



Proyecto APRICOT:

Attentive parental education for wise being and co-being in changing times

Metodología y materiales de alfabetización mediática para padres, madres y abuelos/as

Marco Metodológico



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



El apoyo de la Comisión Europea a la elaboración de esta obra no constituye una aprobación de su contenido, que refleja únicamente la opinión de los autores, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.

Esta producción intelectual ha sido concebida y desarrollada por la Asociación Estratégica en APRICOT bajo la coordinación y responsabilidad de Šiuolaikinių didaktikų centras/Modern Didactics Centre (LT). *Šiuolaikinių didaktikų centras/ Modern Didactics Centre (LT)*.

Agradecimientos a todos los socios por sus valiosas contribuciones:

ItF Institut Kassel e.V. – Frauencomputerschule (DE)
Planeta Ciencias (ES)
Apricot Training Management Ltd. (UK)

Coordinadora editorial: Daiva Penkauskienė

Autores: Alejandra Goded, Anca Dudau, Beate Hedrich, Betül Sahin, Daiva Penkauskienė, Hilary Hale

Consejo editorial: Sophy Hale, Seda Gürcan, Konrad Schmidt, Cihan Sahin, Josafat Gonzalez Rodriguez, Roc Marti Valls, Virgita Valiūnaitė



This work is licensed under the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License. To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/> or send a letter to Creative Commons, PO Box 1866, Mountain View, CA 94042, USA.

Mes/ Año: November 2021

CONTENIDO

Marco metodológico	2
La elección de nuestro enfoque	2
Recomendaciones metodológicas	8
Aprendizaje basado en la experiencia	8
Píldoras de aprendizaje	10
Estructura de la Guía. Principales temas y actividades	17
Evaluación	18

2 Marco metodológico

2.1 La elección de nuestro enfoque

Grupo objetivo

Las actividades propuestas en este proyecto están diseñadas para servir de guía y apoyo a los padres y abuelos que, preocupados por los peligros del uso de las tecnologías de la información y la comunicación, quieren enseñar a sus hijos a hacer frente a ellos de una manera segura y reflexiva.

Los adultos (padres y abuelos) serán responsables de dirigir las actividades y experiencias, por lo que son un punto clave del programa. Los hijos y nietos deben beneficiarse de las actividades y experiencias.

Por lo tanto, podemos definir dos grupos objetivo, cada uno con características diferentes:

- 1) Grupo objetivo principal: Padres y abuelos
- 2) Grupo objetivo secundario: Niños y nietos de 6 a 15 años

	Grupo objetivo principal Padres y abuelos	Grupo objetivo secundario Niños
Habilidades digitales	<ul style="list-style-type: none"> - Diferentes niveles de habilidades digitales según su experiencia¹. - Es más probable que comprenda los riesgos asociados con el uso de tecnologías. - Es menos probable que tenga experiencia personal en el manejo de problemas asociados con el uso de tecnologías. - El 75 % de los padres usan las redes sociales y las usan para buscar orientación parental². 	<ul style="list-style-type: none"> - Nativos digitales. - Mayor vulnerabilidad a los riesgos de la vida en general y del mundo digital en particular - Son menos conscientes de los riesgos digitales - Aprenden por sí mismos a buscar información en internet³. - No son capaces de recopilar y gestionar información de forma independiente con precisión y juicio. (International Computer and Information Literacy)

¹ YORAM ESHET-ALKALAI AND ERAN CHAJUT. (2009) *Changes over time in digital literacy*. Cyber Psychology & Behavior.713-715.

² PEW RESEARCH CENTRE. (2015) *Parents and Social Media* <https://www.pewresearch.org/internet/2015/07/16/parents-and-social-media/#fn-13802-1>

³ NATIONAL CENTER FOR EDUCATION AND STATISTICS. *International Computer and Information Literacy Study 2018* <https://nces.ed.gov/surveys/icils/>

Actitud y motivación	<ul style="list-style-type: none"> - Posible falta de confianza en su dominio de la materia. - Necesita apoyo para ganar experiencia y comodidad con la tecnología⁴. - Poca preocupación en dos de cada tres familias¹. Es posible que los padres y abuelos que buscan actividades sobre seguridad digital ya sean más conscientes de los riesgos y más proactivos para mantener a los niños seguros en línea. - La preocupación crece cuando los niños tienen de cinco años en adelante y es mayor en la adolescencia. - Dependiendo del problema, los padres pueden mostrar niveles relativamente bajos de preocupación. 	<ul style="list-style-type: none"> - Posible exceso de confianza en su dominio de la materia. - Interés por trabajos relacionados con la tecnología. - Baja o nula preocupación por los posibles riesgos. - Donde los adultos tienden a ver riesgos, los jóvenes tienden a verlos como oportunidades.
El pensamiento crítico	<ul style="list-style-type: none"> - Más experiencia les permite pensar con más criterio, incluso si tienen menos formación sobre el tema - Las personas mayores pueden ser menos propensas a cambiar de opinión o de pensar con flexibilidad - El pico de desarrollo de pensamiento crítico de un adulto es de alrededor de mediados de los treinta años⁵. 	<ul style="list-style-type: none"> - Están en proceso de adquirir estas habilidades

Educación para padres

Los padres y abuelos juegan un papel vital en el desarrollo de los niños, pero no siempre están preparados para enfrentar los desafíos que afrontan sus hijos en la era digital. El apoyo debe estar disponible para los padres y abuelos para ayudarles a aumentar la conciencia y la comprensión de los riesgos.

Es posible que los padres y abuelos no siempre sean tan hábiles en alfabetización digital como sus hijos, pero tienen mucha más experiencia cuando se trata de problemas, riesgos y peligros de la vida cotidiana, y son más juiciosos cuando se enfrentan a un problema nuevo.

⁴ SCHLEURS, K., QUAN HAASE, A. & MARTIN, K. (2017). *Problematizing the Digital Literacy Paradox in the Context of Older Adults' ICT Use: Aging, Media Discourse, and Self-Determination*. Canadian journal of communication. <https://doi.org/10.22230/cjc.2017v42n2a3130>

⁵ FRIEND & ZUBEK. (2016) *The effects of age on critical thinking ability*. Oxford Journal of gerontology. doi=10.1.1.1033.6915&rep=rep1&type=pdf

Muy a menudo pueden sentirse perdidos y desorientados cuando se enfrentan a un problema digital, sin confianza en sus habilidades para encontrar una solución o guiar a sus hijos.

El objetivo principal de educar a los padres y abuelos sobre temas digitales debe ser aumentar su empoderamiento y brindarles algunas habilidades y herramientas que sean fáciles de aplicar.

Metodologías lúdicas

Las actividades basadas en metodologías lúdicas dan como resultado un ambiente distendido y agradable, donde el tiempo pasa rápido y el ego se diluye. El bienestar es fundamental en todo aprendizaje, y el juego es una de las mejores formas de facilitarlo.

Cualquier error cometido es más fácil de aceptar en un formato lúdico, ya que es una parte inherente de cualquier juego. Puede ser una forma particularmente útil de aprender sobre un tema desconocido. En las actividades lúdicas, los participantes se sienten más cómodos asumiendo riesgos, y la asunción de riesgos puede conducir a un mayor aprendizaje. Por lo tanto, puede ser muy útil para los padres y abuelos que se sienten incómodos discutiendo temas de tecnología con sus hijos y nietos, ya que ambos aprenden de sus errores y descubren más a medida que superan los desafíos.

Incorporar la fantasía, el juego de roles o el humor en la exploración de ideas y materiales aumenta la participación en el aprendizaje⁶. Las actividades lúdicas permiten a los alumnos: Concentrarse en una actividad en la que pueden usar sus habilidades para satisfacer una demanda clara, olvidando así sus propios problemas y su propia identidad separada⁷.

Además, las actividades familiares lúdicas dan como resultado una mejor relación entre padres e hijos y promueve las habilidades emocionales de los niños⁸.

Para que una actividad sea lúdica debe:

- Ser informal. Tener lugar en un ambiente familiar y relajado.
- Ser motivador en sí mismo, divertido, interesante o atractivo.
- El desafío o dificultad debe ser apropiado para el nivel de los participantes.
- Ser individual, colaborativo o competitivo.
- Tener una recompensa simple, es decir, cuando una tarea se completa correctamente, conviene hacerlo evidente.

Actividades familiares

Uno de los principales riesgos del uso de las tecnologías por parte de los jóvenes es el aislamiento de sus familias. Los jóvenes tienen una ventana abierta al mundo exterior por donde puede entrar y salir información de todo tipo, mientras están en una habitación con la puerta cerrada.

Ya sea una puerta metafórica o real, es un problema. Los jóvenes son muy vulnerables y necesitan el apoyo de adultos que puedan educarlos en el uso de las tecnologías de manera responsable, eficiente y sin riesgos para su salud emocional.

Es por esto que las actividades familiares dentro de este contexto son particularmente apropiadas. Las conversaciones, consultas, debates o discusiones que puedan surgir de

⁶ WAINWRIGHT, N., GOODWAY, J., WHITEHEAD, M., WILLIAMS, A. & KIRK, D. (2019) *Playful pedagogy for deeper learning: exploring the implementation of the play-based foundation phase in Wales*. Early Child Development and Care. Volume 190, Issue 1, 2. Pages 43-53

⁷ CSIKSZENTMIHALYI, M. (1975) *Play and intrinsic rewards*. Journal of Humanistic Psychology Volume 15, Issue 3, Pages 41-63 <https://doi.org/10.1177/002216787501500306>

⁸ SHORER, M., SWISSA, O., LEVAVI, P., & SWISSA, A. (2019) *Parental playfulness and children's emotional regulation: the mediating role of parents' emotional regulation and the parent-child relationship*. Early Child Development and Care, DOI: [10.1080/03004430.2019.1612385](https://doi.org/10.1080/03004430.2019.1612385)

ellos ayudarán a facilitar la comunicación familiar, identificar dónde es más vulnerable cada joven y crear una rutina de diálogo entre padres o abuelos e hijos.

Enfoque centrado en el juego en familia

Nuestro enfoque es el resultado de una metodología lúdica aplicada a la práctica de actividades en familia.

Esta combinación conduce al uso de actividades prácticas basadas en desafíos, juegos, adivinanzas y creatividad que brindan un grato momento familiar y abren un canal de comunicación entre generaciones. En estas actividades, tanto adultos como niños deben involucrarse y cooperar para encontrar soluciones a los desafíos propuestos.

Las actividades deben ser dirigidas por los adultos de la familia para ayudar a aumentar su confianza en su propia capacidad para apoyar a sus hijos en el uso de las tecnologías. Para facilitar esto, el lenguaje utilizado debe estar dirigido a adultos. También es útil incluir un apartado en el que se aborden las dudas, preguntas o dificultades que puedan surgir a los adultos en el desarrollo de la actividad.

Aunque los padres dirigirán las actividades, se debe tener en cuenta que no son educadores capacitados. Es importante utilizar un lenguaje informal y no técnico para que las actividades sean más accesibles. Proponer retos lúdicos en los que se dé por supuesto que no saben las respuestas.

Interesante y significativo

A menudo, los adultos, al igual que los niños, necesitan ayuda para mejorar sus habilidades de pensamiento crítico. Por lo tanto, las actividades también deben ser de interés para los adultos, permitiéndoles aprender mientras enseñan. Las actividades propuestas deben ser fáciles, o cuando no lo sean,, se debe dejar claro que no se espera que sepan las respuestas.

Para hacer que las actividades sean más interesantes para los adultos, podemos usar problemas de la vida real que sabemos que les interesan y su experiencia personal. Esto también puede ayudarlos a sentirse más seguros, ya que utiliza su conocimiento existente. Las actividades prácticas y de la vida real también son más significativas. Es importante incluir una reflexión al final que ayude a fortalecer los conocimientos adquiridos.

Es posible que los niños pequeños solo puedan concentrarse en una tarea durante un corto período de tiempo. Podemos planificar actividades que involucren una variedad de tareas cortas para ayudar a los niños a concentrarse.

Pensamiento crítico, alfabetización digital y mediática

Por supuesto, no debemos olvidar el fin último de nuestras actividades, que es mejorar las habilidades de pensamiento crítico aplicadas al uso de las tecnologías.

Las mejores actividades para este propósito son actividades prácticas que se acercan a los problemas de la vida real. En las actividades, los niños (y sus familias) deben:

- Identificar, analizar y evaluar información en diferentes formatos y fuentes
- Cuestionar, poner a prueba y evaluar el significado de cualquier información en cualquier forma y usarla en consecuencia
- Comprender los riesgos del uso de tecnologías para su privacidad, salud y habilidades sociales.

- Considerar racionalmente la evidencia, el contexto, los métodos, los estándares y la conceptualización al decidir qué creer o qué hacer.

Las competencias que pretendemos desarrollar en los niños son:

Competencia	Descripción
Comunicación y cooperación	Comunicación fluida entre los miembros de la familia, establecimiento de rutinas de comunicación, confianza en que pueden comunicarse con los adultos sobre las tecnologías digitales.
Mayor conocimiento	Comprensión/conciencia de los principales conceptos, temas y cuestiones
Desarrollo de habilidades personales	Proporcionar habilidades con las TIC: comparación y análisis de información, datos, pruebas y experiencias, hacer las preguntas correctas, habilidades de razonamiento ético, comprensión de intenciones ocultas, habilidades para detectar sesgos en los medios y propaganda en noticias nacionales e internacionales, ganando autonomía intelectual.



2.2 Recomendaciones metodológicas

Hemos mostrado cómo las actividades familiares con un enfoque lúdico pueden contribuir a mejorar la comunicación y construir un buen ambiente de aprendizaje. Teniendo esto en cuenta, podemos proponer algunas recomendaciones basadas en metodologías existentes que las harán más efectivas y adecuadas a los objetivos y grupo objetivo de nuestro proyecto.

2.2.1 Aprendizaje basado en la experiencia

El aprendizaje basado en la experiencia es un método de enseñanza basado en la teoría de David A. Kolb en la década de 1970. Este modelo de aprendizaje establece que las personas aprenden mejor cuando participan activamente en un proceso reflexivo basado en experiencias de la vida real. Propone que la enseñanza debe adaptarse a la forma en que los diferentes individuos procesan y entienden la información.

El ciclo de aprendizaje de Kolb y Fry para el aprendizaje experiencial se compone de cuatro etapas que describen cómo una persona procesa y aplica la información. Las cuatro etapas son: **experiencia concreta, observación y reflexión sobre esa experiencia, formulación de conceptos abstractos basados en la reflexión y prueba de los nuevos conceptos.**

El aprendizaje puede comenzar en cualquier etapa del ciclo. Sin embargo, para maximizar las oportunidades de aprendizaje, es ideal completar las cuatro etapas. Por lo general,

comienza cuando el individuo experimenta una actividad y reflexiona sobre lo que ha sucedido. De esa reflexión, la mente extrae un significado que finalmente se pone en práctica cuando el individuo cambia su comportamiento o actitud. A partir de este cambio, el individuo puede realizar nuevas experiencias que inician nuevamente el ciclo.

El ciclo de Kolb es en realidad un ciclo natural, el aprendizaje experiencial ocurre de manera espontánea y continua en la vida de los individuos. Sin embargo, para que una experiencia educativa resulte en un aprendizaje efectivo, la teoría de Kolb muestra que la reflexión y la formación de nuevos conceptos son las fases que completan una experiencia de aprendizaje.

Por lo tanto, podemos usar el ciclo como guía para hacer más efectivas nuestras actividades al incluir secciones que conducen a cada una de las fases del aprendizaje experiencial. Mucho del aprendizaje experiencial puede ocurrir naturalmente en la vida diaria. También se puede configurar o estructurar para guiar a los estudiantes a través de una experiencia y maximizar los resultados de aprendizaje.

Experiencia concreta: aprender experimentando. Las personas aprenden participando en una actividad o experiencia y recordando cómo se sintieron. Esta es la forma principal en la que aprendemos y puede servir como base para todas las demás etapas del ciclo de aprendizaje.

Observación reflexiva: aprendizaje por procesamiento. Tomando como base una experiencia concreta, el estudiante reflexiona sobre la experiencia para obtener más información o profundizar su comprensión de la experiencia. Para ayudar a que esta etapa sea efectiva, Kolb propone algunas preguntas reflexivas:

- *¿Te diste cuenta?*
- *¿Por qué sucedió eso?*
- *¿Pasa eso en la vida?*
- *¿Por qué sucede eso?*
- *¿Cómo puedes usarlo?*

Conceptualización abstracta: Aprender generalizando. Con base en el reflejo de una experiencia, el estudiante, consciente o inconscientemente, teoriza, clasifica o generaliza su experiencia en un esfuerzo por generar nueva información. Esta etapa de "pensamiento" sirve para organizar el conocimiento, lo que permite a los estudiantes ver el "panorama general" e identificar patrones y normas. Esta etapa es crítica para que los estudiantes puedan transferir sus conocimientos de un contexto a otro.

Experimentación activa: Aprender haciendo. El estudiante aplica o prueba sus conocimientos recién adquiridos en el mundo real. La aplicación del aprendizaje en sí es una nueva experiencia a partir de la cual el ciclo comienza de nuevo.

En cada etapa del ciclo tiene lugar un tipo específico de aprendizaje: experimentar, reflexionar, pensar o hacer. El ciclo de aprendizaje experiencial se representa comúnmente por dos continuos que son útiles para la producción de información. En el eje 'y', también conocido como continuo de percepción, se encuentran las dos formas posibles de afrontar una experiencia, la Expresión Concreta (CE) o la Conceptualización Abstracta (AC). El concepto de aprendizaje es básicamente nuestra respuesta emocional al aprendizaje, cómo pensamos y/o sentimos al respecto.

El continuo de procesamiento que incluye dos formas diferentes de procesar una experiencia a través de 'observar' o 'hacer', Observación Reflexiva (RO) o Experimentación Activa (AE) se sitúa en el eje 'x'. El proceso continuo es básicamente cómo abordamos una tarea específica. Kolb argumenta que los estudiantes no son capaces de realizar ambas

acciones en un eje al mismo tiempo (por ejemplo, pensar y sentir) y por eso tenemos una tendencia a percibir y procesar el aprendizaje de una manera particular. Esta tendencia a depender de ciertas formas de percibir y procesar información es a lo que Kolb se refiere como preferencia de aprendizaje o estilo de aprendizaje, que puede variar según el contenido y el contexto.

Hay cuatro estilos de aprendizaje diferentes basados en el ciclo de aprendizaje experiencial de cuatro etapas. Cada uno tiene un estilo o preferencia de aprendizaje único, pero para lograr una experiencia de aprendizaje equilibrada es importante que los alumnos utilicen los cuatro estilos de aprendizaje.

2.2.2 Píldoras de aprendizaje

El microaprendizaje es una estrategia de enseñanza definida por contenidos breves, completos e independientes. Normalmente, este contenido está enfocado a consejos, *tips* o datos interesantes y didácticos. En otras palabras, contenido que las personas puedan captar y asimilar fácilmente. Por esta razón, el microaprendizaje se posiciona como una estrategia extremadamente eficiente para compartir información relevante.

El microaprendizaje también es un método muy eficiente para reforzar el contenido previamente enseñado o para ampliar la información sobre un tema que las personas ya conocen. Se puede realizar de varias formas: ejercicios, pequeños videos o incluso retroalimentación.

¿Qué beneficios brinda a los estudiantes? La asimilación de los contenidos se mejora desde el momento en que el alumno aprovecha estos pequeños fragmentos de información sobre un tema concreto y de forma estructurada. Asimismo, el microaprendizaje facilita el repaso de conceptos e ideas porque permite complementar y reforzar ejercicios y contenidos con los que abordar la diversidad. Ofrece acceso a una educación ubicua e instantánea gracias a las nuevas tecnologías

Grupo objetivo: padres, abuelos y, en segundo lugar, sus hijos	
Desafíos/ Características de nuestro grupo objetivo	Posibles soluciones / Nuestro enfoque
Muy a menudo encontramos que tanto los adultos como los niños necesitan ayuda para mejorar sus habilidades de pensamiento crítico.	Las actividades también deben ser interesantes para los adultos, ayudándolos a aprender mientras enseñan. Actividades familiares en las que participan adultos y niños.
Algunos adultos tienen dificultades para comprender el tema.	Hacerles sentir confianza con actividades fáciles. Actividades en las que se da por hecho que no saben las respuestas.
Algunos adultos no tienen tiempo para leer	Actividades cortas. Actividades familiares para pasar tiempo juntos
Baja autoestima y autoconfianza en su capacidad de apoyar a los niños en el uso de las tecnologías	Los adultos deben ser los directores de la actividad El lenguaje utilizado debe estar dirigido a los adultos Retos lúdicos en los que se da por hecho que no saben las respuestas Evitar que los padres desarrollen dudas, preguntas o dificultades en el desarrollo de la actividad
Los adultos educan, pero no son educadores	Debemos usar un lenguaje cotidiano y no técnico
Los niños pequeños tienen periodos de concentración cortos	Actividades que involucren una variedad de tareas
Falta de confianza de los niños en el conocimiento tecnológico de sus padres	Actividades familiares Los adultos deben dirigir la actividad Mostrar a los niños algunos ejemplos claros de las cosas en las que no deben confiar
Aprendizaje significativo	Actividades prácticas Problemas de la vida real Evocar experiencias previas o personales Reflexiones al final de cada actividad

La mejor actividad es la que se lleva a cabo	Actividades cortas y fáciles Retos lúdicos Sin necesidad de materiales o aplicaciones especiales
Para mejorar la alfabetización mediática (ML)	Actividades prácticas en las que los niños deben: <ul style="list-style-type: none"> ● Identificar, analizar y evaluar información en diferentes formatos y fuentes ● Cuestionar, desafiar y evaluar el significado de cualquier información en cualquier forma y usarla en consecuencia
Para mejorar la Alfabetización digital (DL)	Actividades prácticas en las que los niños deben: <ul style="list-style-type: none"> ● Comprender los riesgos del uso de tecnologías para su privacidad, salud, y habilidades sociales.
Pensamiento crítico	Actividades prácticas en las que los niños deben: <ul style="list-style-type: none"> ● Considerar racionalmente la evidencia, el contexto, los métodos, los estándares y la conceptualización al decidir qué creer o qué hacer
Ayudar a los padres y abuelos a proteger a sus hijos	Actividades familiares que inician una rutina de comunicación

Características de APRICOT proyecto

Nuestros objetivos	Posibles soluciones / Nuestro enfoque
Aprendizaje significativo	Actividades prácticas Problemas de la vida real Evocar experiencias previas o personales Reflexiones al final de cada actividad
La mejor actividad es la que se lleva a cabo	Actividades cortas y fáciles Retos lúdicos Sin necesidad de materiales especiales o apps

Para mejorar la alfabetización mediática (ML)	<p>Actividades prácticas en las que los niños deben:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identificar, analizar y evaluar información en diferentes formatos y fuentes • Cuestionar, cuestionar y evaluar el significado de cualquier información en cualquier forma y utilizarla en consecuencia
Para mejorar la alfabetización digital (DL)	<p>Actividades prácticas en las que los niños deben:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprender los riesgos del uso de las tecnologías para su privacidad, salud y habilidades sociales.
Para mejorar el pensamiento crítico (CT)	<p>Actividades prácticas en las que los niños deben:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Considerar racionalmente la evidencia, el contexto, los métodos, los estándares y la conceptualización al decidir qué creer o qué hacer.
Ayudar a los padres y abuelos a proteger a sus hijos.	Actividades familiares que inician una rutina de comunicación

Recomendaciones metodológicas

Título:	APRICOT Educación parental atenta para ser sabios y estar juntos en tiempos de cambio
Propósito	Mejorar la competencia de padres y abuelos para desarrollar las habilidades de pensamiento crítico (CT) y alfabetización mediática (ML) de sus hijos o nietos .
Participantes	Padres y abuelos
Alcance	12 unidades de aprendizaje pequeñas
Duración	1 día de capacitación nacional (o dos medios días)

Objetivos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Familiarizarse con los temas de pensamiento crítico, alfabetización mediática y alfabetización digital 2. Aprender nuevas técnicas prácticas y ejercicios sobre CT y ML (píldoras de aprendizaje) para hacer con sus hijos/nietos 3. Explorar enfoques interactivos y participativos para la educación de los padres con respecto a CT y ML 4. Contribuir al desarrollo de productos 5. Compartir y aprender entre sí 	Resultados	<ol style="list-style-type: none"> 1. Idea principal del proyecto, conceptos, resultados y resultados esperados bien adquiridos y recibidos 2. Nuevos conocimientos y habilidades adquiridos con respecto a CT y ML por parte de los padres/abuelos y sus hijos/nietos. 3. Píldoras de aprendizaje aprendidas y probadas en la práctica con hijos y nietos 4. Nuevas sugerencias, ideas y consejos para los resultados del proyecto recibidos de los socios y abuelos que asisten a los cursos nacionales 5. Mayor red y apoyo de otros padres y abuelos que asisten a los cursos
Metodología	<p>La metodología se basará en una combinación de enfoques:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Aprendizaje experiencial y aprendizaje práctico 2. Píldoras de aprendizaje <p>1. Aprendizaje experiencial y práctico. Se utilizarán ambos enfoques para colocar a los padres y a los niños en el centro del aprendizaje, haciéndolos actores activos del aprendizaje.</p> <p>La metodología se basará en el modelo de aprendizaje experiencial de David Kolb.</p> <ol style="list-style-type: none"> I. Experiencia concreta. Los padres y los niños leerán juntos las instrucciones del desafío / pautas paso a paso. II. Observación de reflexión. Preguntas orientadoras para fomentar la reflexión durante y después de la experiencia. III. Conceptualización - Preguntas orientadoras para llegar a conclusiones. IV. Experimentación activa. Sugerencias sobre cómo implementar el aprendizaje en futuras situaciones de la vida real. <p>Se puede utilizar el modelo de las "5 Preguntas":</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ¿Te diste cuenta? ● ¿Por qué sucedió eso? ● ¿Pasa eso en la vida? ● ¿Por qué sucede eso? 		

	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Cómo puedes usarlo?
	<p>2. Píldoras de aprendizaje</p> <p>La enseñanza por medio de píldoras de aprendizaje (<i>Bite-sized learning tools</i> o BSL) está relacionada con la tendencia del microaprendizaje, que es una estrategia de aprendizaje informal emergente destinada a cerrar rápidamente las brechas en el conocimiento y las habilidades, en el contexto de completar una tarea. Las herramientas de BSL y el microaprendizaje han surgido para adaptarse a los estilos de vida y al ritmo de vida de la sociedad moderna.</p> <p>Cada píldora de aprendizaje creada contendrá una pequeña parte del contenido y se centrará en un solo objetivo de aprendizaje, ya que pretende reflejar un solo concepto o idea por medio de una variedad de fuentes, tales como: formatos de medios variados que van desde un video de YouTube a una entrada de Wikipedia, blogs, wikis, cursos y lecciones en video, tutoriales, infografías, TEDTalks, presentaciones de Slideshare y otros recursos educativos abiertos (REA) recopilados de Internet. Algunos también serán hojas de trabajo, ejemplos de la vida real y pautas paso a paso.</p> <p>Las píldoras de aprendizaje involucrarán a los alumnos en actividades de aprendizaje a su propio ritmo para encontrar respuestas inmediatas a las preguntas que surgen al completar una tarea del tipo "¿cómo funciona esto?", "¿Qué significa esto?" o "¿Quién dijo eso?".</p> <p>Algunas de las herramientas de BSL tendrán el formato de desafíos, para que los alumnos puedan seguir algunas pautas paso a paso para alcanzar una meta. Por lo tanto, las herramientas de BSL alentarán a los alumnos a hacerse más preguntas y aumentar sus habilidades de pensamiento crítico.</p> <p>Las herramientas de BSL se facilitan a través de la Web 2.0 y el acceso móvil, y la comunicación a través de las tecnologías de las redes sociales (p. ej., Whatsapp, Facebook, Twitter) proporciona nuevas formas de aprendizaje a través de la colaboración y la cooperación, lo cual es muy importante especialmente para los padres y abuelos desfavorecidos, quienes podría ser reacios a inscribirse en un curso en línea formal.</p>

Recomendaciones metodológicas	<ul style="list-style-type: none"> ● Los ejercicios y las píldoras de aprendizaje elegidos deben ser motivadores e interesantes para hacer, para aprender haciendo. ● El formato de las herramientas de BSL debe poner a los padres al mismo nivel que sus hijos/nietos, para que no tengan que pretender que saben algo que no saben. ● Las herramientas de BSL elegidas mejorarán indirectamente las relaciones familiares, ya que las actividades deben ser implementadas por padres/abuelos junto con sus hijos. ● Todo el mundo es un aprendiz. Los padres/abuelos y los niños comparten activamente la responsabilidad de crear y participar en la experiencia de aprendizaje (la preparación, la carga de trabajo, etc.). Los padres tienen ahora la libertad de aprender junto con sus hijos, sin dejar de asumir la responsabilidad de una experiencia de aprendizaje exitosa. Los niños siguen aprendiendo pero ahora pueden tomar la iniciativa en la definición de la forma de resolver la tarea / desafío, la búsqueda de información adicional, etc. ● Tiempo: Las actividades deben ser cortas, simples y fáciles de leer y entender por todos los tipos de padres y abuelos (máximo 15 minutos para leer). ● Contenido: unidades pequeñas o muy pequeñas, temas limitados, problemas simples (un tema a la vez) ● Plan de estudios: Subtemas. Las actividades deben basarse en temas actuales que no se vuelvan obsoletos o que los padres puedan actualizar fácilmente. ● Forma: desafíos, tareas, pautas paso a paso. Las actividades deben ser flexibles, personalizables. ● Proceso: Lea las instrucciones a seguir. Actuar. Reflejar. Autoevaluar. ● Medios: texto, archivos de texto, videos, enlaces, infografías, imágenes, etc.
Evaluación, valoración y mejora de competencias	<p>Cada pequeña unidad de aprendizaje incluirá preguntas para la autoevaluación y la reflexión sobre los conocimientos y habilidades adquiridos.</p>
Certificación	<p>Los participantes en los cursos piloto nacionales obtendrán certificados de asistencia al curso emitidos por la asociación.</p>
Registro	<p>Los padres y abuelos (y el público en general) no necesitan registrarse para acceder a los materiales disponibles como REA (Recursos Educativos Abiertos).</p> <p>La inscripción para los cursos nacionales depende de la decisión de los equipos nacionales del proyecto</p>
Materiales y preparación inicial	<p>El material para los cursos nacionales será proporcionado por cada socio en su idioma. Los requisitos específicos para los participantes del curso nacional serán establecidos por los equipos nacionales.</p>

2.3 Estructura de la Guía. Principales temas y actividades

TEMAS	SUBTEMAS PARA HERRAMIENTAS BSLDE	GRUPOEDAD
Introducción a la guía “Juega con tus hijos”	Marco metodológico	Educadores de adultos
	“Juega con tus hijos” para padres y abuelos	Padres y abuelos
Dilemas morales en el mundo contemporáneo	Introducción a la tema:	GENERAL
	Subtema 1. Decisiones personales, interpersonales y sociales justas	12+ años
	Subtema 2. Sociedad de apariencia/imagen	6-10 años
	Subtema 3 Modelo a seguir promovido por la cultura digital	Desde jardín de infancia hasta secundaria y universidad.

Decisiones informadas Planeta Ciencias, ES	Introducción al tema	GENERAL
	Subtema 1. El impacto ambiental de tus acciones	9 - 15 años
	Subtema 2. ¿Quién tiene razón?... y por qué? ¿Deberías creer todo lo que lees?	15 - 18 años
	Subtema 3. “Screens-free corner” Encuentra información sobre cuánto tiempo deberían pasar usando las tecnologías y diseña un rincón sin pantallas en la casa con actividades atractivas y alternativas.	Todas las edades
Desinformación y “fake news” APRICOT, UK	Introducción al tema:	GENERAL
	Subtema 1: ¿Qué son las “Fake News”? - una guía para padres y abuelos ¿Qué son las noticias falsas? ¿Por qué se crean? ¿Cómo pueden afectar las noticias falsas a los niños y jóvenes?	9 -11 11-13 14+ +
		9 - 11

	Subtema 2: Detecte la diferencia: verdad o bulo Estrategias para ayudar a los niños a desarrollar sus habilidades de alfabetización digital crítica para detectar la diferencia entre realidad y mentiras en línea.	11-13 14+ + Padres y abuelos
	Subtema 3: Comprobación de los hechos y presentación de informes	9 - 11 11-13 14+ + Padres y abuelos
Seguridad y privacidad ItF Institute, DE	Introduction al tema:	GENERAL
	Subtema 1: Competencia mediática ¿Profesional de los medios o adicto a los medios? Sensibilización sobre el uso de los medios de comunicación.	12+
	Subtema 2: Cyberbullying Las facetas del acoso escolar. ¿Cómo puede ayudar? ¿Cómo puede proteger a su hijo?	12+
	Subtema 3: Protección en internet Estrategias para reconocer y evitar los peligros, Uso crítico de las redes sociales Consejos para padres / abuelos / niños	10+

2.4 Evaluación

Para llevar a cabo la evaluación de las diferentes actividades contenidas en este documento, cada socio del proyecto APRICOT realizará un curso piloto con padres y abuelos. Al final de estos cursos piloto, se recogerá la opinión de los participantes. El *feedback* evaluará si las actividades han sido motivadoras, útiles y relevantes, y si los participantes creen que son posibles de llevar a cabo en su propio entorno familiar.

Una vez realizados los cursos piloto y recogidas las opiniones de las familias, se han incorporado las modificaciones a este documento.