



Cofinanciado por
la Unión Europea

NÚMERO DE PROYECTO: 2021-1-PL01-KA220-VET-000033182

INH@PTIC VET

EDUCACIÓN INCLUSIVA EN ACCIÓN: APRENDIZAJE HÁPTICO COGNITIVO EN FP – IN HAPTIC.VET

PR3: PERFIL DE COMPETENCIAS
DEL “EXPERTO FP IN.HAPTIC”



CC-BY-NC-SA



Este documento se puede copiar, reproducir o modificar de acuerdo con las reglas anteriores. Además, se debe hacer una referencia clara a un reconocimiento de los autores del documento y todas las partes aplicables del aviso de derechos de autor.

Reservados todos los derechos.

© Copyright 2022 IN-HAPTIC VET

Descargo de responsabilidad

Las opiniones representadas en este documento solo reflejan las opiniones de los autores y no las opiniones de la Unión Europea. La Unión Europea no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en este documento. Además, la información se proporciona „tal cual” y no se ofrece garantía alguna de que la información sea adecuada para un propósito en particular. El usuario de la información la utiliza bajo su propio riesgo y responsabilidad.

Socios del proyecto



Para obtener todos los detalles de los socios, visite <https://inhapticvet.eu>



Cofinanciado por
la Unión Europea

Editores

Studio Risorse Srl

Socio Responsable

Studio Risorse Srl

Volumen 1, septiembre de 2023

Este producto es un resultado del proyecto producido en el marco de Erasmus+ del Proyecto “EDUCACIÓN INCLUSIVA EN ACCIÓN: APRENDIZAJE COGNITIVO HAPTIC EN VET – IN.HAPTIC.VET” - Resultado del Proyecto n. 3 - “Perfil de competencias del VET IN.Haptic Expert”, coordinado por el socio Akademia Humanistyczno- Ekonomiczna w Lodzi (Lotz, Polonia).

Contacta con los editores:

info@studiorisorse.it

Contenido

INTRODUCCIÓN	4
1.1 METODOLOGÍA Y HERRAMIENTAS	6
1.1.1. Enfoque metodológico	6
1.1.2. Uso del análisis de trabajo.....	6
1.1.3. Métodos orientados al análisis del puesto.....	9
1.1.4. Herramientas	11
1.1.5 Procedimientos sobre la Administración del Cuestionario.....	17
1.1.6 Caracterización de muestras.....	18
1.1.7 Propiedades del cuestionario de métricas (validez de traducción y confiabilidad de la prueba)	29
PRIMERA SECCIÓN	32
2.1 ANÁLISIS DE LOS CUADROS DE SOCIOS DE ACTIVIDADES CLAVE, CONOCIMIENTOS, HABILIDADES ESPECÍFICAS Y TRANSVERSALES, EQUIPOS, HERRAMIENTAS Y MATERIALES UTILIZADOS, PRODUCTOS Y RESULTADOS	33
2.1.1 Resultados en Polonia	37
2.1.2 Resultados en Italia.....	58
2.1.3 Resultados en Portugal.....	81
2.1.4 Resultados en España.....	104
2.1.5 Gráficos en Grecia	127
2.2 DIAGRAMA DE FLUJO GENERAL	150
2.2.1 Definición de un diagrama de flujo común	151
SEGUNDA SECCIÓN	165
3.1 MARCO CONCEPTUAL Y EMPÍRICO	166
3.1.1 Enfoque metodológico	166
3.1.2 Matriz de conocimientos necesarios asociados para realizar las actividades clave.....	167
3.1.3 Matriz de habilidades específicas requeridas asociadas para realizar las actividades clave	172
3.1.4 Matriz de habilidades transversales requeridas asociadas para realizar las actividades clave	175
4. CONCLUSIONES	177
4.1 Descripción de la Matriz de Análisis Final.....	177
4.2 Perfil de competencias del FP IN.HAPTIC EXPERT	179
5 ANEXO N.º 1: CUESTIONARIO	200
6 ANEXO N.º 2: HERRAMIENTAS DE ELABORACIÓN DE LOS SOCIOS	210



INTRODUCCIÓN



Este resultado del proyecto, en adelante denominado PR3, quiere describir el análisis realizado en cada país socio entre los formadores y profesores de FP sobre el uso de modelos pedagógicos y estrategias de aprendizaje cognitivo basadas en la experiencia táctil para estudiantes con discapacidades sensoriales y trastornos del aprendizaje, con el objetivo describir las actividades clave (unidad de competencia) y las unidades de aprendizaje que promueven la correcta ejecución de las tareas de cada área de actividad clave individualizada.

Se trata, por tanto, del informe final que describe el análisis de las funciones de todos los formadores y profesores de FP que adoptan modelos pedagógicos basados en la experiencia táctil, basándose, en parte, en los informes de datos de los socios y, por otra parte, en un conjunto particular de pruebas estadísticas realizadas por el socio responsable en la tercera sección de este informe.

Pero en concreto, este documento (PR3) se estructurará en tres apartados principales, tal y como indica la ficha de solicitud del proyecto aprobado y según la forma igualmente expuesta por cada socio.

La primera parte (o INTRODUCCIÓN) ilustrará el propósito del análisis de perfil realizado; el enfoque propuesto a seguir; el método de análisis aplicado, los modelos de investigación y las herramientas utilizadas; así como los procedimientos que han sido adoptados por todos los socios y la caracterización de la muestra.

En la segunda parte (o PRIMERA SECCIÓN), se presentarán las actividades clave del perfil profesional experto, según un diagrama de flujo que describe la progresión y vinculación entre las diferentes acciones laborales que caracterizan la labor del experto que genera itinerarios educativos inclusivos. utilizar modelos pedagógicos basados en experiencias táctiles con el fin de desarrollar una o más habilidades profesionales.

Finalmente, en la última parte (o SEGUNDA SECCIÓN), se presentarán los mapas de relaciones entre actividades clave y conocimientos y habilidades conectadas, la Matriz de conocimientos, habilidades específicas y habilidades transversales requeridas asociadas para realizar las actividades clave y el perfil del socio individualizado. gracias a la actividad de investigación realizada en todos los países socios.

Al final se presentará el perfil profesional general del experto en formación profesional en háptica inclusiva, con la descripción del perfil de características ideales.

Por supuesto, este PR3, con PR1 y PR2, finaliza con la finalización de todo el esfuerzo colectivo de la asociación, revisando todos los puntos y estableciéndose como el insumo para el

Resultado del Proyecto 4 – Programa de Capacitación para VET In.Haptic Expert y Resultado del Proyecto. 5 – Herramienta de validación de competencias del VET In.Haptic Expert

En todos los apartados descritos anteriormente, además del componente de análisis estadístico de datos para atender las exigencias establecidas en la ficha de solicitud del proyecto aprobado, siempre se hará en cada uno de esos apartados, y en la medida de lo posible, se expondrá una componente conceptual, por lo tanto, más teórico y de esta manera hacen del informe final un elemento que hace que su lectura sea más placentera y menos quemada y más fácil para la comprensión de la integración de los datos obtenidos.

1.1 METODOLOGÍA Y HERRAMIENTAS

1.1.1. Enfoque metodológico

El Análisis de Trabajo es una metodología que tiene como objetivo recopilar datos sobre: el trabajo orientado al comportamiento; trabajador orientado al comportamiento; comportamientos involucrados en interacciones con máquinas, materiales y herramientas, métodos de evaluación del desempeño; el ambiente de trabajo; y, en general, necesidades de personal (Harvey, 1991; McCormick, Jeanneret y Mecham, 1972).

Según Morgeson y Champion (1997, p. 627) el Análisis de Trabajo es "una de las técnicas de recopilación de datos organizacionales más utilizadas", pero su verdadero propósito es contribuir a otras áreas de Recursos Humanos - RRHH (Ash & Levine, 1980) .

Según Fleischmann y Mumford (1991), los análisis de puesto son proyecciones para describir comportamientos laborales y proporcionan una base para las funciones de recursos humanos. Brannick et al. (2007), afirman que el análisis de puestos se utiliza para todo, desde la creación de descripciones de puestos y el desarrollo de capacitación hasta determinar la efectividad y la implementación de la planificación de la fuerza laboral que caracteriza ese tipo particular de trabajo.

1.1.2. Uso del análisis de trabajo

El uso del Análisis de Puestos para RRHH es un promedio que sirve para el desarrollo de todas las funciones de RRHH (Bowen, 2003; Brannick et al., 2007). Estas funciones de RR.HH. incluyen descripciones de puestos, clasificaciones de puestos, evaluación de puestos, evaluación del desempeño y capacitación, y especificaciones de puestos (Ash, 1988; Ash & Levine, 1980; Brannick et al., 2007, Levine et al., 1988). Benge (1940), dice que si bien no hay suficientes detalles en el Análisis de Trabajo, se puede utilizar para una amplia variedad de funciones en RR.HH., incluidas evaluaciones de méritos, selección, capacitación, pago de incentivos, mejora de las condiciones laborales, mejora de los métodos de trabajo, "trazar" o describir las líneas de responsabilidad, funciones laborales y líneas de ascenso. Para comprender el impacto que

tiene el Análisis de Puesto en el ámbito laboral, se hace un breve repaso del Análisis de Puesto en el siguiente punto debajo de un resumen explicativo.

La creación de descripciones de puestos es el uso más común del Análisis de Puestos (Brannick et al., 2007). Por lo general, las descripciones de puestos se elaboran recopilando la información más destacada recopilada por el Análisis de puestos. Las descripciones de puestos están destinadas principalmente a resumir el análisis del trabajo de los resultados y resaltar los elementos más importantes del trabajo. Según Schwind et al (2013), las descripciones de puestos de trabajo, generalmente, siguen el mismo estilo, pero entre organizaciones existen diferentes formas y además los contenidos pueden diversificarse. Un enfoque sencillo es escribir una descripción narrativa que cubra la obra en unos pocos párrafos.

Al reclutar y seleccionar candidatos, los empleadores utilizan el Análisis de Trabajo para determinar qué conocimientos, habilidades y habilidades necesita un candidato para realizar el trabajo (Brannick et al., 2007). Estos requisitos se conocen como especificaciones del trabajo o "descripción escrita de los requisitos del trabajo" (Brannick et al., 2007, p. 220).

La especificación del trabajo puede incluir requisitos laborales, como habilidades de comunicación escrita o experiencia previa en un campo en particular. Las especificaciones laborales permiten a las empresas determinar la certificación profesional y los requisitos educativos para que una persona realice un tipo particular de trabajo. Prien y Hughes (2004) demostraron que las calificaciones mínimas, como los requisitos educativos, pueden establecerse mediante el uso de una cuantificación del Análisis de Trabajo diseñado para medir el nivel de educación requerido para realizar una tarea determinada. El estudio de Prien y Hughes (2004), nos dice que la relación de conocimientos necesarios se vincula con los niveles educativos o de formación.

El Análisis de Empleo permite a los empleadores determinar qué pruebas se pueden utilizar para seleccionar o promocionar. Jones y cols. (2001) dicen que cuando se buscan conocimientos, habilidades, capacidades y otras características (por ejemplo, rasgos de personalidad) son características individuales relativamente estables y eso debería ser lo que los empleadores deberían hacer a través de ellas, seleccionar a los solicitantes mediante el uso de pruebas de selección. Por ejemplo, pueden ser características como la capacidad mecánica y la atención selectiva.

El análisis de trabajo se utiliza para determinar cuáles son los conocimientos, habilidades y habilidades (KSA) necesarios y, por lo tanto, estos KSA que son relativamente estables y no pueden "entrenarse" fácilmente y, como tales, se seleccionan como criterio con el que se debe mostrar una selección de herramientas. para la caracterización. Los Recursos Humanos (RRHH) profesionales pueden entonces diseñar o comprar un instrumento de selección que mida tales KSA estables.

Pero brevemente, y según Schwind et al (2013), la especificación del puesto describe los requisitos del trabajo de los empleados que realizan esos requisitos y los factores humanos que se necesitan. Es un perfil de características humanas necesarias para el puesto de trabajo. Estos requisitos incluyen experiencia, entrenamiento, educación, demandas físicas y demandas mentales. También según palabras de los autores, se deben incluir herramientas, acciones, experiencias, educación y capacitación específicas.

La diferencia entre una descripción de trabajo y una especificación de trabajo radica en lo siguiente: una descripción del trabajo define qué es el trabajo; Es un perfil laboral. Mientras que la especificación del trabajo describe los requisitos laborales que se exigen a los empleados que realizan dicho trabajo y los factores humanos que se necesitan. Es el perfil de características humanas requeridas para ese trabajo en particular. Aquí caen los requisitos que incluyen experiencia, entrenamiento, educación, exigencias físicas y exigencias mentales.

Las evaluaciones de puestos son estudios realizados para determinar el valor de un puesto de trabajo en particular y se utilizan para fijar el salario base para garantizar la equidad en la remuneración (Brannick et al., 2007, Hahn & Dipboye, 1988; Schwab & Heneman, 1986). Levine et al. (1988) analizaron nueve corporaciones que fueron ejemplares en el uso del Análisis de Puestos. De las nueve corporaciones, ocho realizaron análisis de puestos con la intención de utilizar el análisis para la evaluación de puestos o para determinar la compensación. Las evaluaciones de puestos también pueden realizarse a partir de la información proporcionada en la descripción del puesto (Brannick et al 2007; Hahn y Dipboye, 1988).

Las evaluaciones de puestos se llevan a cabo haciendo que los analistas evalúen la información que se encuentra en la descripción del puesto, el análisis del trabajo o la evaluación de los componentes del trabajo (Brannick et al., 2007). Las clasificaciones pueden realizarse examinando los factores de remuneración (es decir, los atributos del puesto) a través del análisis del trabajo en su conjunto, o examinando un puesto en comparación con otro trabajo comparable (Brannick et al., 2007).

Las evaluaciones de trabajo permiten examinar qué tipos de tareas se completan como parte del trabajo y qué conocimientos, habilidades y habilidades se necesitan para realizar ese trabajo. De este modo, los analistas de puestos pueden determinar qué tan complejo es el trabajo, en qué medida es complejo y el valor relativo de ese trabajo que se está realizando. Cuando se utiliza el Análisis de puesto para muchas funciones, incluidas las revisiones del trabajo, las organizaciones pueden ser más eficientes en sus funciones de recursos humanos.

El Análisis de Puesto también se puede utilizar para determinar los objetivos de formación para un puesto de trabajo (Brannick et al., 2007). El Análisis de Puestos con respecto a la

capacitación se refiere principalmente al desarrollo curricular y la evaluación de necesidades (Levine et al., 1988).

El Análisis de Puesto indica al profesional o formador de RRHH que un determinado empleado en el ejercicio de sus funciones necesitará, tras su formación, ser capaz de realizar un conjunto de tareas fundamentales clave para el buen desempeño de su actividad (Brannick et al., 2007 ; Ford y Goldstein, 2002).

Al mostrar lo que el empleado necesita saber para realizar un determinado trabajo, el profesional de recursos humanos puede determinar qué conocimientos o habilidades deben "entrenarse" en la formación. Utilizando el Análisis de Trabajo para desarrollar un programa de capacitación, las organizaciones pueden descubrir qué " *necesidades se evalúan mejor, los cursos están más relacionados con el trabajo y se llega a una mayor parte de la población adecuada* " (Levine et al., 1988, p. 17).

Jones y cols. (2001) sugieren que el Análisis de Trabajo debería decir cuáles son los KSA necesarios para alguien que realiza un trabajo en particular. Como se analizó anteriormente, determinar los conocimientos y habilidades que se pueden enseñar fácilmente y que son muy específicos de un trabajo en particular deben incluirse en la formación, mientras que las características individuales más estables, como las habilidades mecánicas y cognitivas, que deben ser la base del candidato. selección.

1.1.3. Métodos orientados al análisis del puesto

Se han utilizado y discutido varios tipos de análisis de puestos, por lo que es importante abordar diferentes tipos o métodos de análisis de puestos.

Existen tres métodos generales de Análisis de Puesto, específicamente dirigido u orientado al puesto de trabajo, orientado al trabajador, y el híbrido, una mezcla de los otros dos (Brannick et al., 2007). El método utilizado para el análisis del puesto debe estar determinado por el propósito del análisis del puesto en sí (Brannick et al., 2007). Por lo tanto, la elección del método correcto debe tener en cuenta el propósito del Análisis de Puesto, porque el método utilizado marca una diferencia significativa en los resultados obtenidos en el Análisis de Puesto (Cornelius, Carron y Collins, 1979).

Cornelio et al. (1979) nos muestran que el tipo de Análisis de Puesto es crucial y estará fuertemente influenciado por los resultados inherentes a esta selección. La clasificación de puestos implica la categoría de trabajo a la que se ajusta un puesto de trabajo en particular; por ejemplo, un fontanero y un trabajador de mantenimiento de parques tendrían algo en común que encajaría en la clasificación general de trabajador, mientras que un escritorio y un empleado de entrada de datos se clasificarían como administrativos. Esto sugiere que no sólo

el número de categorías laborales, sino también el tipo de categorías laborales es diferente dependiendo del tipo de Análisis de Trabajo al que se utilizó.

Los métodos de Análisis del Trabajo, orientados al trabajo, se centran principalmente en lo que hace el trabajador como parte de su trabajo (Brannick et al., 2007). En algunas investigaciones, estos métodos se denominan métodos orientados a tareas (Cornelius et al, 1979; López, Kesselman y López, 1981; Prien & Ronan, 1971) porque se refieren a cualquier método que analice los tipos de tareas realizadas por alguien en el trabajo, así como las herramientas y equipos utilizados para realizarlas (Brannick et al., 2007). Los evaluadores realizan el análisis de tareas para predecir una lista de actividades que se realizan como parte de un trabajo en particular (Brannick et al., 2007). Estos evaluadores luego indicarán sus observaciones a través del puesto de trabajo, como la frecuencia con la que se realiza la actividad, qué tan difícil es la tarea o qué tan importante es la tarea en el conjunto del trabajo. Esto les dice a los profesionales de RR.HH. que realizar el Análisis de Trabajo es fundamental para cada actividad (o tarea) que se realiza en un trabajo en particular.

Los métodos de Análisis de Puesto orientados a los trabajadores implican el análisis de los atributos requeridos por los trabajadores para realizar un trabajo específico (Brannick et al, 2007; Harvey Friedman, Hagel, y Cornelius, 1988). Su enfoque principal está en los conocimientos, habilidades, habilidades y otras características que debe tener un empleado para poder realizar su trabajo (se requieren KSA).

Según Harvey, " *el enfoque del análisis de puestos orientado al trabajador es uno de los métodos más útiles*

métodos de descripciones de trabajo aún desarrollados ".

Para el proceso de selección se suele utilizar el método de Análisis de Puesto orientado al trabajador, en el que se analizan los KSA's específicos que un puesto de trabajo en particular requiere el empleado (Brannick et al., 2007). En otras palabras, describir los requisitos que una persona necesita para completar cierto tipo de tareas y responsabilidades de ese trabajo en particular (Dierdorff & Wilson, 2007).

Aquí, el Cuestionario de Análisis de Puesto (PAQ) es una de las herramientas más reconocidas para el trabajador orientado al análisis de puesto y fue uno de los primeros métodos de análisis utilizados para cuantificar los datos del análisis de puesto, diseñado para ser aplicado a puestos y organizaciones (McCormick et al., 1972). Posteriormente, Cornelius y Hackel (1978) desarrollaron el elemento de inventario Job. Este instrumento tiene un nivel de lectura más bajo que el PAQ, pero aún así mide los mismos factores PAQ (Harvey et al., 1988).

Según Brannick et al. (2007), los métodos orientados a los trabajadores son los más adecuados si se utilizan como herramienta de selección.

1.1.4. Herramientas

Para realizar el análisis de puesto y obtener los resultados deseados del PR3, la asociación optó por utilizar el **Método de Análisis Híbrido**. Este método utiliza elementos del Método de análisis orientado al trabajo y del Método de análisis orientado al trabajador.

O*NET (Occupational Information Network) es un excelente ejemplo de un método híbrido de análisis (Brannick et al., 2007). La información en O*NET incluye qué demandas requieren que sus empleados asuman ese trabajo en particular, por ejemplo, educación, experiencia y qué KSA, pero también información sobre el trabajo que se realiza y el contexto en el que se realiza. Gracias a estas preguntas, también es posible comprender el nivel de formación del Profesor/Formador y, según cada habilidad, identificar sus necesidades de formación.

Específicamente, el método híbrido tiene un mayor número de variables al que está orientado al trabajador, es decir, el enfoque orientado radica en los conocimientos, habilidades, destrezas y otras características que debe tener un Docente/Formador para desempeñar su función. trabajo (se requieren KSA) y el nivel de formación que debe tener.

Sin embargo, según Schwind et al (2013), no existe la mejor manera de recopilar la información del Análisis. Según sus palabras, corresponde al análisis el deber de evaluar las compensaciones óptimas entre tiempo, coste y precisión asociadas a cada método, ya que son ellos los que deciden qué compensaciones son más adecuadas, pueden optar por las seleccionadas. el mejor tipo de método de recolección de datos, que puede ser:

- a) entrevistas;
- b) cuestionarios;
- c) la observación como método;
- d) cuadernos de bitácora del empleado;
- e) una combinación de estas técnicas.

Es decir, teniendo en cuenta el tiempo disponible para lograr este resultado, los costos asociados y asegurar cierta calidad a los resultados requeridos, utilizamos un **cuestionario creado como Método de Recolección de Datos para este PR3**, y de alguna manera puede ser cuantificado y validado por todos los socios (como una herramienta específica para el propósito formulada también única, singular y específica) que contiene un cierto nivel de supervisión de los temas abordados y un conjunto de variables descriptivas para una mejor caracterización de la muestra total.

Además, la necesidad de utilizar la estadística como recurso y método para obtener los resultados deseados a través de la herramienta creada (cuestionario), que luego se describirá

con más detalle, fue asumida por todos los socios como la forma más eficiente de acuerdo con la relación entre la calidad, los resultados y los costes asociados del PR3.

Según Smith (2015), muchas personas consideran el análisis estadístico como un ejercicio puramente técnico relacionado con la aplicación de técnicas de recolección y análisis de datos especializados, sin embargo, esta percepción es incorrecta y engañosa. La práctica de la estadística como método científico implica procedimientos contingentes y toma de decisiones compartidas, y no sólo la aplicación mecánica de fórmulas aceptadas como a veces se supone (McGinn, 2010). Es por esta razón que para Bhattacharjee (2012), el método científico se refiere a un conjunto estandarizado de técnicas que permiten la construcción de conocimiento científico, como por ejemplo cómo hacer observaciones válidas, cómo interpretar los resultados y generalizar estos resultados.

Dado que este PR3 tiene un propósito específico que ya fue mencionado, la necesidad de crear una herramienta para tal fin es urgente el uso de la estadística como método científico para, no sólo responder a lo que se requiere en el PR3, sino también en posteriores. Será posible que otros investigadores utilicen la herramienta y de esta manera puedan, según Bhattacharjee (2012), obtener:

- ✓ Replicabilidad de los resultados, es decir, permitir que otros investigadores repliquen o repitan de forma independiente el estudio científico y obtengan resultados similares;
- ✓ Exactitud de los datos, que a menudo son difíciles de medir;
- ✓ Y parsimonia. Cuando hay varias explicaciones posibles para un mismo fenómeno, los investigadores siempre deben aceptar la explicación económica más simple o lógica. Este concepto se llama parsimonia o "navaja de Occam". La parsimonia impide que exista una infinidad de conceptos y relaciones que puedan explicar un poco de todo, pero nada en particular.

Por otro lado, y según Furr (2011), la construcción de un cuestionario requiere prestar atención a las propiedades psicométricas propuestas de los ítems que componen el cuestionario en su conjunto. Es por ello que la psicometría, como rama específica de la estadística, se basa en la teoría de la medida en la ciencia para explicar el sentido que tienen las respuestas del sujeto a una serie de tareas (Pasquali, 2008).

Por ello, es urgente, por supuesto, y antes de responder a cualquier pregunta en particular requerida en este PR3, analizar algunas Propiedades del Cuestionario de Métricas para asegurar la calidad de los datos, sus propiedades o indicadores básicos que garanticen la calidad de la herramienta/cuestionario administrado.

Para eso, propusimos considerar los siguientes indicadores métricos:

- Validez de traducción (propuesta aquí en validez aparente);
- Fiabilidad de los datos (analizados mediante consistencia interna - coeficiente alfa).

Sin embargo, y antes del análisis de los indicadores métricos indicados anteriormente, así como la descripción de la herramienta utilizada para los efectos de este PR3, dejamos aquí expuesto en la siguiente tabla (Tabla 1), un resumen informativo sobre las características fundamentales sobre las que se basa se llevará a cabo el resultado de este proyecto.

Tabla 1. Resumen informativo sobre las características fundamentales para el logro de PR3

RESUMEN DE INFORMACIÓN SOBRE LAS PRINCIPALES CARACTERÍSTICAS PARA LA REALIZACIÓN DEL PR3	
Análisis del perfil de finalidad del experto.	Descripción de actividades clave de experto en modelos pedagógicos y estrategias de aprendizaje cognitivo basadas en experiencias táctiles para estudiantes con discapacidad sensorial y trastornos del aprendizaje (unidad de competencia) y unidades didácticas que promueven la correcta ejecución de las tareas de cada área clave de actividad individualizada.
Enfoque metodológico o modelo utilizado para esta salida	Análisis de trabajo
Método de análisis de tipo de trabajo utilizado (herramienta)	Cuestionario
Método de orientación seguido	Híbrido
Método de análisis de datos	Estadísticas (cuantitativas y cualitativas) - y uso de la psicometría
Método de gestión de herramientas	Método diferente (entrevistas uno a uno, grupos focales, encuestas en línea, etc...)

La herramienta utilizada aquí para fines de Análisis de Puestos para PR3 (que se adjunta – Anexo A) se basa en un cuestionario creado por el socio responsable y opera las siguientes categorías o secciones principales detalladas en la siguiente tabla (Tabla 2).

En cuanto al cuestionario, debemos subrayar que la asociación decidió enviar a los profesores y formadores de FP involucrados solo un cuestionario tanto para el análisis de las necesidades de formación como para el análisis de puestos de trabajo . Esta decisión ha sido compartida entre todos los Socios para facilitar la realización de la encuesta .

En la siguiente tabla indicamos la descripción de todo el cuestionario.

Tabla 2. Cuestionario para el análisis del perfil competencial y necesidad formativa del FP In.Haptic Expert.

SECCIÓN	ANÁLISIS DE NECESIDADES DE FORMACIÓN	ANALISIS DE TRABAJO
SECCIÓN A Identificación del puesto de maestro/entrenador	X	X
SECCIÓN B Actividades clave requeridas		X
SECCIÓN C Conocimiento	X	X
SECCIÓN D Habilidades específicas	X	X
SECCIÓN E Habilidades Transversales (Actitudes y Comportamientos)	X	X
SECCIÓN F Equipos, herramientas y materiales utilizados en el trabajo diario.		X
SECCIÓN G Productos y resultados asociados con sus actividades clave (tangibles e intangibles)		X
SECCIÓN H Supervisión organizacional		X

De forma general se han creado 1 introducción y 8 secciones. La introducción proporciona luego a la lectura un conjunto de pautas claras para completar el cuestionario.

La sección A se ha creado con el objetivo de recoger datos sobre el **puesto de trabajo** de las personas entrevistadas, con el fin de identificar la muestra de la encuesta.

La sección B se refiere a las **actividades clave requeridas**, con la indicación del nivel de importancia y el nivel de dificultad asociado.

La Sección C se refiere al análisis de **los Conocimientos** requeridos a los Profesores/Formadores, con la indicación del nivel de importancia, el nivel de dificultad y el nivel de necesidad de formación asociados.

La Sección D se refiere al análisis de **las Competencias Específicas** requeridas a los Profesores/Formadores, con la indicación del nivel de importancia, el nivel de dificultad y el nivel de necesidad de formación asociado.

La Sección E se refiere al análisis de **las Competencias Transversales** requeridas a los Profesores/Formadores, con la indicación del nivel de importancia, el nivel de dificultad y el nivel de necesidad de formación asociado.

La Sección F se refiere a la descripción de equipos, herramientas y materiales utilizados en el trabajo diario.

La Sección G se refiere a la descripción de Productos y Resultados Asociados a las Actividades-Clave indicadas y, finalmente, la Sección H se refiere a la presencia de un supervisor.

En la siguiente tabla (Tabla 3), mostramos la distribución de los apartados que componen el cuestionario elaborado con motivo de este PR3, en función de la orientación metodológica seguida y posterior tipo de datos a analizar en cuanto al punto estadístico de vista.

Tabla 3. Cuestionario_Secciones

Método	Cuestionario	Cuestionario	Breve	Tipo de análisis
Orientación	Componentes	Secciones	descripción de las secciones.	datos
Método híbrido	Análisis de trabajo	Sección A	Identificación de posición	Cualitativo
		Sección B	Actividades clave requeridas	Cuantitativo

	Sección C	Conocimiento	Cuantitativo
	Sección D	Habilidades específicas	Cuantitativo
	Sección E	Habilidades Transversales	Cuantitativo
	Sección F	Equipos, herramientas y materiales utilizados.	Cualitativo
	Sección G	Productos y resultados asociados con sus actividades clave	Cualitativo
	Sección H	Supervisión organizacional	Cualitativo
Análisis de necesidades de formación	Sección C	Conocimiento	Cuantitativo
	Sección D	Habilidades específicas	Cuantitativo
	Sección E	Habilidades Transversales	Cuantitativo

1.1.5 Procedimientos sobre la Administración del Cuestionario

De acuerdo a la presentación de los instrumentos/herramientas a utilizar en la realización del PR3, se establecieron los procedimientos a implementar en la administración del cuestionario por parte de cada socio (Anexo A, versión final).

Para mayor aclaración, todos los socios siguen las mismas reglas y los mismos procedimientos para obtener un producto final, compartieron las preguntas y los ítems que deben insertarse en el cuestionario.

Finalmente, los socios acordaron realizar los siguientes pasos divididos en dos fases diferenciadas:

- fase operativa;
- Fase de recopilación de la información obtenida.

FASE OPERATIVO

I. Completar el Anexo A (Cuestionario) utilizando los grupos focales de Profesores/Formadores - o el software de encuestas en línea (herramienta en la versión de su lengua materna) o correo electrónico, con al menos 30 profesores y formadores de FP que trabajen con estudiantes con discapacidad sensorial. discapacidades y trastornos del aprendizaje.

FASE DE COMPILACIÓN

I. Todos los socios deberán realizar su informe final con base en la información recopilada durante la encuesta e insertada en una plantilla de archivo excel común (herramienta de elaboración) creada por el Socio responsable de PR3 para tal efecto;

II. La herramienta de elaboración de cada socio en relación con la administración del Anexo A, deberá realizarse en un archivo excel y deberá entregarse al socio responsable del PR3 en formato electrónico y en inglés, conteniendo la siguiente sección llena:

- ❖ SECCIÓN A. Identificación del puesto de maestro/entrenador
- ❖ SECCIÓN B. Actividades clave requeridas
- ❖ SECCIÓN C. Conocimiento
- ❖ SECCIÓN D. Habilidades específicas
- ❖ SECCIÓN E. Habilidades Transversales (Actitudes y Comportamientos)
- ❖ SECCIÓN F. Equipos, herramientas y materiales utilizados
- ❖ SECCIÓN G. Productos y resultados asociados con sus actividades clave
- ❖ SECCIÓN H. Supervisión Organizacional

Se basa en la descripción de los procedimientos utilizados para la elaboración de resultados, que expondremos en la Segunda Sección de este informe. Sin embargo, primero caracterizamos la muestra de socios de este PR3 y luego los resultados de las propiedades del cuestionario de métricas.

1.1.6 Caracterización de muestras

Para una mejor caracterización de lo expuesto en la siguiente tabla (Tabla 4), presentamos las variables de los ítems que componen los apartados aquí analizados.

Tabla 4 . Número de variables a analizar en la caracterización de la muestra por cada socio

Cuestionario Secciones	Descripción de las secciones	Número de artículos de cada sección
Sección B	Identificación de posición	5

En la segunda sección de este informe se presentará la muestra involucrada en la encuesta en cada país Socio, con la descripción de toda la información relativa a:

- su posición actual
- su nivel de estudios
- su duración de tiempo trabajando con estudiantes con discapacidades sensoriales y trastornos del aprendizaje
- el número de horas por semana que trabajan con los estudiantes
- sus formaciones relevantes en el campo de los modelos pedagógicos y estrategias de aprendizaje cognitivo basadas en experiencias táctiles para estudiantes con discapacidad sensorial y trastornos del aprendizaje.

En las siguientes tablas, resumimos las muestras de profesores/formadores involucrados en cada país socio.

Muestra polaca

Posición	Válido Por ciento
Maestro	83,33%
maestro de necesidades especiales	16,67%
Total	100%

Horas por semana	Válido Por ciento
15	0,00%
6 - 10	16,67%
11 - 20	80,00%
40	3,33%
Total	100%

nivel de estudios	Válido Por ciento
Grado	93,33%
Doctor	6,67%
Total	100%

Entrenamientos	Válido Por ciento
NO	43,33%
SÍ	56,67%
Total	100%

Longitud de tiempo	Válido Por ciento
15 años	16,67%
6 - 10 años	30,00%
11 - 15 años	23,33%
16 - 20 años	23,33%
21 - 25 años	6,67%
Total	100%

En cuanto a la descripción de la muestra involucrada en la encuesta polaca, la información más importante se puede resumir de la siguiente manera:

- El número total de profesores/formadores involucrados en la encuesta es **30**. Dieron respuesta a todos los ítems, por lo que en la siguiente tabla nunca encontraremos respuestas faltantes.
- En cuanto al puesto de trabajo, la mayor parte de los involucrados son **Profesores** (83,33%).
- En cuanto a la duración del trabajo con estudiantes con discapacidad sensorial y trastornos del aprendizaje, la mayoría de los docentes involucrados declaran que están trabajando con estudiantes con discapacidad sensorial y trastornos del aprendizaje de **6 a 10 años** (30,00%).
- En cuanto al tiempo semanal dedicado a trabajar con los estudiantes, la mayor parte de los docentes involucrados trabajan **entre 11 y 20 horas semanales** con los estudiantes (80,00%), por lo que en promedio dedican la mayor parte de su tiempo de trabajo a los estudiantes.
- Finalmente, poco más de la mitad de los docentes involucrados declararon que **realizaron capacitaciones** en el campo de modelos pedagógicos y estrategias de aprendizaje cognitivo basadas en experiencias táctiles para estudiantes con discapacidad sensorial y trastornos del aprendizaje (56,67%). Si leemos las respuestas de quienes afirmaron haber realizado formación, observamos que asistieron especialmente a cursos y seminarios.

Muestra italiana

Posición	Válido Por ciento
Maestro	80,00%
maestro de necesidades especiales	20,00%
Total	100%

nivel de estudios	Válido Por ciento
Maestría	100,00%
Total	100%

Longitud de tiempo	Válido Por ciento
15 años	33,33%
6 - 10 años	46,67%
11 - 15 años	10,00%
16 - 20 años	10,00%
Total	100%

Horas por semana	Válido Por ciento
15	20,00%
6 - 10	13,33%
11 - 20	66,67%
Total	100%

Entrenamientos	Válido Por ciento
NO	50,00%
SÍ	50,00%
Total	100%

En cuanto a la descripción de la muestra involucrada en la encuesta italiana, la información más importante se puede resumir de la siguiente manera:

- El número total de profesores/formadores involucrados en la encuesta es **30**. Dieron respuesta a todos los ítems, por lo que en la siguiente tabla nunca encontraremos respuestas faltantes.
- En cuanto al puesto de trabajo, una gran cantidad de personas involucradas son **Profesores (80,00%)**.
- En cuanto a la duración del trabajo con estudiantes con discapacidad sensorial y trastornos del aprendizaje, la mayoría de los docentes involucrados declaran que están trabajando con estudiantes con discapacidad sensorial y trastornos del aprendizaje de **6 a 10 años (46,67%)**.
- En cuanto al tiempo semanal dedicado a trabajar con los estudiantes, la mayor parte de los docentes involucrados trabajan **entre 11 y 20 horas semanales** con los estudiantes (66,67%), por lo que en promedio dedican la mitad o la totalidad de su tiempo de trabajo con los estudiantes.
- Finalmente, la mitad de los docentes involucrados declararon **no realizar capacitaciones** en el campo de modelos pedagógicos y estrategias de aprendizaje cognitivo basadas en experiencias táctiles para estudiantes con discapacidad sensorial y trastornos del aprendizaje (50,00%). El 50,00% restante de formaciones docentes en este ámbito y si leemos sus respuestas notamos que especialmente asistieron a cursos y cursos de formación en la Universidad.

Muestra portuguesa

Posición	Válido Por ciento
Entrenador	40,00%
Maestro	33,34%
Sin respuesta	23,33%
Desempleados	3,33%
Total	100%

Horas por semana	Válido Por ciento
1 - 10	30,00%
11 - 20	26,67%
21 - 30	30,00%
31 - 40	6,67%
Sin respuesta	6,66%
Total	100%

nivel de estudios	Válido Por ciento
Grado	70,00%
Diploma de graduación	3,33%
duodécimo año	10,00%
Maestro	3,33%
Sin respuesta	13,33%
Total	100%

Entrenamientos	Válido Por ciento
Sí	6,67%
NO	83,33%
Sin respuesta	10,00%
Total	100%

Longitud de tiempo	Válido Por ciento
0 - 5 años	30,00%
6 - 10 años	33,33%
11 - 15 años	23,33%
16 - 21 años	6,67%
Sin respuesta	6,67%
Total	100%

En cuanto a la descripción de la muestra involucrada en la encuesta portuguesa, la información más importante se puede resumir de la siguiente manera:

- El número total de docentes involucrados en la encuesta es **30**.
- En cuanto al puesto de trabajo, una gran cantidad de personas involucradas son **Formadores y Profesores (73,34%)**
- En cuanto a la duración del trabajo con estudiantes con discapacidad sensorial y trastornos del aprendizaje, la mayoría de los docentes involucrados declaran que están trabajando con estudiantes con discapacidad sensorial y trastornos del aprendizaje de **0 - 5 años (30,00%)** y **6 - 10 años (33,33%)**
- En cuanto al tiempo semanal dedicado a trabajar con los estudiantes, la mayor parte de los profesores involucrados trabajan **de 1 a 10 horas semanales** con los estudiantes (30,00%) **o de 21 a 30 horas semanales**, por lo que en promedio dedican la mitad o la totalidad del tiempo. todo su tiempo de trabajo con los estudiantes.
- Finalmente, la mayoría de los docentes involucrados declararon **no realizar capacitaciones** en el campo de modelos pedagógicos y estrategias de aprendizaje cognitivo basadas en experiencias táctiles para estudiantes con discapacidad sensorial y trastornos del aprendizaje (83,33%).

Muestra en español

Posición	Válido Por ciento
Maestro	76,67%
Sin respuesta	23,33%
Total	100%

Horas por semana	Válido Por ciento
1 - 10	63,33%
11 - 20	23,33%
21 - 30	13,33%
Total	100%

nivel de estudios	Válido Por ciento
Diploma de graduación	86,67%
Maestría	3,33%
Sin respuesta	10,00%
Total	100%

Entrenamientos	Válido Por ciento
Sí	10,00%
NO	90,00%
Total	100%

Longitud de tiempo	Válido Por ciento
15 años	56,67%
6 - 10 años	40,00%
11 - 15 años	3,33%
Total	100%

En cuanto a la descripción de la muestra implicada en la encuesta española, la información más importante se puede resumir de la siguiente manera:

- El número total de docentes involucrados en la encuesta es **30**.
- En cuanto al puesto de trabajo, la mayoría de las personas involucradas son **Profesores** (76,67%).
- En cuanto a la duración del trabajo con estudiantes con discapacidad sensorial y trastornos del aprendizaje, la mayoría de los docentes involucrados declaran que están trabajando con estudiantes con discapacidad sensorial y trastornos del aprendizaje de **1 a 5 años** (56,67%) y **de 6 a 10 años** (40%).
- En cuanto al tiempo semanal dedicado a trabajar con los estudiantes, la mayoría de los docentes involucrados trabajan **de 1 a 10 horas semanales** con los estudiantes (63,33%), por lo que en promedio dedican la mitad de todo su tiempo de trabajo con los estudiantes.
- Finalmente, la mayoría de los docentes involucrados declararon **no realizar capacitaciones** en el campo de modelos pedagógicos y estrategias de aprendizaje cognitivo basadas en experiencias táctiles para estudiantes con discapacidad sensorial y trastornos del aprendizaje (90,00%).

Muestra griega

Posición	Válido Por ciento
Maestros	60,00%
educador FP	6,67%
Profesor asociado en Educación Superior	3,33%
Sin respuesta	30,00%
Total	100%

Horas por semana	Válido Por ciento
1 - 10	23,33%
11 - 20	10,00%
21 - 30	66,67%
Total	100%

nivel de estudios	Válido Por ciento
Diploma de graduación	30,00%
Maestría	63,33%
Doctor	3,33%
Sin respuesta	3,33%
Total	100%

Entrenamientos	Válido Por ciento
NO	50,00%
SÍ	50,00%
Total	100%

Longitud de tiempo	Válido Por ciento
15 años	50,00%
6 - 10 años	20,00%
11 - 15 años	13,33%
16 - 20 años	13,33%
23 años	3,33%
Total	100%

En cuanto a la descripción de la muestra involucrada en la encuesta portuguesa, la información más importante se puede resumir de la siguiente manera:

- El número total de profesionales involucrados en la encuesta es **30**.
- En cuanto al puesto de trabajo, todos los profesionales involucrados son **Profesores** (60,00%)
- En cuanto a la duración del trabajo con estudiantes con discapacidad sensorial y trastornos del aprendizaje, la mayoría de los docentes involucrados declaran que están trabajar con estudiantes con discapacidad sensorial y trastornos del aprendizaje de **1 a 5 años** (50,00%)
- En cuanto al tiempo semanal dedicado a trabajar con los estudiantes, la mayor parte de los profesores involucrados trabajan **entre 21 y 30 horas por semana**, por lo que, en promedio, dedican la mayor parte de su tiempo de trabajo a los estudiantes.
- Finalmente, la mitad de los docentes involucrados declararon **no realizar capacitaciones** en el campo de modelos pedagógicos y estrategias de aprendizaje cognitivo basadas en experiencias táctiles para estudiantes con discapacidad sensorial y trastornos del aprendizaje (50,00%). El restante 50,00% de los docentes se capacita en este campo y si leemos sus respuestas notamos que cuentan con **título de Maestría o Certificación de Educación Especial**.

1.1.7 Propiedades del cuestionario de métricas (validez de traducción y confiabilidad de la prueba)

En este punto analizamos los siguientes indicadores:

- Validez de la traducción.
- Confiabilidad de los datos.

Validez de la traducción

Durante la presentación del cuestionario, creado a efectos de este PR3, se invitó a todos los socios a realizar una revisión profunda punto por punto, sección por sección, hasta obtener una versión final aceptada por todos y mínimamente comprensible para la traducción del mismo. en las respectivas lenguas maternas de cada socio.

Como procedimiento adicional y obligatorio, cada socio fue responsable de traducir el cuestionario a su lengua materna y elegir la mejor manera de entregárselo a sus profesores y formadores nacionales.

Confiabilidad de los datos

En este punto, para una mejor comprensión de lo que se está observando, exponemos en la siguiente tabla, cuáles son las variables de los ítems que componen los apartados que se analizarán, es decir, para la confiabilidad de los datos.

Cuestionario Secciones	Breve descripción de las secciones	Número de ítems de cada sección	Primera variable a ser presentada a análisis factorial	2 ^{da} variable a ser presentada a análisis factorial	3 ^{ra} variable a ser presentada a análisis factorial
B	Actividades clave requeridas	10 + 1 (opcional)	Importancia Nivel asociado	Dificultad Nivel asociado	/
C	Conocimiento	15 + 3 (opcional)	Importancia Nivel asociado	Dificultad Nivel asociado	Capacitación necesita nivel asociado
D	Habilidades específicas	14 + 3 (opcional)	Importancia Nivel asociado	Dificultad Nivel asociado	Capacitación necesita nivel asociado
E	Habilidades Transversales	12 + 3 (opcional)	Importancia Nivel asociado	Dificultad Nivel asociado	Capacitación

					necesita nivel asociado
F	Equipos, herramientas y materiales utilizados.	5 + 5 (opcional)	Sí	No	
G	Productos y resultados asociados con sus actividades clave	4 + 6 (opcional)	Sí	No	
H	Supervisión organizacional	1	Sí	No	

A través de la exposición de esta tabla, se propone los datos obtenidos mediante la fórmula que se expresa a continuación, en la cual es representativo del **peso de cada ítem** que compone los respectivos apartados y tiene o contribuye al puntaje total en el respectivo apartado.

Entonces nosotros tenemos:

- El peso realizado para cada **Actividad Clave** (WpKA), mediante la siguiente fórmula:

$$\text{WpKA} = \text{Nivel de importancia asociado} \times \text{Nivel de dificultad asociado}$$

- El peso realizado para cada **Conocimiento Requerido** (WpKnR), mediante la siguiente fórmula:

$$\text{WpKnR} = \text{Nivel de importancia asociado} \times \text{Nivel de dificultad asociado}$$

- El peso realizado para cada **Habilidad Específica Requerida** (WpSSR), mediante la siguiente fórmula:

$$\text{WpSSR} = \text{Nivel de importancia asociado} \times \text{Nivel de dificultad asociado}$$

- El peso realizado para cada **Habilidad Transversal Requerida** (WpTSR), mediante la siguiente fórmula:

WpTSR = Nivel de importancia asociado X Nivel de dificultad asociado

En perspectiva global, es un sistema interesante de asignación de scoring desde el punto de vista estadístico, porque nos permite:

1. Obtener una puntuación final individual con un rango más amplio;
2. Evaluar el análisis de confiabilidad de los datos obtenidos por cada socio;
3. Evaluar la dimensionalidad de los ítems que componen el cuestionario por parte de cada socio.

Este último punto nos permite comprobar el supuesto de unidimensionalidad que implica que todos los ítems de un instrumento se relacionan con un solo conglomerado o más de uno que compone la puntuación total del individuo (Pestana & Gageiro, 2014; Hutz, Bandeira y Trentini, 2015).



PRIMERA SECCIÓN



ACADEMIA FORMAÇÃO NORTE



2.1 ANÁLISIS DE LOS CUADROS DE SOCIOS DE ACTIVIDADES CLAVE, CONOCIMIENTOS, HABILIDADES ESPECÍFICAS Y TRANSVERSALES, EQUIPOS, HERRAMIENTAS Y MATERIALES UTILIZADOS, PRODUCTOS Y RESULTADOS

En esta sección, presentamos los resultados obtenidos por cada socio gracias a sus encuestas nacionales realizadas entre formadores y profesores de FP nacionales que trabajan con estudiantes con discapacidades sensoriales y trastornos del aprendizaje . En particular, presentaremos la elaboración de datos referentes a las **Secciones B, C, D, E, F, G y H** del cuestionario utilizado y, respecto a las Secciones B, C, D y E, centraremos nuestra atención en los parte del cuestionario relacionado con los valores que todos los profesores entrevistados dieron a las columnas " **Nivel de importancia asociado** " y " **Nivel de dificultad asociado** " .

Para producir los siguientes cuadros, cada socio utilizó la misma herramienta de elaboración, creada por el socio responsable según la sección del cuestionario. Así, para cada socio presentamos varios diagramas de flujo, y cada uno hace referencia a una sección diferente del cuestionario:

- **SECCIÓN B - Actividades clave:** para cada actividad clave prevista en el cuestionario, presentaremos:
 - El **cuadro** relativo al Promedio de resultados obtenidos al considerar el **Nivel de Importancia de cada Actividad Clave (B_IL)**, donde resaltaremos con un borde rojo las 3 primeras actividades clave por importancia según la opinión de los docentes involucrados;
 - El **cuadro** relativo al promedio de resultados obtenidos al considerar el **nivel de dificultad de cada actividad clave (B_DL)**, donde resaltaremos con un borde rojo las 3 primeras actividades clave por dificultad según la opinión de los profesores involucrados;
 - El **gráfico** relativo al **peso realizado para cada Actividad Clave (WpKA)**, donde presentaremos todas las Actividades Clave previstas, desde la más "relevante" a la menos, según la opinión de los profesores involucrados.

- **SECCIÓN C - Conocimientos** : para cada Conocimiento previsto en el cuestionario, presentaremos:
 - El **cuadro** referente al Promedio de resultados obtenidos al considerar el **Nivel de Importancia de cada Conocimiento (C_IL)**, donde resaltaremos con un borde rojo los primeros 3 Conocimientos por importancia según la opinión de los docentes involucrados;
 - El **cuadro** referente al Promedio de resultados obtenidos al considerar el **Nivel de Dificultad de cada Conocimiento (C_DL)**, donde resaltaremos con un borde rojo los primeros 3 Conocimientos por dificultad según la opinión de los docentes involucrados;
 - El **gráfico** relativo al **peso realizado para cada Conocimiento (WpKnR)**, donde presentaremos todos los Conocimientos previstos desde el más "relevante" al menos, según la opinión de los profesores implicados.

- **SECCIÓN D - Competencias Específicas:** para cada Competencia Específica prevista en el cuestionario, presentaremos:
 - El **cuadro** relativo al Promedio de resultados obtenidos al considerar el **Nivel de Importancia de cada Habilidad Específica (D_IL)**, donde resaltaremos con bordes rojos las 3 primeras Habilidades Específicas por importancia según la opinión de los docentes involucrados;
 - El **cuadro** referente al Promedio de resultados obtenidos considerando el **Nivel de Dificultad de cada Habilidad Específica (D_DL)**, donde resaltaremos con un borde rojo las 3 primeras Habilidades Específicas por dificultad según la opinión de los docentes involucrados;
 - El **gráfico** relativo al **peso realizado para cada Competencia Específica (WpSSR)** , donde presentaremos todas las Competencias Específicas previstas desde la más "relevante" a la menos, según la opinión de los profesores involucrados.

- **SECCIÓN E - Habilidades Transversales (Actitudes y Comportamientos):** para cada Habilidad Transversal prevista en el cuestionario, presentaremos:
 - El **cuadro** referente al Promedio de resultados obtenidos al considerar el **Nivel de Importancia de cada Habilidad Transversal (E_IL)**, donde resaltaremos con bordes rojos las 3 primeras Habilidades Transversales por importancia según la opinión de los docentes involucrados;
 - El **cuadro** referente al promedio de resultados obtenidos al considerar el **Nivel de Dificultad de cada Habilidad Transversal (E_DL)**, donde resaltaremos con bordes rojos las primeras 3 Habilidades Transversales por dificultad según la opinión de los docentes involucrados;
 - El **gráfico** relativo al **peso realizado para cada Competencia Transversal (WpTSR)**, donde presentaremos todas las Competencias Transversales previstas desde la más "relevante" a la menos, según la opinión de los docentes involucrados.

- **SECCIÓN F – Equipos, herramientas y materiales utilizados:** para cada equipo, herramienta y material previsto en el cuestionario, presentaremos los resultados considerando la **Frecuencia** de cada respuesta (expresada en **números y porcentajes**¹). Luego, resaltamos con bordes rojos los resultados más importantes obtenidos (**frecuencia más alta**).

- **SECCIÓN G - Productos y Resultados asociados con sus Actividades Clave:** para cada producto previsto en el cuestionario, presentaremos los resultados considerando la **Frecuencia** de cada respuesta (expresada en **números y porcentajes**). Luego, resaltamos con bordes rojos los resultados más importantes obtenidos (**frecuencia más alta**).

¹ En cuanto a los resultados expresados en "porcentaje", también precisamos el "porcentaje válido", es decir el porcentaje real de resultado obtenido por un ítem específico, sin considerar las respuestas faltantes.

- **SECCIÓN H - Supervisión Organizacional:** para cada respuesta dada, presentaremos los resultados considerando la **Frecuencia** de cada respuesta (expresada en **números y porcentajes**). Luego, resaltamos con bordes rojos los resultados más importantes obtenidos (frecuencia **más alta**).

En la segunda parte de este informe compararemos los resultados obtenidos en todos los países socios para definir un dato común sobre el **perfil profesional** de los expertos en modelos pedagógicos y estrategias de aprendizaje cognitivo basadas en experiencias táctiles para estudiantes con discapacidad sensorial y trastornos del aprendizaje.

Finalmente, debemos precisar que los cuadros que habremos sido elaborados de acuerdo a la herramienta de elaboración llenada por cada Socio, que representan el **Anexo 2** de este informe.

Antes de la presentación de los informes nacionales, debemos precisar que el número de profesores y formadores involucrados es de 150 (30 por país involucrado), como está previsto en el formulario de solicitud.

País	N.º de practicantes involucrados	N.º de comentarios recibidos
Polonia	30	30
Italia	30	30
Portugal	30	30
España	30	30
Grecia	30	30
Total	150	150

2.1.1 Resultados en Polonia

Sección B - Actividades clave

Nivel de importancia promedio (B_IL)

Casos válidos = 30; casos con valores faltantes = 0.

Actividad clave	N.º	Promedio	Mínimo	Máximo
Definición del programa de estudios y del itinerario/proyecto educativo de los estudiantes con discapacidad sensorial y trastornos del aprendizaje: análisis de necesidades	30	4,4	3	5
Definición de objetivos a alcanzar para estudiantes con discapacidad sensorial y trastornos del aprendizaje	30	4,5	3	5
Diseño didáctico-metodológico: preparación de lecciones y ejercicios/actividades relacionadas (contenidos/materiales de formación) basados en experiencias táctiles, combinados también con componentes de vídeo-audio.	30	4,47	3	5
Selección de herramientas y dispositivos necesarios para la enseñanza basados en experiencias táctiles combinadas con componentes de vídeo-audio.	30	4,53	3	5
Transferencia de conocimientos a los estudiantes para el correcto uso de herramientas de aprendizaje basadas en vídeo-audio y componentes táctiles.	30	4,2	3	5
Involucrar a los estudiantes en el proceso de aprendizaje.	30	4,3	3	5
Organización e implementación de actividades y rutas específicas,	30	4,4	2	5

gestión de la progresión del aprendizaje.				
Seguimiento, verificación y evaluación de los resultados obtenidos por los estudiantes	30	4,63	3	5
Redacción de evaluación final de los estudiantes.	30	4,43	3	5
Información e implicación de padres y cuidadores.	30	4,23	2	5

Nivel de dificultad promedio (B_DL)

Casos válidos = 30; casos con valores faltantes = 0.

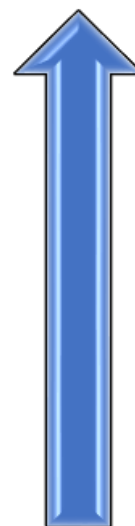
Actividad clave	N.º	Promedio	Mínimo	Máximo
Definición del programa de estudios y del itinerario/proyecto educativo de los estudiantes con discapacidad sensorial y trastornos del aprendizaje: análisis de necesidades	30	4,4	3	5
Definición de objetivos a alcanzar para estudiantes con discapacidad sensorial y trastornos del aprendizaje	30	4,1	3	5
Diseño didáctico-metodológico: preparación de lecciones y ejercicios/actividades relacionadas (contenidos/materiales de formación) basados en experiencias táctiles, combinados también con componentes de vídeo-audio.	30	4,43	3	5
Selección de herramientas y dispositivos necesarios para la enseñanza basados en experiencias táctiles combinadas con componentes de vídeo-audio.	30	4,33	3	5

Transferencia de conocimientos a los estudiantes para el correcto uso de herramientas de aprendizaje basadas en vídeo-audio y componentes táctiles.	30	4,47	3	5
Involucrar a los estudiantes en el proceso de aprendizaje.	30	4,37	3	5
Organización e implementación de actividades y rutas específicas, gestión de la progresión del aprendizaje.	30	4,43	3	5
Seguimiento, verificación y evaluación de los resultados obtenidos por los estudiantes	30	4,3	2	5
Redacción de evaluación final de los estudiantes.	30	3,83	1	5
Información e implicación de padres y cuidadores.	30	4,1	3	5

Gráfico de Peso por Actividad Clave (WpKA)

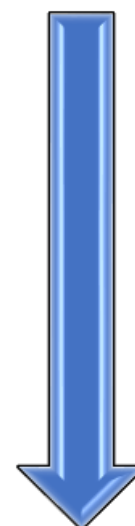
Casos válidos = 30; casos con valores faltantes = 0.

Actividad clave	WpKA
Seguimiento, verificación y evaluación de los resultados obtenidos por los estudiantes	19,90
Diseño didáctico-metodológico: preparación de lecciones y ejercicios/actividades relacionadas (contenidos/materiales de formación) basados en experiencias táctiles, combinados también con componentes de vídeo-audio.	19,80
Selección de herramientas y dispositivos necesarios para la enseñanza basados en experiencias táctiles combinadas con componentes de vídeo-audio.	19,61
Organización e implementación de actividades y rutas específicas, gestión de la progresión del aprendizaje.	19,49
Definición del programa de estudios y del itinerario/proyecto educativo de los estudiantes con discapacidad sensorial y trastornos del aprendizaje: análisis de necesidades	19,36
Involucrar a los estudiantes en el proceso de aprendizaje.	18,79
Transferencia de conocimientos a los estudiantes para el correcto uso de herramientas de aprendizaje basadas en vídeo-audio y componentes táctiles.	18,77
Definición de objetivos a alcanzar para estudiantes con discapacidad sensorial y trastornos del aprendizaje	18,45
Información e implicación de padres y cuidadores.	17,34
Redacción de evaluación final de los estudiantes.	16,97



Más importante

**MÁS
RELEVANTE**



Menos importante

**MENOS
RELEVANTE**

Sección C - CONOCIMIENTO

Nivel de importancia promedio (C_IL)

Casos válidos = 30; casos con valores faltantes = 0.

Conocimiento	N.º	Promedio	Mínimo	Máximo
Conocimiento del concepto de discapacidad visual, aspectos psicológicos generales de las personas con discapacidad visual, lenguaje y herramientas para personas ciegas y con baja visión.	30	4,57	3	5
Conocimiento de la legislación europea y nacional sobre inclusión escolar.	30	3,93	1	5
Conocimiento del vocabulario informático principal.	30	3,73	1	5
Conocimiento de la tecnología táctil, también conocida como háptica, aplicada a la educación y la formación: funciones que la háptica puede desempeñar en un contexto multisensorial, enfoques para la creación de contenidos hápticos, interacciones hápticas	30	4,53	3	5
Conocimiento de accesibilidad y tecnologías asistivas, uso de herramientas y dispositivos basados en experiencias táctiles combinadas con componentes de vídeo-audio.	30	4,17	2	5
Conocimiento de técnicas para el desarrollo de habilidades táctiles (Tecnologías hápticas)	30	4,17	2	5
Conocimiento de aplicación híbrida multiplataforma que puede ser utilizada por dispositivos móviles, capaz de presentar contenidos informativos teniendo en cuenta los 3 sentidos (vista-oído-tacto)	30	4,17	2	5
Conocimiento de los actuadores vibratorios/táctiles de dispositivos Android.	30	4,3	1	5
Conocimiento de los actuadores vibratorios/táctiles de los dispositivos Apple.	30	4,23	1	5

Conocimiento del diseño de interfaces táctiles con patrones de vibración.	30	4,1	1	5
Conocimiento de sistemas de asistencia para personas con discapacidad visual en dispositivos Android.	30	4,3	2	5
Conocimiento de sistemas de asistencia para personas con discapacidad visual en dispositivos Apple.	30	4,33	2	5
Conocimiento de sistemas de simulación de visión para personas con discapacidad visual.	30	4,53	2	5
Conocimiento de sistemas de reconocimiento de entrada de voz y texto a voz.	30	4,43	3	5
Conocimientos cognitivos y de coordinación, diseño y gestión.	30	4,17	3	5

Nivel de dificultad promedio (C_DL)

Casos válidos = 30; casos con valores faltantes = 0.

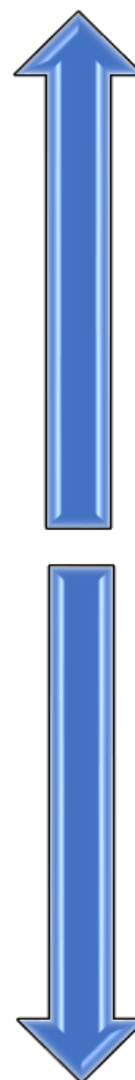
Conocimiento	N.º	Promedio	Mínimo	Máximo
Conocimiento del concepto de discapacidad visual, aspectos psicológicos generales de las personas con discapacidad visual, lenguaje y herramientas para personas ciegas y con baja visión.	30	3,8	1	5
Conocimiento de la legislación europea y nacional sobre inclusión escolar.	30	3,87	1	5
Conocimiento del vocabulario informático principal.	30	3,3	1	5
Conocimiento de la tecnología táctil, también conocida como háptica, aplicada a la educación y la formación: funciones que la háptica puede desempeñar en un contexto multisensorial, enfoques para la creación de contenidos hápticos, interacciones hápticas	30	4,47	2	5
Conocimiento de accesibilidad y tecnologías asistivas, uso de herramientas y dispositivos	30	4,33	3	5

basados en experiencias táctiles combinadas con componentes de vídeo-audio.				
Conocimiento de técnicas para el desarrollo de habilidades táctiles (Tecnologías hápticas)	30	4,27	1	5
Conocimiento de aplicación híbrida multiplataforma que puede ser utilizada por dispositivos móviles, capaz de presentar contenidos informativos teniendo en cuenta los 3 sentidos (vista-oído-tacto)	30	4,37	2	5
Conocimiento de los actuadores vibratorios/táctiles de dispositivos Android.	30	3,9	1	5
Conocimiento de los actuadores vibratorios/táctiles de los dispositivos Apple.	30	3,9	1	5
Conocimiento del diseño de interfaces táctiles con patrones de vibración.	30	4,27	1	5
Conocimiento de sistemas de asistencia para personas con discapacidad visual en dispositivos Android.	30	4,43	2	5
Conocimiento de sistemas de asistencia para personas con discapacidad visual en dispositivos Apple.	30	4,43	2	5
Conocimiento de sistemas de simulación de visión para personas con discapacidad visual.	30	4,5	2	5
Conocimiento de sistemas de reconocimiento de entrada de voz y texto a voz.	30	4,37	2	5
Conocimientos cognitivos y de coordinación, diseño y gestión.	30	3	1	5

Tabla de Peso por Conocimiento Requerido (WpKnR)

Casos válidos = 30; casos con valores faltantes = 0.

Conocimiento	WpKnR
Conocimiento de sistemas de simulación de visión para personas con discapacidad visual.	20,39
Conocimiento de la tecnología táctil, también conocida como háptica, aplicada a la educación y la formación: funciones que la háptica puede desempeñar en un contexto multisensorial, enfoques para la creación de contenidos hápticos, interacciones hápticas	20,25
Conocimiento de sistemas de reconocimiento de entrada de voz y texto a voz.	19,36
Conocimiento de sistemas de asistencia para personas con discapacidad visual en dispositivos Apple.	19,18
Conocimiento de sistemas de asistencia para personas con discapacidad visual en dispositivos Android.	19,05
Conocimiento de aplicación híbrida multiplataforma que puede ser utilizada por dispositivos móviles, capaz de presentar contenidos informativos teniendo en cuenta los 3 sentidos (vista-oído-tacto)	18,22
Conocimiento de accesibilidad y tecnologías asistivas, uso de herramientas y dispositivos basados en experiencias táctiles combinadas con componentes de vídeo-audio.	18,06
Conocimiento de técnicas para el desarrollo de habilidades táctiles (Tecnologías hápticas)	17,81
Conocimiento del diseño de interfaces táctiles con patrones de vibración.	17,51
Conocimiento del concepto de discapacidad visual, aspectos psicológicos generales de las personas con discapacidad visual, lenguaje y herramientas para personas ciegas y con baja visión.	17,36
Conocimiento de los actuadores vibratorios/táctiles de dispositivos Android.	16,77



Más importante

**MÁS
RELEVANTE**

Menos importante

**MENOS
RELEVANTE**

Conocimiento de los actuadores vibratorios/táctiles de los dispositivos Apple.	16,50
Conocimiento de la legislación europea y nacional sobre inclusión escolar.	15,21
Conocimientos cognitivos y de coordinación, diseño y gestión.	12,51
Conocimiento del vocabulario informático principal.	12,31

Sección D - HABILIDADES ESPECÍFICAS

Nivel de importancia promedio (D_IL)

Casos válidos = 30; casos con valores faltantes = 0.

Habilidades específicas	N.º	Promedio	Mínimo	Máximo
Habilidades de gestión de proyectos	30	4,23	3	5
Habilidades de búsqueda y análisis de información.	30	4,23	3	5
Capacidad para crear, visualizar y gestionar contenidos/materiales de formación considerando componentes de vídeo-audio y táctiles.	30	4,2	2	5
Posibilidad de utilizar contenido de video o con interacción 3D, pistas de audio, patrones acústico-vibratorios, ASMR/contenido de audio binaural	30	4,27	2	5
Capacidad para gestionar la semántica relacionada con la entrega de contenidos en relación con el tipo de habilidad diferente del sujeto y los KPI esperados de transferencia educativa en relación con el contenido utilizado.	30	4,27	2	5
Capacidad de analizar la interacción con los escenarios de formación realizados por el usuario y las tendencias de mejora relativas observadas a lo largo del tiempo.	30	4,67	4	5

Capacidad para crear y gestionar contenidos formativos teniendo en cuenta los 3 sentidos (vista-oído-tacto) utilizando experiencias táctiles combinadas con componentes vídeo-audio.	30	4,27	3	5
Posibilidad de utilizar PC/tableta/teléfono inteligente para enseñanza/formación háptica	30	4,43	2	5
Capacidad de utilizar patrones vibratorios para codificar información y transferirla.	30	4,3	2	5
Habilidades en TIC y todas las nuevas tecnologías.	30	4,07	2	5
Capacidad para evaluar los comentarios de los usuarios a partir de una interacción táctil.	30	4,4	2	5
Capacidad para definir la experiencia del usuario mediante interacción táctil y de audio.	30	4,23	3	5
Capacidad para compartir experiencias táctiles y lecciones en una comunidad.	30	4,43	3	5
Habilidades pedagógicas	30	4,9	4	5

Nivel de dificultad promedio (D_DL)

Casos válidos = 30; casos con valores faltantes = 0.

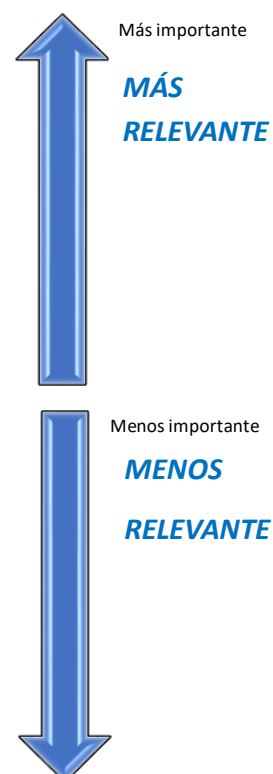
Habilidades específicas	N.º	Promedio	Mínimo	Máximo
Habilidades de gestión de proyectos	30	3,63	1	5
Habilidades de búsqueda y análisis de información.	30	3,6	1	5
Capacidad para crear, visualizar y gestionar contenidos/materiales de formación considerando componentes de vídeo-audio y táctiles.	30	4,17	2	5
Posibilidad de utilizar contenido de video o con interacción 3D, pistas de audio, patrones acústico-vibratorios, ASMR/contenido de audio binaural	30	4,43	3	5
Capacidad para gestionar la semántica relacionada con la entrega de contenidos en relación con el tipo de habilidad diferente del sujeto y los KPI esperados de transferencia educativa en relación con el contenido utilizado.	30	4,2	3	5
Capacidad de analizar la interacción con los escenarios de formación realizados por el usuario y las tendencias de mejora relativas observadas a lo largo del tiempo.	30	4,47	3	5
Capacidad para crear y gestionar contenidos formativos teniendo en cuenta los 3 sentidos (vista-oído-tacto) utilizando experiencias táctiles combinadas con componentes vídeo-audio.	30	4,37	3	5
Posibilidad de utilizar PC/tableta/teléfono inteligente para enseñanza/formación háptica	30	4,03	2	5
Capacidad de utilizar patrones vibratorios para codificar información y transferirla.	30	4,23	3	5

Habilidades en TIC y todas las nuevas tecnologías.	30	3,87	2	5
Capacidad para evaluar los comentarios de los usuarios a partir de una interacción táctil.	30	4,00	2	5
Capacidad para definir la experiencia del usuario mediante interacción táctil y de audio.	30	4,03	1	5
Capacidad para compartir experiencias táctiles y lecciones en una comunidad.	30	4,57	1	5
Habilidades pedagógicas	30	3,33	1	5

Tabla de peso por habilidades específicas requeridas (WpSSR)

Casos válidos = 30; casos con valores faltantes = 0.

Habilidades específicas	WpSSR
Capacidad de analizar la interacción con los escenarios de formación realizados por el usuario y las tendencias de mejora relativas observadas a lo largo del tiempo.	20,88
Capacidad para compartir experiencias táctiles y lecciones en una comunidad.	20,25
Posibilidad de utilizar contenido de video o con interacción 3D, pistas de audio, patrones acústico-vibratorios, ASMR/contenido de audio binaural	18,92
Capacidad para crear y gestionar contenidos formativos teniendo en cuenta los 3 sentidos (vista-oído-tacto) utilizando experiencias táctiles combinadas con componentes vídeo-audio.	18,66
Capacidad de utilizar patrones vibratorios para codificar información y transferirla.	18,19



Capacidad para gestionar la semántica relacionada con la entrega de contenidos en relación con el tipo de habilidad diferente del sujeto y los KPI esperados de transferencia educativa en relación con el contenido utilizado.	17,93
Posibilidad de utilizar PC/tableta/teléfono inteligente para enseñanza/formación háptica	17,85
Capacidad para evaluar los comentarios de los usuarios a partir de una interacción táctil.	17,60
Capacidad para crear, visualizar y gestionar contenidos/materiales de formación considerando componentes de vídeo-audio y táctiles.	17,51
Capacidad para definir la experiencia del usuario mediante interacción táctil y de audio.	17,05
Habilidades pedagógicas	16,32
Habilidades en TIC y todas las nuevas tecnologías.	15,75
Habilidades de gestión de proyectos	15,36
Habilidades de búsqueda y análisis de información.	15,23

Sección E - HABILIDADES TRANSVERSALES

Nivel de importancia promedio (E_IL)

Casos válidos = 30; casos con valores faltantes = 0.

Habilidades transversales	N.º	Promedio	Mínimo	Máximo
Trabajo en equipo/cooperación	30	4,5	3	5
Flexibilidad y adaptabilidad	30	4,07	1	5
Resolución de problemas y trabajo en equipo.	30	4,27	2	5
Capacidad para motivar e inspirar a los clientes.	30	4,37	2	5
Enfoque en el cliente	30	4,47	3	5
Capacidad para afrontar el estrés.	30	4,40	3	5
Empatía y escucha activa	30	4,43	3	4
Habilidad para trabajar de manera independiente	30	4,63	2	5
Capacidad/fiabilidad para generar confianza	30	4,13	2	5
Innovación / creatividad	30	4,3	2	5
Habilidades de comunicación verbal y no verbal.	30	4,67	3	5
Capacidad para construir, gestionar y apoyar relaciones con personas en formación con discapacidad sensorial y trastornos del aprendizaje.	30	4,57	3	5

Nivel de dificultad promedio (E_DL)

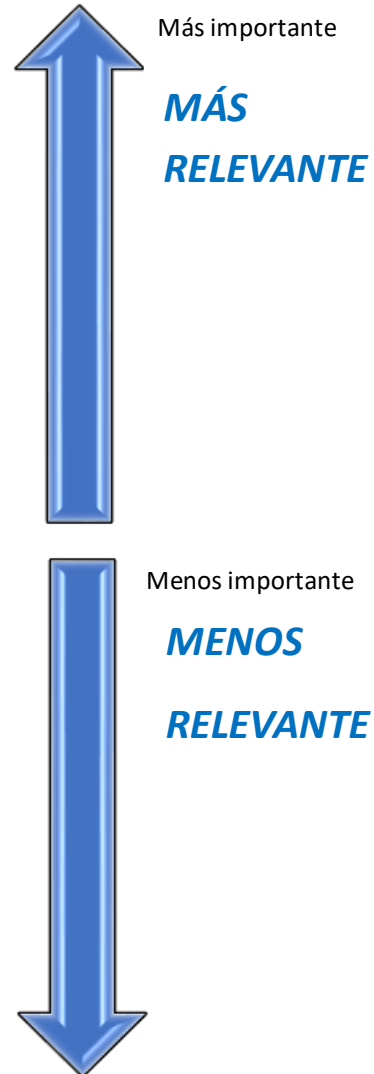
Casos válidos = 30; casos con valores faltantes = 0

Habilidades transversales	N.º	Promedio	Mínimo	Máximo
Trabajo en equipo/cooperación	30	4,1	3	4
Flexibilidad y adaptabilidad	30	3,97	2	5
Resolución de problemas y trabajo en equipo.	30	4,07	2	5
Capacidad para motivar e inspirar a los clientes.	30	3,9	3	5
Enfoque en el cliente	30	4,03	2	5
Capacidad para afrontar el estrés.	30	4,1	3	5
Empatía y escucha activa	30	4,3	3	4
habilidad para trabajar de manera independiente	30	3,17	1	5
Capacidad/fiabilidad para generar confianza	30	3,93	2	5
Innovación / creatividad	30	4,2	3	5
Habilidades de comunicación verbal y no verbal.	30	4,13	2	5
Capacidad para construir, gestionar y apoyar relaciones con personas en formación con discapacidad sensorial y trastornos del aprendizaje.	30	4,33	3	5

Tabla de Peso por Habilidades Transversales Requeridas (WpTSR)

Casos válidos = 30; casos con valores faltantes = 0.

Habilidades transversales	WpTSR
Capacidad para construir, gestionar y apoyar relaciones con personas en formación con discapacidad sensorial y trastornos del aprendizaje.	19,79
Habilidades de comunicación verbal y no verbal.	19,29
Empatía y escucha activa	19,05
Trabajo en equipo/cooperación	18,45
Innovación / creatividad	18,06
Capacidad para afrontar el estrés.	18,04
Enfoque en el cliente	18,01
Resolución de problemas y trabajo en equipo.	17,38
Capacidad para motivar e inspirar a los clientes.	17,04
Capacidad/fiabilidad para generar confianza	16,23
Flexibilidad y adaptabilidad	16,16
habilidad para trabajar de manera independiente	14,68



Sección F - EQUIPOS, HERRAMIENTAS Y MATERIALES UTILIZADOS

Frecuencia

Producción y resultados	SÍ	Por ciento	NO	Por ciento
Internet	30	100,00%	0	0,00%
PC, tableta o teléfono inteligente	30	100,00%	0	0,00%
Gafas para simular usuario con discapacidad visual	2	6,67%	28	93,33%
Interfaz para registrar y rastrear los comentarios de los usuarios.	2	6,67%	28	93,33%
Plataforma/Aplicación para impartir lecciones y contenido que cumpla con los requisitos de seguridad	2	6,67%	28	93,33%
Otro:	/	/	/	/
Otro	/	/	/	/
Otro	/	/	/	/
Otro	/	/	/	/
Otro	/	/	/	/

Sección G - PRODUCTOS Y RESULTADOS ASOCIADOS CON SU ACTIVIDAD CLAVE

Frecuencia

Producción y resultados	SÍ	Por ciento	NO	Por ciento
Diapositiva y guía de uso.	23	76,67%	7	23,33%
Lecciones en vídeo/audio	28	93,33%	2	6,67%
Plataforma de intercambio de contenidos/lecciones	23	76,67%	7	23,33%
Informe de evaluación de estudiantes y profesores/formadores basado en comentarios sobre el curso	29	96,67%	1	3,33%

Otro	/	/	/	/
Otro	/	/	/	/
Otro	/	/	/	/
Otro	/	/	/	/
Otro	/	/	/	/
Otro	/	/	/	/

Sección H - SUPERVISIÓN ORGANIZATIVA

Frecuencia

Pregunta	SÍ	Porcentaj e valido	NO	Porcentaje valido
1. ¿Recibe supervisión?	10	33,33%	20	66,67%

Comentarios





Según los resultados obtenidos gracias a la encuesta **polaca** , el perfil competencial del VET IN.HAPTIC Expert (experto en modelos pedagógicos y estrategias de aprendizaje cognitivo basadas en experiencias táctiles para estudiantes con discapacidad sensorial y trastornos del aprendizaje) tiene las siguientes características (tenga en cuenta que en cada apartado se ha creado la lista de conocimientos, habilidades, etc. desde los más relevantes a los menos relevantes):

Actividad clave	Conocimiento	Habilidades específicas	Habilidades Transversales
Seguimiento, verificación y evaluación de los resultados obtenidos por los estudiantes	Conocimiento de sistemas de simulación de visión para personas con discapacidad visual.	Capacidad de analizar la interacción con los escenarios de formación realizados por el usuario y las tendencias de mejora relativas observadas a lo largo del tiempo.	Capacidad para construir, gestionar y apoyar relaciones con personas en formación con discapacidad sensorial y trastornos del aprendizaje.
Diseño didáctico-metodológico: preparación de lecciones y ejercicios/actividades relacionadas (contenidos/materiales de formación) basados en experiencias táctiles, combinados también con componentes de vídeo-audio.	Conocimiento de la tecnología táctil, también conocida como háptica, aplicada a la educación y la formación: funciones que la háptica puede desempeñar en un contexto multisensorial, enfoques para la creación de contenidos hápticos, interacciones hápticas	Capacidad para compartir experiencias táctiles y lecciones en una comunidad.	Habilidades de comunicación verbal y no verbal.
Selección de herramientas y dispositivos necesarios para la enseñanza basados en experiencias táctiles combinadas con componentes de vídeo-audio.	Conocimiento de sistemas de reconocimiento de entrada de voz y texto a voz.	Posibilidad de utilizar contenido de video o con interacción 3D, pistas de audio, patrones acústico-vibratorios, ASMR/contenido de audio binaural	Empatía y escucha activa
Organización e implementación de actividades y rutas específicas, gestión de la progresión del aprendizaje.	Conocimiento de sistemas de asistencia para personas con discapacidad visual en dispositivos Apple.	Capacidad para crear y gestionar contenidos formativos teniendo en cuenta los 3 sentidos (vista-oído-tacto) utilizando experiencias táctiles combinadas con componentes vídeo-audio.	Trabajo en equipo/cooperación
Definición del programa de estudios y del itinerario/proyecto educativo de los estudiantes con discapacidad sensorial y trastornos del aprendizaje: análisis de necesidades	Conocimiento de sistemas de asistencia para personas con discapacidad visual en dispositivos Android.	Capacidad de utilizar patrones vibratorios para codificar información y transferirla.	Innovación / creatividad

Involucrar a los estudiantes en el proceso de aprendizaje.	Conocimiento de aplicación híbrida multiplataforma que puede ser utilizada por dispositivos móviles, capaz de presentar contenidos informativos teniendo en cuenta los 3 sentidos (vista-oído-tacto)	Capacidad para gestionar la semántica relacionada con la entrega de contenidos en relación con el tipo de habilidad diferente del sujeto y los KPI esperados de transferencia educativa en relación con el contenido utilizado.	Capacidad para afrontar el estrés.
Transferencia de conocimientos a los estudiantes para el correcto uso de herramientas de aprendizaje basadas en vídeo-audio y componentes táctiles.	Conocimiento de accesibilidad y tecnologías de asistencia, uso de herramientas y dispositivos basados en experiencias táctiles combinadas con componentes de vídeo-audio.	Posibilidad de utilizar PC/tableta/teléfono inteligente para enseñanza/formación háptica	Enfoque en el cliente
Definición de objetivos a alcanzar para estudiantes con discapacidad sensorial y trastornos del aprendizaje	Conocimiento de técnicas para el desarrollo de habilidades táctiles (Tecnologías hápticas)	Capacidad para evaluar los comentarios de los usuarios a partir de una interacción táctil.	Resolución de problemas y trabajo en equipo.
Información e implicación de padres y cuidadores.	Conocimiento del diseño de interfaces táctiles con patrones de vibración.	Capacidad para crear, visualizar y gestionar contenidos/materiales de formación considerando componentes de vídeo-audio y táctiles.	Capacidad para motivar e inspirar a los clientes.
Redacción de evaluación final de los estudiantes.	Conocimiento del concepto de discapacidad visual, aspectos psicológicos generales de las personas con discapacidad visual, lenguaje y herramientas para personas ciegas y con baja visión.	Capacidad para definir la experiencia del usuario mediante interacción táctil y de audio.	Capacidad/fiabilidad para generar confianza
	Conocimiento de los actuadores vibratorios/táctiles de dispositivos Android.	Habilidades pedagógicas	
	Conocimiento de los actuadores vibratorios/táctiles de los dispositivos Apple.	Habilidades en TIC y todas las nuevas tecnologías.	
	Conocimiento de la legislación europea y		

	nacional sobre inclusión escolar.	Habilidades de gestión de proyectos	
	Conocimientos cognitivos y de coordinación, diseño y gestión.		
	Conocimiento del vocabulario informático principal.	Habilidades de búsqueda y análisis de información.	Flexibilidad y adaptabilidad habilidad para trabajar de manera independiente

suele **tener un supervisor** y los principales productos y resultados de su actividad son:

-  Informe de evaluación de estudiantes y profesores/formadores basado en comentarios sobre el curso.
-  Lecciones en vídeo/audio.
-  Diapositiva y guía de uso.
-  Plataforma de intercambio de contenidos/lecciones.

2.1.2 Resultados en Italia

Sección B - Actividades clave

Nivel de importancia promedio (B_IL)

Casos válidos = 30; casos con valores faltantes = 0.

Actividad clave	N.º	Promedio	Mínimo	Máximo
Definición del programa de estudios y del itinerario/proyecto educativo de los estudiantes con discapacidad sensorial y trastornos del aprendizaje: análisis de necesidades	30	4,90	4	5
Definición de objetivos a alcanzar para estudiantes con discapacidad sensorial y trastornos del aprendizaje	30	4,93	4	5
Diseño didáctico-metodológico: preparación de lecciones y ejercicios/actividades relacionadas (contenidos/materiales de formación) basados en experiencias táctiles, combinados también con componentes de vídeo-audio.	30	4,87	3	5
Selección de herramientas y dispositivos necesarios para la enseñanza basados en experiencias táctiles combinadas con componentes de vídeo-audio.	30	4,90	4	5
Transferencia de conocimientos a los estudiantes para el correcto uso de herramientas de aprendizaje basadas en vídeo-audio y componentes táctiles.	30	4,80	4	5
Involucrar a los estudiantes en el proceso de aprendizaje.	30	4,97	4	5
Organización e implementación de actividades y rutas específicas,	30	4,97	4	5

gestión de la progresión del aprendizaje.				
Seguimiento, verificación y evaluación de los resultados obtenidos por los estudiantes	30	4,93	4	5
Redacción de evaluación final de los estudiantes.	30	4,83	4	5
Información e implicación de padres y cuidadores.	30	5	5	5

Nivel de dificultad promedio (B_DL)

Casos válidos = 30; casos con valores faltantes = 0.

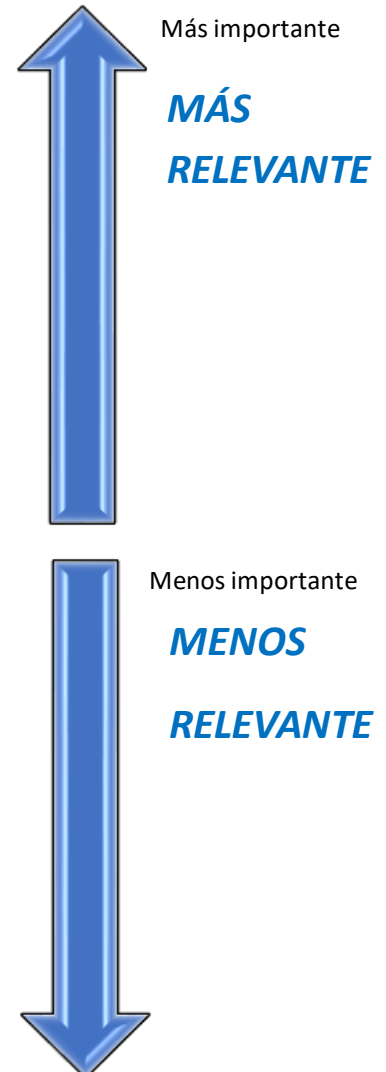
Actividad clave	N.º	Promedio	Mínimo	Máximo
Definición del programa de estudios y del itinerario/proyecto educativo de los estudiantes con discapacidad sensorial y trastornos del aprendizaje: análisis de necesidades	30	3,67	2	5
Definición de objetivos a alcanzar para estudiantes con discapacidad sensorial y trastornos del aprendizaje	30	3,70	2	5
Diseño didáctico-metodológico: preparación de lecciones y ejercicios/actividades relacionadas (contenidos/materiales de formación) basados en experiencias táctiles, combinados también con componentes de vídeo-audio.	30	4,40	3	5
Selección de herramientas y dispositivos necesarios para la enseñanza basados en experiencias táctiles combinadas con componentes de vídeo-audio.	30	4,67	3	5

Transferencia de conocimientos a los estudiantes para el correcto uso de herramientas de aprendizaje basadas en vídeo-audio y componentes táctiles.	30	4,77	4	5
Involucrar a los estudiantes en el proceso de aprendizaje.	30	4,20	3	5
Organización e implementación de actividades y rutas específicas, gestión de la progresión del aprendizaje.	30	3,93	2	5
Seguimiento, verificación y evaluación de los resultados obtenidos por los estudiantes	30	3,87	2	5
Redacción de evaluación final de los estudiantes.	30	3,60	2	5
Información e implicación de padres y cuidadores.	30	3,60	2	5

Gráfico de Peso por Actividad Clave (WpKA)

Casos válidos = 30; casos con valores faltantes = 0.

Actividad clave	WpKA
Transferencia de conocimientos a los estudiantes para el correcto uso de herramientas de aprendizaje basadas en vídeo-audio y componentes táctiles.	22,90
Selección de herramientas y dispositivos necesarios para la enseñanza basados en experiencias táctiles combinadas con componentes de vídeo-audio.	22,88
Diseño didáctico-metodológico: preparación de lecciones y ejercicios/actividades relacionadas (contenidos/materiales de formación) basados en experiencias táctiles, combinados también con componentes de vídeo-audio.	21,43
Involucrar a los estudiantes en el proceso de aprendizaje.	20,87
Organización e implementación de actividades y rutas específicas, gestión de la progresión del aprendizaje.	19,53
Seguimiento, verificación y evaluación de los resultados obtenidos por los estudiantes	19,07
Definición de objetivos a alcanzar para estudiantes con discapacidad sensorial y trastornos del aprendizaje	18,24
Información e implicación de padres y cuidadores.	18,00
Definición del programa de estudios y del itinerario/proyecto educativo de los estudiantes con discapacidad sensorial y trastornos del aprendizaje: análisis de necesidades	17,98





Redacción de evaluación final de los estudiantes.	17,39
---	-------



ACADEMIA FORMAÇÃO NORTE



Sección C - CONOCIMIENTO

Nivel de importancia promedio (C_IL)

Casos válidos = 30; casos con valores faltantes = 0.

Conocimiento	N.º	Promedio	Mínimo	Máximo
Conocimiento del concepto de discapacidad visual, aspectos psicológicos generales de las personas con discapacidad visual, lenguaje y herramientas para personas ciegas y con baja visión.	30	4,97	4	5
Conocimiento de la legislación europea y nacional sobre inclusión escolar.	30	4,1	3	5
Conocimiento del vocabulario informático principal.	30	3,70	2	5
Conocimiento de la tecnología táctil, también conocida como háptica, aplicada a la educación y la formación: funciones que la háptica puede desempeñar en un contexto multisensorial, enfoques para la creación de contenidos hápticos, interacciones hápticas	30	4,73	4	5
Conocimiento de accesibilidad y tecnologías asistivas, uso de herramientas y dispositivos basados en experiencias táctiles combinadas con componentes de vídeo-audio.	30	4,77	4	5
Conocimiento de técnicas para el desarrollo de habilidades táctiles (Tecnologías hápticas)	30	4,73	4	5
Conocimiento de aplicación híbrida multiplataforma que puede ser utilizada por dispositivos móviles, capaz de presentar contenidos informativos teniendo en cuenta los 3 sentidos (vista-oído-tacto)	30	4,73	4	5
Conocimiento de los actuadores vibratorios/táctiles de dispositivos Android.	30	4,40	3	5
Conocimiento de los actuadores vibratorios/táctiles de los dispositivos Apple.	30	4,40	3	5

Conocimiento del diseño de interfaces táctiles con patrones de vibración.	30	4,53	3	5
Conocimiento de sistemas de asistencia para personas con discapacidad visual en dispositivos Android.	30	4,53	3	5
Conocimiento de sistemas de asistencia para personas con discapacidad visual en dispositivos Apple.	30	4,53	3	5
Conocimiento de sistemas de simulación de visión para personas con discapacidad visual.	30	4,80	4	5
Conocimiento de sistemas de reconocimiento de entrada de voz y texto a voz.	30	4,67	3	5
Conocimientos cognitivos y de coordinación, diseño y gestión.	30	4,40	3	5

Nivel de dificultad promedio (C_DL)

Casos válidos = 30; casos con valores faltantes = 0.

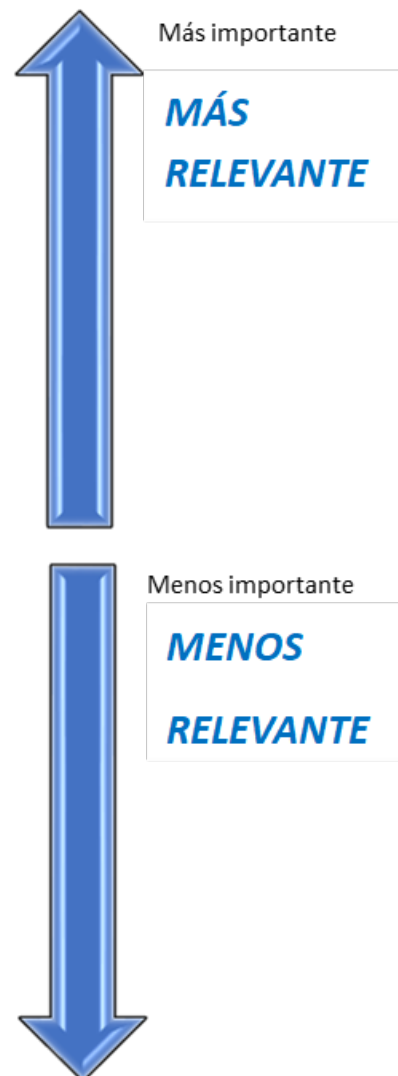
Conocimiento	N.º	Promedio	Mínimo	Máximo
Conocimiento del concepto de discapacidad visual, aspectos psicológicos generales de las personas con discapacidad visual, lenguaje y herramientas para personas ciegas y con baja visión.	30	3,60	2	5
Conocimiento de la legislación europea y nacional sobre inclusión escolar.	30	3,07	2	5
Conocimiento del vocabulario informático principal.	30	3,13	1	5
Conocimiento de la tecnología táctil, también conocida como háptica, aplicada a la educación y la formación: funciones que la háptica puede desempeñar en un contexto multisensorial, enfoques para la creación de contenidos hápticos, interacciones hápticas	30	4,70	4	5

Conocimiento de accesibilidad y tecnologías asistivas, uso de herramientas y dispositivos basados en experiencias táctiles combinadas con componentes de vídeo-audio.	30	4,80	4	5
Conocimiento de técnicas para el desarrollo de habilidades táctiles (Tecnologías hápticas)	30	4,80	4	5
Conocimiento de aplicación híbrida multiplataforma que puede ser utilizada por dispositivos móviles, capaz de presentar contenidos informativos teniendo en cuenta los 3 sentidos (vista-oído-tacto)	30	4,90	4	5
Conocimiento de los actuadores vibratorios/táctiles de dispositivos Android.	30	4,77	4	5
Conocimiento de los actuadores vibratorios/táctiles de los dispositivos Apple.	30	4,77	4	5
Conocimiento del diseño de interfaces táctiles con patrones de vibración.	30	4,80	3	5
Conocimiento de sistemas de asistencia para personas con discapacidad visual en dispositivos Android.	30	4,63	3	5
Conocimiento de sistemas de asistencia para personas con discapacidad visual en dispositivos Apple.	30	4,63	3	5
Conocimiento de sistemas de simulación de visión para personas con discapacidad visual.	30	4,80	3	5
Conocimiento de sistemas de reconocimiento de entrada de voz y texto a voz.	30	4,77	3	5
Conocimientos cognitivos y de coordinación, diseño y gestión.	30	2,73	1	5

Tabla de Peso por Conocimiento Requerido (WpKnR)

Casos válidos = 30; casos con valores faltantes = 0.

Conocimiento	WpKnR
Conocimiento de aplicación híbrida multiplataforma que puede ser utilizada por dispositivos móviles, capaz de presentar contenidos informativos teniendo en cuenta los 3 sentidos (vista-oído-tacto)	23,20
Conocimiento de sistemas de simulación de visión para personas con discapacidad visual.	23,04
Conocimiento de accesibilidad y tecnologías asistivas, uso de herramientas y dispositivos basados en experiencias táctiles combinadas con componentes de vídeo-audio.	22,90
Conocimiento de técnicas para el desarrollo de habilidades táctiles (Tecnologías hápticas)	22,70
Conocimiento de sistemas de reconocimiento de entrada de voz y texto a voz.	22,24
Conocimiento de la tecnología táctil, también conocida como háptica, aplicada a la educación y la formación: funciones que la háptica puede desempeñar en un contexto multisensorial, enfoques para la creación de contenidos hápticos, interacciones hápticas	22,20
Conocimiento del diseño de interfaces táctiles con patrones de vibración.	21,76
Conocimiento de sistemas de asistencia para personas con discapacidad visual en dispositivos Apple.	21,00
Conocimiento de sistemas de asistencia para personas con discapacidad visual en dispositivos Android.	21,00
Conocimiento de los actuadores vibratorios/táctiles de dispositivos Android.	21,00
Conocimiento de los actuadores vibratorios/táctiles de los dispositivos Apple.	21,00
Conocimiento del concepto de discapacidad visual, aspectos psicológicos generales de las personas con discapacidad visual, lenguaje y herramientas para personas ciegas y con baja visión.	17,90
Conocimiento de la legislación europea y nacional sobre inclusión escolar.	12,60
Conocimientos cognitivos y de coordinación, diseño y gestión.	12,03
Conocimiento del vocabulario informático principal.	11,60



Sección D - HABILIDADES ESPECÍFICAS

Nivel de importancia promedio (D_IL)

Casos válidos = 30; casos con valores faltantes = 0.

Habilidades específicas	N.º	Promedio	Mínimo	Máximo
Habilidades de gestión de proyectos	30	4,13	3	5
Habilidades de búsqueda y análisis de información.	30	4,00	3	5
Capacidad para crear, visualizar y gestionar contenidos/materiales de formación considerando componentes de vídeo-audio y táctiles.	30	4,60	3	5
Posibilidad de utilizar contenido de video o con interacción 3D, pistas de audio, patrones acústico-vibratorios, ASMR/contenido de audio binaural	30	4,80	4	5
Capacidad para gestionar la semántica relacionada con la entrega de contenidos en relación con el tipo de habilidad diferente del sujeto y los KPI esperados de transferencia educativa en relación con el contenido utilizado.	30	4,77	4	5
Capacidad de analizar la interacción con los escenarios de formación realizados por el usuario y las tendencias de mejora relativas observadas a lo largo del tiempo.	30	4,77	4	5
Capacidad para crear y gestionar contenidos formativos teniendo en cuenta los 3 sentidos (vista-oído-tacto) utilizando experiencias táctiles combinadas con componentes vídeo-audio.	30	4,90	4	5
Posibilidad de utilizar PC/tableta/teléfono inteligente para enseñanza/formación háptica	30	4,40	3	5
Capacidad de utilizar patrones vibratorios para codificar información y transferirla.	30	4,70	4	5

Habilidades en TIC y todas las nuevas tecnologías.	30	4,30	3	5
Capacidad para evaluar los comentarios de los usuarios a partir de una interacción táctil.	30	4,57	4	5
Capacidad para definir la experiencia del usuario mediante interacción táctil y de audio.	30	4,70	4	5
Capacidad para compartir experiencias táctiles y lecciones en una comunidad.	30	4,63	4	5
Habilidades pedagógicas	30	5	5	5

Nivel de dificultad promedio (D_DL)

Casos válidos = 30; casos con valores faltantes = 0.

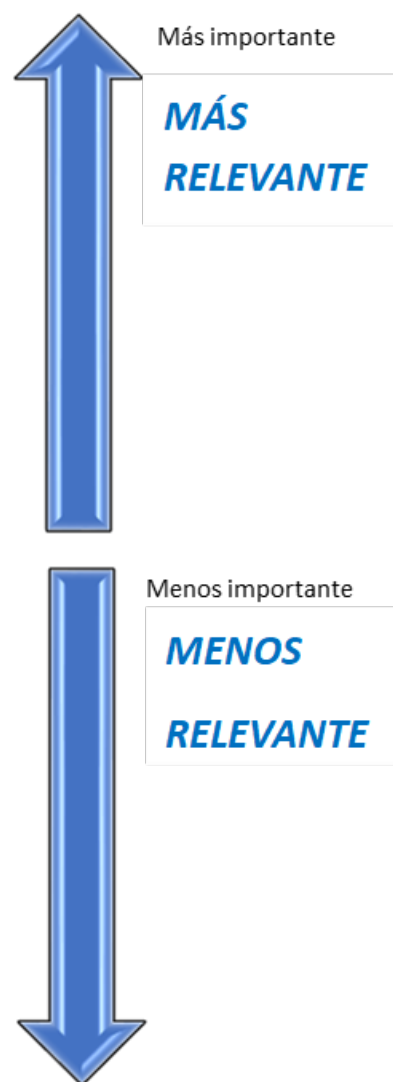
Habilidades específicas	N.º	Promedio	Mínimo	Máximo
Habilidades de gestión de proyectos	30	3,03	2	5
Habilidades de búsqueda y análisis de información.	30	2,93	2	5
Capacidad para crear, visualizar y gestionar contenidos/materiales de formación considerando componentes de vídeo-audio y táctiles.	30	4,63	3	5
Posibilidad de utilizar contenido de video o con interacción 3D, pistas de audio, patrones acústico-vibratorios, ASMR/contenido de audio binaural	30	4,73	4	5
Capacidad para gestionar la semántica relacionada con la entrega de contenidos en relación con el tipo de habilidad diferente del sujeto y los KPI esperados de transferencia educativa en relación con el contenido utilizado.	30	4,50	3	5
Capacidad de analizar la interacción con los escenarios de formación realizados por el usuario y las tendencias de mejora relativas observadas a lo largo del tiempo.	30	4,57	4	5
Capacidad para crear y gestionar contenidos formativos teniendo en cuenta los 3 sentidos (vista-oído-tacto) utilizando experiencias táctiles combinadas con componentes vídeo-audio.	30	4,80	4	5
Posibilidad de utilizar PC/tableta/teléfono inteligente para enseñanza/formación háptica	30	4,07	3	5
Capacidad de utilizar patrones vibratorios para codificar información y transferirla.	30	4,57	4	5
Habilidades en TIC y todas las nuevas tecnologías.	30	3,67	3	5

Capacidad para evaluar los comentarios de los usuarios a partir de una interacción táctil.	30	4,63	4	5
Capacidad para definir la experiencia del usuario mediante interacción táctil y de audio.	30	4,70	4	5
Capacidad para compartir experiencias táctiles y lecciones en una comunidad.	30	4,40	3	5
Habilidades pedagógicas	30	2,37	1	5

Tabla de peso por habilidades específicas requeridas (WpSSR)

Casos válidos = 30; casos con valores faltantes = 0.

Habilidades específicas	WpSSR
Capacidad para crear y gestionar contenidos formativos teniendo en cuenta los 3 sentidos (vista-oído-tacto) utilizando experiencias táctiles combinadas con componentes vídeo-audio.	23,50
Posibilidad de utilizar contenido de video o con interacción 3D, pistas de audio, patrones acústico-vibratorios, ASMR/contenido de audio binaural	22,70
Capacidad para definir la experiencia del usuario mediante interacción táctil y de audio.	22,09
Capacidad de analizar la interacción con los escenarios de formación realizados por el usuario y las tendencias de mejora relativas observadas a lo largo del tiempo.	21,80
Capacidad de utilizar patrones vibratorios para codificar información y transferirla.	21,50
Capacidad para gestionar la semántica relacionada con la entrega de contenidos en relación con el tipo de habilidad diferente del sujeto y los KPI esperados de transferencia	21,50



educativa en relación con el contenido utilizado.	
Capacidad para crear, visualizar y gestionar contenidos/materiales de formación considerando componentes de vídeo-audio y táctiles.	21,30
Capacidad para evaluar los comentarios de los usuarios a partir de una interacción táctil.	21,16
Capacidad para compartir experiencias táctiles y lecciones en una comunidad.	20,39
Posibilidad de utilizar PC/tableta/teléfono inteligente para enseñanza/formación háptica	17,90
Habilidades en TIC y todas las nuevas tecnologías.	15,77
Habilidades de gestión de proyectos	12,50
Habilidades pedagógicas	11,83
Habilidades de búsqueda y análisis de información.	11,70

Sección E - HABILIDADES TRANSVERSALES

Nivel de importancia promedio (E_IL)

Casos válidos = 30; casos con valores faltantes = 0.

Habilidades transversales	N.º	Promedio	Mínimo	Máximo
Trabajo en equipo/cooperación	30	4,77	4	5
Flexibilidad y adaptabilidad	30	4,87	4	5
Resolución de problemas y trabajo en equipo.	30	4,87	4	5
Capacidad para motivar e inspirar a los clientes.	30	4,90	4	5
Enfoque en el cliente	30	4,90	4	5
Capacidad para afrontar el estrés.	30	4,93	4	5
Empatía y escucha activa	30	4,90	4	4
habilidad para trabajar de manera independiente	30	4,70	3	5
Capacidad/fiabilidad para generar confianza	30	4,90	4	5
Innovación / creatividad	30	4,87	4	5
Habilidades de comunicación verbal y no verbal.	30	4,93	4	5
Capacidad para construir, gestionar y apoyar relaciones con personas en formación con discapacidad sensorial y trastornos del aprendizaje.	30	4,93	4	5

Nivel de dificultad promedio (E_DL)

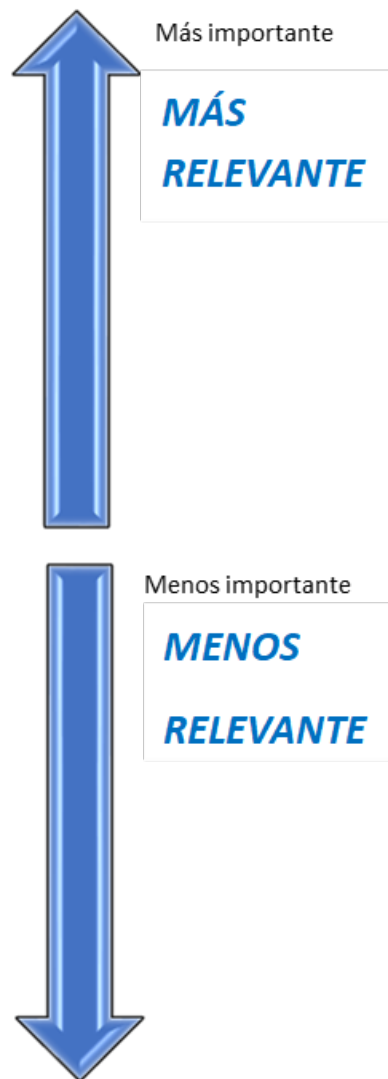
Casos válidos = 30; casos con valores faltantes = 0

Habilidades transversales	N.º	Promedio	Mínimo	Máximo
Trabajo en equipo/cooperación	30	3,30	2	4
Flexibilidad y adaptabilidad	30	3,13	1	5
Resolución de problemas y trabajo en equipo.	30	3,20	1	5
Capacidad para motivar e inspirar a los clientes.	30	3,60	2	5
Enfoque en el cliente	30	3,37	1	5
Capacidad para afrontar el estrés.	30	3,53	1	5
Empatía y escucha activa	30	3,63	2	5
habilidad para trabajar de manera independiente	30	2,50	1	4
Capacidad/fiabilidad para generar confianza	30	3,13	1	5
Innovación / creatividad	30	3,63	2	5
Habilidades de comunicación verbal y no verbal.	30	3,50	3	5
Capacidad para construir, gestionar y apoyar relaciones con personas en formación con discapacidad sensorial y trastornos del aprendizaje.	30	3,87	3	5

Tabla de Peso por Habilidades Transversales Requeridas (WpTSR)

Casos válidos = 30; casos con valores faltantes = 0.

Habilidades transversales	WpTSR
Capacidad para construir, gestionar y apoyar relaciones con personas en formación con discapacidad sensorial y trastornos del aprendizaje.	19,08
Empatía y escucha activa	17,80
Innovación / creatividad	17,68
Capacidad para motivar e inspirar a los clientes.	17,60
Capacidad para afrontar el estrés.	17,40
Habilidades de comunicación verbal y no verbal.	17,27
Enfoque en el cliente	16,50
Trabajo en equipo/cooperación	15,70
Resolución de problemas y trabajo en equipo.	15,60
Capacidad/fiabilidad para generar confianza	15,40
Flexibilidad y adaptabilidad	15,20
habilidad para trabajar de manera independiente	11,80



Sección F - EQUIPOS, HERRAMIENTAS Y MATERIALES UTILIZADOS

Frecuencia

Producción y resultados	SÍ	Por ciento	NO	Por ciento
Internet	30	100,00%	0	0,00%
PC, tableta o teléfono inteligente	30	100,00%	0	0,00%
Gafas para simular usuario con discapacidad visual	0	0,00%	30	100,00%
Interfaz para registrar y rastrear los comentarios de los usuarios.	4	13,13%	26	86,67%
Plataforma/Aplicación para impartir lecciones y contenido que cumpla con los requisitos de seguridad	3	10,00%	27	90,00%
Otros: dispositivos táctiles y braille	10	33,33%	20	66,67%
Otro	/	/	/	/
Otro	/	/	/	/
Otro	/	/	/	/
Otro	/	/	/	/

Sección G - PRODUCTOS Y RESULTADOS ASOCIADOS CON SU ACTIVIDAD CLAVE

Frecuencia

Producción y resultados	SÍ	Por ciento	NO	Por ciento
Diapositiva y guía de uso.	30	100,00%	0	0,00%
Lecciones en vídeo/audio	22	73,33%	8	26,67%
Plataforma de intercambio de contenidos/lecciones	13	43,33%	17	56,67%
Informe de evaluación de estudiantes y profesores/formadores basado en comentarios sobre el curso	23	76,67%	7	23,33%

Otro	/	/	/	/
Otro	/	/	/	/
Otro	/	/	/	/
Otro	/	/	/	/
Otro	/	/	/	/
Otro	/	/	/	/

Sección H - SUPERVISIÓN ORGANIZATIVA

Frecuencia

Pregunta	SÍ	Porcentaje válido	NO	Porcentaje válido
1. ¿Recibe supervisión?	28	93,33%	2	6,67%

Comentarios

Según los resultados obtenidos gracias a la encuesta **italiana**, el perfil competencial del VET IN.HAPTIC Expert (experto en modelos pedagógicos y estrategias de aprendizaje cognitivo basadas en experiencias táctiles para estudiantes con discapacidad sensorial y trastornos del aprendizaje) tiene las siguientes características (tenga en cuenta que en cada apartado se ha creado la lista de conocimientos, habilidades, etc. desde los más relevantes a los menos relevantes):





Actividad clave	Conocimiento	Habilidades específicas	Habilidades Transversales
Transferencia de conocimientos a los estudiantes para el correcto uso de herramientas de aprendizaje basadas en vídeo-audio y componentes táctiles.	Conocimiento de aplicación híbrida multiplataforma que puede ser utilizada por dispositivos móviles, capaz de presentar contenidos informativos teniendo en cuenta los 3 sentidos (vista-oído-tacto)	Capacidad para crear y gestionar contenidos formativos teniendo en cuenta los 3 sentidos (vista-oído-tacto) utilizando experiencias táctiles combinadas con componentes vídeo-audio.	Capacidad para construir, gestionar y apoyar relaciones con personas en formación con discapacidad sensorial y trastornos del aprendizaje.
Selección de herramientas y dispositivos necesarios para la enseñanza basados en experiencias táctiles combinadas con componentes de vídeo-audio.	Conocimiento de sistemas de simulación de visión para personas con discapacidad visual.	Posibilidad de utilizar contenido de video o con interacción 3D, pistas de audio, patrones acústico-vibratorios, ASMR/contenido de audio binaural.	Empatía y escucha activa
Diseño didáctico-metodológico: preparación de lecciones y ejercicios/actividades relacionadas (contenidos/materiales de formación) basados en experiencias táctiles, combinados también con	Conocimiento de accesibilidad y tecnologías asistivas, uso de herramientas y dispositivos basados en experiencias táctiles combinadas con componentes de vídeo-audio.	Capacidad para definir la experiencia del usuario mediante interacción táctil y de audio.	Innovación / creatividad.

componentes de vídeo-audio.			
Involucrar a los estudiantes en el proceso de aprendizaje.	Conocimiento de técnicas para el desarrollo de habilidades táctiles (Tecnologías hápticas)	Capacidad de analizar la interacción con los escenarios de formación realizados por el usuario y las tendencias de mejora relativas observadas a lo largo del tiempo.	Capacidad para motivar e inspirar a los clientes.
Organización e implementación de actividades y rutas específicas, gestión de la progresión del aprendizaje.	Conocimiento de sistemas de reconocimiento de entrada de voz y texto a voz.	Capacidad de utilizar patrones vibratorios para codificar información y transferirla.	Capacidad para afrontar el estrés.
Seguimiento, verificación y evaluación de los resultados obtenidos por los estudiantes	Conocimiento de la tecnología táctil, también conocida como háptica, aplicada a la educación y la formación: funciones que la háptica puede desempeñar en un contexto multisensorial, enfoques para la creación de contenidos hápticos, interacciones hápticas	Capacidad para gestionar la semántica relacionada con la entrega de contenidos en relación con el tipo de habilidad diferente del sujeto y los KPI esperados de transferencia educativa en relación con el contenido utilizado.	Habilidades de comunicación verbal y no verbal.
Definición de objetivos a alcanzar para estudiantes con discapacidad sensorial y trastornos del aprendizaje	Conocimiento del diseño de interfaces táctiles con patrones de vibración.	Capacidad para crear, visualizar y gestionar contenidos/materiales de formación considerando componentes de vídeo-audio y táctiles.	Enfoque en el cliente

Información e implicación de padres y cuidadores.	Conocimiento de sistemas de asistencia para personas con discapacidad visual en dispositivos Apple.	Capacidad para evaluar los comentarios de los usuarios a partir de una interacción táctil.	Trabajo en equipo/cooperación
Definición del programa de estudios y del itinerario/proyecto educativo de los estudiantes con discapacidad sensorial y trastornos del aprendizaje: análisis de necesidades	Conocimiento de sistemas de asistencia para personas con discapacidad visual en dispositivos Android.	Capacidad para compartir experiencias táctiles y lecciones en una comunidad.	Resolución de problemas y trabajo en equipo.
Redacción de evaluación final de los estudiantes.	Conocimiento de los actuadores vibratorios/táctiles de dispositivos Android.	Posibilidad de utilizar PC/tableta/teléfono inteligente para enseñanza/formación háptica	Capacidad/fiabilidad para generar confianza
	Conocimiento de los actuadores vibratorios/táctiles de los dispositivos Apple.	Habilidades en TIC y todas las nuevas tecnologías.	
	Conocimiento del concepto de discapacidad visual, aspectos psicológicos generales de las personas con discapacidad visual, lenguaje y herramientas para personas ciegas y con baja visión.	Habilidades de gestión de proyectos	
	Conocimiento de la legislación europea y nacional sobre inclusión escolar.	Habilidades pedagógicas	

	Conocimientos cognitivos y de coordinación, diseño y gestión.		
	Conocimiento del vocabulario informático principal.		
			habilidad para trabajar de manera independiente

Suele **tener un supervisor** y los principales productos y resultados de su actividad son:

-  Diapositiva y guía de uso.
-  Informe de evaluación de estudiantes y profesores/formadores basado en comentarios sobre el curso
-  Lecciones en vídeo/audio
-  Plataforma de intercambio de contenidos/lecciones

2.1.3 Resultados en Portugal

Sección B - Actividades clave

Nivel de importancia promedio (B_IL)

Casos válidos = 30; casos con valores faltantes = 0.

Actividad clave	N.º	Promedio	Mínimo	Máximo
Definición del programa de estudios y del itinerario/proyecto educativo de los estudiantes con discapacidad sensorial y trastornos del aprendizaje: análisis de necesidades	30	4,43	2	5
Definición de objetivos a alcanzar para estudiantes con discapacidad sensorial y trastornos del aprendizaje	30	4,40	3	5
Diseño didáctico-metodológico: preparación de lecciones y ejercicios/actividades relacionadas (contenidos/materiales de formación) basados en experiencias táctiles, combinados también con componentes de vídeo-audio.	30	4,57	3	5
Selección de herramientas y dispositivos necesarios para la enseñanza basados en experiencias táctiles combinadas con componentes de vídeo-audio.	30	4,40	3	5
Transferencia de conocimientos a los estudiantes para el correcto uso de herramientas de aprendizaje basadas en vídeo-audio y componentes táctiles.	30	4,17	2	5
Involucrar a los estudiantes en el proceso de aprendizaje.	30	4,83	4	5
Organización e implementación de actividades y rutas específicas,	30	3,93	0	5

gestión de la progresión del aprendizaje.				
Seguimiento, verificación y evaluación de los resultados obtenidos por los estudiantes	30	4,50	3	5
Redacción de evaluación final de los estudiantes.	30	4,60	3	5
Información e implicación de padres y cuidadores.	30	4,17	2	5

Nivel de dificultad promedio (B_DL)

Casos válidos = 30; casos con valores faltantes = 0.

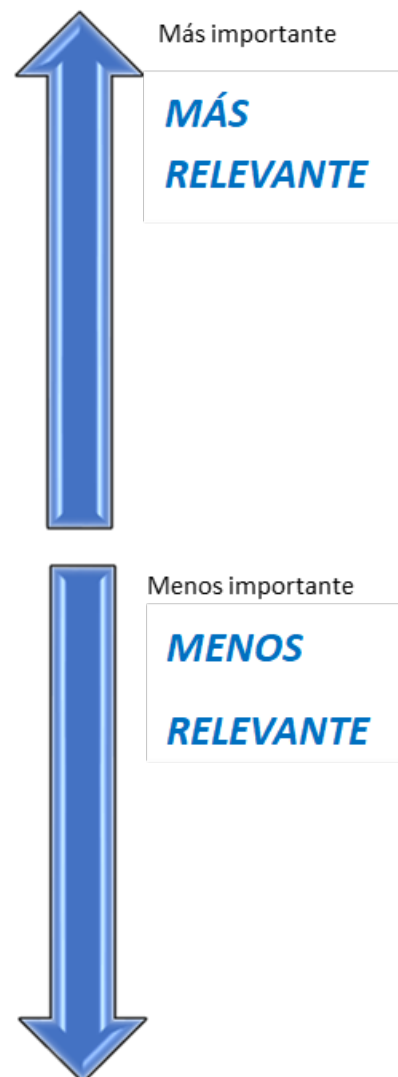
Actividad clave	N.º	Promedio	Mínimo	Máximo
Definición del programa de estudios y del itinerario/proyecto educativo de los estudiantes con discapacidad sensorial y trastornos del aprendizaje: análisis de necesidades	30	3,70	3	5
Definición de objetivos a alcanzar para estudiantes con discapacidad sensorial y trastornos del aprendizaje	30	4,00	3	5
Diseño didáctico-metodológico: preparación de lecciones y ejercicios/actividades relacionadas (contenidos/materiales de formación) basados en experiencias táctiles, combinados también con componentes de vídeo-audio.	30	3,97	2	5
Selección de herramientas y dispositivos necesarios para la enseñanza basados en experiencias táctiles combinadas con componentes de vídeo-audio.	30	3,63	3	5

Transferencia de conocimientos a los estudiantes para el correcto uso de herramientas de aprendizaje basadas en vídeo-audio y componentes táctiles.	30	3,57	2	5
Involucrar a los estudiantes en el proceso de aprendizaje.	30	3,80	2	5
Organización e implementación de actividades y rutas específicas, gestión de la progresión del aprendizaje.	30	3,33	0	5
Seguimiento, verificación y evaluación de los resultados obtenidos por los estudiantes	30	4,10	3	5
Redacción de evaluación final de los estudiantes.	30	3,87	2	5
Información e implicación de padres y cuidadores.	30	3,97	2	5

Gráfico de Peso por Actividad Clave (WpKA)

Casos válidos = 30; casos con valores faltantes = 0.

Actividad clave	WpKA
Seguimiento, verificación y evaluación de los resultados obtenidos por los estudiantes	18,45
Involucrar a los estudiantes en el proceso de aprendizaje.	18,37
Diseño didáctico-metodológico: preparación de lecciones y ejercicios/actividades relacionadas (contenidos/materiales de formación) basados en experiencias táctiles, combinados también con componentes de vídeo-audio.	18,11
Redacción de evaluación final de los estudiantes.	17,79
Definición de objetivos a alcanzar para estudiantes con discapacidad sensorial y trastornos del aprendizaje	17,60
Información e implicación de padres y cuidadores.	16,53
Definición del programa de estudios y del itinerario/proyecto educativo de los estudiantes con discapacidad sensorial y trastornos del aprendizaje: análisis de necesidades	16,40
Selección de herramientas y dispositivos necesarios para la enseñanza basados en experiencias táctiles combinadas con componentes de vídeo-audio.	15,99
Transferencia de conocimientos a los estudiantes para el correcto uso de herramientas de aprendizaje basadas en vídeo-audio y componentes táctiles.	14,86



<p>Organización e implementación de actividades y rutas específicas, gestión de la progresión del aprendizaje.</p>	<p>13,11</p>
--	--------------

Sección C - CONOCIMIENTO

Nivel de importancia promedio (C_IL)

Casos válidos = 30; casos con valores faltantes = 0.

Conocimiento	N.º	Promedio	Mínimo	Máximo
Conocimiento del concepto de discapacidad visual, aspectos psicológicos generales de las personas con discapacidad visual, lenguaje y herramientas para personas ciegas y con baja visión.	30	4,57	1	5
Conocimiento de la legislación europea y nacional sobre inclusión escolar.	30	4,00	1	5
Conocimiento del vocabulario informático principal.	30	4,10	2	5
Conocimiento de la tecnología táctil, también conocida como háptica, aplicada a la educación y la formación: funciones que la háptica puede desempeñar en un contexto multisensorial, enfoques para la creación de contenidos hápticos, interacciones hápticas	30	4,40	1	5
Conocimiento de accesibilidad y tecnologías asistivas, uso de herramientas y dispositivos basados en experiencias táctiles combinadas con componentes de vídeo-audio.	30	4,30	3	5
Conocimiento de técnicas para el desarrollo de habilidades táctiles (Tecnologías hápticas)	30	4,47	2	5
Conocimiento de aplicación híbrida multiplataforma que puede ser utilizada por dispositivos móviles, capaz de presentar contenidos informativos teniendo en cuenta los 3 sentidos (vista-oído-tacto)	30	3,90	0	5
Conocimiento de los actuadores vibratorios/táctiles de dispositivos Android.	30	4,37	3	5
Conocimiento de los actuadores vibratorios/táctiles de los dispositivos Apple.	30	4,30	3	5

Conocimiento del diseño de interfaces táctiles con patrones de vibración.	30	4,40	1	5
Conocimiento de sistemas de asistencia para personas con discapacidad visual en dispositivos Android.	30	4,37	2	5
Conocimiento de sistemas de asistencia para personas con discapacidad visual en dispositivos Apple.	30	4,50	2	5
Conocimiento de sistemas de simulación de visión para personas con discapacidad visual.	30	4,70	4	5
Conocimiento de sistemas de reconocimiento de entrada de voz y texto a voz.	30	4,60	4	5
Conocimientos cognitivos y de coordinación, diseño y gestión.	30	3,73	3	5

Nivel de dificultad promedio (C_DL)

Casos válidos = 30; casos con valores faltantes = 0.

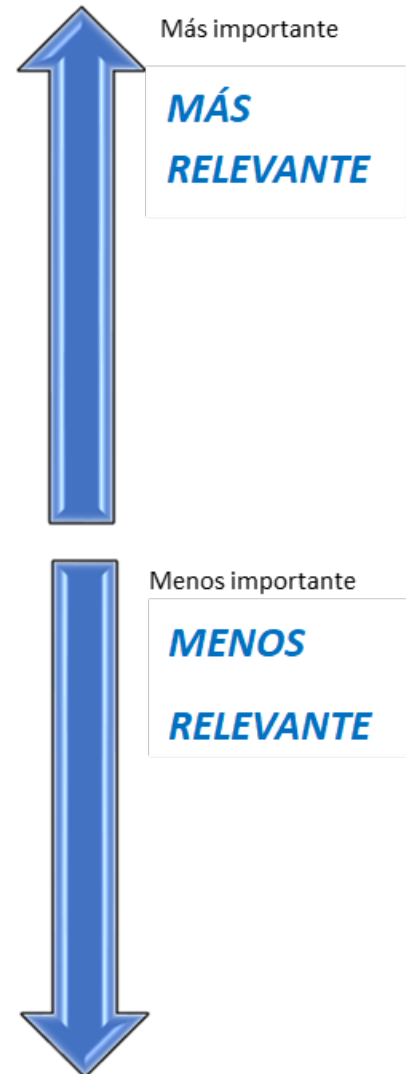
Conocimiento	N.º	Promedio	Mínimo	Máximo
Conocimiento del concepto de discapacidad visual, aspectos psicológicos generales de las personas con discapacidad visual, lenguaje y herramientas para personas ciegas y con baja visión.	30	4,27	1	5
Conocimiento de la legislación europea y nacional sobre inclusión escolar.	30	3,70	0	5
Conocimiento del vocabulario informático principal.	30	3,3	0	5
Conocimiento de la tecnología táctil, también conocida como háptica, aplicada a la educación y la formación: funciones que la háptica puede desempeñar en un contexto multisensorial, enfoques para la creación de contenidos hápticos, interacciones hápticas	30	4,27	3	5
Conocimiento de accesibilidad y tecnologías asistivas, uso de herramientas y dispositivos	30	4,20	3	5

basados en experiencias táctiles combinadas con componentes de vídeo-audio.				
Conocimiento de técnicas para el desarrollo de habilidades táctiles (Tecnologías hápticas)	30	3,93	2	5
Conocimiento de aplicación híbrida multiplataforma que puede ser utilizada por dispositivos móviles, capaz de presentar contenidos informativos teniendo en cuenta los 3 sentidos (vista-oído-tacto)	30	3,80	1	5
Conocimiento de los actuadores vibratorios/táctiles de dispositivos Android.	30	3,63	0	5
Conocimiento de los actuadores vibratorios/táctiles de los dispositivos Apple.	30	3,90	2	5
Conocimiento del diseño de interfaces táctiles con patrones de vibración.	30	4,23	2	5
Conocimiento de sistemas de asistencia para personas con discapacidad visual en dispositivos Android.	30	4,23	2	5
Conocimiento de sistemas de asistencia para personas con discapacidad visual en dispositivos Apple.	30	4,23	1	5
Conocimiento de sistemas de simulación de visión para personas con discapacidad visual.	30	4,30	2	5
Conocimiento de sistemas de reconocimiento de entrada de voz y texto a voz.	30	4,03	2	5
Conocimientos cognitivos y de coordinación, diseño y gestión.	30	4,33	3	5

Tabla de Peso por Conocimiento Requerido (WpKnR)

Casos válidos = 30; casos con valores faltantes = 0.

Conocimiento	WpKnR
Conocimiento de sistemas de simulación de visión para personas con discapacidad visual.	20,21
Conocimiento del concepto de discapacidad visual, aspectos psicológicos generales de las personas con discapacidad visual, lenguaje y herramientas para personas ciegas y con baja visión.	19,50
Conocimiento de sistemas de asistencia para personas con discapacidad visual en dispositivos Apple.	19,05
Conocimiento de la tecnología táctil, también conocida como háptica, aplicada a la educación y la formación: funciones que la háptica puede desempeñar en un contexto multisensorial, enfoques para la creación de contenidos hápticos, interacciones hápticas	18,80
Conocimiento del diseño de interfaces táctiles con patrones de vibración.	18,63
Conocimiento de sistemas de reconocimiento de entrada de voz y texto a voz.	18,55
Conocimiento de sistemas de asistencia para personas con discapacidad visual en dispositivos Android.	18,49
Conocimiento de accesibilidad y tecnologías asistivas, uso de herramientas y dispositivos basados en experiencias táctiles combinadas con componentes de vídeo-audio.	18,10
Conocimiento de técnicas para el desarrollo de habilidades táctiles (Tecnologías hápticas)	17,60
Conocimiento de los actuadores vibratorios/táctiles de los dispositivos Apple.	16,80
Conocimientos cognitivos y de coordinación, diseño y gestión.	16,18
Conocimiento de los actuadores vibratorios/táctiles de dispositivos Android.	15,90



Conocimiento de aplicación híbrida multiplataforma que puede ser utilizada por dispositivos móviles, capaz de presentar contenidos informativos teniendo en cuenta los 3 sentidos (vista-oído-tacto)	14,80
Conocimiento de la legislación europea y nacional sobre inclusión escolar.	14,80
Conocimiento del vocabulario informático principal.	13,50

Sección D - HABILIDADES ESPECÍFICAS

Nivel de importancia promedio (D_IL)

Casos válidos = 29; casos con valores faltantes = 1.

Habilidades específicas	N.º	Promedio	Mínimo	Máximo
Habilidades de gestión de proyectos	30	4,33	1	5
Habilidades de búsqueda y análisis de información.	30	4,20	1	5
Capacidad para crear, visualizar y gestionar contenidos/materiales de formación considerando componentes de vídeo-audio y táctiles.	30	4,73	4	5
Posibilidad de utilizar contenido de video o con interacción 3D, pistas de audio, patrones acústico-vibratorios, ASMR/contenido de audio binaural	30	4,23	1	5
Capacidad para gestionar la semántica relacionada con la entrega de contenidos en relación con el tipo de habilidad diferente del sujeto y los KPI esperados de transferencia educativa en relación con el contenido utilizado.	30	4,43	2	5
Capacidad de analizar la interacción con los escenarios de formación realizados por el usuario y las tendencias de mejora relativas observadas a lo largo del tiempo.	30	4,47	3	5

Capacidad para crear y gestionar contenidos formativos teniendo en cuenta los 3 sentidos (vista-oído-tacto) utilizando experiencias táctiles combinadas con componentes vídeo-audio.	30	4,50	2	5
Posibilidad de utilizar PC/tableta/teléfono inteligente para enseñanza/formación háptica	30	4,17	2	5
Capacidad de utilizar patrones vibratorios para codificar información y transferirla.	30	4,00	1	5
Habilidades en TIC y todas las nuevas tecnologías.	30	4,53	2	5
Capacidad para evaluar los comentarios de los usuarios a partir de una interacción táctil.	30	4,10	0	5
Capacidad para definir la experiencia del usuario mediante interacción táctil y de audio.	30	4,53	3	5
Capacidad para compartir experiencias táctiles y lecciones en una comunidad.	29	4,38	2	5
Habilidades pedagógicas	30	4,83	3	5

Nivel de dificultad promedio (D_DL)

Casos válidos = 29; casos con valores faltantes = 1.

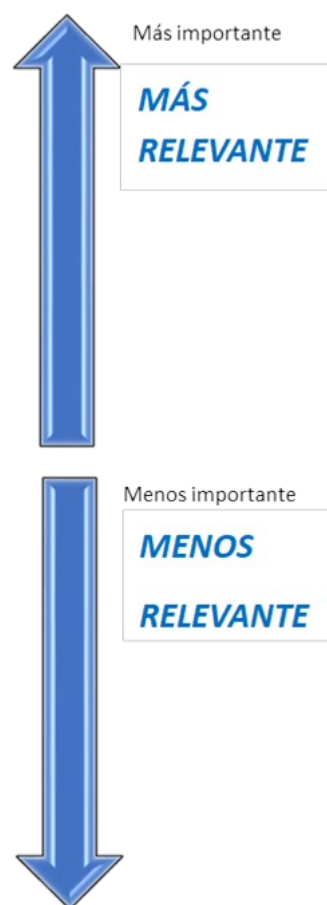
Habilidades específicas	N.º	Promedio	Mínimo	Máximo
Habilidades de gestión de proyectos	30	4,03	0	5
Habilidades de búsqueda y análisis de información.	30	3,73	2	5
Capacidad para crear, visualizar y gestionar contenidos/materiales de formación considerando componentes de vídeo-audio y táctiles.	30	3,90	0	5
Posibilidad de utilizar contenido de video o con interacción 3D, pistas de audio, patrones acústico-vibratorios, ASMR/contenido de audio binaural	30	3,90	2	5
Capacidad para gestionar la semántica relacionada con la entrega de contenidos en relación con el tipo de habilidad diferente del sujeto y los KPI esperados de transferencia educativa en relación con el contenido utilizado.	30	4,10	3	5
Capacidad de analizar la interacción con los escenarios de formación realizados por el usuario y las tendencias de mejora relativas observadas a lo largo del tiempo.	30	3,93	1	5
Capacidad para crear y gestionar contenidos formativos teniendo en cuenta los 3 sentidos (vista-oído-tacto) utilizando experiencias táctiles combinadas con componentes vídeo-audio.	30	4,03	2	5
Posibilidad de utilizar PC/tableta/teléfono inteligente para enseñanza/formación háptica	30	3,40	0	5
Capacidad de utilizar patrones vibratorios para codificar información y transferirla.	30	4,03	0	5

Habilidades en TIC y todas las nuevas tecnologías.	30	3,63	0	5
Capacidad para evaluar los comentarios de los usuarios a partir de una interacción táctil.	30	3,83	0	5
Capacidad para definir la experiencia del usuario mediante interacción táctil y de audio.	30	4,10	1	5
Capacidad para compartir experiencias táctiles y lecciones en una comunidad.	29	3,76	1	5
Habilidades pedagógicas	30	4,30	2	5

Tabla de peso por habilidades específicas requeridas (WpSSR)

Casos válidos = 30; casos con valores faltantes = 0.

Habilidades específicas	WpSSR
Habilidades pedagógicas	20,78
Capacidad para definir la experiencia del usuario mediante interacción táctil y de audio.	18,59
Capacidad para crear, visualizar y gestionar contenidos/materiales de formación considerando componentes de vídeo-audio y táctiles.	18,50
Capacidad para gestionar la semántica relacionada con la entrega de contenidos en relación con el tipo de habilidad diferente del sujeto y los KPI esperados de transferencia educativa en relación con el contenido utilizado.	18,20
Capacidad para crear y gestionar contenidos formativos teniendo en cuenta los 3 sentidos (vista-oído-tacto) utilizando experiencias	18,20



táctiles combinadas con componentes vídeo-audio.	
Capacidad de analizar la interacción con los escenarios de formación realizados por el usuario y las tendencias de mejora relativas observadas a lo largo del tiempo.	17,60
Habilidades de gestión de proyectos	17,50
Posibilidad de utilizar contenido de video o con interacción 3D, pistas de audio, patrones acústico-vibratorios, ASMR/contenido de audio binaural	16,50
Habilidades en TIC y todas las nuevas tecnologías.	16,47
Capacidad para compartir experiencias táctiles y lecciones en una comunidad.	16,46
Capacidad de utilizar patrones vibratorios para codificar información y transferirla.	16,10
Capacidad para evaluar los comentarios de los usuarios a partir de una interacción táctil.	15,72
Habilidades de búsqueda y análisis de información.	15,70
Posibilidad de utilizar PC/tableta/teléfono inteligente para enseñanza/formación háptica	14,20

Sección E - HABILIDADES TRANSVERSALES

Nivel de importancia promedio (E_IL)

Casos válidos = 29; casos con valor(es) faltante(s) =1.

Habilidades transversales	N.º	Promedio	Mínimo	Máximo
Trabajo en equipo/cooperación	30	4,53	1	5
Flexibilidad y adaptabilidad	29	4,45	3	5
Resolución de problemas y trabajo en equipo.	29	4,10	0	5
Capacidad para motivar e inspirar a los clientes.	29	4,48	3	5
Enfoque en el cliente	29	4,07	1	5
Capacidad para afrontar el estrés.	29	4,72	3	5
Empatía y escucha activa	29	4,79	3	4
habilidad para trabajar de manera independiente	29	4,03	0	5
Capacidad/fiabilidad para generar confianza	29	4,31	4	5
Innovación / creatividad	29	4,86	4	5
Habilidades de comunicación verbal y no verbal.	30	4,40	2	5
Capacidad para construir, gestionar y apoyar relaciones con personas en formación con discapacidad sensorial y trastornos del aprendizaje.	30	4,40	4	5

Nivel de dificultad promedio (E_DL)

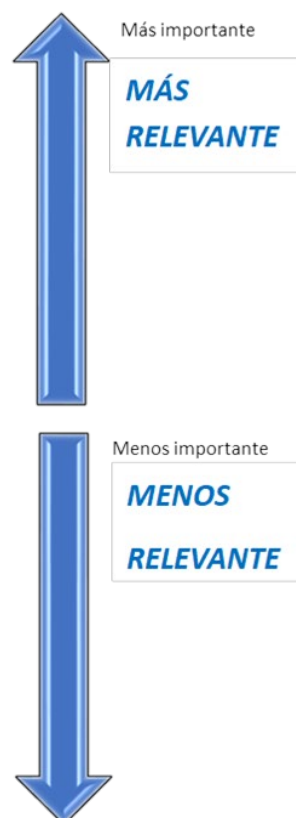
Casos válidos = 30; casos con valores faltantes = 0

Habilidades transversales	N.º	Promedio	Mínimo	Máximo
Trabajo en equipo/cooperación	30	3,63	0	4
Flexibilidad y adaptabilidad	30	3,70	2	5
Resolución de problemas y trabajo en equipo.	30	3,87	2	5
Capacidad para motivar e inspirar a los clientes.	30	3,73	1	5
Enfoque en el cliente	30	3,50	1	5
Capacidad para afrontar el estrés.	30	4,00	2	5
Empatía y escucha activa	30	3,87	2	4
habilidad para trabajar de manera independiente	30	3,23	0	5
Capacidad/fiabilidad para generar confianza	30	3,43	2	5
Innovación / creatividad	30	3,90	1	5
Habilidades de comunicación verbal y no verbal.	30	3,80	2	5
Capacidad para construir, gestionar y apoyar relaciones con personas en formación con discapacidad sensorial y trastornos del aprendizaje.	30	3,80	2	5

Tabla de Peso por Habilidades Transversales Requeridas (WpTSR)

Casos válidos = 30; casos con valores faltantes = 0.

Habilidades transversales	WpTSR
Innovación / creatividad	18,96
Capacidad para afrontar el estrés.	18,90
Empatía y escucha activa	18,50
Capacidad para construir, gestionar y apoyar relaciones con personas en formación con discapacidad sensorial y trastornos del aprendizaje.	16,72
Habilidades de comunicación verbal y no verbal.	16,72
Capacidad para motivar e inspirar a los clientes.	16,70
Trabajo en equipo/cooperación	16,50
Flexibilidad y adaptabilidad	16,50
Resolución de problemas y trabajo en equipo.	15,90
Capacidad/fiabilidad para generar confianza	14,80
Enfoque en el cliente	14,20
habilidad para trabajar de manera independiente	13,00



Sección F - EQUIPOS, HERRAMIENTAS Y MATERIALES UTILIZADOS

Frecuencia

Producción y resultados	SÍ	Por ciento	NO	Por ciento
Internet	28	93,33%	2	6,67%
PC, tableta o teléfono inteligente	29	96,67%	1	3,33%
Gafas para simular usuario con discapacidad visual	1	3,33%	28	93,33%
Interfaz para registrar y rastrear los comentarios de los usuarios.	14	46,67%	15	50,00%
Plataforma/Aplicación para impartir lecciones y contenido que cumpla con los requisitos de seguridad	13	43,33%	17	56,67%
Otro:	/	/	/	/
Otro	/	/	/	/
Otro	/	/	/	/
Otro	/	/	/	/
Otro	/	/	/	/

Sección G - PRODUCTOS Y RESULTADOS ASOCIADOS CON SU ACTIVIDAD CLAVE

Frecuencia

Producción y resultados	SÍ	Por ciento	NO	Por ciento
Diapositiva y guía de uso.	24	80,00%	6	20,00%
Lecciones en vídeo/audio	22	73,33%	8	26,67%
Plataforma de intercambio de contenidos/lecciones	14	46,67%	dieciséis	53,33%
Informe de evaluación de estudiantes y profesores/formadores basado en comentarios sobre el curso	28	93,33%	2	6,67%

Otro	/	/	/	/
Otro	/	/	/	/
Otro	/	/	/	/
Otro	/	/	/	/
Otro	/	/	/	/
Otro	/	/	/	/

Sección H - SUPERVISIÓN ORGANIZATIVA

Frecuencia

Pregunta	SÍ	Porcentaje válido	NO	Porcentaje válido
1. ¿Recibe supervisión?	20	66,67%	10	33,33%

Comentarios

Según los resultados obtenidos gracias a la encuesta **portuguesa**, el perfil competencial del VET IN.HAPTIC Expert (experto en modelos pedagógicos y estrategias de aprendizaje cognitivo basadas en experiencias táctiles para estudiantes con discapacidad sensorial y trastornos del aprendizaje) tiene las siguientes características (tenga en cuenta que en cada apartado se ha creado la lista de conocimientos, habilidades, etc. desde los más relevantes a los menos relevantes):





Actividad clave	Conocimiento	Habilidades específicas	Habilidades Transversales
Seguimiento, verificación y evaluación de los resultados obtenidos por los estudiantes	Conocimiento de sistemas de simulación de visión para personas con discapacidad visual.	Habilidades pedagógicas	Innovación / creatividad
Involucrar a los estudiantes en el proceso de aprendizaje.	Conocimiento del concepto de discapacidad visual, aspectos psicológicos generales de las personas con discapacidad visual, lenguaje y herramientas para personas ciegas y con baja visión.	Capacidad para definir la experiencia del usuario mediante interacción táctil y de audio.	Capacidad para afrontar el estrés.
Diseño didáctico-metodológico: preparación de lecciones y ejercicios/actividades relacionadas (contenidos/materiales de formación) basados en experiencias táctiles, combinados también con componentes de vídeo-audio.	Conocimiento de sistemas de asistencia para personas con discapacidad visual en dispositivos Apple.	Capacidad para crear, visualizar y gestionar contenidos/materiales de formación considerando componentes de vídeo-audio y táctiles.	Empatía y escucha activa

Redacción de evaluación final de los estudiantes.	Conocimiento de la tecnología táctil, también conocida como háptica, aplicada a la educación y la formación: funciones que la háptica puede desempeñar en un contexto multisensorial, enfoques para la creación de contenidos hápticos, interacciones hápticas	Capacidad para gestionar la semántica relacionada con la entrega de contenidos en relación con el tipo de habilidad diferente del sujeto y los KPI esperados de transferencia educativa en relación con el contenido utilizado.	Capacidad para construir, gestionar y apoyar relaciones con personas en formación con discapacidad sensorial y trastornos del aprendizaje.
Definición de objetivos a alcanzar para estudiantes con discapacidad sensorial y trastornos del aprendizaje	Conocimiento del diseño de interfaces táctiles con patrones de vibración.	Capacidad para crear y gestionar contenidos formativos teniendo en cuenta los 3 sentidos (vista-oído-tacto) utilizando experiencias táctiles combinadas con componentes vídeo-audio.	Habilidades de comunicación verbal y no verbal.
Información e implicación de padres y cuidadores.	Conocimiento de sistemas de reconocimiento de entrada de voz y texto a voz.	Capacidad de analizar la interacción con los escenarios de formación realizados por el usuario y las tendencias de mejora relativas observadas a lo largo del tiempo.	Capacidad para motivar e inspirar a los clientes.
Definición del programa de estudios y del itinerario/proyecto educativo de los estudiantes con discapacidad sensorial y trastornos del	Conocimiento de sistemas de asistencia para personas con discapacidad visual en dispositivos Android.	Habilidades de gestión de proyectos	Trabajo en equipo/cooperación

aprendizaje: análisis de necesidades			
Selección de herramientas y dispositivos necesarios para la enseñanza basados en experiencias táctiles combinadas con componentes de vídeo-audio.	Conocimiento de accesibilidad y tecnologías asistivas, uso de herramientas y dispositivos basados en experiencias táctiles combinadas con componentes de vídeo-audio.	Posibilidad de utilizar contenido de video o con interacción 3D, pistas de audio, patrones acústico-vibratorios, ASMR/contenido de audio binaural	Flexibilidad y adaptabilidad
Transferencia de conocimientos a los estudiantes para el correcto uso de herramientas de aprendizaje basadas en vídeo-audio y componentes táctiles.	Conocimiento de técnicas para el desarrollo de habilidades táctiles (Tecnologías hápticas)	Habilidades en TIC y todas las nuevas tecnologías.	Resolución de problemas y trabajo en equipo.
Organización e implementación de actividades y rutas específicas, gestión de la progresión del aprendizaje.	Conocimiento de los actuadores vibratorios/táctiles de los dispositivos Apple.	Capacidad para compartir experiencias táctiles y lecciones en una comunidad.	Capacidad/fiabilidad para generar confianza
	Conocimientos cognitivos y de coordinación, diseño y gestión.	Capacidad de utilizar patrones vibratorios para codificar información y transferirla.	
	Conocimiento de los actuadores vibratorios/táctiles de dispositivos Android.	Capacidad para evaluar los comentarios de los usuarios a partir de una interacción táctil.	
	Conocimiento de aplicación híbrida multiplataforma que puede ser utilizada por dispositivos	Habilidades de búsqueda y análisis de información.	

	móviles, capaz de presentar contenidos informativos teniendo en cuenta los 3 sentidos (vista-oído-tacto)	Habilidades pedagógicas	
	Conocimiento de la legislación europea y nacional sobre inclusión escolar.		
	Conocimiento del vocabulario informático principal.	Capacidad para definir la experiencia del usuario mediante interacción táctil y de audio.	Enfoque en el cliente
			habilidad para trabajar de manera independiente

Suele **tener un supervisor** y los principales productos y resultados de su actividad son:

-  Informe de evaluación de estudiantes y profesores/formadores basado en comentarios sobre el curso
-  Diapositiva y guía de uso.
-  Lecciones en vídeo/audio
-  Plataforma de intercambio de contenidos/lecciones

2.1.4 Resultados en España

Sección B - Actividades clave

Nivel de importancia promedio (B_IL)

Casos válidos = 30; casos con valores faltantes = 0.

Actividad clave	N.º	Promedio	Mínimo	Máximo
Definición del programa de estudios y del itinerario/proyecto educativo de los estudiantes con discapacidad sensorial y trastornos del aprendizaje: análisis de necesidades	30	4,30	3	5
Definición de objetivos a alcanzar para estudiantes con discapacidad sensorial y trastornos del aprendizaje	30	4,70	3	5
Diseño didáctico-metodológico: preparación de lecciones y ejercicios/actividades relacionadas (contenidos/materiales de formación) basados en experiencias táctiles, combinados también con componentes de vídeo-audio.	30	4,43	2	5
Selección de herramientas y dispositivos necesarios para la enseñanza basados en experiencias táctiles combinadas con componentes de vídeo-audio.	30	3,7	2	5
Transferencia de conocimientos a los estudiantes para el correcto uso de herramientas de aprendizaje basadas en vídeo-audio y componentes táctiles.	30	3,93	2	5
Involucrar a los estudiantes en el proceso de aprendizaje.	30	4,17	3	5
Organización e implementación de actividades y rutas específicas,	30	4,03	2	5

gestión de la progresión del aprendizaje.				
Seguimiento, verificación y evaluación de los resultados obtenidos por los estudiantes	30	4,40	3	5
Redacción de evaluación final de los estudiantes.	30	4,00	2	5
Información e implicación de padres y cuidadores.	30	4,47	1	5

Nivel de dificultad promedio (B_DL)

Casos válidos = 30; casos con valores faltantes = 0.

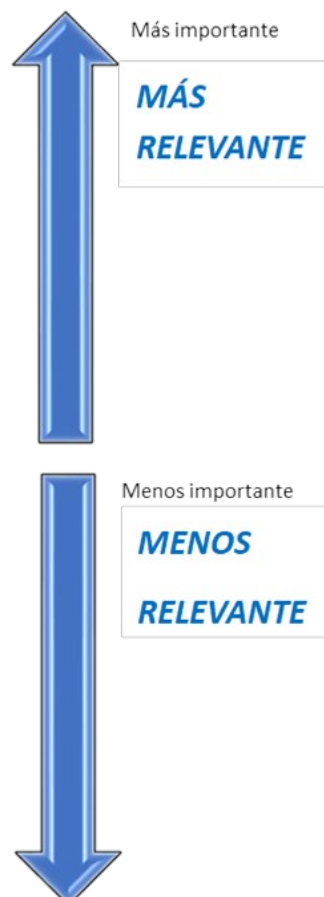
Actividad clave	N.º	Promedio	Mínimo	Máximo
Definición del programa de estudios y del itinerario/proyecto educativo de los estudiantes con discapacidad sensorial y trastornos del aprendizaje: análisis de necesidades	30	3,46	2	5
Definición de objetivos a alcanzar para estudiantes con discapacidad sensorial y trastornos del aprendizaje	30	3,03	1	5
Diseño didáctico-metodológico: preparación de lecciones y ejercicios/actividades relacionadas (contenidos/materiales de formación) basados en experiencias táctiles, combinados también con componentes de vídeo-audio.	30	3,90	1	5
Selección de herramientas y dispositivos necesarios para la enseñanza basados en experiencias táctiles combinadas con componentes de vídeo-audio.	30	3,87	3	5

Transferencia de conocimientos a los estudiantes para el correcto uso de herramientas de aprendizaje basadas en vídeo-audio y componentes táctiles.	30	3,57	1	5
Involucrar a los estudiantes en el proceso de aprendizaje.	30	3,23	2	5
Organización e implementación de actividades y rutas específicas, gestión de la progresión del aprendizaje.	30	2,89	1	4
Seguimiento, verificación y evaluación de los resultados obtenidos por los estudiantes	30	3,13	2	5
Redacción de evaluación final de los estudiantes.	30	3,37	1	5
Información e implicación de padres y cuidadores.	30	4,07	1	5

Gráfico de Peso por Actividad Clave (WpKA)

Casos válidos = 30; casos con valores faltantes = 0.

Actividad clave	WpKA
Información e implicación de padres y cuidadores.	18,16
Diseño didáctico-metodológico: preparación de lecciones y ejercicios/actividades relacionadas (contenidos/materiales de formación) basados en experiencias táctiles, combinados también con componentes de vídeo-audio.	17,29
Definición del programa de estudios y del itinerario/proyecto educativo de los estudiantes con discapacidad sensorial y trastornos del aprendizaje: análisis de necesidades	14,91
Selección de herramientas y dispositivos necesarios para la enseñanza basados en experiencias táctiles combinadas con componentes de vídeo-audio.	14,31
Definición de objetivos a alcanzar para estudiantes con discapacidad sensorial y trastornos del aprendizaje	14,26
Transferencia de conocimientos a los estudiantes para el correcto uso de herramientas de aprendizaje basadas en vídeo-audio y componentes táctiles.	14,03
Seguimiento, verificación y evaluación de los resultados obtenidos por los estudiantes	13,79
Involucrar a los estudiantes en el proceso de aprendizaje.	13,47
Redacción de evaluación final de los estudiantes.	13,47





Organización e implementación de actividades y rutas específicas, gestión de la progresión del aprendizaje.	11,43
---	-------



ACADEMIA FORMAÇÃO NORTE



Sección C - CONOCIMIENTO

Nivel de importancia promedio (C_IL)

Casos válidos = 30; casos con valores faltantes = 0.

Conocimiento	N.º	Promedio	Mínimo	Máximo
Conocimiento del concepto de discapacidad visual, aspectos psicológicos generales de las personas con discapacidad visual, lenguaje y herramientas para personas ciegas y con baja visión.	30	3,67	2	5
Conocimiento de la legislación europea y nacional sobre inclusión escolar.	30	3,73	2	5
Conocimiento del vocabulario informático principal.	30	3,60	1	5
Conocimiento de la tecnología táctil, también conocida como háptica, aplicada a la educación y la formación: funciones que la háptica puede desempeñar en un contexto multisensorial, enfoques para la creación de contenidos hápticos, interacciones hápticas	30	3,73	2	5
Conocimiento de accesibilidad y tecnologías asistivas, uso de herramientas y dispositivos basados en experiencias táctiles combinadas con componentes de vídeo-audio.	30	3,27	2	5
Conocimiento de técnicas para el desarrollo de habilidades táctiles (Tecnologías hápticas)	30	3,50	2	5
Conocimiento de aplicación híbrida multiplataforma que puede ser utilizada por dispositivos móviles, capaz de presentar contenidos informativos teniendo en cuenta los 3 sentidos (vista-oído-tacto)	30	3,53	3	5
Conocimiento de los actuadores vibratorios/táctiles de dispositivos Android.	30	2,97	1	5
Conocimiento de los actuadores vibratorios/táctiles de los dispositivos Apple.	30	2,83	1	5

Conocimiento del diseño de interfaces táctiles con patrones de vibración.	30	3,43	1	5
Conocimiento de sistemas de asistencia para personas con discapacidad visual en dispositivos Android.	30	3,27	1	5
Conocimiento de sistemas de asistencia para personas con discapacidad visual en dispositivos Apple.	30	3,20	1	5
Conocimiento de sistemas de simulación de visión para personas con discapacidad visual.	30	3,50	2	5
Conocimiento de sistemas de reconocimiento de entrada de voz y texto a voz.	30	3,60	2	5
Conocimientos cognitivos y de coordinación, diseño y gestión.	30	3,57	1	5

Nivel de dificultad promedio (C_DL)

Casos válidos = 30; casos con valores faltantes = 0.

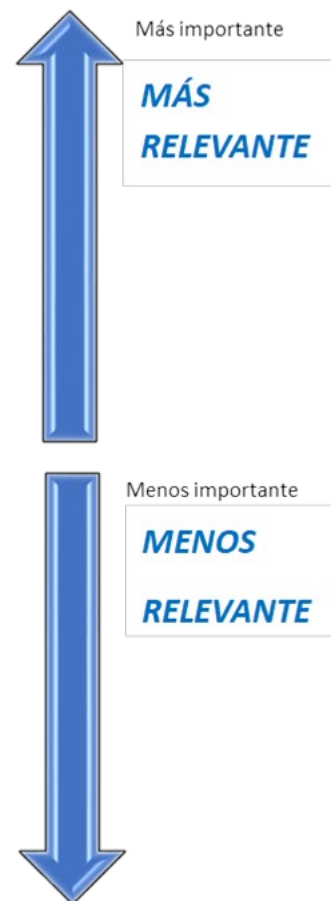
Conocimiento	N.º	Promedio	Mínimo	Máximo
Conocimiento del concepto de discapacidad visual, aspectos psicológicos generales de las personas con discapacidad visual, lenguaje y herramientas para personas ciegas y con baja visión.	30	3,83	2	5
Conocimiento de la legislación europea y nacional sobre inclusión escolar.	30	2,90	1	5
Conocimiento del vocabulario informático principal.	30	2,77	1	5
Conocimiento de la tecnología táctil, también conocida como háptica, aplicada a la educación y la formación: funciones que la háptica puede desempeñar en un contexto multisensorial, enfoques para la creación de contenidos hápticos, interacciones hápticas	30	3,53	2	5
Conocimiento de accesibilidad y tecnologías asistivas, uso de herramientas y dispositivos	30	3,60	2	5

basados en experiencias táctiles combinadas con componentes de vídeo-audio.				
Conocimiento de técnicas para el desarrollo de habilidades táctiles (Tecnologías hápticas)	30	4,10	3	5
Conocimiento de aplicación híbrida multiplataforma que puede ser utilizada por dispositivos móviles, capaz de presentar contenidos informativos teniendo en cuenta los 3 sentidos (vista-oído-tacto)	30	4,17	2	5
Conocimiento de los actuadores vibratorios/táctiles de dispositivos Android.	30	3,30	1	5
Conocimiento de los actuadores vibratorios/táctiles de los dispositivos Apple.	30	3,23	1	5
Conocimiento del diseño de interfaces táctiles con patrones de vibración.	30	3,73	2	5
Conocimiento de sistemas de asistencia para personas con discapacidad visual en dispositivos Android.	30	3,30	1	5
Conocimiento de sistemas de asistencia para personas con discapacidad visual en dispositivos Apple.	30	3,30	1	5
Conocimiento de sistemas de simulación de visión para personas con discapacidad visual.	30	4,10	2	5
Conocimiento de sistemas de reconocimiento de entrada de voz y texto a voz.	30	3,87	2	5
Conocimientos cognitivos y de coordinación, diseño y gestión.	30	3,47	1	5

Tabla de Peso por Conocimiento Requerido (WpKnR)

Casos válidos = 30; casos con valores faltantes = 0.

Conocimiento	WpKnR
Conocimiento de aplicación híbrida multiplataforma que puede ser utilizada por dispositivos móviles, capaz de presentar contenidos informativos teniendo en cuenta los 3 sentidos (vista-oído-tacto)	14,70
Conocimiento de técnicas para el desarrollo de habilidades táctiles (Tecnologías hápticas)	14,40
Conocimiento de sistemas de simulación de visión para personas con discapacidad visual.	14,35
Conocimiento del concepto de discapacidad visual, aspectos psicológicos generales de las personas con discapacidad visual, lenguaje y herramientas para personas ciegas y con baja visión.	14,10
Conocimiento de sistemas de reconocimiento de entrada de voz y texto a voz.	13,92
Conocimiento de la tecnología táctil, también conocida como háptica, aplicada a la educación y la formación: funciones que la háptica puede desempeñar en un contexto multisensorial, enfoques para la creación de contenidos hápticos, interacciones hápticas	13,20
Conocimiento del diseño de interfaces táctiles con patrones de vibración.	12,82
Conocimientos cognitivos y de coordinación, diseño y gestión.	12,36
Conocimiento de accesibilidad y tecnologías asistivas, uso de herramientas y dispositivos basados en experiencias táctiles combinadas con componentes de vídeo-audio.	11,80
Conocimiento de la legislación europea y nacional sobre inclusión escolar.	10,80
Conocimiento de sistemas de asistencia para personas con discapacidad visual en dispositivos Android.	10,78



Conocimiento de sistemas de asistencia para personas con discapacidad visual en dispositivos Apple.	10,56
Conocimiento del vocabulario informático principal.	9,96
Conocimiento de los actuadores vibratorios/táctiles de dispositivos Android.	9,79
Conocimiento de los actuadores vibratorios/táctiles de los dispositivos Apple.	9,16

Sección D - HABILIDADES ESPECÍFICAS

Nivel de importancia promedio (D_IL)

Casos válidos = 30; casos con valores faltantes = 0.

Habilidades específicas	N.º	Promedio	Mínimo	Máximo
Habilidades de gestión de proyectos	30	4,17	3	5
Habilidades de búsqueda y análisis de información.	30	4,03	3	5
Capacidad para crear, visualizar y gestionar contenidos/materiales de formación considerando componentes de vídeo-audio y táctiles.	30	3,80	2	5
Posibilidad de utilizar contenido de video o con interacción 3D, pistas de audio, patrones acústico-vibratorios, ASMR/contenido de audio binaural	30	3,63	2	5
Capacidad para gestionar la semántica relacionada con la entrega de contenidos en relación con el tipo de habilidad diferente del sujeto y los KPI esperados de transferencia educativa en relación con el contenido utilizado.	30	3,83	2	5
Capacidad de analizar la interacción con los escenarios de formación realizados por el usuario y las tendencias de mejora relativas observadas a lo largo del tiempo.	30	4,37	3	5

Capacidad para crear y gestionar contenidos formativos teniendo en cuenta los 3 sentidos (vista-oído-tacto) utilizando experiencias táctiles combinadas con componentes vídeo-audio.	30	4,13	2	5
Posibilidad de utilizar PC/tableta/teléfono inteligente para enseñanza/formación háptica	30	4,10	2	5
Capacidad de utilizar patrones vibratorios para codificar información y transferirla.	30	3,97	2	5
Habilidades en TIC y todas las nuevas tecnologías.	30	3,97	2	5
Capacidad para evaluar los comentarios de los usuarios a partir de una interacción táctil.	30	4,17	2	5
Capacidad para definir la experiencia del usuario mediante interacción táctil y de audio.	30	3,67	1	5
Capacidad para compartir experiencias táctiles y lecciones en una comunidad.	30	3,77	1	5
Habilidades pedagógicas	30	4,67	4	5

Nivel de dificultad promedio (D_DL)

Casos válidos = 30; casos con valores faltantes = 0.

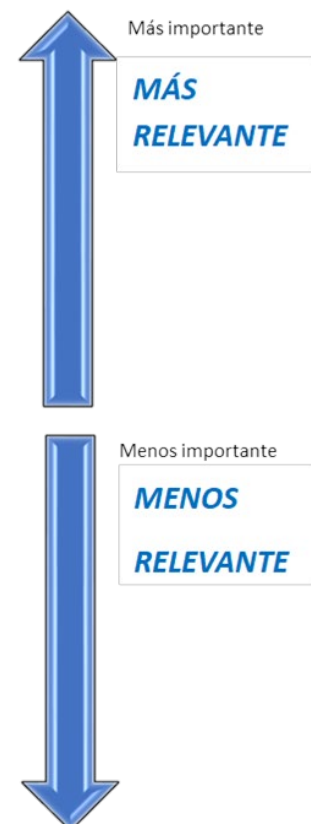
Habilidades específicas	N.º	Promedio	Mínimo	Máximo
Habilidades de gestión de proyectos	30	3,40	1	5
Habilidades de búsqueda y análisis de información.	30	3,00	1	5
Capacidad para crear, visualizar y gestionar contenidos/materiales de formación considerando componentes de vídeo-audio y táctiles.	30	3,93	2	5
Posibilidad de utilizar contenido de video o con interacción 3D, pistas de audio, patrones acústico-vibratorios, ASMR/contenido de audio binaural	30	3,87	3	5
Capacidad para gestionar la semántica relacionada con la entrega de contenidos en relación con el tipo de habilidad diferente del sujeto y los KPI esperados de transferencia educativa en relación con el contenido utilizado.	30	3,73	2	5
Capacidad de analizar la interacción con los escenarios de formación realizados por el usuario y las tendencias de mejora relativas observadas a lo largo del tiempo.	30	3,80	2	5
Capacidad para crear y gestionar contenidos formativos teniendo en cuenta los 3 sentidos (vista-oído-tacto) utilizando experiencias táctiles combinadas con componentes vídeo-audio.	30	4,17	2	5
Posibilidad de utilizar PC/tableta/teléfono inteligente para enseñanza/formación háptica	30	3,60	2	5
Capacidad de utilizar patrones vibratorios para codificar información y transferirla.	30	4,07	3	5

Habilidades en TIC y todas las nuevas tecnologías.	30	3,77	1	5
Capacidad para evaluar los comentarios de los usuarios a partir de una interacción táctil.	30	3,67	1	5
Capacidad para definir la experiencia del usuario mediante interacción táctil y de audio.	30	3,30	1	5
Capacidad para compartir experiencias táctiles y lecciones en una comunidad.	30	3,70	1	5
Habilidades pedagógicas	30	3,97	1	5

Tabla de peso por habilidades específicas requeridas (WpSSR)

Casos válidos = 30; casos con valores faltantes = 0.

Habilidades específicas	WpSSR
Habilidades pedagógicas	18,51
Capacidad para crear y gestionar contenidos formativos teniendo en cuenta los 3 sentidos (vista-oído-tacto) utilizando experiencias táctiles combinadas con componentes vídeo-audio.	17,20
Capacidad de analizar la interacción con los escenarios de formación realizados por el usuario y las tendencias de mejora relativas observadas a lo largo del tiempo.	16,60
Capacidad de utilizar patrones vibratorios para codificar información y transferirla.	16,10
Capacidad para evaluar los comentarios de los usuarios a partir de una interacción táctil.	15,28
Habilidades en TIC y todas las nuevas tecnologías.	14,94



Capacidad para crear, visualizar y gestionar contenidos/materiales de formación considerando componentes de vídeo-audio y táctiles.	14,90
Posibilidad de utilizar PC/tableta/teléfono inteligente para enseñanza/formación háptica	14,80
Capacidad para gestionar la semántica relacionada con la entrega de contenidos en relación con el tipo de habilidad diferente del sujeto y los KPI esperados de transferencia educativa en relación con el contenido utilizado.	14,30
Habilidades de gestión de proyectos	14,20
Posibilidad de utilizar contenido de video o con interacción 3D, pistas de audio, patrones acústico-vibratorios, ASMR/contenido de audio binaural	14,00
Capacidad para compartir experiencias táctiles y lecciones en una comunidad.	13,94
Capacidad para definir la experiencia del usuario mediante interacción táctil y de audio.	12,10
Habilidades de búsqueda y análisis de información.	12,10

Sección E - HABILIDADES TRANSVERSALES

Nivel de importancia promedio (E_IL)

Casos válidos = 30; casos con valores faltantes = 0.

Habilidades transversales	N.º	Promedio	Mínimo	Máximo
Trabajo en equipo/cooperación	30	4,63	3	5
Flexibilidad y adaptabilidad	30	4,47	3	5
Resolución de problemas y trabajo en equipo.	30	4,53	3	5
Capacidad para motivar e inspirar a los clientes.	30	4,43	3	5
Enfoque en el cliente	30	4,53	3	5
Capacidad para afrontar el estrés.	30	4,37	3	5
Empatía y escucha activa	30	4,43	2	4
habilidad para trabajar de manera independiente	30	4,20	2	5
Capacidad/fiabilidad para generar confianza	30	4,53	3	5
Innovación / creatividad	30	4,37	2	5
Habilidades de comunicación verbal y no verbal.	30	4,30	2	5
Capacidad para construir, gestionar y apoyar relaciones con personas en formación con discapacidad sensorial y trastornos del aprendizaje.	30	4,43	3	5

Nivel de dificultad promedio (E_DL)

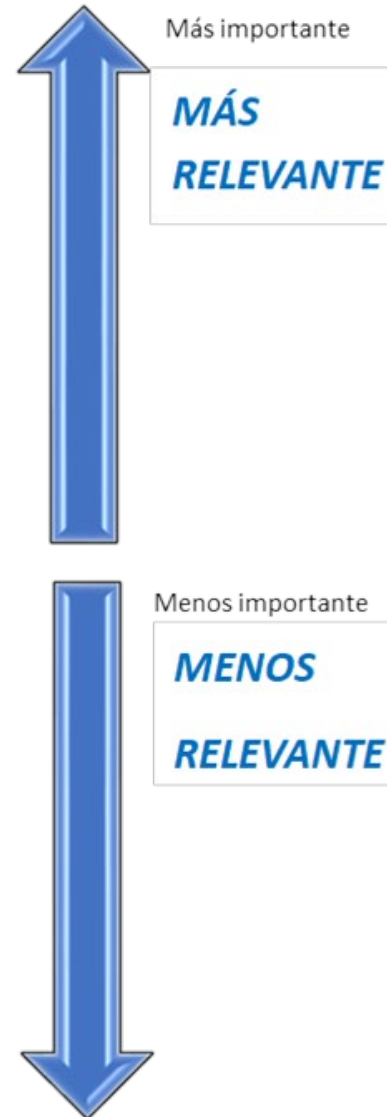
Casos válidos = 30; casos con valores faltantes = 0

Habilidades transversales	N.º	Promedio	Mínimo	Máximo
Trabajo en equipo/cooperación	30	3,97	2	4
Flexibilidad y adaptabilidad	30	3,80	2	5
Resolución de problemas y trabajo en equipo.	30	4,07	2	5
Capacidad para motivar e inspirar a los clientes.	30	3,67	2	5
Enfoque en el cliente	30	4,13	2	5
Capacidad para afrontar el estrés.	30	4,17	2	5
Empatía y escucha activa	30	3,87	1	5
habilidad para trabajar de manera independiente	30	3,87	2	5
Capacidad/fiabilidad para generar confianza	30	3,97	2	5
Innovación / creatividad	30	3,93	1	5
Habilidades de comunicación verbal y no verbal.	30	3,80	1	5
Capacidad para construir, gestionar y apoyar relaciones con personas en formación con discapacidad sensorial y trastornos del aprendizaje.	30	4,03	1	5

Tabla de Peso por Habilidades Transversales Requeridas (WpTSR)

Casos válidos = 30; casos con valores faltantes = 0.

Habilidades transversales	WpTSR
Enfoque en el cliente	18,70
Trabajo en equipo/cooperación	18,40
Resolución de problemas y trabajo en equipo.	18,40
Capacidad para afrontar el estrés.	18,20
Capacidad/fiabilidad para generar confianza	18,00
Capacidad para construir, gestionar y apoyar relaciones con personas en formación con discapacidad sensorial y trastornos del aprendizaje.	17,88
Innovación / creatividad	17,18
Empatía y escucha activa	17,10
Flexibilidad y adaptabilidad	17,00
Habilidades de comunicación verbal y no verbal.	16,34
Capacidad para motivar e inspirar a los clientes.	16,30
habilidad para trabajar de manera independiente	16,20



Sección F - EQUIPOS, HERRAMIENTAS Y MATERIALES UTILIZADOS

Frecuencia

Producción y resultados	SÍ	Por ciento	NO	Por ciento
Internet	30	100,00%	0	0,00%
PC, tableta o teléfono inteligente	30	100,00%	0	0,00%
Gafas para simular usuario con discapacidad visual	5	16,67%	25	83,33%
Interfaz para registrar y rastrear los comentarios de los usuarios.	0	0,00%	30	100,00%
Plataforma/Aplicación para impartir lecciones y contenido que cumpla con los requisitos de seguridad	19	63,33%	11	36,67%
Otro:	/	/	/	/
Otro	/	/	/	/
Otro	/	/	/	/
Otro	/	/	/	/
Otro	/	/	/	/

Sección G - PRODUCTOS Y RESULTADOS ASOCIADOS CON SU ACTIVIDAD CLAVE

Frecuencia

Producción y resultados	SÍ	Por ciento	NO	Por ciento
Diapositiva y guía de uso.	24	80,00%	6	20,00%
Lecciones en vídeo/audio	26	86,67%	4	13,33%
Plataforma de intercambio de contenidos/lecciones	20	66,67%	10	33,33%
Informe de evaluación de estudiantes y profesores/formadores basado en comentarios sobre el curso	25	83,33%	5	16,67%

Otro	/	/	/	/
Otro	/	/	/	/
Otro	/	/	/	/
Otro	/	/	/	/
Otro	/	/	/	/
Otro	/	/	/	/

Sección H - SUPERVISIÓN ORGANIZATIVA

Frecuencia

Pregunta	SÍ	Porcentaje válido	NO	Porcentaje válido
1. ¿Recibe supervisión?	4	13,33%	26	86,67%

Comentarios

Según los resultados obtenidos gracias a la encuesta **española**, el perfil competencial del Experto VET IN.HAPTIC (experto en modelos pedagógicos y estrategias de aprendizaje cognitivo basadas en experiencias táctiles para estudiantes con discapacidad sensorial y trastornos del aprendizaje) tiene las siguientes características (tenga en cuenta que en cada apartado se ha creado la lista de conocimientos, habilidades, etc. desde los más relevantes a los menos relevantes):





Actividad clave	Conocimiento	Habilidades específicas	Habilidades Transversales
Información e implicación de padres y cuidadores.	Conocimiento de aplicación híbrida multiplataforma que puede ser utilizada por dispositivos móviles, capaz de presentar contenidos informativos teniendo en cuenta los 3 sentidos (vista-oído-tacto)	Habilidades pedagógicas	Enfoque en el cliente
Diseño didáctico-metodológico: preparación de lecciones y ejercicios/actividades relacionadas (contenidos/materiales de formación) basados en experiencias táctiles, combinados también con componentes de vídeo-audio.	Conocimiento de técnicas para el desarrollo de habilidades táctiles (Tecnologías hápticas)	Capacidad para crear y gestionar contenidos formativos teniendo en cuenta los 3 sentidos (vista-oído-tacto) utilizando experiencias táctiles combinadas con componentes vídeo-audio.	Trabajo en equipo/cooperación
Definición del programa de estudios y del itinerario/proyecto	Conocimiento de sistemas de simulación de visión para	Capacidad de analizar la interacción con los escenarios de formación realizados	Resolución de problemas y trabajo en equipo.

educativo de los estudiantes con discapacidad sensorial y trastornos del aprendizaje: análisis de necesidades	personas con discapacidad visual.	por el usuario y las tendencias de mejora relativas observadas a lo largo del tiempo.	
Selección de herramientas y dispositivos necesarios para la enseñanza basados en experiencias táctiles combinadas con componentes de vídeo-audio.	Conocimiento del concepto de discapacidad visual, aspectos psicológicos generales de las personas con discapacidad visual, lenguaje y herramientas para personas ciegas y con baja visión.	Capacidad de utilizar patrones vibratorios para codificar información y transferirla.	Capacidad para afrontar el estrés.
Definición de objetivos a alcanzar para estudiantes con discapacidad sensorial y trastornos del aprendizaje	Conocimiento de sistemas de reconocimiento de entrada de voz y texto a voz.	Capacidad para evaluar los comentarios de los usuarios a partir de una interacción táctil.	Capacidad/fiabilidad para generar confianza
Transferencia de conocimientos a los estudiantes para el correcto uso de herramientas de aprendizaje basadas en vídeo-audio y componentes táctiles.	Conocimiento de la tecnología táctil, también conocida como háptica, aplicada a la educación y la formación: funciones que la háptica puede desempeñar en un contexto multisensorial, enfoques para la creación de contenidos hápticos, interacciones hápticas	Habilidades en TIC y todas las nuevas tecnologías.	Capacidad para construir, gestionar y apoyar relaciones con personas en formación con discapacidad sensorial y trastornos del aprendizaje.

Seguimiento, verificación y evaluación de los resultados obtenidos por los estudiantes	Conocimiento del diseño de interfaces táctiles con patrones de vibración.	Capacidad para crear, visualizar y gestionar contenidos/materiales de formación considerando componentes de vídeo-audio y táctiles.	Innovación / creatividad
Involucrar a los estudiantes en el proceso de aprendizaje.	Conocimientos cognitivos y de coordinación, diseño y gestión.	Posibilidad de utilizar PC/tableta/teléfono inteligente para enseñanza/formación háptica	Empatía y escucha activa
Redacción de evaluación final de los estudiantes.	Conocimiento de accesibilidad y tecnologías asistivas, uso de herramientas y dispositivos basados en experiencias táctiles combinadas con componentes de vídeo-audio.	Capacidad para gestionar la semántica relacionada con la entrega de contenidos en relación con el tipo de habilidad diferente del sujeto y los KPI esperados de transferencia educativa en relación con el contenido utilizado.	Flexibilidad y adaptabilidad
Organización e implementación de actividades y rutas específicas, gestión de la progresión del aprendizaje.	Conocimiento de la legislación europea y nacional sobre inclusión escolar.	Habilidades de gestión de proyectos	Habilidades de comunicación verbal y no verbal.
	Conocimiento de sistemas de asistencia para personas con discapacidad visual en dispositivos Android.	Posibilidad de utilizar contenido de video o con interacción 3D, pistas de audio, patrones acústico-vibratorios, ASMR/contenido de audio binaural	
	Conocimiento de sistemas de asistencia para personas con discapacidad visual	Capacidad para compartir experiencias táctiles y lecciones en una comunidad.	

	en dispositivos Apple.		
	Conocimiento del vocabulario informático principal.	Capacidad para definir la experiencia del usuario mediante interacción táctil y de audio.	
	Conocimiento de los actuadores vibratorios/táctiles de dispositivos Android.		
	Conocimiento de los actuadores vibratorios/táctiles de los dispositivos Apple.	Habilidades de búsqueda y análisis de información.	Capacidad para motivar e inspirar a los clientes.
			habilidad para trabajar de manera independiente

suele **tener un supervisor** y los principales productos y resultados de su actividad son:

-  Lecciones en vídeo/audio
-  Informe de evaluación de estudiantes y profesores/formadores basado en comentarios sobre el curso
-  Diapositiva y guía de uso.
-  Plataforma de intercambio de contenidos/lecciones

2.1.5 Gráficos en Grecia

Sección B - Actividades clave

Nivel de importancia promedio (B_IL)

Casos válidos = 30; casos con valores faltantes = 0.

Actividad clave	N.º	Promedio	Mínimo	Máximo
Definición del programa de estudios y del itinerario/proyecto educativo de los estudiantes con discapacidad sensorial y trastornos del aprendizaje: análisis de necesidades	30	4,23	2	5
Definición de objetivos a alcanzar para estudiantes con discapacidad sensorial y trastornos del aprendizaje	30	4,50	2	5
Diseño didáctico-metodológico: preparación de lecciones y ejercicios/actividades relacionadas (contenidos/materiales de formación) basados en experiencias táctiles, combinados también con componentes de vídeo-audio.	30	4,37	2	5
Selección de herramientas y dispositivos necesarios para la enseñanza basados en experiencias táctiles combinadas con componentes de vídeo-audio.	30	3,87	2	5
Transferencia de conocimientos a los estudiantes para el correcto uso de herramientas de aprendizaje basadas en vídeo-audio y componentes táctiles.	30	4,20	2	5
Involucrar a los estudiantes en el proceso de aprendizaje.	30	4,13	3	5
Organización e implementación de actividades y rutas específicas,	30	4,30	2	5

gestión de la progresión del aprendizaje.				
Seguimiento, verificación y evaluación de los resultados obtenidos por los estudiantes	30	4,33	2	5
Redacción de evaluación final de los estudiantes.	30	4,17	2	5
Información e implicación de padres y cuidadores.	30	4,23	3	5
Comentarios de niños, padres, equipo interdisciplinario.	1	5	/	/

Nivel de dificultad promedio (B_DL)

Casos válidos = 30; casos con valores faltantes = 0.

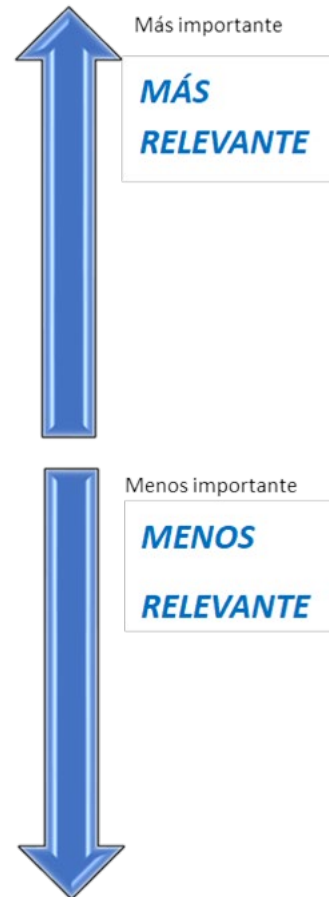
Actividad clave	N.º	Promedio	Mínimo	Máximo
Definición del programa de estudios y del itinerario/proyecto educativo de los estudiantes con discapacidad sensorial y trastornos del aprendizaje: análisis de necesidades	30	3,40	1	5
Definición de objetivos a alcanzar para estudiantes con discapacidad sensorial y trastornos del aprendizaje	30	3,53	1	5
Diseño didáctico-metodológico: preparación de lecciones y ejercicios/actividades relacionadas (contenidos/materiales de formación) basados en experiencias táctiles, combinados también con componentes de vídeo-audio.	30	3,80	1	5
Selección de herramientas y dispositivos necesarios para la enseñanza basados en experiencias	30	3,37	1	5

táctiles combinadas con componentes de vídeo-audio.				
Transferencia de conocimientos a los estudiantes para el correcto uso de herramientas de aprendizaje basadas en vídeo-audio y componentes táctiles.	30	3,73	1	5
Involucrar a los estudiantes en el proceso de aprendizaje.	30	3,40	1	5
Organización e implementación de actividades y rutas específicas, gestión de la progresión del aprendizaje.	30	3,40	1	5
Seguimiento, verificación y evaluación de los resultados obtenidos por los estudiantes	30	3,40	1	5
Redacción de evaluación final de los estudiantes.	30	2,80	1	5
Información e implicación de padres y cuidadores.	30	3,67	1	5
Comentarios de niños, padres, equipo interdisciplinario.	1	1	/	/

Gráfico de Peso por Actividad Clave (WpKA)

Casos válidos = 30; casos con valores faltantes = 0.

Actividad clave	WpKA
Diseño didáctico-metodológico: preparación de lecciones y ejercicios/actividades relacionadas (contenidos/materiales de formación) basados en experiencias táctiles, combinados también con componentes de vídeo-audio.	16,60
Definición de objetivos a alcanzar para estudiantes con discapacidad sensorial y trastornos del aprendizaje	15,90
Transferencia de conocimientos a los estudiantes para el correcto uso de herramientas de aprendizaje basadas en vídeo-audio y componentes táctiles.	15,70
Información e implicación de padres y cuidadores.	15,50
Seguimiento, verificación y evaluación de los resultados obtenidos por los estudiantes	14,70
Organización e implementación de actividades y rutas específicas, gestión de la progresión del aprendizaje.	14,60
Definición del programa de estudios y del itinerario/proyecto educativo de los estudiantes con discapacidad sensorial y trastornos del aprendizaje: análisis de necesidades	14,40
Involucrar a los estudiantes en el proceso de aprendizaje.	14,10
Selección de herramientas y dispositivos necesarios para la enseñanza basados en experiencias táctiles combinadas con componentes de vídeo-audio.	13,00





Redacción de evaluación final de los estudiantes.	11,70
---	-------



ACADEMIA FORMAÇÃO NORTE



Sección C - CONOCIMIENTO

Nivel de importancia promedio (C_IL)

Casos válidos = 30; casos con valores faltantes = 0.

Conocimiento	N.º	Promedio	Mínimo	Máximo
Conocimiento del concepto de discapacidad visual, aspectos psicológicos generales de las personas con discapacidad visual, lenguaje y herramientas para personas ciegas y con baja visión.	30	3,87	2	5
Conocimiento de la legislación europea y nacional sobre inclusión escolar.	30	3,47	1	5
Conocimiento del vocabulario informático principal.	30	3,50	1	5
Conocimiento de la tecnología táctil, también conocida como háptica, aplicada a la educación y la formación: funciones que la háptica puede desempeñar en un contexto multisensorial, enfoques para la creación de contenidos hápticos, interacciones hápticas	30	4,10	3	5
Conocimiento de accesibilidad y tecnologías de asistencia, uso de herramientas y dispositivos basados en experiencias táctiles combinadas con componentes de vídeo-audio.	30	3,77	2	5
Conocimiento de técnicas para el desarrollo de habilidades táctiles (Tecnologías hápticas)	30	3,67	2	5
Conocimiento de aplicación híbrida multiplataforma que puede ser utilizada por dispositivos móviles, capaz de presentar contenidos informativos teniendo en cuenta los 3 sentidos (vista-oído-tacto)	30	3,67	2	5
Conocimiento de los actuadores vibratorios/táctiles de dispositivos Android.	30	3,50	1	5
Conocimiento de los actuadores vibratorios/táctiles de los dispositivos Apple.	30	3,27	1	5

Conocimiento del diseño de interfaces táctiles con patrones de vibración.	30	3,30	1	5
Conocimiento de sistemas de asistencia para personas con discapacidad visual en dispositivos Android.	30	3,80	2	5
Conocimiento de sistemas de asistencia para personas con discapacidad visual en dispositivos Apple.	30	3,73	2	5
Conocimiento de sistemas de simulación de visión para personas con discapacidad visual.	30	3,77	2	5
Conocimiento de sistemas de reconocimiento de entrada de voz y texto a voz.	30	3,73	2	5
Conocimientos cognitivos y de coordinación, diseño y gestión.	29	3,86	1	5

Nivel de dificultad promedio (C_DL)

Casos válidos = 30; casos con valores faltantes = 0.

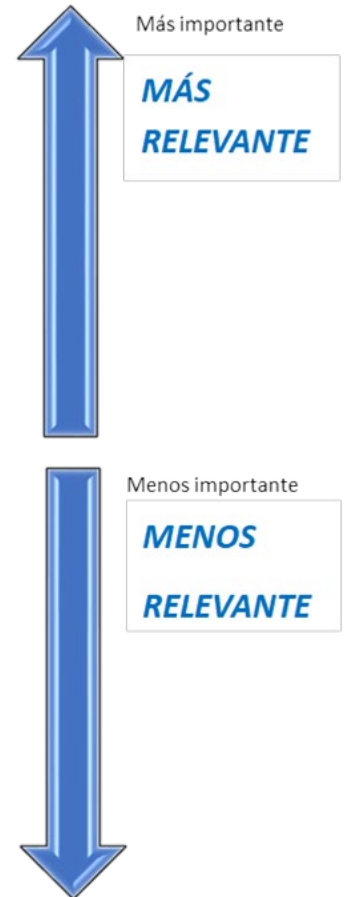
Conocimiento	N.º	Promedio	Mínimo	Máximo
Conocimiento del concepto de discapacidad visual, aspectos psicológicos generales de las personas con discapacidad visual, lenguaje y herramientas para personas ciegas y con baja visión.	30	3,63	1	5
Conocimiento de la legislación europea y nacional sobre inclusión escolar.	30	3,67	1	5
Conocimiento del vocabulario informático principal.	30	3,10	1	5
Conocimiento de la tecnología táctil, también conocida como háptica, aplicada a la educación y la formación: funciones que la háptica puede desempeñar en un contexto multisensorial, enfoques para la creación de contenidos hápticos, interacciones hápticas	30	3,97	2	5

Conocimiento de accesibilidad y tecnologías asistivas, uso de herramientas y dispositivos basados en experiencias táctiles combinadas con componentes de vídeo-audio.	30	3,97	2	5
Conocimiento de técnicas para el desarrollo de habilidades táctiles (Tecnologías hápticas)	30	3,93	1	5
Conocimiento de aplicación híbrida multiplataforma que puede ser utilizada por dispositivos móviles, capaz de presentar contenidos informativos teniendo en cuenta los 3 sentidos (vista-oído-tacto)	30	4,10	2	5
Conocimiento de los actuadores vibratorios/táctiles de dispositivos Android.	30	3,13	1	5
Conocimiento de los actuadores vibratorios/táctiles de los dispositivos Apple.	30	3,13	1	5
Conocimiento del diseño de interfaces táctiles con patrones de vibración.	30	3,63	1	5
Conocimiento de sistemas de asistencia para personas con discapacidad visual en dispositivos Android.	30	3,73	2	5
Conocimiento de sistemas de asistencia para personas con discapacidad visual en dispositivos Apple.	30	3,60	2	5
Conocimiento de sistemas de simulación de visión para personas con discapacidad visual.	30	3,93	2	5
Conocimiento de sistemas de reconocimiento de entrada de voz y texto a voz.	30	3,57	1	5
Conocimientos cognitivos y de coordinación, diseño y gestión.	29	3,34	1	5

Tabla de Peso por Conocimiento Requerido (WpKnR)

Casos válidos = 30; casos con valores faltantes = 0.

Conocimiento	WpKnR
Conocimiento de la tecnología táctil, también conocida como háptica, aplicada a la educación y la formación: funciones que la háptica puede desempeñar en un contexto multisensorial, enfoques para la creación de contenidos hápticos, interacciones hápticas	16,30
Conocimiento de aplicación híbrida multiplataforma que puede ser utilizada por dispositivos móviles, capaz de presentar contenidos informativos teniendo en cuenta los 3 sentidos (vista-oído-tacto)	15,00
Conocimiento de accesibilidad y tecnologías asistivas, uso de herramientas y dispositivos basados en experiencias táctiles combinadas con componentes de vídeo-audio.	14,90
Conocimiento de sistemas de simulación de visión para personas con discapacidad visual.	14,82
Conocimiento de técnicas para el desarrollo de habilidades táctiles (Tecnologías hápticas)	14,40
Conocimiento de sistemas de asistencia para personas con discapacidad visual en dispositivos Android.	14,19
Conocimiento del concepto de discapacidad visual, aspectos psicológicos generales de las personas con discapacidad visual, lenguaje y herramientas para personas ciegas y con baja visión.	14,05
Conocimiento de sistemas de asistencia para personas con discapacidad visual en dispositivos Apple.	13,44
Conocimiento de sistemas de reconocimiento de entrada de voz y texto a voz.	13,32
Conocimientos cognitivos y de coordinación, diseño y gestión.	12,90
Conocimiento de la legislación europea y nacional sobre inclusión escolar.	12,71



Conocimiento del diseño de interfaces táctiles con patrones de vibración.	11,99
Conocimiento de los actuadores vibratorios/táctiles de dispositivos Android.	11,00
Conocimiento del vocabulario informático principal.	10,90
Conocimiento de los actuadores vibratorios/táctiles de los dispositivos Apple.	10,20

Sección D - HABILIDADES ESPECÍFICAS

Nivel de importancia promedio (D_IL)

Casos válidos = 30; casos con valores faltantes = 0.

Habilidades específicas	N.º	Promedio	Mínimo	Máximo
Habilidades de gestión de proyectos	30	4,17	1	5
Habilidades de búsqueda y análisis de información.	30	4,10	1	5
Capacidad para crear, visualizar y gestionar contenidos/materiales de formación considerando componentes de vídeo-audio y táctiles.	30	3,93	2	5
Posibilidad de utilizar contenido de video o con interacción 3D, pistas de audio, patrones acústico-vibratorios, ASMR/contenido de audio binaural	30	3,53	2	5
Capacidad para gestionar la semántica relacionada con la entrega de contenidos en relación con el tipo de habilidad diferente del sujeto y los KPI esperados de transferencia educativa en relación con el contenido utilizado.	30	3,67	1	5
Capacidad de analizar la interacción con los escenarios de formación realizados por el usuario y las tendencias de mejora relativas observadas a lo largo del tiempo.	30	4,23	3	5

Capacidad para crear y gestionar contenidos formativos teniendo en cuenta los 3 sentidos (vista-oído-tacto) utilizando experiencias táctiles combinadas con componentes vídeo-audio.	30	4,20	2	5
Posibilidad de utilizar PC/tableta/teléfono inteligente para enseñanza/formación háptica	30	4,07	2	5
Capacidad de utilizar patrones vibratorios para codificar información y transferirla.	30	3,97	2	5
Habilidades en TIC y todas las nuevas tecnologías.	30	4,00	2	5
Capacidad para evaluar los comentarios de los usuarios a partir de una interacción táctil.	30	4,17	2	5
Capacidad para definir la experiencia del usuario mediante interacción táctil y de audio.	30	3,53	1	5
Capacidad para compartir experiencias táctiles y lecciones en una comunidad.	30	3,67	1	5
Habilidades pedagógicas	30	4,67	4	5

Nivel de dificultad promedio (D_DL)

Casos válidos = 30; casos con valores faltantes = 0.

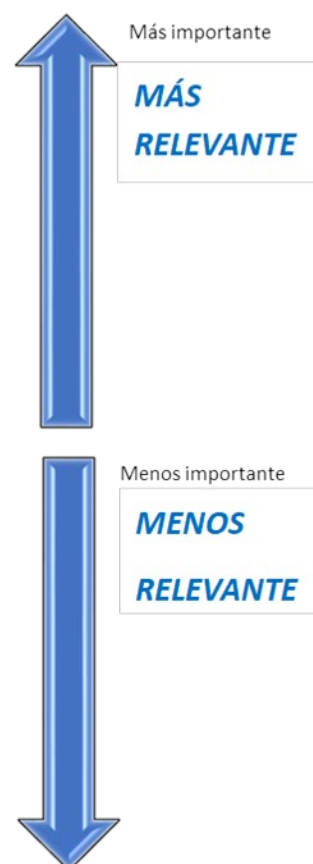
Habilidades específicas	N.º	Promedio	Mínimo	Máximo
Habilidades de gestión de proyectos	30	3,27	1	5
Habilidades de búsqueda y análisis de información.	30	3,03	1	5
Capacidad para crear, visualizar y gestionar contenidos/materiales de formación considerando componentes de vídeo-audio y táctiles.	30	3,87	2	5
Posibilidad de utilizar contenido de video o con interacción 3D, pistas de audio, patrones acústico-vibratorios, ASMR/contenido de audio binaural	30	3,80	2	5
Capacidad para gestionar la semántica relacionada con la entrega de contenidos en relación con el tipo de habilidad diferente del sujeto y los KPI esperados de transferencia educativa en relación con el contenido utilizado.	30	3,43	2	5
Capacidad de analizar la interacción con los escenarios de formación realizados por el usuario y las tendencias de mejora relativas observadas a lo largo del tiempo.	30	3,60	2	5
Capacidad para crear y gestionar contenidos formativos teniendo en cuenta los 3 sentidos (vista-oído-tacto) utilizando experiencias táctiles combinadas con componentes vídeo-audio.	30	4,17	2	5
Posibilidad de utilizar PC/tableta/teléfono inteligente para enseñanza/formación háptica	30	3,60	2	5
Capacidad de utilizar patrones vibratorios para codificar información y transferirla.	30	4,03	3	5

Habilidades en TIC y todas las nuevas tecnologías.	30	3,77	1	5
Capacidad para evaluar los comentarios de los usuarios a partir de una interacción táctil.	30	3,67	1	5
Capacidad para definir la experiencia del usuario mediante interacción táctil y de audio.	30	3,33	1	5
Capacidad para compartir experiencias táctiles y lecciones en una comunidad.	30	3,57	1	5
Habilidades pedagógicas	30	3,97	1	5

Tabla de peso por habilidades específicas requeridas (WpSSR)

Casos válidos = 30; casos con valores faltantes = 0.

Habilidades específicas	WpSSR
Habilidades pedagógicas	18,51
Capacidad para crear y gestionar contenidos formativos teniendo en cuenta los 3 sentidos (vista-oído-tacto) utilizando experiencias táctiles combinadas con componentes vídeo-audio.	17,50
Capacidad de utilizar patrones vibratorios para codificar información y transferirla.	16,00
Capacidad para evaluar los comentarios de los usuarios a partir de una interacción táctil.	15,28
Capacidad para crear, visualizar y gestionar contenidos/materiales de formación considerando componentes de vídeo-audio y táctiles.	15,20



Capacidad de analizar la interacción con los escenarios de formación realizados por el usuario y las tendencias de mejora relativas observadas a lo largo del tiempo.	15,20
Habilidades en TIC y todas las nuevas tecnologías.	15,07
Posibilidad de utilizar PC/tableta/teléfono inteligente para enseñanza/formación háptica	14,60
Habilidades de gestión de proyectos	13,60
Posibilidad de utilizar contenido de video o con interacción 3D, pistas de audio, patrones acústico-vibratorios, ASMR/contenido de audio binaural	13,40
Capacidad para compartir experiencias táctiles y lecciones en una comunidad.	13,08
Capacidad para gestionar la semántica relacionada con la entrega de contenidos en relación con el tipo de habilidad diferente del sujeto y los KPI esperados de transferencia educativa en relación con el contenido utilizado.	12,60
Habilidades de búsqueda y análisis de información.	12,40
Capacidad para definir la experiencia del usuario mediante interacción táctil y de audio.	11,78

Sección E - HABILIDADES TRANSVERSALES

Nivel de importancia promedio (E_IL)

Casos válidos = 30; casos con valores faltantes = 0.

Habilidades transversales	N.º	Promedio	Mínimo	Máximo
Trabajo en equipo/cooperación	30	4,80	4	5
Flexibilidad y adaptabilidad	30	4,57	3	5
Resolución de problemas y trabajo en equipo.	29	4,69	3	5
Capacidad para motivar e inspirar a los clientes.	30	4,77	3	5
Enfoque en el cliente	30	4,67	4	5
Capacidad para afrontar el estrés.	30	4,43	3	5
Empatía y escucha activa	30	4,50	2	5
habilidad para trabajar de manera independiente	30	4,13	1	5
Capacidad/fiabilidad para generar confianza	30	4,70	3	5
Innovación / creatividad	30	4,23	2	5
Habilidades de comunicación verbal y no verbal.	30	4,23	1	5
Capacidad para construir, gestionar y apoyar relaciones con personas en formación con discapacidad sensorial y trastornos del aprendizaje.	30	4,50	3	5
La implicación emocional de los estudiantes.	1	5	/	/

Nivel de dificultad promedio (E_DL)

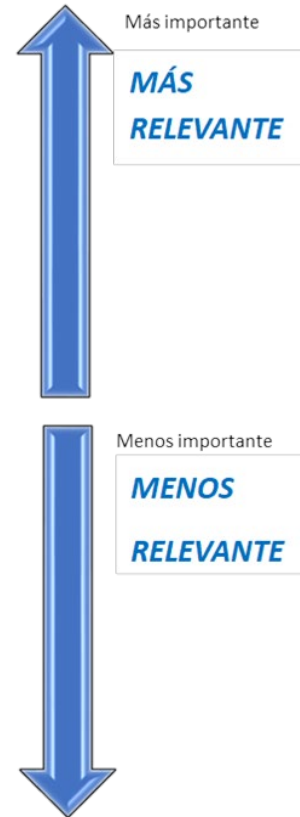
Casos válidos = 30; casos con valores faltantes = 0

Habilidades transversales	N.º	Promedio	Mínimo	Máximo
Trabajo en equipo/cooperación	30	3,63	1	5
Flexibilidad y adaptabilidad	30	3,43	1	5
Resolución de problemas y trabajo en equipo.	29	3,86	2	5
Capacidad para motivar e inspirar a los clientes.	30	3,70	2	5
Enfoque en el cliente	30	3,87	2	5
Capacidad para afrontar el estrés.	30	4,20	2	5
Empatía y escucha activa	30	3,20	1	4
habilidad para trabajar de manera independiente	30	3,23	1	5
Capacidad/fiabilidad para generar confianza	30	4,00	1	5
Innovación / creatividad	30	3,63	1	5
Habilidades de comunicación verbal y no verbal.	30	3,27	1	5
Capacidad para construir, gestionar y apoyar relaciones con personas en formación con discapacidad sensorial y trastornos del aprendizaje.	30	3,83	1	5
La implicación emocional de los estudiantes.	1	4,00	/	/

Tabla de Peso por Habilidades Transversales Requeridas (WpTSR)

Casos válidos = 30; casos con valores faltantes = 0.

Habilidades transversales	WpTSR
Capacidad/fiabilidad para generar confianza	18,80
Capacidad para afrontar el estrés.	18,60
Resolución de problemas y trabajo en equipo.	18,10
Enfoque en el cliente	18,00
Capacidad para motivar e inspirar a los clientes.	17,60
Trabajo en equipo/cooperación	17,40
Capacidad para construir, gestionar y apoyar relaciones con personas en formación con discapacidad sensorial y trastornos del aprendizaje.	17,25
Flexibilidad y adaptabilidad	15,70
Innovación / creatividad	15,38
Empatía y escucha activa	14,40
Habilidades de comunicación verbal y no verbal.	13,83
habilidad para trabajar de manera independiente	13,40



Sección F - EQUIPOS, HERRAMIENTAS Y MATERIALES UTILIZADOS

Frecuencia

Producción y resultados	SÍ	Por ciento	NO	Por ciento
Internet	30	100,00%	0	0,00%
PC, tableta o teléfono inteligente	30	100,00%	0	0,00%
Gafas para simular usuario con discapacidad visual	4	13,33%	26	86,67%
Interfaz para registrar y rastrear los comentarios de los usuarios.	2	6,67%	28	93,33%
Plataforma/Aplicación para impartir lecciones y contenido que cumpla con los requisitos de seguridad	17	56,67%	13	43,33%
Otros: juegos convencionales	1	3,33%	29	96,67%
Otro	/	/	/	/
Otro	/	/	/	/
Otro	/	/	/	/
Otro	/	/	/	/

Sección G - PRODUCTOS Y RESULTADOS ASOCIADOS CON SU ACTIVIDAD CLAVE

Frecuencia

Producción y resultados	SÍ	Por ciento	NO	Por ciento
Diapositiva y guía de uso.	20	66,67%	10	33,33%
Lecciones en vídeo/audio	25	83,33%	5	16,67%
Plataforma de intercambio de contenidos/lecciones	17	56,67%	13	43,33%
Informe de evaluación de estudiantes y profesores/formadores basado en comentarios sobre el curso	18	60,00%	12	40,00%

Otros: Uso del trabajo de los estudiantes en la enseñanza.	1	3,33%	29	96,67%
Otros : Uso de proyectos en la docencia.	1	3,33%	29	96,67%
Otro	/	/	/	/
Otro	/	/	/	/
Otro	/	/	/	/
Otro	/	/	/	/

Sección H - SUPERVISIÓN ORGANIZATIVA

Frecuencia

Pregunta	SÍ	Porcentaje válido	NO	Porcentaje válido
1. ¿Recibe supervisión?	6	20,00%	24	80,00%

Comentarios

Según los resultados obtenidos gracias a la encuesta **griega**, el perfil competencial del VET IN.HAPTIC Expert (experto en modelos pedagógicos y estrategias de aprendizaje cognitivo basadas en experiencias táctiles para estudiantes con discapacidad sensorial y trastornos del aprendizaje) tiene las siguientes características (tenga en cuenta que en cada apartado se ha creado la lista de conocimientos, habilidades, etc. desde los más relevantes a los menos relevantes):





Actividad clave	Conocimiento	Habilidades específicas	Habilidades Transversales
Diseño didáctico-metodológico: preparación de lecciones y ejercicios/actividades relacionadas (contenidos/materiales de formación) basados en experiencias táctiles, combinados también con componentes de vídeo-audio.	Conocimiento de la tecnología táctil, también conocida como háptica, aplicada a la educación y la formación: funciones que la háptica puede desempeñar en un contexto multisensorial, enfoques para la creación de contenidos hápticos, interacciones hápticas	Habilidades pedagógicas	Capacidad/fiabilidad para generar confianza
Definición de objetivos a alcanzar para estudiantes con discapacidad sensorial y trastornos del aprendizaje	Conocimiento de aplicación híbrida multiplataforma que puede ser utilizada por dispositivos móviles, capaz de presentar contenidos informativos teniendo en cuenta los 3 sentidos (vista-oído-tacto)	Capacidad para crear y gestionar contenidos formativos teniendo en cuenta los 3 sentidos (vista-oído-tacto) utilizando experiencias táctiles combinadas con componentes vídeo-audio.	Capacidad para afrontar el estrés.

Transferencia de conocimientos a los estudiantes para el correcto uso de herramientas de aprendizaje basadas en vídeo-audio y componentes táctiles.	Conocimiento de accesibilidad y tecnologías de asistencia, uso de herramientas y dispositivos basados en experiencias táctiles combinadas con componentes de vídeo-audio.	Capacidad de utilizar patrones vibratorios para codificar información y transferirla.	Resolución de problemas y trabajo en equipo.
Información e implicación de padres y cuidadores.	Conocimiento de sistemas de simulación de visión para personas con discapacidad visual.	Capacidad para evaluar los comentarios de los usuarios a partir de una interacción táctil.	Enfoque en el cliente
Seguimiento, verificación y evaluación de los resultados obtenidos por los estudiantes	Conocimiento de técnicas para el desarrollo de habilidades táctiles (Tecnologías hápticas)	Capacidad para crear, visualizar y gestionar contenidos/materiales de formación considerando componentes de vídeo-audio y táctiles.	Capacidad para motivar e inspirar a los clientes.
Organización e implementación de actividades y rutas específicas, gestión de la progresión del aprendizaje.	Conocimiento de sistemas de asistencia para personas con discapacidad visual en dispositivos Android.	Capacidad de analizar la interacción con los escenarios de formación realizados por el usuario y las tendencias de mejora relativas observadas a lo largo del tiempo.	Trabajo en equipo/cooperación
Definición del programa de estudios y del itinerario/proyecto educativo de los estudiantes con discapacidad sensorial y trastornos del aprendizaje: análisis de necesidades	Conocimiento del concepto de discapacidad visual, aspectos psicológicos generales de las personas con discapacidad visual, lenguaje y herramientas para	Habilidades en TIC y todas las nuevas tecnologías.	Capacidad para construir, gestionar y apoyar relaciones con personas en formación con discapacidad sensorial y trastornos del aprendizaje.

	personas ciegas y con baja visión.		
Involucrar a los estudiantes en el proceso de aprendizaje.	Conocimiento de sistemas de asistencia para personas con discapacidad visual en dispositivos Apple.	Posibilidad de utilizar PC/tableta/teléfono inteligente para enseñanza/formación háptica	Flexibilidad y adaptabilidad
Selección de herramientas y dispositivos necesarios para la enseñanza basados en experiencias táctiles combinadas con componentes de vídeo-audio.	Conocimiento de sistemas de reconocimiento de entrada de voz y texto a voz.	Habilidades de gestión de proyectos	Innovación / creatividad
Redacción de evaluación final de los estudiantes.	Conocimientos cognitivos y de coordinación, diseño y gestión.	Posibilidad de utilizar contenido de video o con interacción 3D, pistas de audio, patrones acústico-vibratorios, ASMR/contenido de audio binaural	Empatía y escucha activa
	Conocimiento de la legislación europea y nacional sobre inclusión escolar.	Capacidad para compartir experiencias táctiles y lecciones en una comunidad.	
	Conocimiento del diseño de interfaces táctiles con patrones de vibración.	Capacidad para gestionar la semántica relacionada con la entrega de contenidos en relación con el tipo de habilidad diferente del sujeto y los KPI esperados de transferencia educativa en relación con el contenido utilizado.	

	Conocimiento de los actuadores vibratorios/táctiles de dispositivos Android.	Habilidades de búsqueda y análisis de información.	
	Conocimiento del vocabulario informático principal.		
	Conocimiento de los actuadores vibratorios/táctiles de los dispositivos Apple.	Capacidad para definir la experiencia del usuario mediante interacción táctil y de audio.	Habilidades de comunicación verbal y no verbal.
			habilidad para trabajar de manera independiente

suele **tener un supervisor** y los principales productos y resultados de su actividad son:

-  Lecciones en vídeo /audio
-  Diapositiva y guía de uso.
-  Informe de evaluación de estudiantes y profesores/formadores basado en comentarios sobre el curso
-  Plataforma de intercambio de contenidos/lecciones

2.2 DIAGRAMA DE FLUJO GENERAL

Después de la presentación de los resultados de todas las encuestas nacionales, ahora podemos identificar el perfil de competencia común de los Expertos VET IN.HAPTIC.

Entonces, en primer lugar, tenemos que comparar los resultados obtenidos en cada país socio involucrado según las diferentes secciones del cuestionario enviado:

- **El peso por actividad clave**
- **El peso por conocimiento**
- **El peso por habilidad específica**
- **El Peso por Habilidad Transversal**

Para cada sección identificaremos el **promedio general**: al comparar los resultados medios obtenidos en todos los países socios involucrados con respecto al peso de las actividades, conocimientos y habilidades clave previstos en el cuestionario, encontraremos el promedio total obtenido.

En el segundo y último apartado de este informe **asociaremos la actividad clave con los conocimientos y las habilidades**, con el fin de identificar las unidades competenciales que caracterizan el perfil Profesional del Experto VET IN.HAPTIC.

2.2.1 Definición de un diagrama de flujo común

Actividad clave

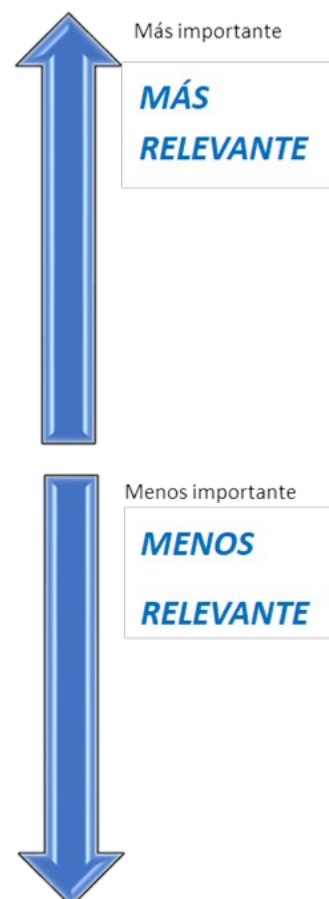
En la siguiente tabla, resumimos y comparamos los resultados obtenidos en todos los países socios involucrados en relación con la Peso de la actividad clave que refiere a profesores y formadores de FP sobre el uso de modelos pedagógicos y estrategias de aprendizaje cognitivo basadas en experiencias táctiles para estudiantes con discapacidades sensoriales y trastornos del aprendizaje.

Actividad clave	Polonia	Italia	Portugal	España	Grecia	Promedio general
Definición del programa de estudios y del itinerario/proyecto educativo de los estudiantes con discapacidad sensorial y trastornos del aprendizaje: análisis de necesidades	19,36	17,98	16,40	14,91	14,40	16,61
Definición de objetivos a alcanzar para estudiantes con discapacidad sensorial y trastornos del aprendizaje	18,45	18,24	17,60	14,26	15,90	16,89
Diseño didáctico-metodológico: preparación de lecciones y ejercicios/actividades relacionadas (contenidos/materiales de formación) basados en experiencias táctiles, combinados también con componentes de vídeo-audio.	19,80	21,43	18,11	17,29	16,60	18,65
Selección de herramientas y dispositivos necesarios para la enseñanza	19,61	22,88	15,99	14,31	13,00	17,16

basados en experiencias táctiles combinadas con componentes de vídeo-audio.						
Transferencia de conocimientos a los estudiantes para el correcto uso de herramientas de aprendizaje basadas en vídeo-audio y componentes táctiles.	18,77	22,90	14,86	14,03	15,70	17,25
Involucrar a los estudiantes en el proceso de aprendizaje.	18,79	20,87	18,37	13,47	14,10	17,12
Organización e implementación de actividades y rutas específicas, gestión de la progresión del aprendizaje.	19,49	19,53	13,11	11,43	14,60	15,63
Seguimiento, verificación y evaluación de los resultados obtenidos por los estudiantes	19,90	19,07	18,45	13,79	14,70	17,18
Redacción de evaluación final de los estudiantes.	16,97	17,39	17,79	13,47	11,70	15,46
Información e implicación de padres y cuidadores.	17,34	18,00	16,53	18,16	15,50	17,11

Según la tabla anterior, el diagrama de flujo general que representa las actividades clave realizadas por profesores y formadores de FP sobre el uso de modelos pedagógicos y estrategias de aprendizaje cognitivo basadas en experiencias táctiles para estudiantes con discapacidad sensorial y trastornos del aprendizaje (de las más relevantes a las menos relevantes).) es el siguiente :

Actividad clave	
Diseño didáctico-metodológico: preparación de lecciones y ejercicios/actividades relacionadas (contenidos/materiales de formación) basados en experiencias táctiles, combinados también con componentes de vídeo-audio.	18,65
Transferencia de conocimientos a los estudiantes para el correcto uso de herramientas de aprendizaje basadas en vídeo-audio y componentes táctiles.	17,25
Seguimiento, verificación y evaluación de los resultados obtenidos por los estudiantes	17,18
Selección de herramientas y dispositivos necesarios para la enseñanza basados en experiencias táctiles combinadas con componentes de vídeo-audio.	17,16
Involucrar a los estudiantes en el proceso de aprendizaje.	17,12
Información e implicación de los padres. y cuidadores	17,11
Definición de objetivos a alcanzar para estudiantes con discapacidad sensorial y trastornos del aprendizaje	16,89
Definición del programa de estudios y del itinerario/proyecto educativo de los estudiantes con discapacidad sensorial y trastornos del aprendizaje: análisis de necesidades	16,61
Organización e implementación de actividades y rutas específicas, gestión de la progresión del aprendizaje.	15,63
Redacción de evaluación final de los estudiantes.	15,46



Conocimiento

En la siguiente tabla, resumimos y comparamos los resultados obtenidos en todos los países socios involucrados en relación con la Peso del conocimiento que refiere a los Profesores y Formadores de FP sobre el uso de modelos pedagógicos y estrategias de aprendizaje cognitivo basadas en experiencias táctiles para estudiantes con discapacidad sensorial y trastornos del aprendizaje.

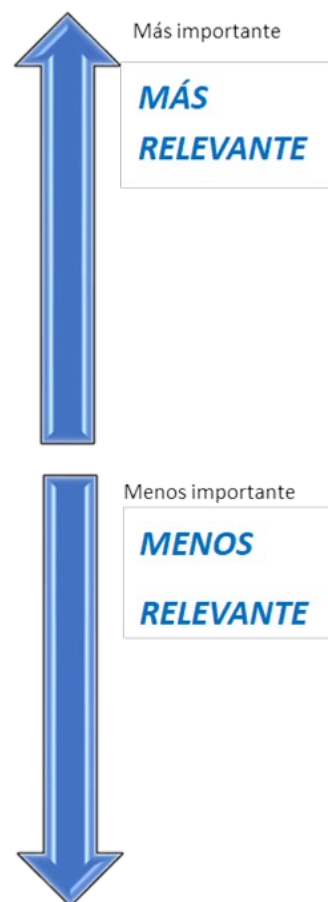
Conocimiento	Polonia	Italia	Portugal	España	Grecia	Promedio general
Conocimiento del concepto de discapacidad visual, aspectos psicológicos generales de las personas con discapacidad visual, lenguaje y herramientas para personas ciegas y con baja visión.	17,36	17,90	19,50	14,10	14,05	16,58
Conocimiento de la legislación europea y nacional sobre inclusión escolar.	15,21	12,60	14,80	10,80	12,71	13,22
Conocimiento del vocabulario informático principal.	12,31	11,60	13,50	9,96	10,90	11,65
Conocimiento de la tecnología táctil, también conocida como háptica, aplicada a la educación y la formación: funciones que la háptica puede desempeñar en un contexto multisensorial, enfoques para la creación de contenidos hápticos, interacciones hápticas	20,25	22,20	18,80	13,20	16,30	18,15
Conocimiento de accesibilidad y tecnologías asistivas, uso de herramientas y dispositivos basados en	18,06	22,90	18,10	11,80	14,90	17,15

experiencias táctiles combinadas con componentes de vídeo-audio.						
Conocimiento de técnicas para el desarrollo de habilidades táctiles (Tecnologías hápticas)	17,81	22,70	17,60	14,40	14,40	17,38
Conocimiento de aplicación híbrida multiplataforma que puede ser utilizada por dispositivos móviles, capaz de presentar contenidos informativos teniendo en cuenta los 3 sentidos (vista-oído-tacto)	18,22	23,20	14,80	14,70	15,00	17,18
Conocimiento de los actuadores vibratorios/táctiles de dispositivos Android.	16,77	21,00	15,90	9,79	11,00	14,89
Conocimiento de los actuadores vibratorios/táctiles de los dispositivos Apple.	16,50	21,00	16,80	9,16	10,20	14,73
Conocimiento del diseño de interfaces táctiles con patrones de vibración.	17,51	21,76	18,63	12,82	11,99	16,54
Conocimiento de sistemas de asistencia para personas con discapacidad visual en dispositivos Android.	19,05	21,00	18,49	10,78	14,19	16,70
Conocimiento de sistemas de asistencia para personas con	19,18	21,00	19,05	10,56	13,44	16,65

discapacidad visual en dispositivos Apple.						
Conocimiento de sistemas de simulación de visión para personas con discapacidad visual.	20,39	23,04	20,21	14,35	14,82	18,56
Conocimiento de sistemas de reconocimiento de entrada de voz y texto a voz.	19,36	22,24	18,55	13,92	13,32	17,48
Conocimientos cognitivos y de coordinación, diseño y gestión.	12,51	12,03	16,18	12,36	12,90	13,20

Según la tabla anterior, el diagrama de flujo general que representa los conocimientos solicitados a los Profesores y Formadores de FP sobre el uso de modelos pedagógicos y estrategias de aprendizaje cognitivo basadas en experiencias táctiles para estudiantes con discapacidad sensorial y trastornos del aprendizaje (de los más relevantes a los menos relevantes) es el siguiente:

Conocimiento	
Conocimiento de sistemas de simulación de visión para personas con discapacidad visual.	18,56
Conocimiento de la tecnología táctil, también conocida como háptica, aplicada a la educación y la formación: funciones que la háptica puede desempeñar en un contexto multisensorial, enfoques para la creación de contenidos hápticos, interacciones hápticas	18,15
Conocimiento de sistemas de reconocimiento de entrada de voz y texto a voz.	17,48
Conocimiento de técnicas para el desarrollo de habilidades táctiles (Tecnologías hápticas)	17,38
Conocimiento de aplicación híbrida multiplataforma que puede ser utilizada por dispositivos móviles, capaz de presentar contenidos informativos teniendo en cuenta los 3 sentidos (vista-oído-tacto)	17,18
Conocimiento de accesibilidad y tecnologías asistivas, uso de herramientas y dispositivos basados en experiencias táctiles combinadas con componentes de vídeo-audio.	17,15
Conocimiento de sistemas de asistencia para personas con discapacidad visual en dispositivos Android.	16,70
Conocimiento de sistemas de asistencia para personas con discapacidad visual en dispositivos Apple.	16,65
Conocimiento del concepto de discapacidad visual, aspectos psicológicos generales de las personas con discapacidad visual, lenguaje y	16,58



herramientas para personas ciegas y con baja visión.	
Conocimiento del diseño de interfaces táctiles con patrones de vibración.	16,54
Conocimiento de los actuadores vibratorios/táctiles de dispositivos Android.	14,89
Conocimiento de los actuadores vibratorios/táctiles de los dispositivos Apple.	14,73
Conocimiento de la legislación europea y nacional sobre inclusión escolar.	13,22
Conocimientos cognitivos y de coordinación, diseño y gestión.	13,20
Conocimiento del vocabulario informático principal.	11,65

Habilidades específicas

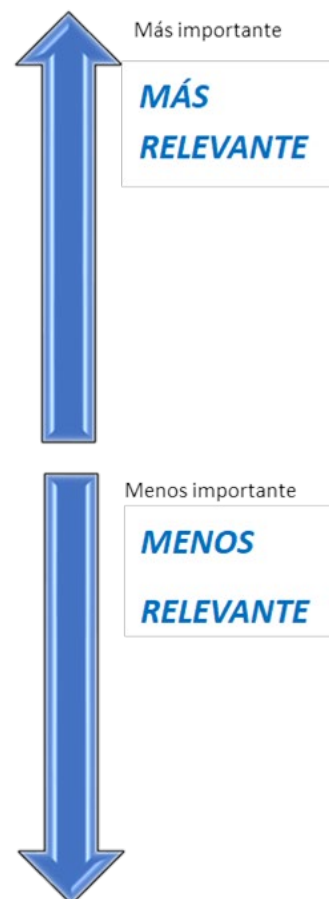
En la siguiente tabla, resumimos y comparamos los resultados obtenidos en todos los países socios involucrados en relación con la Peso de las competencias específicas que refieren los Profesores y Formadores de FP sobre el uso de modelos pedagógicos y estrategias de aprendizaje cognitivo basadas en experiencias táctiles para estudiantes con discapacidad sensorial y trastornos del aprendizaje.

Habilidades específicas	Polonia	Italia	Portugal	España	Grecia	Promedio general
Habilidades de gestión de proyectos	15,36	12,50	17,50	14,20	13,60	14,63
Habilidades de búsqueda y análisis de información.	15,23	11,70	15,70	12,10	12,40	13,43
Capacidad para crear, visualizar y gestionar contenidos/materiales de formación considerando componentes de vídeo-audio y táctiles.	17,51	21,30	18,50	14,90	15,20	17,48
Posibilidad de utilizar contenido de video o con interacción 3D, pistas de audio, patrones acústico-vibratorios, ASMR/contenido de audio binaural	18,92	22,70	16,50	14,00	13,40	17,10
Capacidad para gestionar la semántica relacionada con la entrega de contenidos en relación con el tipo de habilidad diferente del sujeto y los KPI esperados de transferencia educativa en relación con el contenido utilizado.	17,93	21,50	18,20	14,30	12,60	16,91
Capacidad de analizar la interacción con los escenarios de formación realizados por el usuario y las tendencias de mejora relativas observadas a lo largo del tiempo.	20,88	21,80	17,60	16,60	15,20	18,42
Capacidad para crear y gestionar contenidos formativos teniendo en cuenta los 3 sentidos (vista-oído-tacto) utilizando experiencias táctiles	18,66	23,50	18,20	17,20	17,50	19,01

combinadas con componentes vídeo-audio.						
Posibilidad de utilizar PC/tableta/teléfono inteligente para enseñanza/formación háptica	17,85	17,90	14,20	14,80	14,60	15,87
Capacidad de utilizar patrones vibratorios para codificar información y transferirla.	18,19	21,50	16,10	16,10	16,00	17,58
Habilidades en TIC y todas las nuevas tecnologías.	15,75	15,77	16,47	14,94	15,07	15,60
Capacidad para evaluar los comentarios de los usuarios a partir de una interacción táctil.	17,60	21,16	15,72	15,28	15,28	17,01
Capacidad para definir la experiencia del usuario mediante interacción táctil y de audio.	17,05	22,09	18,59	12,10	11,78	16,32
Capacidad para compartir experiencias táctiles y lecciones en una comunidad.	20,25	20,39	16,46	13,94	13,08	16,82
Habilidades pedagógicas	16,32	11,83	20,78	18,51	18,51	17,19

Según la tabla anterior, el diagrama de flujo general que representa las habilidades específicas solicitadas a los profesores y formadores de FP sobre el uso de modelos pedagógicos y estrategias de aprendizaje cognitivo basadas en experiencias táctiles para estudiantes con discapacidad sensorial y trastornos del aprendizaje (de las más relevantes a las menos relevantes).) es el siguiente :

Habilidades específicas	
Capacidad para crear y gestionar contenidos formativos teniendo en cuenta los 3 sentidos (vista-oído-tacto) utilizando experiencias táctiles combinadas con componentes vídeo-audio.	19,01
Capacidad de analizar la interacción con los escenarios de formación realizados por el usuario y las tendencias de mejora relativas observadas a lo largo del tiempo.	18,42
Capacidad de utilizar patrones vibratorios para codificar información y transferirla.	17,58
Capacidad para crear, visualizar y gestionar contenidos/materiales de formación considerando componentes de vídeo-audio y táctiles.	17,48
Habilidades pedagógicas	17,19
Posibilidad de utilizar contenido de video o con interacción 3D, pistas de audio, patrones acústico-vibratorios, ASMR/contenido de audio binaural	17,10
Capacidad para evaluar los comentarios de los usuarios a partir de una interacción táctil.	17,01
Capacidad para gestionar la semántica relacionada con la entrega de contenidos en relación con el tipo de habilidad diferente del sujeto y los KPI esperados de transferencia educativa en relación con el contenido utilizado.	16,91
Capacidad para compartir experiencias táctiles y lecciones en una comunidad.	16,82
Capacidad para definir la experiencia del usuario mediante interacción táctil y de audio.	16,32



Posibilidad de utilizar PC/tableta/teléfono inteligente para enseñanza/formación háptica	15,87
Habilidades en TIC y todas las nuevas tecnologías.	15,60
Habilidades de gestión de proyectos	14,63
Habilidades de búsqueda y análisis de información.	13,43

Habilidades transversales (actitudes y comportamientos)

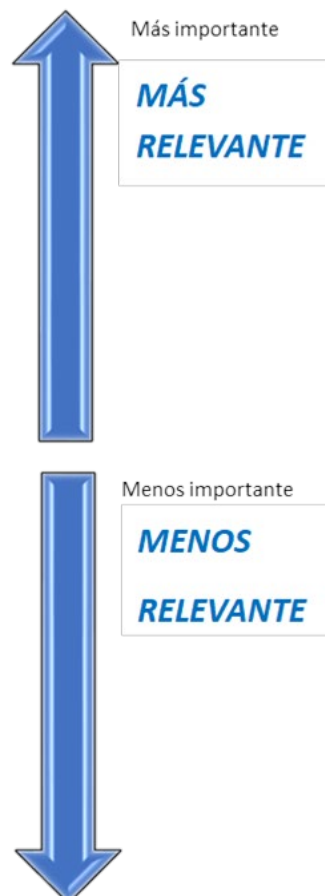
En la siguiente tabla, resumimos y comparamos los resultados obtenidos en todos los países socios involucrados en relación con la Peso de las competencias transversales que refieren los Profesores y Formadores de FP sobre el uso de modelos pedagógicos y estrategias de aprendizaje cognitivo basadas en experiencias táctiles para estudiantes con discapacidad sensorial y trastornos del aprendizaje.

Habilidades transversales	Polonia	Italia	Portugal	España	Grecia	Promedio general
Trabajo en equipo/cooperación	18,45	15,70	16,50	18,40	17,40	17,29
Flexibilidad y adaptabilidad	16,16	15,20	16,50	17,00	15,70	16,11
Resolución de problemas y trabajo en equipo.	17,38	15,60	15,90	18,40	18,10	17,08
Capacidad para motivar e inspirar a los clientes.	17,04	17,60	16,70	16,30	17,60	17,05
Enfoque en el cliente	18,01	16,50	14,20	18,70	18,00	17,08
Capacidad para afrontar el estrés.	18,04	17,40	18,90	18,20	18,60	18,23
Empatía y escucha activa	19,05	17,80	18,50	17,10	14,40	17,37
habilidad para trabajar de manera independiente	14,68	11,80	13,00	16,20	13,40	13,82
Capacidad/fiabilidad para generar confianza	16,23	15,40	14,80	18,00	18,80	16,65

Innovación / creatividad	18,06	17,68	18,96	17,18	15,38	17,45
Habilidades de comunicación verbal y no verbal.	19,29	17,27	16,72	16,34	13,83	16,69
Capacidad para construir, gestionar y apoyar relaciones con personas en formación con discapacidad sensorial y trastornos del aprendizaje.	19,79	19,08	16,72	17,88	17,25	18,14

Según la tabla anterior, el diagrama de flujo general que representa las competencias transversales solicitadas a los profesores y formadores de FP sobre el uso de modelos pedagógicos y estrategias de aprendizaje cognitivo basadas en experiencias táctiles para estudiantes con discapacidad sensorial y trastornos del aprendizaje (de las más relevantes a las menos relevantes)) es el siguiente :

Habilidades transversales	
Capacidad para afrontar el estrés.	18,23
Capacidad para construir, gestionar y apoyar relaciones con personas en formación con discapacidad sensorial y trastornos del aprendizaje.	18,14
Innovación / creatividad	17,45
Empatía y escucha activa	17,37
Trabajo en equipo/cooperación	17,29
Enfoque en el cliente	17,08
Resolución de problemas y trabajo en equipo.	17,08
Capacidad para motivar e inspirar a los clientes.	17,05
Habilidades de comunicación verbal y no verbal.	16,69
Capacidad/fiabilidad para generar confianza	16,65
Flexibilidad y adaptabilidad	16,11
habilidad para trabajar de manera independiente	13,82





SEGUNDA SECCIÓN

Perfil profesional



ACADEMIA FORMAÇÃO NORTE



3.1 MARCO CONCEPTUAL Y EMPÍRICO

Este segundo y último apartado tiene como objetivo principal presentar **esquemáticamente el perfil profesional del Experto en modelos pedagógicos y estrategias de aprendizaje cognitivo basadas en experiencias táctiles para estudiantes con discapacidad sensorial y trastornos del aprendizaje, incluyendo las actividades y niveles de conocimientos, habilidades, habilidades personales. características y desempeño requeridos para realizar las actividades .**

3.1.1 Enfoque metodológico

Desde un punto de vista estadístico, para cada variable expuesta de WpKA, esas variables pueden caer en uno de los tres intervalos distintos de la puntuación que se creó:

- ACTIVIDADES CLAVE MENOS CONSIDERADAS – de 1 a 8;
- ACTIVIDADES CLAVE MODERADAMENTE CONSIDERADAS – de 9 a 17;
- ACTIVIDADES CLAVE MUY CONSIDERADAS: de 18 a 25 años.

Para planificar una unidad de aprendizaje vinculada a cada actividad clave, debemos considerar que cada conocimiento, habilidad específica y habilidad transversal indicada en el cuestionario está conectada a actividades clave específicas. La conexión entre actividad clave, conocimientos y habilidades se puede representar gracias a las siguientes matrices.

3.1.2 Matriz de conocimientos necesarios asociados para realizar las actividades clave

Actividad clave	Conocimiento asociado
<p>KA1 - Definición del programa de estudios y del itinerario/proyecto educativo de los estudiantes con discapacidad sensorial y trastornos del aprendizaje: análisis de necesidades</p>	<p>KnR 1 - Conocimiento del concepto de discapacidad visual, aspectos psicológicos generales de las personas con discapacidad visual, lenguaje y herramientas para personas ciegas y con baja visión.</p> <p>KnR 2 - Conocimiento de la legislación europea y nacional sobre inclusión escolar</p> <p>KnR 4 - Conocimiento de la tecnología táctil, también conocida como háptica, aplicada a la educación y la formación: funciones que la háptica puede desempeñar en un contexto multisensorial, enfoques para la creación de contenidos hápticos, interacciones hápticas</p> <p>KnR 6 - Conocimiento de técnicas para el desarrollo de habilidades táctiles (Tecnologías hápticas)</p> <p>KnR 15 - Conocimientos cognitivos y de coordinación, diseño y gestión</p>
<p>KA2 - Definición de objetivos a alcanzar para estudiantes con discapacidad sensorial y trastornos del aprendizaje</p>	<p>KnR 1 - Conocimiento del concepto de discapacidad visual, aspectos psicológicos generales de las personas con discapacidad visual, lenguaje y herramientas para personas ciegas y con baja visión.</p> <p>KnR 2 - Conocimiento de la legislación europea y nacional sobre inclusión escolar</p> <p>KnR 4 - Conocimiento de la tecnología táctil, también conocida como háptica, aplicada a la educación y la formación: funciones que la háptica puede desempeñar en un contexto multisensorial, enfoques para la creación de contenidos hápticos, interacciones hápticas</p> <p>KnR 15 - Conocimientos cognitivos y de coordinación, diseño y gestión</p>
<p>KA3 - Diseño didáctico-metodológico: preparación de</p>	<p>KnR 3 - Conocimiento del principal vocabulario informático.</p>

<p>lecciones y ejercicios/actividades relacionadas (contenidos/materiales de formación) basados en experiencias táctiles, combinados también con componentes de vídeo-audio</p>	<p>KnR 5 - Conocimiento de accesibilidad y tecnologías asistivas, uso de herramientas y dispositivos basados en experiencias táctiles combinadas con componentes de vídeo-audio.</p> <p>KnR 6 - Conocimiento de técnicas para el desarrollo de habilidades táctiles (Tecnologías hápticas)</p> <p>KnR 7 - Conocimiento de aplicación híbrida multiplataforma que puede ser utilizada por dispositivos móviles, capaz de presentar contenidos informativos teniendo en cuenta los 3 sentidos (vista-oído-tacto)</p> <p>KnR 10 - Conocimiento del diseño de interfaces táctiles con patrones de vibración.</p> <p>KnR 13 – Conocimiento de sistemas de simulación de visión para personas con discapacidad visual</p> <p>KnR 14 – Conocimiento de sistemas de reconocimiento de entrada de voz y texto a voz</p> <p>KnR 15 - Conocimientos cognitivos y de coordinación, diseño y gestión</p>
<p>KA4 - Selección de herramientas y dispositivos necesarios para la enseñanza basados en experiencias táctiles combinadas con componentes de vídeo-audio</p>	<p>KnR 8 - Conocimiento de Los actuadores vibratorios/táctiles de los dispositivos Android.</p> <p>KnR 9 - Conocimiento de Los actuadores vibratorios/táctiles de los dispositivos Apple.</p> <p>KnR 11 – Conocimiento de sistemas de asistencia para personas con discapacidad visual en dispositivos Android</p> <p>KnR 12 - Conocimiento de sistemas de asistencia para personas con discapacidad visual en dispositivos Apple</p>
<p>KA5 - Transferencia de conocimientos a los estudiantes para el correcto uso de herramientas de aprendizaje basadas en vídeo-audio y componentes táctiles</p>	<p>KnR 7 - Conocimiento de aplicación híbrida multiplataforma que puede ser utilizada por dispositivos móviles, capaz de presentar contenidos informativos teniendo en cuenta los 3 sentidos (vista-oído-tacto)</p> <p>KnR 8 - Conocimiento de Los actuadores vibratorios/táctiles de los dispositivos Android.</p>

	<p>KnR 9 - Conocimiento de Los actuadores vibratorios/táctiles de los dispositivos Apple.</p> <p>KnR 11 – Conocimiento de sistemas de asistencia para personas con discapacidad visual en dispositivos Android</p> <p>KnR 12 - Conocimiento de sistemas de asistencia para personas con discapacidad visual en dispositivos Apple.</p> <p>KnR 10 - Conocimiento del diseño de interfaces táctiles con patrones de vibración.</p> <p>KnR 13 – Conocimiento de sistemas de simulación de visión para personas con discapacidad visual</p> <p>KnR 14 – Conocimiento de sistemas de reconocimiento de entrada de voz y texto a voz</p> <p>KnR 15 - Conocimientos cognitivos y de coordinación, diseño y gestión</p>
<p>KA6 - Involucrar a los estudiantes en el proceso de aprendizaje</p>	<p>KnR 1 - Conocimiento del concepto de discapacidad visual, aspectos psicológicos generales de las personas con discapacidad visual, lenguaje y herramientas para personas ciegas y con baja visión.</p> <p>KnR 2 - Conocimiento de la legislación europea y nacional sobre inclusión escolar</p> <p>KnR 4 - Conocimiento de la tecnología táctil, también conocida como háptica, aplicada a la educación y la formación: funciones que la háptica puede desempeñar en un contexto multisensorial, enfoques para la creación de contenidos hápticos, interacciones hápticas</p> <p>KnR 15 - Conocimientos cognitivos y de coordinación, diseño y gestión</p>
<p>KA7 - Organización e implementación de actividades y itinerarios específicos, gestión de la progresión del aprendizaje</p>	<p>KnR 2 - Conocimiento de la legislación europea y nacional sobre inclusión escolar</p> <p>KnR 4 - Conocimiento de la tecnología táctil, también conocida como háptica, aplicada a la educación y la formación: funciones</p>

	<p>que la háptica puede desempeñar en un contexto multisensorial, enfoques para la creación de contenidos hápticos, interacciones hápticas</p> <p>KnR 6 - Conocimiento de técnicas para el desarrollo de habilidades táctiles (Tecnologías hápticas)</p> <p>KnR 7 - Conocimiento de aplicación híbrida multiplataforma que puede ser utilizada por dispositivos móviles, capaz de presentar contenidos informativos teniendo en cuenta los 3 sentidos (vista-oído-tacto)</p> <p>KnR 15 - Conocimientos cognitivos y de coordinación, diseño y gestión</p>
<p>KA8 - Seguimiento, verificación y evaluación de los resultados alcanzados por los estudiantes</p>	<p>KnR 2 - Conocimiento de la legislación europea y nacional sobre inclusión escolar</p> <p>KnR 4 - Conocimiento de la tecnología táctil, también conocida como háptica, aplicada a la educación y la formación: funciones que la háptica puede desempeñar en un contexto multisensorial, enfoques para la creación de contenidos hápticos, interacciones hápticas</p> <p>KnR 6 - Conocimiento de técnicas para el desarrollo de habilidades táctiles (Tecnologías hápticas)</p> <p>KnR 7 - Conocimiento de aplicación híbrida multiplataforma que puede ser utilizada por dispositivos móviles, capaz de presentar contenidos informativos teniendo en cuenta los 3 sentidos (vista-oído-tacto)</p> <p>KnR 15 - Conocimientos cognitivos y de coordinación, diseño y gestión</p>
<p>KA9 - Redacción de evaluación final de los estudiantes</p>	<p>KnR 2 - Conocimiento de la legislación europea y nacional sobre inclusión escolar</p> <p>KnR 4 - Conocimiento de la tecnología táctil, también conocida como háptica, aplicada a la educación y la formación: funciones que la háptica puede desempeñar en un contexto multisensorial, enfoques para la creación de contenidos hápticos, interacciones hápticas</p>

	<p>KnR 6 - Conocimiento de técnicas para el desarrollo de habilidades táctiles (Tecnologías hápticas)</p> <p>KnR 7 - Conocimiento de aplicación híbrida multiplataforma que puede ser utilizada por dispositivos móviles, capaz de presentar contenidos informativos teniendo en cuenta los 3 sentidos (vista-oído-tacto)</p> <p>KnR 15 - Conocimientos cognitivos y de coordinación, diseño y gestión</p>
<p>KA10 - Información e implicación de padres y cuidadores</p>	<p>KnR 2 - Conocimiento de la legislación europea y nacional sobre inclusión escolar</p> <p>KnR 7 - Conocimiento de aplicación híbrida multiplataforma que puede ser utilizada por dispositivos móviles, capaz de presentar contenidos informativos teniendo en cuenta los 3 sentidos (vista-oído-tacto)</p> <p>KnR 15 - Conocimientos cognitivos y de coordinación, diseño y gestión</p>

3.1.3 Matriz de habilidades específicas requeridas asociadas para realizar las actividades clave

Actividad clave	Habilidades específicas asociadas
<p>KA1 - Definición del programa de estudios y del itinerario/proyecto educativo de los estudiantes con discapacidad sensorial y trastornos del aprendizaje: análisis de necesidades</p>	<p>SSR 1 - Habilidades de gestión de proyectos</p> <p>SSR 2 - Habilidades de búsqueda y análisis de información</p> <p>SSR 12 : capacidad de definir la experiencia del usuario mediante interacción táctil y de audio</p> <p>SSR 14 - Habilidades pedagógicas</p>
<p>KA2 - Definición de objetivos a alcanzar para estudiantes con discapacidad sensorial y trastornos del aprendizaje</p>	<p>SSR 1 - Habilidades de gestión de proyectos</p> <p>SSR 2 - Habilidades de búsqueda y análisis de información</p> <p>SSR 12 : capacidad de definir la experiencia del usuario mediante interacción táctil y de audio</p> <p>SSR 14 - Habilidades pedagógicas</p>
<p>KA3 - Diseño didáctico-metodológico: preparación de lecciones y ejercicios/actividades relacionadas (contenidos/materiales de formación) basados en experiencias táctiles, combinados también con componentes de vídeo-audio</p>	<p>SSR 2 - Habilidades de búsqueda y análisis de información</p> <p>SSR 3 – Capacidad para crear, visualizar y gestionar contenidos/materiales de formación considerando componentes de vídeo, audio y táctiles.</p> <p>SSR 4 – Capacidad de utilizar contenido de video o con interacción 3D, pistas de audio, patrones acústico-vibratorios, ASMR/contenido de audio binaural</p> <p>SSR 5 – Capacidad para gestionar la semántica relacionada con la entrega de contenidos en relación con el tipo de habilidad diferente del sujeto y los KPI esperados de transferencia educativa en relación con el contenido utilizado</p> <p>SSR 7 - Capacidad para crear y gestionar contenidos formativos teniendo en cuenta los 3 sentidos (vista-oído-tacto) utilizando experiencias táctiles combinadas con componentes de vídeo-audio.</p> <p>SSR 15 - Habilidades en TIC y todas las nuevas tecnologías</p>
<p>KA4 - Selección de herramientas y dispositivos necesarios para la enseñanza basados en experiencias táctiles combinadas con componentes de vídeo-audio</p>	<p>SSR 4 – Capacidad de utilizar contenido de video o con interacción 3D, pistas de audio, patrones acústico-vibratorios, ASMR/contenido de audio binaural</p> <p>SSR 8 : capacidad de utilizar PC/tableta/teléfono inteligente para enseñanza/formación háptica</p>

	<p>SSR 9 : capacidad de utilizar patrones vibratorios para codificar información y transferirla</p> <p>SSR 10 - Habilidades en TIC y todas las nuevas tecnologías</p>
<p>KA5 - Transferencia de conocimientos a los estudiantes para el correcto uso de herramientas de aprendizaje basadas en vídeo-audio y componentes táctiles</p>	<p>SSR 2 - Habilidades de búsqueda y análisis de información</p> <p>SSR 4 – Capacidad de utilizar contenido de video o con interacción 3D, pistas de audio, patrones acústico-vibratorios, ASMR/contenido de audio binaural</p> <p>SSR 6 – Capacidad de analizar la interacción con los escenarios de formación realizados por el usuario y las tendencias de mejora relativas observadas en el tiempo</p> <p>SSR 8 : capacidad de utilizar PC/tableta/teléfono inteligente para enseñanza/formación háptica</p> <p>SSR 9 : capacidad de utilizar patrones vibratorios para codificar información y transferirla</p> <p>SSR 10 - Habilidades en TIC y todas las nuevas tecnologías</p>
<p>KA6 - Involucrar a los estudiantes en el proceso de aprendizaje</p>	<p>SSR 6 – Capacidad de analizar la interacción con los escenarios de formación realizados por el usuario y las tendencias de mejora relativas observadas en el tiempo</p> <p>SSR 11 : capacidad de evaluar los comentarios del usuario a partir de una interacción táctil</p> <p>SSR 13 - Capacidad de compartir experiencias y lecciones táctiles en una comunidad</p> <p>SSR 14 - Habilidades pedagógicas</p>
<p>KA7 - Organización e implementación de actividades y itinerarios específicos, gestión de la progresión del aprendizaje</p>	<p>SSR 1 - Habilidades de gestión de proyectos</p> <p>SSR 2 - Habilidades de búsqueda y análisis de información</p> <p>SSR 3 – Capacidad para crear, visualizar y gestionar contenidos/materiales de formación considerando componentes de vídeo, audio y táctiles.</p> <p>SSR 4 – Capacidad de utilizar contenido de video o con interacción 3D, pistas de audio, patrones acústico-vibratorios, ASMR/contenido de audio binaural</p> <p>SSR 5 – Capacidad para gestionar la semántica relacionada con la entrega de contenidos en relación con el tipo de habilidad diferente del sujeto y los KPI esperados de transferencia educativa en relación con el contenido utilizado</p>

	<p>SSR 6 – Capacidad de analizar la interacción con los escenarios de formación realizados por el usuario y las tendencias de mejora relativas observadas en el tiempo</p> <p>SSR 11 : capacidad de evaluar los comentarios del usuario a partir de una interacción táctil</p> <p>SSR 13 - Capacidad de compartir experiencias y lecciones táctiles en una comunidad</p> <p>SSR 14 - Habilidades pedagógicas</p>
<p>KA8 - Seguimiento, verificación y evaluación de los resultados alcanzados por los estudiantes</p>	<p>SSR 1 - Habilidades de gestión de proyectos</p> <p>SSR 6 – Capacidad de analizar la interacción con los escenarios de formación realizados por el usuario y las tendencias de mejora relativas observadas en el tiempo</p> <p>SSR 11 : capacidad de evaluar los comentarios del usuario a partir de una interacción táctil</p> <p>SSR 14 - Habilidades pedagógicas</p>
<p>KA9 - Redacción de evaluación final de los estudiantes</p>	<p>SSR 2 - Habilidades de búsqueda y análisis de información</p> <p>SSR 6 – Capacidad de analizar la interacción con los escenarios de formación realizados por el usuario y las tendencias de mejora relativas observadas en el tiempo</p> <p>SSR 10 - Habilidades en TIC y todas las nuevas tecnologías</p> <p>SSR 11 : capacidad de evaluar los comentarios del usuario a partir de una interacción táctil</p>
<p>KA10 - Información e implicación de padres y cuidadores</p>	<p>SSR 1 - Habilidades de gestión de proyectos</p> <p>SSR 11 : capacidad de evaluar los comentarios del usuario a partir de una interacción táctil</p> <p>SSR 13 - Capacidad de compartir experiencias y lecciones táctiles en una comunidad</p> <p>SSR 14 - Habilidades pedagógicas</p>

3.1.4 Matriz de habilidades transversales requeridas asociadas para realizar las actividades clave

Actividad clave	Habilidades transversales asociadas
KA1 - Definición del programa de estudios y del itinerario/proyecto educativo de los estudiantes con discapacidad sensorial y trastornos del aprendizaje: análisis de necesidades	<p>TSR 1 - Trabajo en equipo/cooperación</p> <p>TSR 3 - Resolución de problemas y trabajo en equipo</p> <p>TSR 5 - Enfoque al cliente</p> <p>TSR 6 - Capacidad para afrontar el estrés</p> <p>TSR 8 - Capacidad para trabajar de forma independiente</p> <p>TSR 12 - Capacidad para construir, gestionar y apoyar relaciones con personas en formación con discapacidad sensorial y trastornos del aprendizaje</p>
KA2 - Definición de objetivos a alcanzar para estudiantes con discapacidad sensorial y trastornos del aprendizaje	<p>TSR 4 - Capacidad para motivar e inspirar a los clientes</p> <p>TSR 5 - Enfoque al cliente</p> <p>TSR 7 - Empatía y escucha activa</p>
KA3 - Diseño didáctico-metodológico: preparación de lecciones y ejercicios/actividades relacionadas (contenidos/materiales de formación) basados en experiencias táctiles, combinados también con componentes de vídeo-audio	<p>TSR 5 - Enfoque al cliente</p> <p>TSR 8 - Capacidad para trabajar de forma independiente</p> <p>TSR 10 - Innovación / creatividad</p> <p>TSR 12 - Capacidad para construir, gestionar y apoyar relaciones con personas en formación con discapacidad sensorial y trastornos del aprendizaje</p>
KA4 - Selección de herramientas y dispositivos necesarios para la enseñanza basados en experiencias táctiles combinadas con componentes de vídeo-audio	<p>TSR 2 - Flexibilidad y adaptabilidad</p> <p>TSR 10 - Innovación / creatividad</p> <p>TSR 12 - Capacidad para construir, gestionar y apoyar relaciones con personas en formación con discapacidad sensorial y trastornos del aprendizaje</p>
KA5 - Transferencia de conocimientos a los estudiantes para el correcto uso de herramientas de aprendizaje basadas en vídeo-audio y componentes táctiles	<p>TSR 2 - Flexibilidad y adaptabilidad</p> <p>TSR 6 - Capacidad para afrontar el estrés</p> <p>TSR 8 - Capacidad para trabajar de forma independiente</p> <p>TSR 10 - Innovación / creatividad</p> <p>TSR 11 - Habilidades de comunicación verbal y no verbal</p>

	<p>TSR 12 - Capacidad para construir, gestionar y apoyar relaciones con personas en formación con discapacidad sensorial y trastornos del aprendizaje</p>
<p>KA6 - Involucrar a los estudiantes en el proceso de aprendizaje</p>	<p>TSR 4 - Capacidad para motivar e inspirar a los clientes</p> <p>TSR 5 - Enfoque al cliente</p> <p>TSR 7 - Empatía y escucha activa</p> <p>TSR 9 - Capacidad/fiabilidad para generar confianza</p> <p>TSR 11 - Habilidades de comunicación verbal y no verbal</p> <p>TSR 12 - Capacidad para construir, gestionar y apoyar relaciones con personas en formación con discapacidad sensorial y trastornos del aprendizaje</p>
<p>KA7 - Organización e implementación de actividades e itinerarios específicos, gestión de la progresión del aprendizaje</p>	<p>TSR 1 - Trabajo en equipo/cooperación</p> <p>TSR 2 - Flexibilidad y adaptabilidad</p> <p>TSR 3 - Resolución de problemas y trabajo en equipo</p> <p>TSR 5 - Enfoque al cliente</p> <p>TSR 6 - Capacidad para afrontar el estrés</p> <p>TSR 7 - Empatía y escucha activa</p> <p>TSR 10 - Innovación / creatividad</p> <p>TSR 11 - Habilidades de comunicación verbal y no verbal</p>
<p>KA8 - Seguimiento, verificación y evaluación de los resultados alcanzados por los estudiantes</p>	<p>TSR 4 - Capacidad para motivar e inspirar a los clientes</p> <p>TSR 6 - Capacidad para afrontar el estrés</p> <p>TSR 11 - Habilidades de comunicación verbal y no verbal</p>
<p>KA9 - Redacción de evaluación final de los estudiantes</p>	<p>TSR 5 - Enfoque al cliente</p> <p>TSR 9 - Capacidad/fiabilidad para generar confianza</p>
<p>KA10 - Información e implicación de padres y cuidadores</p>	<p>TSR 3 - Resolución de problemas y trabajo en equipo</p> <p>TSR 6 - Capacidad para afrontar el estrés</p> <p>TSR 11 - Habilidades de comunicación verbal y no verbal</p> <p>TSR 12 - Capacidad para construir, gestionar y apoyar relaciones con personas en formación con discapacidad sensorial y trastornos del aprendizaje</p>

4. CONCLUSIONES

4.1 Descripción de la Matriz de Análisis Final

Ahora podemos crear la Descripción de la Matriz de Análisis final, considerando:

- Los diferentes grupos de actividades clave individualizadas (menos consideradas, moderadamente consideradas y muy consideradas)
- El peso de cada actividad clave
- El peso de cada conocimiento solicitado para cada actividad clave.
- El peso de cada habilidad específica solicitada para cada actividad clave.
- El peso de cada habilidad transversal solicitada para cada actividad clave

UNIDAD	ANÁLISIS CATEGORICO	Actividad es clave	Promedio WpKA	HABILIDADES ESPECÍFICAS (SK) (asociadas)	CONOCIMIENTOS (K) (asociados)	HABILIDADES TRANSVERSALES (CT) (asociadas)
UNIDAD 1	Actividades clave (KA)	KA 1	SK 7	K 7	conocimientos tradicionales
		KA 5	SK 9	k 9	s
	<i>muy consideradas</i>	ka sustantivo, masculino	Sum of the heavily wpKAs	SK sustantivo, masculino	k 11	tradicional 3
		o, masculino				conocimientos tradicionales 4
		o—				conocimientos tradicionales sustantivo, masculino—

información adicional	Actividades clave moderadamente consideradas	KA 3 KA 6 ka sustantivo o, masculino o— Sum of the moderately WpKAs	SK 2 SK 5 SK sustantivo, masculino—	k 2 K 5 k 13	conocimientos tradicionales s tradicionales 2 conocimientos tradicionales 7 conocimientos tradicionales sustantivo, masculino—	
	Actividades clave menos consideradas	KA 4 KA 11 Sum of the less WpKAs	SK 1 SK 17	k 1 k 17	conocimientos tradicionales s tradicionales 4 conocimientos tradicionales 11	
			Cluster sum of WpKAs				4
							conocimientos tradicionales 11
	información adicional		PESO RELATIVO DE LA UNIDAD SOBRE EL PESO TOTAL DE LOS RESULTADOS DE APRENDIZAJE	XX,XX%			

Luego, podemos crear la Matriz final, según la siguiente plantilla:

El cuadro naranja discontinuo a la izquierda en la matriz de muestra debería mostrar el promedio de los puntos WpKA, ya proporcionados en la primera sección de este informe.

4.2 Perfil de competencias del FP IN.HAPTIC EXPERT

De acuerdo con las matrices descritas en los párrafos previos, ahora podemos crear **4 grupos de Unidades/Actividades Clave** que representan las principales Fases de Actividad que involucran a un profesor de FP que trabaja con estudiantes con discapacidades sensoriales y trastornos del aprendizaje.

Fase de actividad/Unidad	Actividades clave asociadas	WpKA
1 – Planificación del proceso de Enseñanza In.Haptic de FP	KA 4 - Selección de herramientas y dispositivos necesarios para la enseñanza basada en la experiencia táctil combinada con vídeo-audio y componentes táctiles	17,16
	KA 2 - Definición de objetivos a alcanzar para los estudiantes con discapacidades sensoriales y trastornos del aprendizaje	16,89
	KA 1 - Definición del programa de estudios y del itinerario educativo de los estudiantes con discapacidad sensorial y trastornos del aprendizaje: análisis de necesidades	16,61
TOTAL WpKA Actividad Fase /Unidad 1		50,66
2 – Implementación del proceso de Enseñanza In.Haptic de FP	KA 3 - Diseño didáctico-metodológico: preparación de lecciones y ejercicios/actividades relacionadas (contenidos/materiales de formación) basados en	18,65

	<p>experiencias táctiles, combinados también con componentes de vídeo-audio</p> <p>KA 5 - Transferencia de conocimientos a los estudiantes para el correcto uso de herramientas de aprendizaje basadas en vídeo-audio y componentes táctiles</p> <p>KA 7 - Organización e implementación de actividades y itinerarios específicos, gestión de la progresión del aprendizaje</p>	<p>17,25</p> <p>15,63</p>
TOTAL Actividad WpKA Fase /Unidad 2		51,53
3 – Evaluación del proceso de Enseñanza In.Haptic de FP	<p>KA 8 – Seguimiento, verificación y evaluación de los resultados obtenidos por los estudiantes</p> <p>KA 9 - Redacción de evaluación final de los estudiantes.</p>	<p>17,18</p> <p>15,46</p>
TOTAL Actividad WpKA Fase /Unidad 3		32,64

4 – Implicación de estudiantes, padres y cuidadores en el proceso de enseñanza de In.Haptic VET	KA 6 - Involucrar a los estudiantes en el proceso de aprendizaje.	17,12
	KA 10 - Información e implicación de padres y cuidadores.	17,11
TOTAL Actividad WpKA Fase /Unidad 3		34,23
TOTAL WpKA		169,06

Para comprender mejor las operaciones sucesivas a realizar, damos un ejemplo del procedimiento propuesto para realizar dicha correspondencia que se calculará mediante una fórmula sencilla.

RELATIVO PESO DE LA UNIDAD

WpKA total = 169,06

Total WpKA Unidad 1= $(50,66 * 100) / 169,06 = 29,96\%$

Total WpKA Unidad 2= $(51,53 * 100) / 169,06 = 30,48\%$

Total WpKA Unidad 3= $(32,64 * 100) / 169,06 = 19,31\%$

Total WpKA Unidad 4= $(34,23 * 100) / 169,06 = 20,25\%$

Si consideramos para el curso e-learning 30 horas, podemos suponer la siguiente estructura modular:

Unidad 1 / Módulo 1 = 30 horas x 29,96% = 8,99 (9 horas)

Unidad 2 / Módulo 2 = 30 horas x 30,48% = 9,14 (9 horas)

Unidad 3 / Módulo 3 = 30 horas x 19,31% = 5,79 (6 horas)

Unidad 4 / Módulo 4 = 30 horas x 20,25% = 6,07 (6 horas)

Para transformar las Fases de Actividad individualizadas en Unidades de Aprendizaje, ahora sólo nos queda conectar a todas las Actividades Clave de cada Fase, los Conocimientos, Habilidades Específicas y Transversales asociadas.

Así, en la siguiente tabla mostramos el resumen completo del programa de Formación de “VET IN.Haptic Expert”.

UNIDAD	ANÁLISIS CATEGORICO	ACTIVIDAD CLAVE	WpKA	Conocimiento asociado - Puntos WpKnR	Habilidades específicas asociadas - Puntos WpSSR	Habilidades Transversales Asociadas - Puntos WpTSR
1 – Planificación de la FP Proceso de enseñanza in.haptic	Actividades clave muy consideradas	No se encontró ninguno	/	/	/	/
	Actividades clave moderadamente consideradas	KA 4 - Selección de herramientas y dispositivos necesarios para la enseñanza basada en la experiencia táctil combinada con vídeo-audio y componentes táctiles	17,16	KnR 12 - Conocimiento de sistemas de asistencia para personas con discapacidad visual en dispositivos Apple – 17,48 KnR 11 – Conocimiento de sistemas de asistencia para personas con discapacidad visual en dispositivos Android – 16,65	SSR 9 - Capacidad de utilizar patrones vibratorios para codificar información para transferir – 17,58 SSR 4 – Capacidad de utilizar contenido de video o con interacción 3D, pistas de audio, patrones acústico-vibratorios, ASMR/contenido de audio binaural – 17,10	TSR 12 - Capacidad para construir, gestionar y apoyar relaciones con personas en formación con discapacidad sensorial y trastornos del aprendizaje – 18,14 TSR 10 - Innovación / creatividad – 17,45 TSR 2 - Flexibilidad y adaptabilidad – 16,11

				<p>KnR 9 - Conocimiento de los actuadores vibratorios/táctiles de los dispositivos Apple – 16,54</p> <p>KnR 8 - Conocimiento de los actuadores vibratorios/táctiles de los dispositivos Android – 14,73</p>	<p>SSR 8 - Capacidad de utilizar PC/tableta/teléfono inteligente para enseñanza/formación háptica – 15,87</p> <p>SSR 10 - Habilidades en TIC y todas las nuevas tecnologías – 15,60</p>	
		<p>KA2 - Definición de objetivos a alcanzar para estudiantes con discapacidad sensorial y trastornos del aprendizaje</p>	16,89	<p>KnR 4 - Conocimiento de la tecnología del tacto, también conocida como Háptica, aplicada a la educación y la formación: funciones que la háptica puede desempeñar en un contexto multisensorial, enfoques para la creación de contenidos hápticos, interacciones hápticas – 18,15</p> <p>KnR 1 - Conocimiento del concepto de discapacidad</p>	<p>SSR 14 - Habilidades pedagógicas – 17,19</p> <p>SSR 12 - Capacidad de definir la experiencia del usuario mediante interacción táctil y de audio – 16,32</p> <p>SSR 1 - Habilidades de gestión de proyectos – 14,63</p> <p>SSR 2 - Habilidades de búsqueda y análisis de información – 13,43</p>	<p>TSR 7 - Empatía y escucha activa – 17,37</p> <p>TSR 5 - Orientación al cliente – 17,08</p> <p>TSR 4 - Capacidad para motivar e inspirar a los clientes – 17,05</p>

				<p>visual, aspectos psicológicos generales de las personas con discapacidad visual, lenguaje y herramientas para personas ciegas, baja visión – 16,58</p> <p>KnR 2 - Conocimiento de la legislación europea y nacional sobre inclusión escolar – 13,22</p> <p>KnR 15 - Conocimientos cognitivos y de coordinación, diseño y gestión – 13,20</p>		
		<p>KA1 - Definición del programa de estudios y del itinerario educativo de los estudiantes con discapacidad sensorial y trastornos del aprendizaje: análisis de necesidades</p>	16,61	<p>KnR 4 - Conocimiento de la tecnología del tacto, también conocida como Háptica, aplicada a la educación y la formación: funciones que la háptica puede desempeñar en un contexto multisensorial, enfoques para la creación</p>	<p>SSR 14 - Habilidades pedagógicas – 17,19</p> <p>SSR 12 - Capacidad de definir la experiencia del usuario mediante interacción táctil y de audio – 16,32</p>	<p>TSR 6 - Capacidad para afrontar el estrés – 18,23</p> <p>TSR 12 - Capacidad para construir, gestionar y apoyar relaciones con personas en formación con discapacidad sensorial y trastornos del aprendizaje – 18,14</p>

			<p>de contenidos hápticos, interacciones hápticas – 18,15</p> <p>KnR 6 - Conocimiento de técnicas para el desarrollo de habilidades táctiles (Tecnologías hápticas) – 17,18</p> <p>KnR 1 - Conocimiento del concepto de discapacidad visual, aspectos psicológicos generales de las personas con discapacidad visual, lenguaje y herramientas para personas ciegas, baja visión – 16,58</p> <p>KnR 2 - Conocimiento de la legislación europea y nacional sobre inclusión escolar – 13,22</p>	<p>SSR 1 - Habilidades de gestión de proyectos – 14,63</p> <p>SSR 2 - Habilidades de búsqueda y análisis de información – 13,43</p>	<p>TSR 1 - Trabajo en equipo/cooperación – 17,29</p> <p>TSR 3 - Resolución de problemas y trabajo en equipo – 17,08</p> <p>TSR 5 - Orientación al cliente – 17,08</p> <p>TSR 8 - Capacidad para trabajar de forma independiente – 13,82</p>
--	--	--	---	---	---

				KnR 15 - Conocimientos cognitivos y de coordinación, diseño y gestión – 13,20		
	Actividades clave menos consideradas	No se encontró ninguno	/	/	/	/
Información adicional	Suma de los fuertemente WpKA =	0				
	Suma de los moderadamente WpKA =	50,66				
	Suma de menos WpKA =	0				
	RELATIVO PESO DE LA FASE SOBRE EL PESO TOTAL DEL PERFIL					29,96%
UNIDAD	ANÁLISIS CATEGORICO	ACTIVIDAD CLAVE	WpKA	Conocimiento asociado - Puntos WpKnR	Habilidades específicas asociadas - Puntos WpSSR	Habilidades Transversales Asociadas - Puntos WpTSR
2 – Implementación del	Actividades clave muy consideradas	KA 3 - Diseño didáctico-metodológico: preparación de lecciones y	18,65	KnR 13 – Conocimiento de sistemas de simulación de visión para personas con discapacidad visual – 18,56	SSR 7 - Capacidad para crear y gestionar contenidos formativos teniendo en cuenta los 3	TSR 12 - Capacidad para construir, gestionar y apoyar relaciones con personas en formación con

		<p>ejercicios/actividades relacionadas (contenidos/materiales de formación) basados en experiencias táctiles combinadas con componentes de vídeo-audio</p>	<p>KnR 14 – Conocimiento de sistemas de reconocimiento de entrada de voz y texto a voz – 17,48</p> <p>KnR 6 - Conocimiento de técnicas para el desarrollo de habilidades táctiles (Tecnologías hápticas) – 17,38</p> <p>KnR 7 - Conocimiento de una aplicación híbrida multiplataforma que puede ser utilizada por dispositivos móviles, capaz de presentar contenidos informativos teniendo en cuenta los 3 sentidos (vista-oído-tacto) – 17,18</p> <p>KnR 5 - Conocimiento de accesibilidad y tecnologías de asistencia, uso de herramientas y dispositivos basados en experiencias táctiles combinadas con</p>	<p>sentidos (vista-oído-tacto) utilizando experiencias táctiles combinadas con componentes de vídeo-audio – 19,01</p> <p>SSR 3 – Capacidad para crear, visualizar y gestionar contenidos/materiales de formación considerando componentes vídeo-audio y táctiles – 17,48</p> <p>SSR 4 – Capacidad de utilizar contenido de video o con interacción 3D, pistas de audio, patrones acústico-vibratorios, ASMR/contenido de audio binaural – 17,10</p> <p>SSR 5 – Capacidad para gestionar la semántica relacionada con la entrega de contenidos en relación con el tipo</p>	<p>discapacidad sensorial y trastornos del aprendizaje – 18,14</p> <p>TSR 10 - Innovación / creatividad – 17,45</p> <p>TSR 5 - Orientación al cliente – 17,08</p> <p>TSR 8 - Capacidad para trabajar de forma independiente – 13,82</p>
--	--	--	---	--	--

				<p>componentes de video-audio – 17,15</p> <p>KnR 10 - Conocimiento del diseño de interfaces táctiles con patrones de vibración – 16,54</p> <p>KnR 15 - Conocimientos cognitivos y de coordinación, diseño y gestión – 13,20</p> <p>KnR 3 - Conocimiento del vocabulario informático principal – 11,65</p>	<p>de habilidad diferente del sujeto y los KPI esperados de transferencia educativa en relación con el contenido utilizado – 16,91</p> <p>SSR 10 - Habilidades en TIC y todas las nuevas tecnologías – 15,60</p> <p>SSR 2 - Habilidades de búsqueda y análisis de información – 13,43</p>	
Actividades clave moderadamente consideradas	KA5 – Transferencia de conocimientos a los estudiantes para el correcto uso de herramientas de aprendizaje basadas en video-audio y componentes táctiles	17,25	<p>KnR 13 – Conocimiento de sistemas de simulación de visión para personas con discapacidad visual – 18,56</p> <p>KnR 14 – Conocimiento de sistemas de reconocimiento de entrada de voz y texto a voz – 17,48</p> <p>KnR 7 - Conocimiento de una aplicación híbrida multiplataforma que puede ser utilizada por</p>	<p>SSR 6 – Capacidad de analizar la interacción con los escenarios de formación realizados por el usuario y las tendencias de mejora relativas observadas en el tiempo – 18,42</p> <p>SSR 9 - Capacidad de utilizar patrones vibratorios para codificar</p>	<p>TSR 6 - Capacidad para afrontar el estrés – 18,23</p> <p>TSR 12 - Capacidad para construir, gestionar y apoyar relaciones con personas en formación con discapacidad sensorial y trastornos del aprendizaje – 18,14</p> <p>TSR 10 - Innovación / creatividad – 17,45</p>	

			<p>dispositivos móviles, capaz de presentar contenidos informativos teniendo en cuenta los 3 sentidos (vista-oído-tacto) – 17,18</p> <p>KnR 11 – Conocimiento de sistemas de asistencia para personas con discapacidad visual en dispositivos Android – 16,70</p> <p>KnR 12 - Conocimiento de sistemas de asistencia para personas con discapacidad visual en dispositivos Apple – 16,65</p> <p>KnR 10 - Conocimiento del diseño de interfaces táctiles con patrones de vibración – 16,54</p> <p>KnR 8 - Conocimiento de los actuadores vibratorios/táctiles de dispositivos Android – 14,89</p> <p>KnR 9 - Conocimiento de los actuadores</p>	<p>información para transferir – 17,58</p> <p>SSR 4 – Capacidad de utilizar contenido de video o con interacción 3D, pistas de audio, patrones acústico-vibratorios, ASMR/contenido de audio binaural – 17,10</p> <p>SSR 8 - Capacidad de utilizar PC/tableta/teléfono inteligente para enseñanza/formación háptica – 15,87</p> <p>SSR 10 - Habilidades en TIC y todas las nuevas tecnologías – 15,60</p> <p>SSR 2 - Habilidades de búsqueda y análisis de información – 13,43</p>	<p>TSR 11 - Habilidades de comunicación verbal y no verbal – 16,69</p> <p>TSR 2 - Flexibilidad y adaptabilidad – 16,11</p> <p>TSR 8 - Capacidad para trabajar de forma independiente – 13,82</p>
--	--	--	---	--	---

				vibratorios/táctiles de los dispositivos Apple – 14,73 KnR 15 - Conocimientos cognitivos y de coordinación, diseño y gestión – 13,20		
		KA7 - Organización e implementación de actividades e itinerarios específicos, gestión de la progresión del aprendizaje	15,63	KnR 4 - Conocimiento de la tecnología del tacto, también conocida como Háptica, aplicada a la educación y la formación: funciones que la háptica puede desempeñar en un contexto multisensorial, enfoques para la creación de contenidos hápticos, interacciones hápticas – 18,15 KnR 6 - Conocimiento de técnicas para el desarrollo de habilidades táctiles (Tecnologías hápticas) – 17,38 KnR 7 - Conocimiento de una aplicación híbrida multiplataforma que	SSR 6 – Capacidad de analizar la interacción con los escenarios de formación realizados por el usuario y las tendencias de mejora relativas observadas en el tiempo – 18,42 SSR 3 – Capacidad para crear, visualizar y gestionar contenidos/materiales de formación considerando componentes vídeo-audio y táctiles – 17,48 SSR 14 - Habilidades pedagógicas – 17,19 SSR 4 – Capacidad de utilizar contenido de	TSR 6 - Capacidad para afrontar el estrés – 18,23 TSR 10 - Innovación / creatividad – 17,45 TSR 7 - Empatía y escucha activa – 17,37 TSR 1 - Trabajo en equipo/cooperación – 17,29 TSR 3 - Resolución de problemas y trabajo en equipo – 17,08 TSR 5 - Orientación al cliente – 17,08 TSR 11 - Habilidades de comunicación verbal y no verbal – 16,69

			<p>puede ser utilizada por dispositivos móviles, capaz de presentar contenidos informativos teniendo en cuenta los 3 sentidos (vista-oído-tacto) – 17,18</p> <p>KnR 2 - Conocimiento de la legislación europea y nacional sobre inclusión escolar – 13,22</p> <p>KnR 15 - Conocimientos cognitivos y de coordinación, diseño y gestión – 13,20</p>	<p>video o con interacción 3D, pistas de audio, patrones acústico-vibratorios, ASMR/contenido de audio binaural – 17,10</p> <p>SSR 11 - Capacidad de evaluar la retroalimentación del usuario a partir de una interacción táctil – 17,01</p> <p>SSR 5 – Capacidad para gestionar la semántica relacionada con la entrega de contenidos en relación con el tipo de habilidad diferente del sujeto y los KPI esperados de transferencia educativa en relación con el contenido utilizado – 16,91</p> <p>SSR 13 - Capacidad de compartir experiencias y lecciones táctiles en una comunidad – 16,82</p>	<p>TSR 2 - Flexibilidad y adaptabilidad – 16,11</p>
--	--	--	--	---	--

					SSR 1 - Habilidades de gestión de proyectos- 14,63 SSR 2 - Habilidades de búsqueda y análisis de información – 13,43		
	Actividades clave menos consideradas	No se encontró ninguno	/	/	/	/	
Información adicional	Suma de los fuertemente WpKA =					18,65	
	Suma de los moderadamente WpKA =					32,88	
	Suma de menos WpKA =					0	
	RELATIVO PESO DE LA FASE SOBRE EL PESO TOTAL DEL PERFIL						30,48%

UNIDAD	ANÁLISIS CATEGORICO	ACTIVIDAD CLAVE	WpKA	Conocimiento asociado - Puntos WpKnR	Habilidades específicas asociadas - Puntos WpSSR	Habilidades Transversales Asociadas - Puntos WpTSR
--------	---------------------	-----------------	------	--------------------------------------	--	--

3 – Evaluación del proceso de Enseñanza In.Haptic de FP	Actividades clave muy consideradas	No se encontró ninguno	/	/	/	/
	Actividades clave moderadamente consideradas	KA8 - Seguimiento, verificación y evaluación de los resultados alcanzados por los estudiantes	17,18	<p>KnR 4 - Conocimiento de la tecnología del tacto, también conocida como Háptica, aplicada a la educación y la formación: funciones que la háptica puede desempeñar en un contexto multisensorial, enfoques para la creación de contenidos hápticos, interacciones hápticas – 18,15</p> <p>KnR 6 - Conocimiento de técnicas para el desarrollo de habilidades táctiles (Tecnologías hápticas) – 17,38</p> <p>KnR 7 - Conocimiento de una aplicación híbrida multiplataforma que puede ser utilizada por dispositivos móviles, capaz de presentar contenidos</p>	<p>SSR 6 – Capacidad de analizar la interacción con los escenarios de formación realizados por el usuario y las tendencias de mejora relativas observadas en el tiempo – 18,42</p> <p>SSR 14 - Habilidades pedagógicas – 17,19</p> <p>SSR 11 - Capacidad de evaluar la retroalimentación del usuario a partir de una interacción táctil – 17,01</p> <p>SSR 1 - Habilidades de gestión de proyectos – 14,63</p>	<p>TSR 6 - Capacidad para afrontar el estrés – 18,23</p> <p>TSR 4 - Capacidad para motivar e inspirar a los clientes – 17,05</p> <p>TSR 11 - Habilidades de comunicación verbal y no verbal – 16,69</p>

				<p>informativos teniendo en cuenta los 3 sentidos (vista-oído-tacto) – 17,18</p> <p>KnR 2 - Conocimiento de la legislación europea y nacional sobre inclusión escolar – 13,22</p> <p>KnR 15 - Conocimientos cognitivos y de coordinación, diseño y gestión – 13,20</p>		
		<p>KA9 - Redacción de evaluación final de los estudiantes</p>	15,46	<p>KnR 4 - Conocimiento de la tecnología del tacto, también conocida como Háptica, aplicada a la educación y la formación: funciones que la háptica puede desempeñar en un contexto multisensorial, enfoques para la creación de contenidos hápticos, interacciones hápticas – 18,15</p> <p>KnR 6 - Conocimiento de técnicas para el desarrollo de habilidades táctiles</p>	<p>SSR 6 – Capacidad de analizar la interacción con los escenarios de formación realizados por el usuario y las tendencias de mejora relativas observadas en el tiempo – 18,42</p> <p>SSR 11 - Capacidad de evaluar la retroalimentación del usuario a partir de una interacción táctil – 17,01</p>	<p>TSR 5 - Orientación al cliente – 17,08</p> <p>TSR 9 - Capacidad/fiabilidad para generar confianza – 16,65</p>

				<p>(Tecnologías hápticas) – 17,38</p> <p>KnR 7 - Conocimiento de una aplicación híbrida multiplataforma que puede ser utilizada por dispositivos móviles, capaz de presentar contenidos informativos teniendo en cuenta los 3 sentidos (vista-oído-tacto) – 17,18</p> <p>KnR 2 - Conocimiento de la legislación europea y nacional sobre inclusión escolar – 13,22</p> <p>KnR 15 - Conocimientos cognitivos y de coordinación, diseño y gestión – 13,20</p>	<p>SSR 10 - Habilidades en TIC y todas las nuevas tecnologías – 15,60</p> <p>SSR 2 - Habilidades de búsqueda y análisis de información – 13,43</p>		
	Actividades clave menos consideradas	No se encontró ninguno	/	/	/	/	
Información	Suma de los fuertemente WpKA =	0					

Suma de los moderadamente WpKA =	32,64
Suma de menos WpKA =	0
RELATIVO PESO DE LA FASE SOBRE EL PESO TOTAL DEL PERFIL	
19,31%	

UNIDAD	ANÁLISIS CATEGORICO	ACTIVIDAD CLAVE	WpKA	Conocimiento asociado - Puntos WpKnR	Habilidades específicas asociadas - Puntos WpSSR	Habilidades Transversales Asociadas - Puntos WpTSR
4 – Implicación de estudiantes, padres y cuidadores en el proceso de Enseñanza In.Haptic de FP	Actividades clave muy consideradas	No se encontró ninguno	/	/	/	/
	Actividades clave moderadamente consideradas	KA6 - Involucrar a los estudiantes en el proceso de aprendizaje	17,12	KnR 4 - Conocimiento de la tecnología del tacto, también conocida como Háptica, aplicada a la educación y la formación: funciones que la háptica puede desempeñar en un contexto multisensorial, enfoques para la creación de contenidos hápticos,	SSR 6 – Capacidad de analizar la interacción con los escenarios de formación realizados por el usuario y las tendencias de mejora relativas observadas en el tiempo – 18,42 SSR 14 - Habilidades pedagógicas – 17,19	TSR 12 - Capacidad para construir, gestionar y apoyar relaciones con personas en formación con discapacidad sensorial y trastornos del aprendizaje – 18,14 TSR 7 - Empatía y escucha activa – 17,37

			<p>interacciones hápticas – 18,15</p> <p>KnR 1 - Conocimiento del concepto de discapacidad visual, aspectos psicológicos generales de las personas con discapacidad visual, lenguaje y herramientas para personas ciegas, baja visión – 16,58</p> <p>KnR 2 - Conocimiento de la legislación europea y nacional sobre inclusión escolar – 13,22</p> <p>KnR 15 - Conocimientos cognitivos y de coordinación, diseño y gestión – 13,20</p>	<p>SSR 11 - Capacidad de evaluar la retroalimentación del usuario a partir de una interacción táctil – 17,01</p> <p>SSR 13 - Capacidad de compartir experiencias y lecciones táctiles en una comunidad – 16,82</p>	<p>TSR 5 - Orientación al cliente – 17,08</p> <p>TSR 4 - Capacidad para motivar e inspirar a los clientes – 17,05</p> <p>TSR 11 - Habilidades de comunicación verbal y no verbal – 16,69</p> <p>TSR 9 - Capacidad/fiabilidad para generar confianza – 16,65</p>
	<p>KA10 - Información e implicación de padres y cuidadores</p>	<p>17,11</p>	<p>KnR 7 - Conocimiento de una aplicación híbrida multiplataforma que puede ser utilizada por dispositivos móviles, capaz de presentar contenidos</p>	<p>SSR 14 - Habilidades pedagógicas – 17,19</p> <p>SSR 11 - Capacidad de evaluar la retroalimentación del</p>	<p>TSR 6 - Capacidad para afrontar el estrés – 18,23</p> <p>TSR 12 - Capacidad para construir, gestionar y apoyar relaciones con</p>

				informativos teniendo en cuenta los 3 sentidos (vista-oído-tacto) – 17,18 KnR 2 - Conocimiento de la legislación europea y nacional sobre inclusión escolar – 13,22 KnR 15 - Conocimientos cognitivos y de coordinación, diseño y gestión – 13,20	usuario a partir de una interacción táctil – 17,01 SSR 13 - Capacidad de compartir experiencias y lecciones táctiles en una comunidad – 16,82 SSR 1 - Habilidades de gestión de proyectos – 14,63	personas en formación con discapacidad sensorial y trastornos del aprendizaje – 18,14 TSR 3 - Resolución de problemas y trabajo en equipo – 17,08 TSR 11 - Habilidades de comunicación verbal y no verbal – 16,69
	Actividades clave menos consideradas	No se encontró ninguno	/	/	/	/
Información adicional	Suma de los fuertemente WpKA =	0				
	Suma de los moderadamente WpKA =	34,23				
	Suma de menos WpKA =	0				
	RELATIVO PESO DE LA FASE SOBRE EL PESO TOTAL DEL PERFIL					20,35%

5 ANEXO N.º 1: CUESTIONARIO

CUESTIONARIO DE ANÁLISIS DE TRABAJO DEL FP IN.HAPTIC
EXPERTO

ANEXO A

PROJECT NUMBER 2021-1-PL01-KA220-VET-000033182



ACADEMIA FORMAÇÃO NORTE



CUESTIONARIO DE ANÁLISIS DE TRABAJO DEL FP IN.HAPTIC EXPERTO

Instrucciones

El propósito de este cuestionario es recopilar información sobre un puesto y sus competencias, actividades y requisitos educativos/de experiencia de los formadores/profesores de FP que utilizan modelos pedagógicos y estrategias de aprendizaje cognitivo basadas en experiencias táctiles para estudiantes con discapacidad sensorial y trastornos del aprendizaje.

Las respuestas deben representar con precisión la forma en que funciona actualmente el puesto.

Por favor preste atención para completar correctamente el siguiente cuestionario.

Sea objetivo y preciso en sus respuestas. Considere sus responsabilidades y actividades diarias normales.

Describe el puesto de trabajo diario tal como se realiza hoy, no como podría ser en el futuro o como crees que debería ser.

Todas las preguntas deben responderse completamente. Una explicación debe acompañar cualquier pregunta que se determine que no es aplicable.

ANÁLISIS DE PUESTOS Y ANÁLISIS DE NECESIDADES DE FORMACIÓN

DEL VETERINARIO EN EXPERTO HÁPTICO

Identificación del puesto del practicante

1. Cargo actual del profesor/formador:
2. Nivel de estudios: (antes de la administración cada socio completa este ítem con opciones múltiples según el sistema educativo nacional) a) b) otro: _____
3. Indique cuánto tiempo lleva trabajando con estudiantes con discapacidad sensorial y trastornos del aprendizaje :
4. ¿Cuántas horas por semana trabajas con estudiantes?
5. ¿Recibió alguna capacitación relevante en el campo de modelos pedagógicos y estrategias de aprendizaje cognitivo basadas en experiencias táctiles para estudiantes con discapacidades sensoriales y trastornos del aprendizaje ? (sí No) En caso afirmativo, ¿qué tipo de formación? _____

Actividades clave requeridas

Analizar las actividades clave requeridas para el **USO de MODELOS PEDAGÓGICOS Y ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE COGNITIVO BASADAS EN EXPERIENCIAS TÁCTILES**, que se enumeran a continuación a través de su ocupación profesional.

1. Indique la percepción de importancia y dificultad asociada, en una escala de 1 a 5 (cuando 1 es el nivel más bajo de importancia o dificultad y 5 es el nivel más alto respectivamente).

Por ejemplo:



#	<u>Ejemplos de actividades requeridas</u>	<u>Nivel de importancia asociado (1 a 5)</u>	<u>Nivel de dificultad asociado (1 a 5)</u>
1	Definición del programa de estudios y de la trayectoria educativa de los estudiantes: análisis de necesidades	4	3
2	Definición de objetivos a alcanzar para los estudiantes.	5	5
3	Diseño didáctico-metodológico: preparación de videolecciones y ejercicios relacionados con fines de aprendizaje inmersivo.	3	4
4	Selección de herramientas y dispositivos necesarios para la enseñanza digital e inmersiva.	0	0
5	Transferencia de know-how a los estudiantes para el correcto uso de herramientas digitales e inmersivas de aprendizaje	5	2
6	Involucrar a los estudiantes en el proceso de aprendizaje.	5	2
7	Organización e implementación de actividades y rutas específicas, gestión de la progresión del aprendizaje.	5	3

Acerca de sus actividades clave enumeradas a continuación: complete la importancia y el nivel de dificultad asociado (cuando 1 es el nivel más bajo de importancia o dificultad y 5 es el nivel más alto respectivamente)

#	<u>Actividades requeridas</u>	<u>Nivel de importancia asociado (1 a 5)</u>	<u>Nivel de dificultad asociado (1 a 5)</u>
	Definición del programa de estudios y de la trayectoria educativa de los estudiantes: análisis de necesidades		
	Definición de objetivos a alcanzar para los estudiantes.		
	Diseño didáctico-metodológico: preparación de videolecciones y ejercicios relacionados con fines de aprendizaje inmersivo.		
	Selección de herramientas y dispositivos necesarios para la enseñanza digital e inmersiva.		

	Transferencia de know-how a los estudiantes para el correcto uso de herramientas digitales e inmersivas de aprendizaje		
	Involucrar a los estudiantes en el proceso de aprendizaje.		
	Organización e implementación de actividades y rutas específicas, gestión de la progresión del aprendizaje.		
	Seguimiento, verificación y evaluación de los resultados obtenidos por los estudiantes		
	Redacción de evaluación final de los estudiantes.		
	Información e implicación de los padres.		
	Otra especificar) _____		

Conocimiento

Analice los **CONOCIMIENTOS** que utilizó habitualmente para realizar las actividades clave en su puesto. A través de los diferentes tipos de conocimientos que se enumeran a continuación, complete los niveles de importancia, dificultad y necesidad de formación asociados (cuando 1 es el nivel más bajo de importancia o dificultad, y 5 es el nivel más alto respectivamente)

#	<u>Conocimiento requerido</u>	<u>Nivel de importancia asociado (1 a 5)</u>	<u>Nivel de dificultad asociado (1 a 5)</u>	<u>Necesidad de formación Nivel asociado (1 a 5)</u>
	Conocimiento de la realidad aumentada, realidad virtual y realidad mixta y la diferencia entre tecnologías (metodologías docentes innovadoras)			
	Conocimiento del cartón y los visores, su uso y la diferencia entre estas herramientas.			
	Conocimiento de herramientas digitales útiles para el uso de estas tecnologías.			
	Conocimiento de las técnicas utilizadas para la enseñanza digital.			

	Conocimiento de las herramientas para la creación de material útil para la docencia y las lecciones (cámaras de video 360°, Power Point, paquetes e-learning y scorm).			
	Conocimiento de las materias docentes (conocimientos disciplinares)			
	Conocimiento de herramientas para la evaluación de habilidades técnicas (hard skills) y transversales (soft skills).			
	Conocimiento de idiomas extranjeros (al menos idioma inglés)			
	Conocimiento de entornos de aprendizaje innovadores.			
	Conocimientos cognitivos y de coordinación, diseño y gestión.			
	Conocimientos pedagógicos básicos, como capacidad para dominar situaciones, activar metodologías, desarrollar proyectos coherentes con la intervención educativa.			
OTROS CONOCIMIENTOS QUE CONSIDERA RELEVANTE Y NO FUE MENCIONADO				

Habilidades específicas

Analiza las **HABILIDADES ESPECÍFICAS** que necesitas desempeñar habitualmente en las actividades clave de tu puesto. A través de los diferentes tipos de Habilidades Específicas que se enumeran a continuación, complete los niveles de importancia, dificultad y necesidad de formación asociados (cuando 1 es el nivel más bajo de importancia o dificultad, y 5 es el nivel más alto respectivamente).

#	<u>Habilidades específicas requeridas</u>	<u>Nivel de importancia asociado (1 a 5)</u>	<u>Nivel de dificultad asociado (1 a 5)</u>	<u>Necesidad de formación Nivel asociado (1 a 5)</u>
	Habilidades de gestión de proyectos			
	Habilidades de búsqueda y análisis de información.			

	Capacidad de utilizar PC/tableta/teléfono inteligente para una enseñanza digital e inmersiva			
	Posibilidad de utilizar cámaras de 360° para la creación de contenido útil con fines de enseñanza inmersiva.			
	Habilidades en TIC y todas las nuevas tecnologías.			
	Capacidad para utilizar Power Point o herramientas similares para crear diapositivas con fines didácticos.			
	Capacidad para crear e imprimir marcadores.			
	Capacidad para utilizar técnicas de enseñanza innovadoras e inmersivas para la transferencia de conocimientos.			
	Capacidad para recopilar y analizar análisis, es decir, realizar actividades de análisis de estadísticas para evaluar el canje por el uso de la Aplicación.			
	Capacidad para utilizar técnicas de evaluación y seguimiento para comprender las necesidades y dificultades de los estudiantes después de la formación inmersiva.			
	Habilidades de manejo de la disciplina y comunicación dentro de las aulas virtuales.			
	Habilidades pedagógicas			
	Habilidades relacionales y psicopedagógicas (necesarias para entablar una relación con los estudiantes, lograr una comunicación didáctica positiva, una relación educativa fructífera, reconocer los problemas propios de las distintas fases de edad, las dinámicas y conflictos que surgen dentro de la clase "virtual" entre alumnos o entre alumno y profesor, para reconocer los problemas y saber gestionarlos)			
<i>OTRAS HABILIDADES ESPECÍFICAS QUE CONSIDERES RELEVANTES Y NO FUE MENCIONADA</i>				

Habilidades Transversales (Actitudes y Comportamientos)

Describe las **HABILIDADES TRANSVERSALES** que utilizó habitualmente para realizar las actividades clave en su puesto. A través de los diferentes tipos de habilidades transversales que se enumeran a continuación, complete la importancia, la dificultad y los niveles de necesidad de formación asociados (cuando 1 es el nivel más bajo de importancia o dificultad, y 5 es el nivel más alto respectivamente)

#	<u>Habilidades transversales requeridas</u>	<u>Nivel de importancia asociado (1 a 5)</u>	<u>Nivel de dificultad asociado (1 a 5)</u>	<u>Necesidad de formación Nivel asociado (1 a 5)</u>
	Trabajo en equipo/cooperación			
	Flexibilidad y adaptabilidad			
	Resolución de problemas y trabajo en equipo.			
	Capacidad para motivar e inspirar a los clientes.			
	Enfoque en el cliente			
	Capacidad para afrontar el estrés.			
	Empatía y escucha activa			
	habilidad para trabajar de manera independiente			
	Capacidad/fiabilidad para generar confianza			
	Innovación / creatividad			
	Habilidades de comunicación verbal y no verbal.			
	Capacidad para construir, gestionar y apoyar relaciones con personas en formación.			
OTRAS HABILIDADES TRANSVERSALES QUE CONSIDERAS RELEVANTES Y NO FUE MENCIONADA				

Equipos, herramientas y materiales utilizados.

Enumere a continuación los equipos, herramientas y materiales que en su puesto utiliza

#	Tipo	SÍ	NO
1.1	Internet		
1.2	PC, tableta o teléfono inteligente		
1.3	Viseras o cartones para el uso de material VR		
1.4	Registro electrónico para gestionar compromisos organizativos y educativos		
1.5	Plataforma/Aplicación para impartir lecciones y contenido que cumpla con los requisitos de seguridad		
1.6	Otra especificar) _____		
1.7			
1.8			
1.9			
1.10			

Productos y resultados asociados con sus actividades clave

Enumere a continuación los resultados que produce en su trabajo diario con los estudiantes.

#	Tipo de salida/resultado	SÍ	NO
1.1	Deslizar		
1.2	Lecciones en vídeo		
1.3	Clase virtual sobre desempeño de balance		
1.4	Informe de evaluación de estudiantes y profesores/formadores		
1.5	Otra especificar) _____		

1.6			
1.7			
1.8			
1.9			
1.10			

Supervisión organizacional

¿Recibes supervisión? Sí No _____

INH@PTIC
VET

<https://inhapticvet.eu>