

# Más de 450.000 alumnos y profesores utilizan la herramienta 'Selfie' en la UE

'Selfie' evalúa el uso de la tecnología que hacen los profesores y les indica los elementos que hay que mejorar.

ADRIÁN ARCOS  
educar@magisnet.com

Justo se cumple un año desde la puesta en marcha de *Selfie*, herramienta gratuita on line de la Comisión Europea que ayuda a los centros a evaluar y mejorar cómo utilizan la tecnología para la enseñanza y el aprendizaje. Más de 450.000 alumnos, profesores y directores de centros de 45 países han utilizado la herramienta hasta la fecha, y se prevé que esta cifra supere los 500.000 antes de que finalice 2019.

Financiada a través del programa Erasmus+, la herramienta *Selfie* implica a toda la comunidad educativa recopilando y analizando las impresiones y opiniones sobre las capacidades digitales de los alumnos, el desarrollo profesional del profesorado, las infraestructuras y la dirección de los centros.

La participación es voluntaria. Cada centro puede configurar las preguntas que mejor se adapten a sus necesidades,



El centro puede utilizar los resultados para iniciar un diálogo sobre el uso de las TIC. SELFIE

eligiendo entre las declaraciones opcionales y añadiendo sus propias preguntas. Una vez que los alumnos, los profesores y los responsables de los centros de enseñanza hayan respondido, el centro recibe un informe personalizado con datos y reflexiones.

Estos resultados pueden ayudar a los centros a apreciar qué funciona mejor, así como a determinar los ámbitos en los que es necesario actuar. Por ejemplo, se puede conocer si los profesores están satisfechos con la formación que reciben; qué partes de las instancias

quisieran mejorar los alumnos; o si el centro de tiene claro cómo quiere utilizar la tecnología y, en caso afirmativo, si se lo ha comunicado al personal y a los alumnos.

Todas las respuestas a *Selfie* son anónimas y no se recoge ningún dato personal. Los datos

## ¿Cómo funciona 'Selfie'?

- Una persona o a un pequeño grupo se encarga de coordinar el ejercicio.
- Los coordinadores del centro deben registrarse y seleccionar quién participa.
- Además de las preguntas establecidas por 'Selfie', el centro puede añadir otras.
- Se necesitan 30 minutos para responder la encuesta.
- 'Selfie' genera un informe para el centro educativo.
- El centro puede usar los resultados para iniciar un diálogo sobre uso de las TIC.
- El centro puede repetir la evaluación de forma periódica.

georgiano, macedonio, serbio, montenegrino, ruso y turco). Puede utilizarse en los centros de Primaria, Secundaria y de Formación Profesional. .

## Experiencias

La Comisión Europea ha recogido algunas declaraciones de profesores y directores que la usan en su centro. "Llevamos muchos años utilizando tecnologías digitales, pero no contábamos con una evaluación adecuada sobre cómo lo estábamos haciendo, sobre nuestras deficiencias y sobre lo que piensan los alumnos acerca del uso de la tecnología en nuestros centros", asegura un director de un centro en España. "A través de *Selfie* sabemos que podemos mejorar cosas como la protección de datos, el uso seguro de internet y las redes sociales. También tenemos que reforzar la confianza de los profesores con más formación y apoyo en el uso de la tecnología", añade.

Otro director, esta vez de un centro de Irlanda, manifiesta: "*Selfie* ha facilitado el consenso porque nos ha incitado a dialogar de forma exhaustiva sobre el aprendizaje digital. Nuestro enfoque es que la tecnología esté ahí cuando más lo necesitan los niños y vaya a mejorar los resultados de aprendizaje de cada uno de ellos".

## Un proyecto europeo trata de promover las Matemáticas entre estudiantes de la ESO

A través de 'Mathematics EduLarp' el alumnado utiliza juegos de rol para resolver problemas.

REDACCIÓN  
educar@magisnet.com

Usar juegos de rol en contextos reales para estudiar Matemáticas y resolver problemas. Es la metodología en la que se basa Mathematics EduLarp (EduMath), un nuevo proyecto puesto en marcha por la Universidad Técnica de Ostrava (República Checa), junto a la Università degli Studi di Genova (Italia) y la Universidad de Cantabria, y que pretende promover el aprendizaje de las Matemáticas entre estudiantes de Secundaria.

Mathematics EduLarp presenta una guía de actividades en la que los alumnos tienen que aplicar sus propios conocimientos y destrezas en contextos interactivos. Para el diseño de las actividades se utilizan los contenidos curriculares de Matemáticas de los tres países europeos participantes en el proyecto -España, Italia y la República Checa-, con el objetivo de que los jóvenes puedan desarrollar su competencia matemática. Todas las actividades se pueden usar como complemento a las clases regulares de la asignatura.

### Equipo interdisciplinar

Desde la Universidad de Cantabria (UC), el proyecto está dirigido por José Manuel Diego-Mantecón, del Departamento de Matemáticas, Estadística y Computación (Matesco) de la Facultad de



De izq. a der, los profesores Tomás Recio, Rosa García, Zaira Ortiz y José Manuel Diego. UC

Ciencias. El equipo de trabajo español está formado por miembros del Open Steam Group: además del profesor Diego-Mantecón, los investigadores Rosa García (Departamento de Educación), así como Tomás Recio y Zaira Ortiz (de Matesco), junto a profesores de otras universidades españolas, como la profesora Teresa F. Blanco de la Universidad de Santiago de Compostela.

Se trata de un grupo con una amplia experiencia en el

diseño e implementación de actividades interdisciplinares donde las Matemáticas desempeñan un papel fundamental. Actualmente, el Open Steam Group está trabajando en el desarrollo del proyecto nacional Famare-Steam, que busca trabajar las Matemáticas con adolescentes en riesgo de exclusión social.

La UC será la encargada de evaluar la idoneidad de la herramienta EduLarp, así como hacer propuestas de imple-

mentación en el aula. Para el curso 2020-21 se llevará a cabo una implementación de esta metodología en los centros de Educación Secundaria de Cantabria, así como en centros interesados a nivel nacional.

El proyecto está abierto a los centros, profesores y alumnos interesados en participar. Para más información se puede contactar con el profesor José Manuel Diego-Mantecón, en la siguiente dirección de correo: josemanuel.diego@unican.es.

## Mejor agencia de viajes por cuarto año

Por cuarto año consecutivo, Viajes El Corte Inglés ha ganado el premio en la categoría *Mejor Agencia de Viajes de Negocios 2019* durante la gala celebrada el pasado 17 de octubre en Madrid y organizada por IBTA -Asociación Ibérica de Viajes de Negocios-.

La elección de las compañías premiadas en las diferentes categorías, se realizó a través de una encuesta a más de 1.500 empresas españolas cuyo presupuesto en viajes es superior a un millón de euros anuales y, además, cuentan con un Travel Manager en su plantilla.

Este premio, recogido por el director de la División de Empresas de Viajes El Corte Inglés, Juan José Legarreta, pone de relieve el liderazgo de Viajes El Corte Inglés en este segmento. La profesionalidad y experiencia del equipo humano de su División de Empresas, a la hora de gestionar los viajes corporativos, es la clave de este éxito.