

David Fernández Miragalla

miragalla@hotmail.es

Consejería de Educación – Francia - Embajada de España

Recibido: 28/12/2023

Aceptado: 29/12/2023

eTwinning, enseñar, crear e innovar, Comisión Europea, 2023, 76 páginas, ISBN: 978-92-9488-239-4

Bajo la denominación de ‘eTwinning, enseñar, crear e innovar’, la Comisión Europea, dentro de su repositorio de publicaciones, ofrece la siguiente guía que presenta los beneficios de los distintos logros adquiridos a través del intercambio y movilidad educativa de eTwinning, como uno de los mayores logros dentro de la acción Erasmus+. Así pues, a lo largo de los distintos apartados, se presentan nuevas actividades y métodos pedagógicos para el aula, donde eTwinning se configura como una práctica innovadora para todos aquellos docentes que quieran preparar a sus alumnos para los retos del futuro, a través de la mejora de sus métodos pedagógicos.

La presente guía constituye un excelente ejemplo de cómo se puede facilitar el aprendizaje colaborativo como elemento innovador mediante el uso de herramientas digitales, tanto para docentes como para alumnos, dentro de un entorno cooperativo, según el *Marco Europeo de Formación 2030*. En este sentido, la innovación se traduce en la utilización de métodos pedagógicos novedosos como el aula invertida, el aprendizaje por proyectos o basado en la investigación, permitiendo que el alumno desarrolle las competencias clave para el aprendizaje permanente, haciendo especial uso de la competencia digital. También se muestra cómo eTwinning supone una oportunidad de desarrollo continuo a lo largo de la vida para los docentes a través de su participación en los MOOC, seminarios y cursos en línea, así como la compartición de distintas experiencias de aprendizaje entre iguales.

En el primer apartado, ‘Replanteamiento de la educación’, dentro del segundo capítulo, ‘Innovación y educación’, se analizan dichos conceptos, donde el poder de la innovación contribuye a replantear la educación como un agente activo en el diseño del futuro del aprendizaje; en este sentido, se destaca cómo los docentes y la dirección de los centros recurren a la innovación para la obtención de cambios positivos en su práctica docente y en la cultura escolar. En este sentido, la innovación va ligada a un contexto particular donde se mejora el proceso educativo a través de tecnologías más avanzadas como la IA, como medio de apoyo tanto al profesorado como al alumnado, permitiendo aprender mediante estrategias pedagógicas más eficaces, siempre que se haga un uso ético de ella. Destaca, además, el aprendizaje basado en juegos y la narración digital como avances en el ámbito tecnológico, a través de vías como la realidad virtual o el metaverso, accesibles también desde distintos soportes como teléfonos móviles o tabletas.

La innovación se presenta también como una forma de promoción del bienestar y del autocuidado del profesorado y del alumnado, ofreciendo recursos que favorezcan el bienestar a través de herramientas de control de la actividad física o de gestión del estrés. La innovación digital se debe entender siempre como un proceso prioritario a la individualización del aprendizaje, la protección de la privacidad y la equidad.

En el segundo apartado de dicho capítulo, 'Políticas, acciones e iniciativas europeas sobre educación e innovación', se establece cómo el *Plan de Acción de Educación Digital (2021-2027)* persigue alcanzar una educación digital de gran calidad, inclusiva y accesible que fomente el desarrollo de un ecosistema de educación digital de gran rendimiento y mejore las habilidades y competencias digitales para todo el mundo, impulsando la alfabetización digital y abordando la desinformación. Igualmente, se exponen también las directrices éticas sobre el uso de la inteligencia artificial y los datos en la enseñanza y el aprendizaje para el personal educativo, promovidas por el Centro Europeo de Educación Digital.

En el tercer y último apartado, 'El marco LifeComp: un marco europeo de competencias para vivir mejor en un mundo incierto' (Comisión Europea, 2021), se describen nueve competencias socioemocionales y metacognitivas para fomentar la realización personal y el bienestar, afrontar la incertidumbre, desarrollar relaciones de colaboración y aproximarse al aprendizaje desde una perspectiva permanente desarrolladas en tres ámbitos: personal, social y de aprender a aprender.

La citada guía se complementa en su parte final con la presentación de los trabajos destacados de diez docentes de centros eTwinning, de distintos países y etapas educativas que sirven como ejemplos de buenas prácticas de experiencias educativas de éxito que fomentan la innovación en el aula.

El concepto de innovación constituye un motor fundamental de progreso y un factor clave para responder a las necesidades cambiantes del alumnado y la sociedad. En este sentido, desde 2005 eTwinning se concibe como una práctica educativa innovadora que ayuda a docentes y estudiantes en la mejora de sus competencias clave a través del trabajo colaborativo en proyectos internacionales sobre temas de distinta índole. La presente guía muestra las principales líneas de actuación y las ilustra a través de diferentes ejemplos prácticos que presentan a la innovación educativa como un agente de cambio indiscutible.

Referencias

Comisión Europea (2021, julio 1). *Lecciones de vida (y marcos de competencia)*. <https://epale.ec.europa.eu/es/blog/lecciones-de-vida-y-marcos-de-competencia>

European Education Area (2023, diciembre 28). *Plan de Acción de Educación Digital (2021-2027)*. <https://education.ec.europa.eu/es/focus-topics/digital-education/action-plan>

Resolución del Consejo relativa a un marco estratégico para la cooperación europea en el ámbito de la educación y la formación con miras al Espacio Europeo de Educación y más allá. (2021-2030) (DO C 66 de 26.2.2021, pp. 1-21). <https://eur-lex.europa.eu/ES/legal-content/summary/strategic-framework-for-european-cooperation-in-education-and-training-towards-the-european-education-area-and-beyond.html>