



D-TEACH: Digital Teaching Tools

2023-2-BG01-KA210-VET-000175078

INFORME COMÚN DE EVALUACIÓN

Por Skill Up



**Co-funded by
the European Union**

Contenidos

1. Introducción	3
2. Proceso de evaluación	4
3. Estructura del cuestionario	5
4. Aplicaciones Seleccionadas para la Guía de Aprendizaje Experiencial	7
5. Hallazgos comunes.....	8
6. Consideraciones finales y recomendaciones.....	9

1. Introducción

El proyecto D-TEACH se centra en identificar y promover las aplicaciones educativas digitales más efectivas para la creación de contenido, basándose en las preferencias y necesidades de los docentes en varios países europeos. Para lograrlo, se realizaron encuestas nacionales en Italia, España y Bulgaria, recopilando datos sobre el uso, la familiaridad y la eficacia de diversas herramientas digitales en las prácticas de enseñanza. Este informe común sintetiza los hallazgos de estas encuestas nacionales para proporcionar una visión general integral de las perspectivas de los docentes y respaldar la selección final de las seis aplicaciones educativas más relevantes.

2. Proceso de evaluación

El proceso de evaluación implicó la creación y distribución de un cuestionario estandarizado diseñado por el socio italiano, Skill Up. Posteriormente, cada país adaptó el cuestionario para reflejar sus contextos educativos y prioridades locales. La encuesta se llevó a cabo en línea durante un mes, y cada país recopiló respuestas de docentes que trabajan en distintos niveles educativos, incluyendo educación primaria, secundaria, superior y formación profesional.

El objetivo era garantizar una representación amplia de roles educativos, experiencias y perspectivas, proporcionando así una base sólida para la selección de las herramientas digitales más relevantes.

En cada país, la encuesta estuvo dirigida a docentes que participaban activamente en la enseñanza en el aula, la educación en línea y la formación profesional. El cuestionario se distribuyó a través de diversos canales, como correo electrónico y redes profesionales, permitiendo la participación de un grupo amplio y diverso de educadores.

3. Estructura del cuestionario

El cuestionario se dividió en cuatro secciones principales para recopilar de manera sistemática los datos relevantes para el análisis:

Sección 1: Antecedentes profesionales/educativos

Esta sección tenía como objetivo recopilar información detallada sobre los roles profesionales de los docentes, su nivel de experiencia y sus contextos educativos. **Se pidió a los participantes que especificaran su función actual en la educación**, con opciones como maestro de primaria, profesor de secundaria, docente de educación superior, instructor de formación profesional y maestro de apoyo. Además, los participantes indicaron sus años de experiencia en el campo, con rangos que iban desde menos de un año hasta más de 15 años. El propósito de esta sección era contextualizar las respuestas y comprender la diversidad de los perfiles de los encuestados.

Sección 2: Frecuencia y utilidad de las aplicaciones en la enseñanza

La segunda sección se centró en comprender con qué frecuencia los docentes utilizan aplicaciones educativas digitales en sus prácticas de enseñanza y cuán útiles consideran estas herramientas para mejorar la experiencia de aprendizaje. Los participantes calificaron su frecuencia de uso en una escala de Likert del 1 al 5, donde 1 indicaba "nunca" y 5 "uso diario". De manera similar, evaluaron la utilidad de estas aplicaciones para mejorar los resultados de enseñanza y aprendizaje, también en una escala de Likert. **Esta sección proporcionó información sobre la aplicación práctica de la tecnología educativa y sus beneficios percibidos en diferentes entornos de enseñanza.**

Sección 3: Selección de las 6 aplicaciones en 6 categorías

En esta sección, los docentes seleccionaron su aplicación preferida dentro de seis categorías predefinidas: **Cuestionarios/Evaluación, Realidad Aumentada, Creación de Contenidos, Mapas Conceptuales, Creación de Videos y Gamificación**. Cada categoría incluía varias opciones, y los participantes debían elegir la aplicación que les resultara más interesante o que estuvieran más propensos a utilizar. Esta sección fue clave para identificar las herramientas que los educadores valoran más según sus necesidades y contextos específicos de enseñanza.

Sección 4: Familiaridad con las aplicaciones

La última sección evaluó el nivel de familiaridad de los docentes con las aplicaciones seleccionadas en la sección anterior. Los participantes calificaron su familiaridad en una escala del 1 al 5, donde 1 significaba "nada familiarizado" y 5 "muy familiarizado". Además, se incluyó una pregunta abierta para que mencionaran otras aplicaciones no cubiertas en la

encuesta. **El objetivo de esta sección era medir el conocimiento previo de los docentes y detectar áreas donde podría ser necesaria una formación adicional.**

Cada país realizó ligeras adaptaciones al cuestionario para ajustarlo mejor a su contexto educativo específico, manteniendo al mismo tiempo la estructura y los objetivos centrales para garantizar la comparabilidad de los datos entre países.

4. Aplicaciones seleccionadas para la Guía de Aprendizaje Experiencial

Italia:

En Italia, la encuesta atrajo a un grupo diverso de docentes, **siendo los maestros de educación primaria el grupo más numeroso (34,7%)**. La mayoría de los participantes tenía más de 15 años de experiencia, lo que indica un grupo con una amplia trayectoria profesional. **Los principales objetivos de la integración tecnológica en la enseñanza fueron mejorar la participación de los estudiantes (38%) y optimizar los resultados de aprendizaje (32%)**. La encuesta reveló una fuerte preferencia por herramientas digitales específicas: **Kahoot fue la opción más elegida para Cuestionarios/Evaluación, Metaverse fue la favorita para Realidad Aumentada, y Canva fue la más popular para Creación de Contenidos**. Padlet se destacó como la mejor opción para Mapas Conceptuales, mientras que Flipgrid y Genially fueron las herramientas preferidas para Creación de Videos y Gamificación, respectivamente. Aunque los docentes reportaron un nivel de familiaridad de moderado a alto con estas herramientas, la encuesta también destacó otras aplicaciones como Wordwall y Book Creator como recursos valiosos.

España:

En España, los profesores de educación secundaria fueron los principales encuestados (38%), seguidos por los de educación primaria (18%). La mayoría de los participantes tenía entre 1 y 10 años de experiencia, lo que sugiere un grupo con experiencia moderada. **Los objetivos más relevantes para la integración de la tecnología fueron mejorar los resultados de aprendizaje (38%) y atender las necesidades del alumnado (30%)**, lo que refleja un enfoque centrado en el estudiante. **Kahoot lideró la categoría de Cuestionarios/Evaluación, mientras que Metaverse fue la opción preferida para Realidad Aumentada. Canva fue ampliamente popular para Creación de Contenidos, y Padlet fue la herramienta dominante para Mapas Conceptuales**. En cuanto a Creación de Videos, Edpuzzle fue la opción más elegida, y Genially fue la favorita para Gamificación. A pesar del uso generalizado de estas herramientas, la encuesta indicó que aún hay margen para mejorar la familiaridad de los docentes, ya que la mayoría calificó su conocimiento como moderado. Además, se mencionaron otras herramientas como **Woodlap y Prezi**, lo que evidencia una mayor diversidad de herramientas digitales en uso.

Bulgaria:

En Bulgaria, la encuesta incluyó a un número significativo de educadores no formales (44%), con la mayoría de los participantes contando con entre 1 y 5 años de experiencia. **Los principales objetivos de la integración de la tecnología fueron aumentar la participación estudiantil (38%) y mejorar los resultados de aprendizaje (28%)**. En cuanto a las aplicaciones preferidas, **Kahoot y Ahaslides fueron las herramientas más utilizadas para Cuestionarios/Evaluación, mientras que Metaverse y Blippar fueron igualmente**

populares para Realidad Aumentada. Canva fue la opción más destacada para Creación de Contenidos, con Padlet, Datawrapper y Miro como principales elecciones para Mapas Conceptuales. Flipgrid fue la herramienta más preferida para Creación de Videos, y Genially fue la favorita para Gamificación. Sin embargo, la encuesta mostró un nivel de familiaridad con estas herramientas más bajo en comparación con otros países, lo que indica la necesidad de una formación más amplia. Además, se mencionaron herramientas adicionales como Praktika y Slido, lo que refleja una variedad de aplicaciones valoradas por los educadores búlgaros.

5. Hallazgos comunes

En los tres países, surgieron varias tendencias comunes. **Kahoot y Canva fueron opciones populares de manera constante en múltiples categorías, lo que indica su amplia aceptación y versatilidad en entornos educativos.** Metaverse fue una herramienta preferida para Realidad Aumentada, lo que sugiere que los docentes están interesados en explorar experiencias de aprendizaje inmersivas. La popularidad de Padlet para Mapas Conceptuales resalta la importancia de las herramientas colaborativas que facilitan el aprendizaje visual. En cuanto a Creación de Videos, Flipgrid y Edpuzzle fueron mencionados con frecuencia, lo que subraya el valor del contenido interactivo y personalizable en la educación moderna. La fuerte presencia de Genially en la categoría de Gamificación refleja un creciente interés en el uso de elementos basados en juegos para mejorar la participación estudiantil.

A pesar de estas similitudes, hubo diferencias notables en el nivel de familiaridad con estas herramientas. **Los docentes italianos y españoles reportaron en general una mayor familiaridad con las aplicaciones, mientras que los educadores búlgaros indicaron una mayor necesidad de formación y apoyo.** Esta variación sugiere que las futuras iniciativas deberían centrarse en programas de desarrollo profesional personalizados, que aborden las necesidades y desafíos específicos de los docentes en cada región.

6. Consideraciones finales y recomendaciones

Los resultados de las encuestas del proyecto D-TEACH en Italia, España y Bulgaria ofrecen valiosas perspectivas sobre el estado actual del uso de aplicaciones educativas digitales en Europa. Si bien existe una clara preferencia por ciertas herramientas, los diferentes niveles de familiaridad resaltan la importancia de ofrecer formación y apoyo específicos para garantizar un uso efectivo de estas tecnologías. Los futuros proyectos deberían priorizar el desarrollo de programas de capacitación profesional que respondan a las necesidades identificadas en cada país. Además, es fundamental realizar una evaluación continua del impacto de estas aplicaciones en la enseñanza y el aprendizaje, asegurando que realmente contribuyan al proceso educativo.

Los resultados también sugieren que, aunque algunas aplicaciones son ampliamente populares, hay margen para explorar y promover nuevas herramientas que puedan adaptarse mejor a contextos educativos específicos. Fomentar que los docentes experimenten con una gama más amplia de aplicaciones podría dar lugar a prácticas de enseñanza más innovadoras y a una mejora en los resultados de los estudiantes.

En conclusión, el proyecto D-TEACH ha logrado identificar herramientas digitales clave valoradas por docentes en distintos países. **Al abordar las necesidades de formación y fomentar el uso efectivo de estas aplicaciones, el proyecto puede contribuir significativamente a la mejora de la educación digital en Europa.**



D-TEACH: Digital Teaching Tools

2023-2-BG01-KA210-VET-000175078



**Co-funded by
the European Union**