

KIT SMART LESSON

EL DISEÑO DE UNA SMART LESSON EN 4 PASOS

Co-funded by the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them. Project code: 2022-1-IT02-KA220-SCH-000087091



COSAS CLAVE QUE DEBES SABER SOBRE LAS SMART LESSONS

1. ¿Qué es una *Smart Lesson*?

Una *Smart Lesson* es una lección diseñada específicamente para ser accedida directamente desde un *smartphone*. Se basa en la idea de que un teléfono móvil, en lugar de ser solo una fuente de distracción, puede convertirse en una herramienta poderosa para el aprendizaje y un medio para desarrollar habilidades técnicas, transversales y digitales.

Sin embargo, para lograr estos objetivos, las lecciones deben diseñarse utilizando el Método *Smart Lesson*, que permite crear experiencias de aprendizaje intencionadas, modulares y atractivas. Estas lecciones se centran en aprovechar los efectos positivos vinculados al desarrollo de competencias digitales clave.

2. El Método *Smart Lesson*

El enfoque de las *Smart Lessons* se basa en cuatro pilares:

- Mobile Learning (Aprendizaje móvil): diseña lecciones para ser accedidas desde *smartphones*.
- Active Learning (Aprendizaje activo): involucra a los estudiantes de forma participativa y creativa.
- DigComp: se enfoca en desarrollar y evaluar competencias digitales.
- AppOriented**:** destaca el potencial transformador y educativo de las aplicaciones.

Un modelo **sencillo y efectivo**, adaptado a las escuelas de hoy.

👉 Para una visión completa del tema, lee: **Guía metodológica para diseñar una *Smart Lesson***. □ https://smartlesson.eu/tools/smart-lesson-kit

2. Los autores del Método Smart Lesson

El Método Smart Lesson fue desarrollado con el apoyo del programa Erasmus+ **por** una asociación europea coordinada por Aretés (Italia) y compuesta por diez socios de cinco países europeos: Open Up Association y el Instituto de Educación Secundaria (IES) de Kallithea Elassonas (Grecia), Istituto Vallauri (Italia), Fundación Cibervoluntarios **e** IES Luis Vives (España), la Asociación GO-AHEAD Association y el Instituto Romano-Finlandés (Rumanía), la Organización Juvenil LIGZDA Youth Organization and el Instituto de Secundaria Rūjiena (Letonia).

CÓMO DISEÑAR UNA A SMART LESSON (PASO A PASO)

Paso 1: Define la identidad de tu lección

Cada *Smart Lesson* comienza con una ficha de identidad bien definida, que incluye: título, asignatura**,** composición del grupo/clase**,** duración estimada**,** modalidad de impartición (presencial, online o híbrida)

Estos elementos son la base para diseñar una lección clara, efectiva y fácilmente reutilizable**.**

¿Por qué es importante?

Al planificar una lección digital, define estos aspectos desde el principio. No pases por alto los detalles: esta información hace que tu lección sea comprensible **y** compartible con otros docentes.

Consejos prácticos 👉 Ve al grano, pero no te saltes los detalles: esto es lo que hace que tu lección sea única y fácil de difundir. Imagina este paso como la "tarjeta de presentación" de tu propuesta educativa.

Referencias 👉 Puedes encontrar el formulario de ficha de identidad en las *Guías metodológicas para diseñar una Smart Lesson* (consulta **el** apartado 3.3: La plantilla de Smart Lesson) **- https://smartlesson.eu/tools/smart-lesson-kit**

Paso 2: Define los resultados de aprendizaje

El segundo paso del Método Smart Lesson se centra en construir el núcleo pedagógico de tu lección. Esto implica definir claramente:

- Los objetivos disciplinares (es decir, los contenidos que se espera que aprendan los estudiantes),
- Los objetivos de competencia digital, basados en las cinco áreas del marco DigComp 2.2,
- Los objetivos de competencias para el aprendizaje permanente activados por la lección (por ejemplo: colaboración, comunicación, pensamiento crítico o resolución de problemas).

Consejos prácticos 👉 Una buena Smart Lesson no solo "transmite" contenidos, sino que ayuda a los estudiantes a desarrollar habilidades reales y aplicables. Recuerda: incluso una sola competencia digital bien elegida puede hacer que tu lección sea efectiva y medible.

Utiliza una fórmula sencilla pero poderosa al diseñar tu lección: la Fórmula 3Comp: *Competencias disciplinares + Competencia digital + Competencias para el aprendizaje permanente*

Referencias 👉Puedes encontrar la estructura de las competencias digitales del modelo DigComp 2.2 en las *Guías metodológicas para diseñar una Smart Lesson* (consulta el apartado 2.3.2: Competencias digitales). **- https://smartlesson.eu/tools/smart-lesson-kit**

Paso 3: Elige las herramientas adecuadas para marcar la diferencia

En este tercer paso, definirás las herramientas digitales que se utilizarán durante la Smart Lesson. Deberás listar las aplicaciones y plataformas que podrías emplear (ej: Padlet, Kahoot, Canva, Mentimeter), especificar su función concreta en la lección y señalar qué competencias digitales ayudan a desarrollar. Cada herramienta debe tener un propósito claro: fomentar la reflexión, recoger respuestas, promover la colaboración, facilitar la creación de contenido.

Consejos clave 👉 No es necesario excederse: prioriza herramientas sencillas, gratuitas y fiables**.** Selecciona aquellas que hagan la lección más interactiva, creativa y participativa. Recuerda: la herramienta es un medio, no un fin. Debe potenciar tu objetivo de aprendizaje, no complicarlo

Referencias 👉 Consulta la selección de aplicaciones recomendadas en las *Guías metodológicas para diseñar una Smart Lesson* (Apartado 2.4: La Matriz Smart Lesson: cómo integrar diferentes conjuntos de competencias).

- https://smartlesson.eu/tools/smart-lesson-kit

Paso 4: Dale ritmo a tu lección con las 4 Fases Smart

Una vez definidos la Ficha de Identidad de la lección, los objetivos de aprendizaje en los tres niveles de competencia y las herramientas digitales, la Smart Lesson cobra forma a través de una estructura de cuatro fases conocida como el modelo e-lesson. Esta secuencia está diseñada para guiar tanto a estudiantes como a docentes a través de un camino de aprendizaje lógico, activo y adaptado a dispositivos móviles.

Las cuatro fases son:

1. eTASK
    - Introducción de la actividad
    - Clarificación de objetivos
    - Activación de la curiosidad
2. eEXECUTION
    - Fase central donde los estudiantes interactúan con herramientas digitales para completar la tarea
3. eCORRECTION
    - Retroalimentación
    - Comparación entre pares
    - Autocorrección o aportes del docente
4. eASSESSMENT
    - Evaluación final de la actividad y competencias
    - Puede incluir el uso del Smart Evaluation Meter (Medidor de Evaluación Smart)

Consejos prácticos 👉 Mantén la lección breve, ágil y modular**.** Cada fase debe tener un propósito claro y contribuir al objetivo de aprendizaje**.** Incluye momentos para la reflexión**.** Involucra a los estudiantes no solo en el aprendizaje de contenidos, sino también en la evaluación de la experiencia.

Referencias 👉 Consulta una selección de aplicaciones recomendadas en las *Guías metodológicas para diseñar una Smart Lesson* (Capítulo 3: Cómo desarrollar una Smart Lesson). **- https://smartlesson.eu/tools/smart-lesson-kit**

7 recomendaciones clave para crear una Smart Lesson efectiva

Las 7 recomendaciones que se presentan a continuación son el resultado de un esfuerzo colaborativo realizado por la asociación del proyecto Smart Lesson durante un grupo focal internacional celebrado en Madrid el 9 de mayo de 2025.

Durante el encuentro, los socios de Italia, España, Grecia, Rumanía y Letonia analizaron las iniciativas piloto implementadas a lo largo del proyecto, comparando prácticas, herramientas y necesidades surgidas en los diferentes países participantes.

Mediante el debate directo y el análisis de las experiencias recogidas en entornos escolares, el grupo seleccionó las acciones más efectivas y prioritarias para las distintas áreas de competencia, con el objetivo de ofrecer a docentes y formadores una guía clara, práctica y basada en la experiencia.

Estas recomendaciones representan por tanto una síntesis consensuada y validada a nivel europeo, construida desde el terreno y orientada a la práctica.

1. **Competencias Digitales – Seguridad**

La seguridad digital no es solo una cuestión técnica: es educación para la ciudadanía digital**.** Su objetivo es que los estudiantes sean conscientes de los riesgos en línea, responsables en sus decisiones digitales, capaces de protegerse a sí mismos y a los demás

Acciones prioritarias:

1. Integrar la seguridad digital en el currículo de forma transversal y práctica
2. Fomentar la concienciación sobre riesgos digitales mediante actividades educativas continuas
3. Abordar aspectos menos visibles de la seguridad (ej.: bienestar emocional, actualizaciones)
4. Involucrar activamente a los estudiantes en la construcción de comportamientos seguros
5. Diseñar itinerarios formativos adaptados al nivel de madurez digital del alumnado

2. Competencias Digitales – Alfabetización Informacional y de Datos

Saber buscar, analizar e interpretar información constituye el núcleo de la ciudadanía digital. Enseñar al alumnado a evaluar fuentes con espíritu crítico se ha convertido en una prioridad absoluta.

Acciones prioritarias:

1. Potenciar la evaluación crítica de fuentes digitales
2. Incorporar herramientas digitales en procesos de investigación y análisis
3. Fomentar la interpretación consciente de datos y estadísticas
4. Promover la autoevaluación y conciencia sobre las propias competencias
5. Ofrecer apoyo diferenciado para habilidades digitales básicas

3. Competencias Digitales – Comunicación y Colaboración Digital

La colaboración digital no consiste solo en trabajar juntos en línea, sino, sobre todo, en hacerlo de manera estructurada, inclusiva y significativa. Las simulaciones y los roles definidos potencian habilidades reales.

Acciones Prioritarias:

1. Desarrollar habilidades digitales mediante simulaciones
2. Promover el uso diversificado de herramientas de comunicación digital
3. Fomentar la colaboración estructurada con roles definidos
4. Brindar apoyo a estudiantes con menor confianza en entornos colaborativos
5. Diseñar talleres efectivos para aprender a gestionar el tiempo.

4. Competencias Digitales: Creación de Contenido Digital

La creación de contenido digital no se limita a replicar información, sino que implica generar valor a través de la creatividad, la participación y el sentido de responsabilidad.

Acciones Prioritarias:

1. Fomentar la participación activa mediante la creación de contenido
2. Estimular la creatividad digital con herramientas avanzadas
3. Ofrecer formación técnica amplia y diversificada
4. Integrar formación en propiedad intelectual y ética digital
5. Evaluar el progreso mediante rúbricas de competencia

5. Competencias Digitales - Resolución de Problemas

Esta área desarrolla habilidades clave que preparan a los estudiantes para la vida real, fomentando autonomía, pensamiento crítico y resiliencia mediante herramientas digitales.

Acciones prioritarias:

1. Facilitar la transición desde la dependencia de ayuda hacia la autonomía en resolución de problemas
2. Enseñar un enfoque independiente y reflexivo para abordar problemas digitales
3. Utilizar problemas prácticos para fortalecer la confianza en las propias capacidades
4. Instruir en estrategias adaptables y flexibles para manejar situaciones complejas
5. Diversificar fuentes y métodos de apoyo para enfrentar desafíos

6. Competencias de Aprendizaje Permanente

El aprendizaje a lo largo de la vida implica cultivar autonomía, reflexión y capacidad de adaptación. Las instituciones educativas deben formar estudiantes protagonistas de su propio proceso de aprendizaje.

Acciones prioritarias:

1. Diseñar actividades que requieran iniciativa y gestión autónoma del trabajo
2. Incorporar sistemáticamente el pensamiento crítico y la reflexión en los procesos de aprendizaje digital
3. Establecer momentos estructurados de autoevaluación dentro del proceso formativo

4. Valorar la adaptabilidad como competencia fundamental
5. Integrar habilidades transversales en los criterios de evaluación

7. Smart Lesson

La Smart Lesson representa el contenedor dinámico que integra todos estos elementos: una lección con propósito, digital y participativa, centrada en el desarrollo de competencias. Su valor radica en la coherencia entre contenidos, herramientas y evaluación.

Acciones Prioritarias

1. Formar a docentes en el diseño de itinerarios de aprendizaje digital personalizados
2. Utilizar herramientas de feedback co-diseñadas con los estudiantes
3. Estandarizar el uso de actividades multimodales, interactivas y reflexivas
4. Garantizar equidad en el acceso a tecnologías y recursos personalizados
5. Desarrollar herramientas de seguimiento para evaluar competencias transversales

REFERENCIAS

👉 *Para consultar el texto complete de las recomendaciones, ver* **Smart Lesson Final Report**

EJEMPLOS DE SMART LESSONS

¿Quieres diseñar una Smart Lesson? Inspírate en los modelos ya creados y probados durante el proyecto

👉 Echa un vistazo a las Smart Lessons ya diseñadas:
https://smartlesson.eu/tools/smart-lesson-

LEARNING PATHS BASED ON THE USE OF SMARTPHONES AND THEIR POTENTIAL TO DEVELOP STUDENTS' KEY SKILLS

Co-funded by the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them. Project code: 2022-1-IT02-KA220-SCH-000087091

smartlesson.eu
info@smartlesson.eu
+39 3494677942

