, por tanto, el desarrollo de la conciencia de las analogías y diferencias culturales, indispensable en el contacto con otras culturas, incluso dentro de Italia. En el *liceo lingüístico* son también fundamentales los intercambios virtuales y presenciales. Las visitas y las estancias de estudio, incluso individuales, las prácticas formativas en Italia o en el extranjero (en realidades culturales, sociales, productivas, profesionales) completan el plan de estudios de la escuela secundaria.

2.3 Instrumentos

Los métodos pedagógicos utilizados en *eSkills* no se limitaron al aprendizaje basado en la exploración/indagación, sino que también se implementó el aprendizaje multidisciplinar, el aprendizaje colaborativo y las situaciones de reflexión y análisis de conceptos. La duración del proyecto fue desde octubre 2022 a febrero de 2023, sin embargo, en algunos casos *eSkills* continuó siendo utilizado como medio de repaso y de divulgación en el centro de estudios. La curación de contenidos en el muro colaborativo *Padlet* es un producto donde se puede escribir, subir trabajos, tareas y archivos de texto, audio y vídeo en general. *Padlet* resulta una herramienta muy potente para trabajar de manera colaborativa, con una interfaz muy sencilla y muy cómoda visualmente, que nos permite en pocos minutos crear un espacio de aprendizaje. De esta forma, *eSkills* se ha convertido en herramienta de refuerzo para otro proyecto eTwinning, *A book trip through Europe (Un viaje por Europa a través de los libros)*, que se desarrolló justo tras la finalización de *eSkills*.

El proyecto partía de la idea de que aprender una nueva lengua resulta difícil y pretendía que el alumnado eligiese la destreza comunicativa (expresión oral o escrita, comprensión oral o escrita) que les resultaba más complicada para hacer una curación de recursos sobre ella. Intentamos que la comunicación en las tres lenguas fuese lo más fluida y frecuente entre participantes y hubo varias videoconferencias para tomar decisiones sobre su desarrollo. Las fundadoras y resto de los participantes compartieron su opinión y consolidaron la comunicación transnacional entre el alumnado, cuya motivación era fundamental: aportaron sus propias ideas creativas, votaron la destreza comunicativa que les interesaba trabajar, decidieron crear un producto digital visible en las páginas en *TwinSpace* y ayudaron en las adaptaciones de las actividades a la nueva plataforma.

2.4 Procedimiento

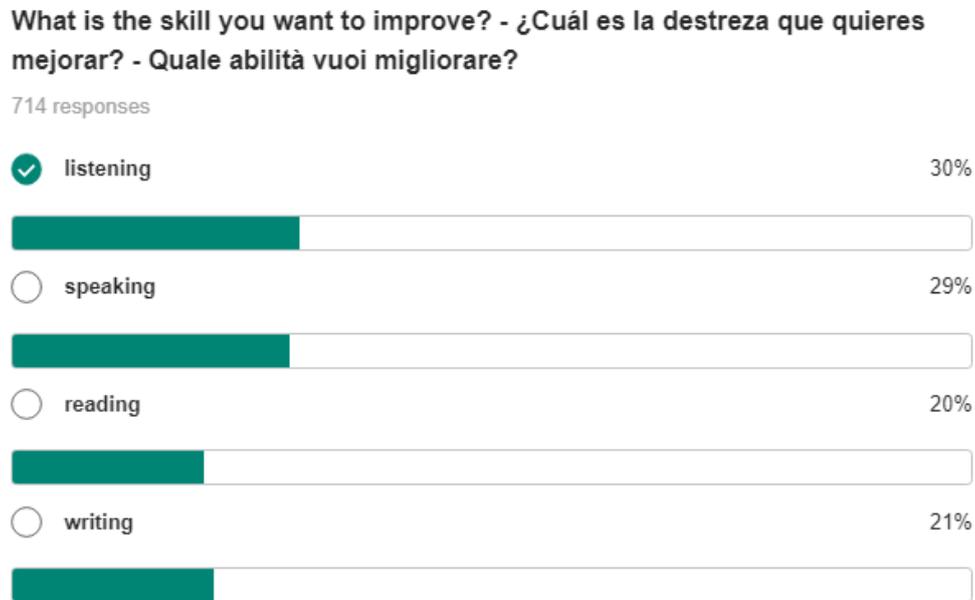
Realizamos un total de nueve tareas: presentación del alumnado en foros, creación del logo, presentación de la tecnología en los centros, intercambio de tarjetas navideñas, etiqueta digital (netiqueta), seguridad digital (*eSafety*), elección de la destreza que íbamos a trabajar, curación con *Padlet* y producto final. Cada docente debía crear una página con las instrucciones y *links*, como se detallaba en un documento compartido sobre el reparto de tareas y cronograma.

La comunicación fue fundamental desde el principio del proyecto y decidimos romper el hielo del comienzo con unos foros en forma de *Padlet* en los que el alumnado se podía presentar desde *TwinSpace*, que es donde aparecía el enlace de acceso. Simplemente tenían que escribir una pequeña presentación contando si les gustaba o no la tecnología, cómo la usaban, qué les costaba más al aprender un idioma extranjero y responder a dos participantes, siempre teniendo en cuenta su experiencia. Había un foro en cada lengua del proyecto y podían interactuar cuanto quisieran. La tarea tenía tres objetivos: conocer a colegas de otras culturas, practicar las destrezas escritas y orales y aprender a mostrar tolerancia en el rico panorama europeo.

Para la tarea de seguridad digital se les propusieron tres vídeos (véase Anexo 1) para que trabajasen en la lengua que querían practicar. Todos giraban en torno a la seguridad digital y derechos de autor y entrañaban una cierta dificultad de comprensión, de ahí que se visionasen en el aula presencial para aclarar dudas, especialmente con el alumnado de niveles bajos.

Existían tres condiciones para la realización de esta tarea: 1) el alumnado no podía trabajar sobre el vídeo de su L1, 2) el alumnado español y turco trabajaría en inglés e italiano y el italiano y portugués lo haría en español, 3) se les permitía trabajar en parejas o grupos de tres, dividiendo el vídeo en partes (había alumnado de B1). Debían preparar una mediación escrita transmitiendo la información más importante con sus propias palabras en un documento

Figura 2
Votación destreza



Los objetivos de la tarea eran reflexionar sobre la adquisición de una nueva lengua, pero también había una autorreflexión sobre las propias dificultades. Prácticamente asumíamos que la destreza elegida (comprensión oral o escrita y expresión oral o escrita) sería la expresión oral. Se impuso, sin embargo, la comprensión oral, en la que una gran parte del alumnado tiene dificultades independientemente de la lengua de estudio.

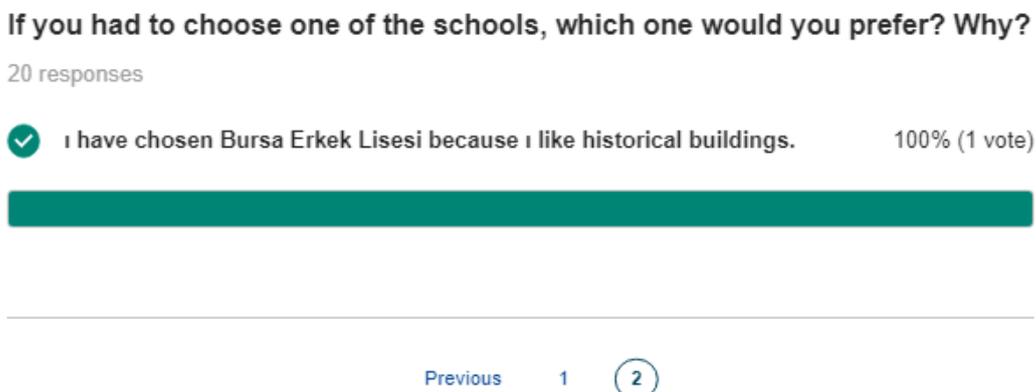
Previamente a la elección de la destreza, el alumnado realizó otra tarea de observación virtual de centros directamente relacionada con el plan digital que se está llevando a cabo en muchos de ellos. Consistía en presentar la tecnología existente en el centro para aprender lenguas y englobaba, entre otros, las instalaciones, conectividad y equipamiento. Podían llevarlo a cabo a través de vídeos, fotos, entrevistas, etc. Se les propusieron los siguientes puntos: aulas virtuales o laboratorios, nuevos espacios (innovación, transformación digital), una emisora de radio en tu escuela (o qué se podría hacer si hubiese una), equipo típico de un aula de clases, BYOD (o qué dispositivos se traen al aula). Los objetivos de esta tarea eran: conocer otras escuelas europeas, utilizar habilidades digitales, practicar la expresión oral, tomar conciencia de las ventajas y desventajas de su entorno educativo y sentirse un participante activo en la organización escolar.

Para finalizar, había una gran pregunta y estos fueron los resultados que ofrecemos en dos imágenes, tal y como aparecen en la plataforma (Figuras 3 y 4):

Figura 3
Gran pregunta 1



Figura 4
Gran pregunta 2



Dado que todas las tareas fueron fruto de colaboración en un equipo digital y a distancia, la finalidad (especialmente en el caso de la tarea principal) tenía que estar muy clara. El objetivo

último tenía que ser bien conocido e interiorizado, se tenía que poder traducir en el planteamiento de unos objetivos individuales concretos para que el resultado obtuviese una proyección y procedimiento común. La mayoría de los participantes asumieron varios compromisos: se involucraron activamente en la elaboración, comprensión y modificación de las tareas a desarrollar, realizaron las entregas en plazo, mostraron iniciativa y plantearon innovaciones en el trabajo y contribuyeron a la tarea del equipo con su tiempo y esfuerzo.

Asimismo, el intercambio de información fue indispensable, puesto que ayudó a equilibrar las posibles carencias de algún miembro en un área. Todas las actividades fueron presentadas con la máxima transparencia posible, mostrando siempre las intenciones y opiniones sin confusiones, pudiendo compartir toda la información y considerando todas las sugerencias. En definitiva, existió un procedimiento constante, manteniendo una periodicidad en la comunicación entre los equipos, estando al corriente de forma regular del trabajo de los demás, revisando las tareas que se fueron realizando, modificándolas, etc. y haciendo aportaciones de forma continua, sin dejarlo todo para el final.

El hecho de trabajar en el nuevo *TwinSpace* fue un obstáculo considerable y condicionó notablemente el desarrollo de *eSkills*. Aunque la plataforma no estuviera editada en su versión definitiva, el proyecto se puso en marcha con su espacio de trabajo en octubre. Surgieron dos obstáculos porque eTwinning Live y *TwinSpace* no coinciden, creando de esta manera discrepancias (p.ej.: docentes que no figuraban en el proyecto mientras por el contrario estaban en activo en el *TwinSpace*). Por otro lado, *eSkills* se había diseñado teniendo en mente la antigua plataforma, que era mucho más atractiva para el alumnado, con lo que el trabajo digital en *TwinSpace* fue en gran parte de manera experimental. No sólo hubo problemas para crear páginas y cierta desorientación para matricular al alumnado, sino que, por inestabilidad, hubo participantes que se quedaron fuera y no pudieron solicitar el sello de calidad, sacrificando su reconocimiento eTwinning, como ya ha quedado reportado.

3. Resultados

Para evaluar *eSkills*, se pidió al alumnado que respondiese dos formularios Google (Tabla 2) en el idioma que estaban estudiando. Se trataba de una serie de preguntas a mitad y al final del proyecto para proporcionar retroalimentación sobre la consecución de los objetivos y los aspectos que había que reforzar. La mayoría del alumnado participante contestó los formularios, cuyos resultados se presentaron en presentaciones Canva y se difundieron en redes sociales.

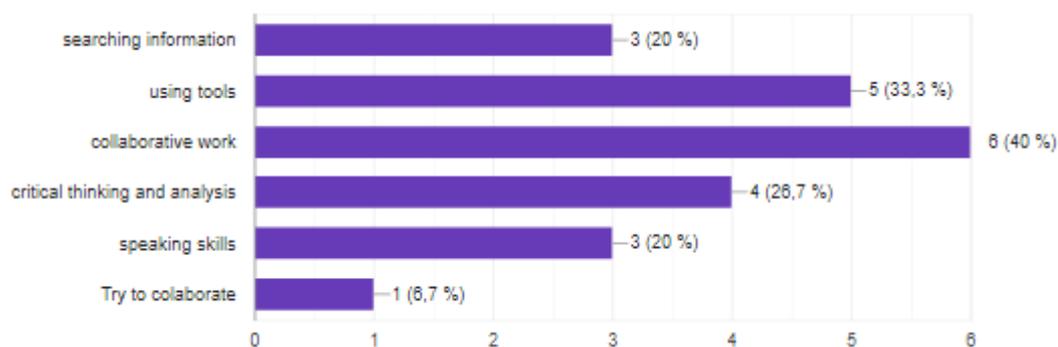
Tabla 2
Cuestionarios de evaluación de progreso del proyecto

Cuestionario a mitad de proyecto	Cuestionario final
1. Desde que comenzó el proyecto, ¿qué has aprendido sobre tecnología hasta ahora?	1. Marca las habilidades que has mejorado desde que comenzó el proyecto
2. ¿Qué área estás desarrollando más?	<ul style="list-style-type: none"> ● Ser más consciente del comportamiento en línea ● Buscar y encontrar información ● Usar herramientas en línea ● Disfrutar descubriendo recursos en línea ● Producir contenido en línea ● Adquirir consciencia de mis fortalezas y debilidades cuando trabajo en línea
<ul style="list-style-type: none"> ● Búsqueda de información ● Uso de herramientas ● Trabajo colaborativo ● Pensamiento crítico y análisis ● Destreza oral ● Colaboración 	<ul style="list-style-type: none"> ● Trabajar colaborativamente ● Descubrir otras culturas
3. Cuéntanos un dato que hayas descubierto en los foros o los <i>Padlet</i> de introducción.	

<p>4. ¿Por qué crees que la netiqueta es tan importante?</p> <p>5. ¿Qué medidas vas a tomar en el futuro para respetar la seguridad en línea?</p> <p>6. ¿Qué has aprendido sobre los centros educativos en Europa después de ver las presentaciones en vídeo de los otros centros?</p> <p>7. ¿Tienes alguna sugerencia para mejorar el proyecto?</p>	<p>2. Del 1 al 5, ¿has mejorado tus habilidades en inglés, español o italiano?</p> <p>3. ¿Cuál ha sido tu tarea favorita?</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Foros de introducción ● Creación del logo ● Tarjetas navideñas ● Netiqueta ● eSafety ● La tecnología en mi instituto ● ¿Qué destreza? ● Padlet de comprensión de escucha <p>4. Los recursos que hemos descubierto juntos, ¿son útiles? ¿Por qué?</p> <p>5. En una frase, ¿qué has aprendido en eSkills?</p> <p>6. ¿Te gustaría hacer un proyecto similar en el futuro? ¿Por qué?</p>
--	---

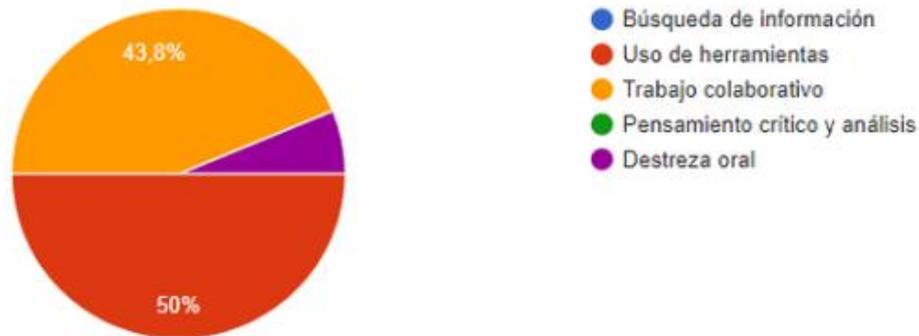
En el caso del primer cuestionario de mitad del proyecto en inglés (Figura 5), les sorprendió el impacto que tiene la tecnología en nuestras vidas y el área más desarrollada fue el trabajo colaborativo. En cuanto a qué les había sorprendido del proyecto, destacaron los problemas comunes en todos los países. La netiqueta se relacionó siempre con el hecho de mantener el respeto hacia los demás y casi todos se convencieron de que tenían que proteger más su información personal en Internet. Al igual que en los cuestionarios en castellano, la mayoría del alumnado se sorprendió ante la diferencia entre los centros con respecto a presencia y uso de la tecnología. Finalmente, las sugerencias de mejora tenían que ver con la plataforma.

Figura 5
Resultados de inglés 1 de la pregunta 2 “¿Qué área estás desarrollando más?”, cuestionario de mitad del proyecto



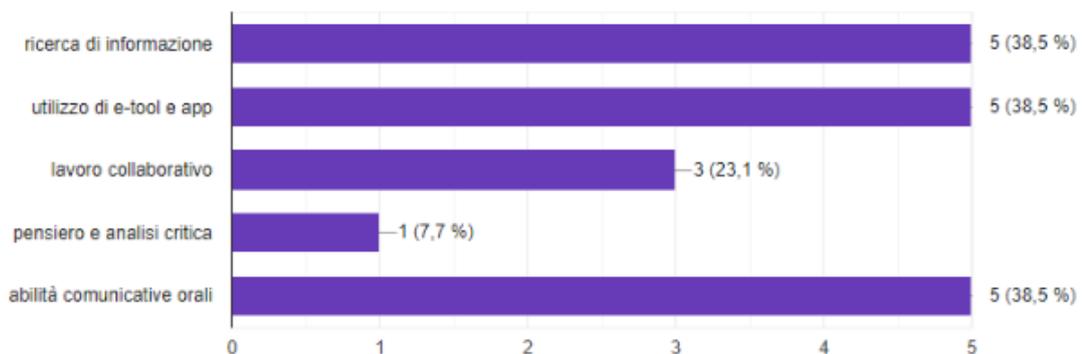
El alumnado que realizó el proyecto en castellano (Figura 6) indicó que había aprendido a usar aplicaciones, que había consolidado más el uso de herramientas, el descubrimiento de la netiqueta y especularon de forma muy diversa sobre por qué se debe respetar tanto. Quedó claro que a partir del proyecto iban a ser más cautos con la importancia de la navegación segura y el hecho de no compartir contraseñas y pedir permiso para subir fotos. También se volvieron más receptivos ante la variedad de centros educativos en Europa. Las propuestas de mejoras se limitaron, de nuevo, a la plataforma en sí misma.

Figura 6
Resultados de castellano 1 de la pregunta 2 “Cuéntanos un dato que hayas descubierto en los foros o los Padlet de introducción”, cuestionario de mitad del proyecto



En cuanto al italiano (Figura 7), el alumnado aprendió a usar nuevas aplicaciones que les podían resultar útiles. La búsqueda de información, el uso de nuevas aplicaciones y las destrezas orales obtuvieron los mismos porcentajes en la segunda pregunta sobre qué habían mejorado. Manifestaron también que habían aprendido a usar aplicaciones y que ahora serán más conscientes de los peligros de Internet. La contraseña y navegación por sitios seguros son las dos medidas que tomarán a partir de ahora. Les llamó la atención la diversidad de los centros, que les sorprendió positivamente. En la línea de las encuestas en inglés y castellano, tampoco tenían propuestas de mejora.

Figura 7
Resultados de italiano 1 de la pregunta 2 “¿Qué área estás desarrollando más?”, cuestionario de mitad del proyecto



En la parte en inglés y al final del proyecto, el alumnado enfatizó que le había gustado descubrir herramientas en línea, usarlas y descubrir nuevas culturas y calificaban el proyecto con un 4 o 5, aunque también con puntuaciones más bajas (Figuras 8 y 9). Curiosamente la tarea con la que más habían disfrutado había sido la de presentar su centro (Figura 10). Usar la tecnología y el trabajo colaborativo fueron las dos grandes aportaciones del proyecto y se manifestaron unánimemente en cuanto seguir en el futuro con otros proyectos.

Figura 8

Resultados de inglés 3 de la pregunta 1 “Marca las habilidades que has mejorado desde que comenzó el proyecto”, cuestionario de final del proyecto

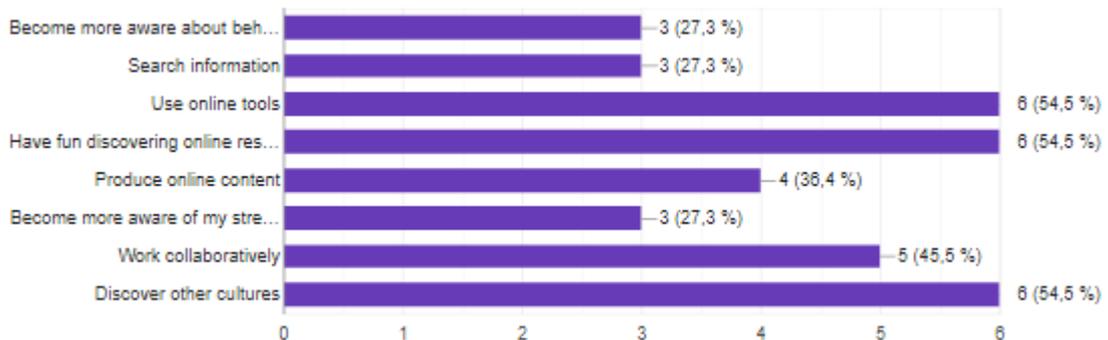


Figura 9

Resultados de inglés 4 de la pregunta 2 “Del 1 al 5, ¿has mejorado tus habilidades en inglés, español o italiano?”, cuestionario de final del proyecto

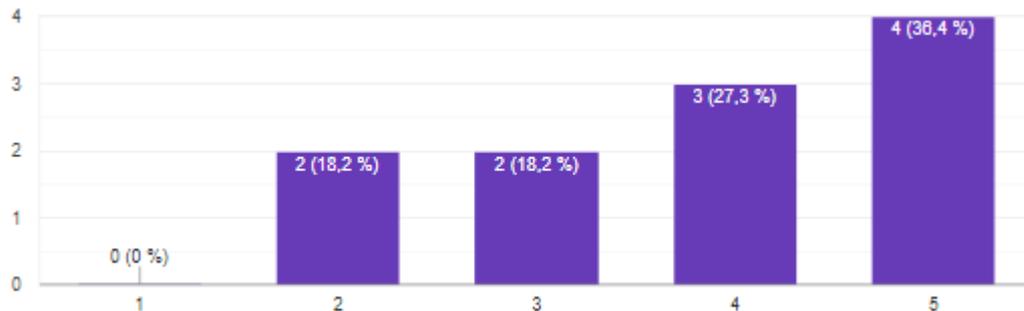
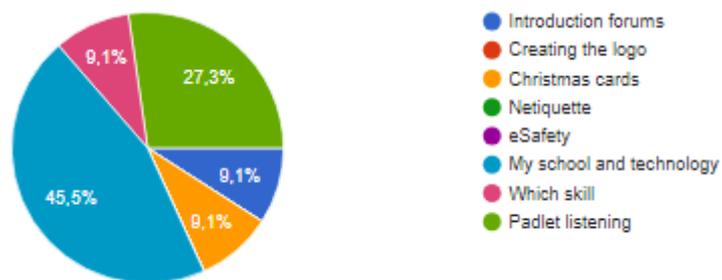


Figura 10

Resultados de inglés 5 de la pregunta 3 “¿Cuál ha sido tu tarea favorita?”, cuestionario de final del proyecto



Por su parte, el alumnado que desarrolló el proyecto en castellano comentó que había aprendido a buscar y encontrar información, trabajar colaborativamente y descubrir nuevas culturas (Figura 11). Al preguntarles por la mejora de sus habilidades lingüísticas, la puntuación oscilaba entre el 4 y el 5 (Figura 12). La etiqueta digital y la creación de tarjetas navideñas fueron las tareas favoritas (Figura 13). La utilidad y la capacidad de mejora son las dos lecciones que han sacado del proyecto y también afirman querer hacer un proyecto similar en el futuro.

Figura 11

Resultados de castellano 2 de la pregunta 1 “Marca las habilidades que has mejorado desde que comenzó el proyecto”, cuestionario de final del proyecto



Figura 12

Resultados de castellano 3 de la pregunta 2 “Del 1 al 5, ¿has mejorado tus habilidades en inglés, español o italiano?”, cuestionario de final del proyecto

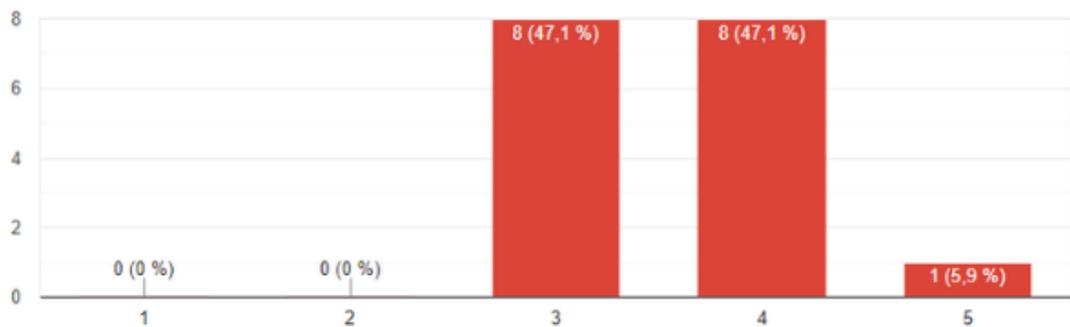
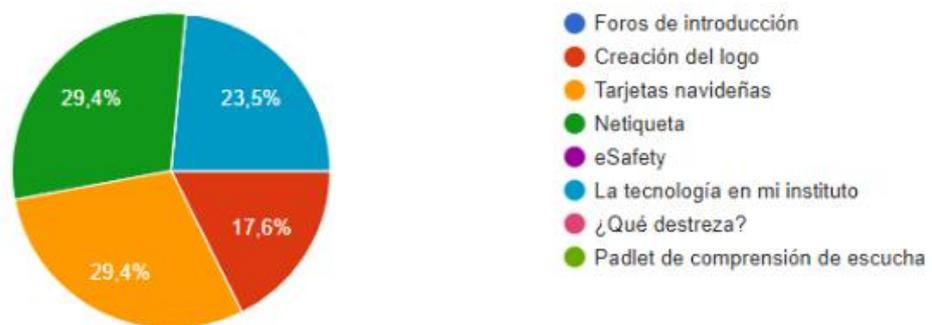


Figura 13

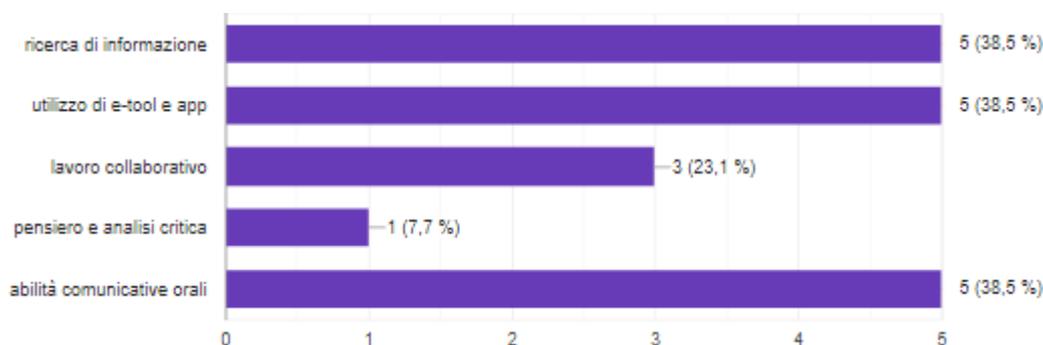
Resultados de castellano 4 de la pregunta 3 “¿Cuál ha sido tu tarea favorita?”, cuestionario de final del proyecto



En el cuestionario final del equipo que trabajó en italiano resaltaron tres habilidades como las que habían mejorado: buscar y encontrar información, usar herramientas en línea y trabajar colaborativamente (Figura 14). Un 66,7% del alumnado manifestó haber mejorado gracias al proyecto. La tarea que más les gustó fue crear el logo. Valoraron positivamente las herramientas descubiertas y también el proyecto en sí mismo.

Figura 14

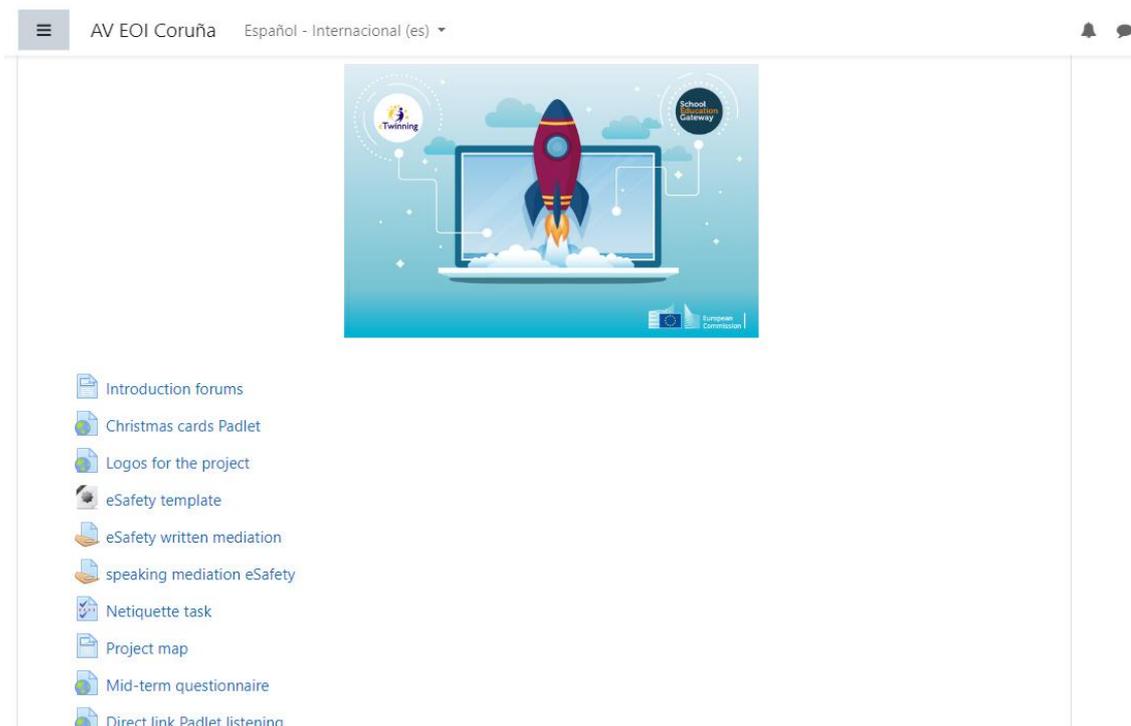
Resultados de italiano 2 de la pregunta 1 “Marca las habilidades que has mejorado desde que comenzó el proyecto”, cuestionario de final del proyecto



Las videoconferencias celebradas a lo largo de *eSkills* fueron de dos tipos. Al principio y final del proyecto, el 4 de noviembre y el 24 de febrero, el profesorado se reunió para decidir cómo encauzar el proyecto y comentar los resultados y dificultades que había supuesto respectivamente. Las videoconferencias del alumnado tuvieron lugar el 26 de enero y 23 de febrero y supusieron el reto de tener que expresarse en directo en la lengua que querían practicar. Nos interesaba conocer sus impresiones sobre el progreso del proyecto, instrucciones sobre tareas, sugerencias de mejora y posibilidad de continuación. Superados los nervios iniciales, participaron con confianza e hicieron aportaciones brillantes. Las dos grabaciones se subieron a YouTube con vínculo oculto para poder ser visionadas con seguridad. Este tipo de encuentros fue imprescindible dado el objetivo comunicativo de *eSkills*.

Paralelamente, cada docente tenía su propia evaluación según el currículo. En el caso de la EOI de A Coruña se implementaron muchas actividades en el aula virtual (Figura 15) y presencial, que se evaluaron según una rúbrica editable, garantizando la inclusión de todas las partes, independientemente de su nivel inicial. La rúbrica utilizada tiene en cuenta el primer descriptor operativo de la competencia plurilingüe y está inspirada en los propios baremos de EOI, aunque requiere dar retroalimentación y ejemplos razonados al alumnado.

Figura 15
Aula virtual



4. Discusión

eSkills permitió que el alumnado desarrollase las cinco subcompetencias de la competencia digital, tal y como aparecen definidas en la *Resolución de 4 de mayo de 2022* sobre el *Marco de Referencia de la Competencia Digital Docente* (véase Tabla 3). El proyecto no sólo supuso acercar las tecnologías de la información y comunicación al alumnado, sino hacerles trabajar activamente con ellas, ser críticos y darse cuenta de las limitaciones de nuevas tecnologías. Observaron la forma de enseñar y estudiar en otros centros, lo que los llevó a valorar sus logros y su propio aprendizaje. El alumnado no sólo reflexionó sobre su conocimiento y uso de herramientas online para el aprendizaje de lenguas, sino que además desarrolló sus habilidades lingüísticas en varios idiomas de una forma activa en un marco europeo en el que aprendieron a respetar a otras culturas y a apreciar la dimensión cultural de las actividades.

Por otro lado, *eSkills* fue un proyecto inclusivo, que tuvo en cuenta la diversidad del aula y en el que importaba mucho el bienestar digital del alumnado. Dado que el proyecto se desarrolló en línea y presencialmente, el alumnado se dio cuenta de lo que aporta cada espacio de aprendizaje y cómo se pueden complementar para mejorar, sobre todo, su competencia comunicativa lingüística. Finalmente, conocieron otras realidades lingüísticas y la riqueza del panorama europeo, con aprendientes de lenguas de orígenes muy diversos.

Tabla 3
Competencia digital docente

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 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>

La primera competencia de alfabetización mediática y tratamiento de la información se trabajó en la tarea sobre eSafety, que tenía cinco objetivos: reflexionar sobre la metacognición, ser consciente de los límites y peligros del mundo digital, practicar la mediación lingüística, la expresión escrita y oral, reforzar el trabajo transnacional entre los diferentes centros y trabajar colaborativamente en línea y en el aula.

La comunicación, colaboración y ciudadanía digital se desarrolló especialmente con la tarea de la etiqueta digital tal y como se plantea en un proyecto eTwinning, donde adquiere una enorme relevancia. Esta vez había cuatro objetivos: reforzar las destrezas escritas, reflexionar sobre el significado de la comunicación con gente de distintos contextos culturales, trabajar colaborativamente en equipos transnacionales y usar herramientas digitales.

Las competencias de creación de contenidos digitales y la del uso responsable y bienestar digital quedaron patentes a lo largo de todo el proyecto, especialmente en las tareas de la netiqueta y en las infografías creadas y la seguridad digital explicadas anteriormente, pero también en la creación del logo y el póster del proyecto.

El pensamiento crítico fue muy importante porque el alumnado veía su nivel en un marco más amplio que el aula, con otros aprendices de lenguas y con hablantes nativos. Tuvieron que desarrollar la competencia para la resolución de problemas ya al elegir la destreza sobre la que querían trabajar y explicar por qué.

La interacción, observación y análisis llevados a cabo en eSkills demuestran la actitud del alumnado para usar herramientas online, pero también sus lagunas de conocimiento, además de las diferencias en la implementación de recursos en centros europeos de diferentes perfiles. El alumnado se sorprendió al ver el grado de desarrollo tecnológico de su centro en comparación

con otros de su misma etapa. Había diferencias muy grandes dependiendo de los países, pero fue un gran descubrimiento que comentaron en el aula y fuera de ella, lo que demuestra el impacto de la actividad y el beneficio que reporta para trasladarlo a las comunidades educativas y contribuir a la mejora de las prácticas educativas. Proyectos como *eSkills* pueden ser guías útiles para el Plan Digital de los centros. En este sentido, este trabajo colaborativo ha significado una investigación valiosa para visibilizar y reconocer el trabajo centrado en la enseñanza de lenguas, tanto en Escuelas Oficiales de Idiomas como en Educación Secundaria.

5. Conclusiones

eSkills contribuyó a que el alumnado fuese más consciente de la complejidad de estudiar una lengua extranjera usando la tecnología, que presenta tantas posibilidades como retos. Por una parte, se dieron cuenta de que el esfuerzo y complejidad que entraña una lengua extranjera no es un problema que les afecte sólo a su grupo sino también a más aprendices de lenguas y que hay herramientas potentes que pueden facilitar enormemente el proceso si se usan correctamente y se conocen sus limitaciones. Ampliaron su repertorio de vocabulario y gramática, pero también practicaron muchas funciones comunicativas orales y escritas en contextos variados con hablantes en su misma situación, como es propio de los proyectos eTwinning. Además, se trataba de trabajar colaborativamente, respetando plazos, roles y compartiendo un espacio digital común. Por otro lado, el alumnado vio que el uso de la tecnología no es gratuito: existe un coste de seguridad digital y hay que aprender a usar aplicaciones y comportarse correctamente en cualquier plataforma. En definitiva, vieron el sentido global de aprender una lengua con la tecnología.

Un problema común fue el uso de la nueva plataforma que se está implementando, con frecuentes actualizaciones y mejoras que obligan a transformar la planificación inicial o incluso obstaculizan la inclusión de participantes en el proyecto. Esta parte es en todos los sentidos mejorable por circunstancias ajenas a los participantes. Exigió un trabajo de acompañamiento de profesorado y alumnado, un viaje compartido, en el que no pocas veces fue fácil perderse.

Como resultado del proyecto queda el *Padlet*, que servirá a nivel de centro o de departamento para futuro alumnado y profesorado y nos llevará a avanzar de compiladores a creadores activos, con lo que la competencia digital se seguirá desarrollando. Gracias a lo aprendido, el alumnado se siente más capacitado y autónomo para manejarse en un entorno digital en auge en el que puede desarrollar su competencia multilingüe más eficientemente.

En general, el alumnado quedó muy agradecido y satisfecho del proyecto y hubo una amplia difusión en Congresos, *eTwinning Days* en los centros, páginas corporativas y redes sociales. Otra vía de comunicación de resultados del proyecto fue el propio alumnado de la Escuela Oficial de Idiomas. Al contar con participantes de más edad, había docentes que posteriormente se animaron a hacer formación MOOC (*Massive Online Open Course* o curso online masivo y abierto) ofrecida por el INTEF para llevar a cabo sus propios proyectos eTwinning. De hecho, utilizaron los proyectos de este año para inspirarse en los suyos propios, con lo que *eSkills* puede representar un ejemplo implementable en otras etapas educativas.

Referencias

Casielles Iglesias, N. y Fernández Rodríguez, C. M. (2021). La implementación de los proyectos eTwinning en EO de Galicia. En M. C. Romero García y O. Buzón-García (Coords.). *Innovación e investigación docente en educación: experiencias prácticas* (pp. 740-760). Dykinson.

- Consejo de Europa (2001). *Marco común europeo de referencia para las lenguas: aprendizaje, enseñanza, evaluación*. Secretaría General Técnica del Ministerio de Educación y Formación Profesional e Instituto Cervantes. www.coe.int/lang-cefr
- De Miguel Vallés, E. (2019). *El desarrollo de la competencia intercultural de estudiantes en educación secundaria: un proyecto eTwinning de colaboración virtual*. Universidad Autónoma de Madrid.
- European School Education Platform. (2023). *Código de conducta eTwinning*. https://school-education.ec.europa.eu/es/etwinning_code_of_conduct
- Eurydice (2017). *Cifras clave de la enseñanza de lenguas en los centros escolares de Europa*. Oficina de publicaciones de la Unión Europea. https://publications.europa.eu/resource/cellar/3b929832-3f61-11e7-a08e-01aa75ed71a1.0014.01/DOC_1
- Eurydice (2019). *La enseñanza de las lenguas regionales o minoritarias en los centros escolares de Europa*. Oficina de publicaciones de la Unión Europea. <https://op.europa.eu/es/publication-detail/-/publication/4015d5fb-ddb6-11e9-9c4e-01aa75ed71a1>
- Fernández Rodríguez, C. M. y Sganga Forero, A. M. (2023). eSkills learning languages together - Destrezas digitales: aprendiendo lenguas juntos - Competenze digitali: imparare le lingue insieme. <https://school-education.ec.europa.eu/en/etwinning/projects/eskills-learning-languages-together-destrezas-digitales-aprendiendo-lenguas-0>
- Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOE). BOE, núm. 106, 4 de mayo de 2006, pp. 17158-17215. *Ley de Educación - | Ministerio de Educación, Formación Profesional y Deportes (educacionyfp.gob.es)*
- Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, de Modificación de la Ley Orgánica de Educación (LOMLOE). BOE, núm. 340, de 30 de diciembre de 2020, pp. 122868-122953. *BOE-A-2020-17264 Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación*.
- Ministero dell'Istruzione e del Merito. (n.d.). *Liceo linguistico*. <https://www.miur.gov.it/liceo-linguistico>
- McDougall, J., Brites, M.-J., Couto, M.-J. y Lucas, C. (2019). Alfabetización digital, fake news y educación. *Culture and Education, Cultura y Educación*, 31(2), 208-212.
- 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>
<https://op.europa.eu/es/publication-detail/-/publication/eb7b9e52-5dba-11ec-9c6c-01aa75ed71a1/language-es/format-PDF/source-288232616>
- Meierkord A. y Day, I. (2017). *Rethinking language education and linguistic diversity in schools: Thematic report from a programme of expert workshops and peer learning activities (2016-17)*. Publications of the European Union.
- Ministerio de Educación y Formación Profesional. Temas prioritarios para la creación de un Espacio Europeo de la Educación. Eurydice <https://www.educacionyfp.gob.es/mc/redie-eurydice/espacio-europeo-educacion/temas-prioritarios.html>

- Miñarro López, L. M. (2019). *eTwinning como programa de éxito en la escuela del siglo XXI. Alcance, limitaciones y oportunidades*. Universidad de Castilla-La Mancha.
- Ministero dell'istruzione, dell'università e della ricerca. *Schema di regolamento recante "Indicazioni nazionali riguardanti gli obiettivi specifici di apprendimento concernenti le attività e gli insegnamenti compresi nei piani degli studi previsti per i percorsi liceali di cui all'articolo 10, comma 3, del decreto del Presidente della Repubblica 15 marzo 2010, n. 89, in relazione all'articolo 2, commi 1 e 3, del medesimo regolamento."* https://www.indire.it/lucabas/lkmw_file/licei2010/indicazioni_nuovo_impaginato/_decreto_indicazioni_nazionali.pdf
- Moreno Padilla, R. D. (2019). La llegada de la inteligencia artificial a la educación. *Revista de Investigación en Tecnologías de la Información*, 7(14), 260-270.
- Otero Roth, J. y Ferrari Sánchez, M. J. (2011). El español en los sistemas educativos de los países miembros de la Unión Europea. *El español en el mundo*. Anuario 2010-11 https://cvc.cervantes.es/lengua/anuario/anuario_10-11/otero_ferrari/p03.htm
- Recomendación del Consejo, de 22 de mayo de 2018, relativa a las competencias clave para el aprendizaje permanente (Texto pertinente a efectos del EEE.) (OJ C, C/189, 04.06.2018, p. 1, CELEX: [https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=CELEX:32018H0604\(01\)](https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=CELEX:32018H0604(01)))
- 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 competencia digital docente. *BOE* núm. 116, de 16 de mayo de 2022, pp. 67979-68026.
- Sánchez García, F. J. (2021). Educar la mirada. El discurso informativo de las "fake news" en el currículo de Secundaria y Bachillerato. *Contextos Educativos: Revista de Educación*, 27, 153-167. <https://publicaciones.unirioja.es/ojs/index.php/contextos/article/view/4865/3802>
- Scuola Futura. (n.d.). *STEM e multilinguismo*. <https://scuolafutura.pubblica.istruzione.it/stem-e-multilinguismo>
- Staring, F. y Broughton, A. (2020). *Education begins with language: thematic report from a programme of seminars with peer learning to support the implementation of the Council Recommendation on a comprehensive approach to the teaching and learning of languages (2019-2020)*. EU publications. *Education begins with language - Publications Office of the EU (europa.eu)*.

ANEXO 1. Productos creados

Foros de presentación:

- Italiano:
<https://padlet.com/departamentoitaliano/competenze-digitali-imparare-le-lingue-insieme-voqwobx2q4t64fuf>
- Español:
<https://padlet.com/etwinning22coruna/destrezas-digiales-aprendiendo-lenguas-juntos-4m8a0u0vbjstjzm>
- Inglés:
<https://padlet.com/ros91/e-skills-learning-languages-together-5b40ny8wn3inzuqr>

Tarjetas de Navidad:

<https://padlet.com/ros91/e-skills-learning-languages-together-5b40ny8wn3inzuqr>

Documento compartido sobre netiqueta:

- Castellano: <https://docs.google.com/document/d/1-mwhvhP0h3ICBuBRPdYjRDZBV-li46yt/edit>
- Inglés: https://docs.google.com/document/d/1xOtJPXA7NcerQS4QjjKzbcn2a_SGpiJz/edit
- Italiano: https://docs.google.com/document/d/1_JB8cwBV3xuJy7NjpfJ6HzhKohtHGAMn/edit

Vídeos para la tarea de eSafety:

- Inglés: *Privacy and power: what your apps say about you* (<https://youtu.be/wmexjykdNP8>)/*Creative Commons License* YouTube (<https://youtu.be/e-46x3mpS8M>)
- Castellano: *La mejor ciberseguridad es la prevención*. <https://youtu.be/oVMsZyTKdvo>
- Italiano: *Cybersecurity: la sicurezza in rete; scopri cosa rischi e come difenderti*. <https://youtu.be/MJxtTlyuqll>

Productos eSafety:

- Slidesmania: https://docs.google.com/presentation/d/1QMtuJ4MTDl7-wxqOCIFMIPGmaT81ruoP21maUx_24QU/edit
- Wakelet:
- https://wakelet.com/wake/xbmUTxr32w_Qi584SV3oK
- Pósters: <https://www.canva.com/design/DAFUjOjO1uk/auAcxjrcN0W8V7e025Da2g/view>

Listening Padlet:

<https://padlet.com/jesusat83/listening-comprensione-orale-comprensione-orale-6vkg046nqbppdrfn>

Producto final:

<https://view.genial.ly/63cfb644317aa3001ce3d796/presentation-eskills-learning-languages-together>