

Propostes didàctiques per al desenvolupament de la CDD al mòdul comú del màster

ANDY MORODO HORRILLO

Universitat Autònoma de Barcelona

FRANCESCA BURRIEL MANZANARES

Universitat Autònoma de Barcelona

CÈLIA LLURBA MORT

Universitat Rovira i Virgili

1. Introducció

El mòdul comú del màster universitari de formació de professorat de secundària és un espai especialment interessant per al desenvolupament de la CDD, pel fet que és cursat per tot l'alumnat, independentment de la seva especialitat, així com per la seva naturalesa transversal. Aquest mòdul, constituït per la formació psicopedagògica i social, ofereix les bases per entendre la funció educativa tant a nivell micro (aula) com meso (centre) i macro (context), a l'hora que promou el desenvolupament de les competències transversals que qualsevol docent hauria d'assolir. Per tant, considerem que és una decisió encertada incloure l'ensenyament de la CDD dins aquest mòdul, al mateix temps que subratllem que la resta dels mòduls i assignatures també ho han de fer des de la seva especificitat.

En aquest capítol, el lector trobarà un recull d'activitats i propostes vinculades amb les cinc primeres àrees de les sis que componen el *Marc de referència de la competència digital docent* (Generalitat de Catalunya, 2022) i que han estat implementades amb èxit a les sessions del mòdul comú, però que també poden resultar útils per dur-les a terme en altres assignatures i en diferents contextos.

2. Competències del marc a treballar a les assignatures del mòdul comú

Àrea 1. Compromís professional	
1.1. Comunicació organitzativa	No
1.2. Participació, col·laboració i coordinació professional	Sí
1.3. Pràctica reflexiva	Sí
1.4. Desenvolupament professional digital continu	Sí
1.5. Protecció de dades personals, privacitat, seguretat i benestar digital	Sí
Àrea 2. Continguts digitals	
2.1. Cerca i selecció de continguts digitals	Sí
2.2. Creació i modificació de continguts digitals	No
2.3. Protecció, gestió i compartició de continguts digitals	Sí
Àrea 3. Ensenyament i aprenentatge	
3.1. Ensenyament	No
3.2. Orientació i suport en l'aprenentatge	No
3.3. Aprenentatge entre iguals	No
3.4. Aprenentatge autoregulat	Sí
Àrea 4. Avaluació i retroacció	
4.1. Estratègies d'avaluació	No
4.2. Analítiques i evidències d'aprenentatge	Sí
4.3. Retroacció i presa de decisions	No
Àrea 5. Empoderament de l'alumnat	
5.1. Accessibilitat i inclusió	Sí
5.2. Atenció a les diferències personals en l'aprenentatge	Sí
5.3. Compromís actiu de l'alumnat amb el seu propi aprenentatge	Sí
Àrea 6. Desenvolupament de la competència digital de l'alumnat	
6.1. Alfabetització mediàtica i en el tractament de la informació i de les dades	No
6.2. Comunicació, col·laboració i ciutadania digital	No
6.3. Creació de continguts digitals	No
6.4. Ús responsable i benestar digital	No
6.5. Resolució de problemes	No

3. Propostes d'activitats

Tot seguit s'exposen activitats que s'han dissenyat o dut a terme en el marc del mòdul comú del MUFP, que engloba les disciplines de Psicologia, Pedagogia i Sociologia. La intenció no és facilitar unes pautes estrictes per replicar aquestes activitats, sinó la d'oferir-les com a exemples perquè qualsevol docent pugui inspirar-s'hi i implementar accions similars. Així doncs, el lector s'ha de sentir lliure de modificar o flexibilitzar les activitats proposades, els recursos utilitzats o els criteris d'avaluació indicats, per tal que s'adeqüin al seu context.

Així mateix, esperem que aquestes propostes puguin ajudar a descobrir nous recursos digitals o, fins i tot, noves metodologies d'ensenyament-aprenentatge.

Activitat 1: Gestió dels incidents crítics a les aules de secundària

Descripció

Objectius d'aprenentatge

- ▶ Aprendre estratègies per a la gestió dels conflictes i els incidents crítics.

Desenvolupament de l'activitat

Apliquem una seqüència didàctica que combina diferents metodologies:

- ▶ *Metodologia 1.* En aquesta primera activitat s'utilitza l'espai web Critic Edu, on es poden visualitzar desenes de vídeos breus en què es representen escenes conflictives que habitualment podem trobar a les aules de secundària. A partir del seu visionat, els estudiants han d'analitzar l'incident i reflexionar sobre possibles maneres de gestionar-lo.
- ▶ *Metodologia 2.* Seguidament, en la mateixa sessió, fem ús d'ul·leres de realitat virtual (concretament les *Oculus Quest 2*) perquè els estudiants que vulguin s'enfrontin a la gestió d'un incident dins un joc de realitat virtual programat específicament per a aquesta finalitat (Álvarez *et al.*, 2023). Com que el dispositiu es connecta al projector o a la pantalla de l'aula, mentre un estu-

diant està resolent el joc, la resta poden seguir-ho tot en directe. Després d'enfrontar-se als tres incidents que ofereix el joc, els alumnes tornen a reflexionar en grups sobre possibles alternatives de resolució. Per finalitzar la sessió, es posen en comú les diferents reflexions, s'estableix un debat dialògic en gran grup i s'ofereixen pautes i consells per a la gestió i prevenció dels incidents crítics a l'aula.

- ▶ *Metodologia 3.* En una sessió posterior, es demana als estudiants que representin o dramatitzin un incident crític a l'aula, que prèviament s'hauran preparat. Pot ser inventat o el poden extreure de la seva experiència al centre de pràctiques. Si els estudiants donen el seu consentiment, la dramatització és gravada en vídeo i publicada al web de Critic Edu perquè la comunitat educativa hi tingui accés.

Finalment, es convida els estudiants a participar en la comunitat Critic Face (vinculada al projecte Critic Edu), sigui individualment o en grups, aportant solucions i consells o bé plantejant nous incidents i conflictes. Critic Face és una comunitat virtual per a professionals de l'educació focalitzada en la temàtica dels incidents crítics i vehiculada a través d'una pàgina de Facebook.

Recursos

- ▶ Metodologia 1: webs de Critic Face (www.facebook.com/critic-face) i Critic Edu (www.critic-edu.com): dispositiu per visualitzar i escoltar els vídeos (p. ex.: ordinador, projector i altaveus). Per a l'anàlisi dels vídeos, es pot fer servir la Pauta PANIC, que es pot descarregar del mateix lloc web.
- ▶ Metodologia 2: el joc encara no està disponible en obert, però quan es publiqui, s'hi podrà accedir a través d'un dispositiu *Oculus Quest*.
- ▶ Metodologia 3: es farà servir una càmera o un telèfon mòbil per gravar les dramatitzacions, si els estudiants hi donen consentiment.

Temporització

Una sessió de 2 h per a les metodologies 1 i 2 i una segona sessió per a la metodologia 3. No és necessari que les sessions siguin

seguides. Es recomana que les dramatitzacions es duguin a terme després d'haver organitzat la primera estada de pràctiques. La metodologia 3 també es pot espaiar en diferents sessions; és a dir, en comptes d'exposar tots els grups en la mateixa sessió, dedicar 10-15 min de cada sessió a la representació i anàlisi d'un grup. La dedicació autònoma de l'alumnat només és en la metodologia 3, per a la preparació de les dramatitzacions, que implica unes 3 h.

Avaluació de l'activitat

En les metodologies 1 i 2 es du a terme una avaluació formativa en gran grup en què es valoren les propostes de cada equip. En la metodologia 3, les dramatitzacions i l'anàlisi s'avaluen amb una rúbrica amb els criteris següents: participació i temps, coherència i rellevància, versemblança, representativitat i anàlisi de l'incident.

Indicadors d'assoliment

1.2. A1.1

Activitat 2: Reflexió individual en vídeo

Descripció

Aquesta tasca és una de les evidències d'avaluació del mòdul i consisteix en l'elaboració d'una reflexió crítica a partir dels aprenentatges fets sobre l'educació bàsica, la postobligatòria i la identitat docent. Cada estudiant ha de construir la seva reflexió en format de vídeo, amb una durada màxima de 5 minuts, connectant els aprenentatges de les diferents disciplines que configuren el mòdul comú i reflexionant sobre els reptes i les competències del professorat.

Destaquem aquesta activitat, ja que, per avaluar-la, la competència digital constitueix un dels tres criteris, amb una ponderació del 30%.

Recursos

Com que és una tasca autònoma, no es requereixen recursos específics per implementar-la. Es facilita a l'alumnat la rúbrica d'avaluació i un guió en què es concreta que, per elaborar el vídeo, han de tenir present el marc de referència de la CDD (normativa de drets d'autor, propietat intel·lectual...). També se'ls ofereix una llista de programes que poden fer servir per a l'elaboració i l'edició del vídeo, com ara PowerPoint, PowToon, VideoScribe o Movavi, entre d'altres.

Temporització

Aquesta tasca no implica temps d'aula, perquè es du a terme com a tasca autònoma. L'alumnat hi dedica un temps aproximat de 4 h. El vídeo ha de durar un màxim de 5 minuts i el lliurament s'efectua al final del mòdul.

Avaluació

Es du a terme entre els diferents docents del mòdul mitjançant una rúbrica de tres criteris:

- ▶ *Contingut*: anàlisi i reflexió global, interdisciplinari i rellevant, basat en evidències.
- ▶ *Competència comunicativa*: expressió i comunicació amb claredat, eficàcia i que desperta interès.
- ▶ *Competència digital*: ús creatiu de recursos digitals per reforçar el missatge.

Indicadors d'assoliment

2.3. A2.1

Activitat 3: Anàlisi de recursos digitals per a la docència

Descripció

En aquesta activitat es demana a l'alumnat que, en grups, escullin una de les categories de la taula següent i facin una anàlisi dels recursos indicats.

Categoria	Recursos
CRS	Socrative, Kahoot!, Plickers, Poll Every Where i Vevox
Presentacions interactives	PearDeck, Mentimeter, NearPod, Lumio i IsEazy
Activitats interactives	Quizziz, EdPuzzle, LearningApps, LiveWorkSheets i EducaPlay
Material gràfic	Canva, Genially, Thinglink, Easel.ly i Piktochart
Avaluació	CoRubrics, Kaizena, Talk and Comment, Google Forms i AdditioApp
Treball col·laboratiu	Padlet, Miro, Creately, MetroRetro i Trello
Ludificació	FantasyClass, ClassDojo, ClassCraft, Decktoys i Cerebrity

Per fer aquesta anàlisi, se'ls dona un formulari, tot i que també poden fer una anàlisi lliure. El formulari, l'enllaç del qual podeu trobar al final del capítol, conté els camps següents:

- › Nom i enllaç del recurs
- › Categoria
- › Descripció
- › Preu
- › Limitacions
- › Idiomes
- › Dispositius i sistemes operatius amb què es pot utilitzar
- › Com es comparteix el recurs amb l'alumnat
- › En quines etapes educatives es pot utilitzar
- › Creus que és especialment rellevant per atendre alguna necessitat educativa específica?
- › Valoració del preu
- › Valoració de la utilitat

- › Valoració de la facilitat d'ús
- › Comentaris

Posteriorment, han d'exposar en gran grup com els recursos utilitzats els poden ser útils en la docència o en la funció docent, posant-hi exemples i destacant punts forts i febles.

Recursos

L'alumnat necessita ordinadors o tauletes amb connexió a internet per poder analitzar els recursos digitals.

Temporització

Per a l'anàlisi dels recursos, es poden invertir uns 20-30 minuts i, per a la posada en comú de les conclusions, uns 15-20 minuts, però es pot ajustar el temps en funció de quants equips/categories hi hagi, de quants membres tingui cada equip i de quants recursos hi hagi a cada categoria (ampliant o reduint la taula proposada). No requereix dedicació autònoma fora de l'aula.

Avaluació

Es valora la correcció en l'anàlisi dels recursos i, especialment, les conclusions que extreuen, és a dir, l'habilitat per trobar exemples i utilitats pràctiques per a la docència dels recursos analitzats.

Indicadors d'assoliment

1.3. A2.1	3.4. A1
1.4. A2.1	5.1. A1.1, A1.2
1.5. A2.2	5.2. A1.1
2.1. A2.1	5.3. A2.2

Activitat 4: Saló de l'Ensenyament Virtual

Descripció

Objectius d'aprenentatge

- ▶ Conscienciar en dos sentits: a través d'un treball quantitatiu i pràctic en què es vol advertir i alhora formar l'alumnat (futur

professorat) sobre el contingut de les pàgines web als centres educatius; i d'una part qualitativa i pràctica en què la pretensió és que el mateix subjecte d'aprenentatge sigui capaç de dissenyar pàgines relacionades amb continguts educatius tot respectant la normativa vigent.

Desenvolupament de l'activitat

Es plantegen les tasques següents:

Tasca 1. Consisteix a familiaritzar-se sobre les normes en relació amb els drets i deures digitals per a la ciutadania, així com a reflexionar-hi.

Es demana a l'alumnat cercar i llegir, dins els textos de la normativa vigent sobre el tema que trobin, els aspectes que més incideixen en la tasca docent d'entre els quatre textos facilitats (1,5 h asincròniques).

Tasca 2.

1. Agrupar els alumnes en grups de 4-5.
2. Facilitar-los la normativa vigent oportuna, fer-ne una lectura simplificada i comentar els aspectes més rellevants d'aquests preceptes normatius per tenir el marc conceptual sobre què hi pot i què no hi pot haver en una pàgina web, des d'una perspectiva legal (1,5 h síncrones).
3. Proposar-los que visitin la pàgina web del centre on realitzen les pràctiques i d'altres centres a partir d'una llista que se'ls proporciona.
4. Triar quatre pàgines web aleatòriament i aplicar una plantilla que contingui els trets fonamentals vinculats al disseny de pàgines web amb continguts relacionats amb els centres educatius (1,5 h asíncrones).
5. Intentar trobar tres aspectes positius en aquestes pàgines i tres aspectes susceptibles de millora.
6. Presentar els resultats en un suport virtual (1,5 h asíncrones).

Tasca 3. Es presenta l'enunciat següent a l'alumnat:

Com a professors d'un centre educatiu, ens han convidat a dissenyar una pàgina web amb continguts específics del nostre centre per participar en un Saló de l'Ensenyament Virtual (SEV).

Trieu un dels quatre centres que heu estat analitzant i dissenyeu la pàgina amb els continguts que considereu més rellevants del centre (si la presentació és dinàmica, no pot durar més de 2 min).

Alhora, es recorda a l'alumnat que la pàgina web ha de mostrar els aspectes més rellevants i significatius dels trets identitaris del centre: Pla educatiu de centre, Projecte plurilingüe, Projecte de Convivència i Normes d'organització i funcionament de centre.

Així mateix, cal ajustar les explicacions tant a l'alumnat de l'ESO com a les famílies que puguin visitar el SEV.

Tota la tasca es fa en equip i els membres han de lliurar una declaració signada en què s'exposin les sessions de treball, les persones presents i absents, el repartiment de tasques i la declaració individual d'implicació i treball personal (2 h síncrones).

Recursos

- ▶ Reglament (UE) 2016/679 del Parlament Europeu i del Consell de 27 d'abril de 2016 relatiu a la protecció de les persones físiques pel que fa al tractament de dades personals i a la lliure circulació d'aquestes dades i pel qual es deroga la Directiva 95/46/CE.
- ▶ Llei orgànica 3/2018, de 5 de desembre, de protecció de dades personals i garantia dels drets digitals.
- ▶ Pla d'educació digital de Catalunya 2020-2023.
- ▶ *Marc de referència de la competència digital docent 2022.*

Temporització

8 h, de les quals 3,5 h són síncrones i 4,5 asíncrones.

Es recomana fer aquesta activitat durant el segon període de classes teòriques del màster.

Avaluació

És recomanable el disseny d'una rúbrica *ad hoc*.

Indicadors d'assoliment

1.5. A2.2, A2.3

4.2. A1.4

Activitat 5: Comunitat d'aprenentatge virtual

Descripció

Objectius d'aprenentatge

- ▶ Facilitar als futurs docents unes directrius mínimes i un escenari per motivar la creació d'una comunitat d'aprenentatge virtual (CdAV) per a docents.

Desenvolupament de l'activitat

Primer, cal donar-los a conèixer què és una comunitat d'aprenentatge i per a què serveix, i per això començarem proposant-los la cerca d'informació sobre el concepte *comunitat d'aprenentatge*.

Un cop hàgim establert què, com i per què, estarem en disposició de construir un criteri propi sobre l'oportunitat de les CdAV. Demanarem als estudiants que cerquin, analitzin i comparteixin informació i opinions per arribar a criteris comuns sobre la conveniència d'aquesta manera de construir coneixement compartit.

Tasca 1. Es demana a l'alumnat que faci una cerca sobre les comunitats d'aprenentatge. Cal conèixer el concepte i trobar-ne exemples que ens il·lustrin sobre què és una CdAV, quins són els seus antecedents (Cranston, 2011; Hall, 2014; Wenger, 1998), quines són les vies per crear-ne una, quines poden ser les raons que portin a un grup de docents a crear una CdAV, quins són els principals esculls amb què podem trobar-nos a l'hora de crear una CdAV, etc. (1 h síncrona).

Tasca 2. Cal definir com i per què es crea una CdAV. A partir de la informació trobada, i després d'una posada en comú a l'aula sobre aquestes comunitats, en grups de 3 o 4 alumnes, s'ha de definir un centre d'interès comú i proposar un títol per a una CdAV (1 h síncrona)

Tasca 3. Fer una proposta de creació d'una CdAV docent en suport virtual.

Punts per tenir en compte:

- › Temàtica: definir-la.
- › Extensió: quines acotacions haurà de tenir la temàtica de la CdAV.

- › Heterogeneïtat: quins docents poden formar-ne part? hi ha acotacions?
- › Incorporació de docents: amb aportació d'activitats de formació a compartir o lliurement?
- › Codi de conducta: establiment d'un decàleg de bones pràctiques de la CdAV.

Tota la tasca es fa en equip i els membres han de lliurar una declaració signada en què s'exposin les sessions de treball, les persones presents i absents, el repartiment de tasques i la declaració individual d'implicació i treball personal (2 h síncrones).

Recursos

Ordinadors amb connexió a internet.

Temporització

4 h síncrones.

Es recomana fer aquesta activitat durant el segon període de classes teòriques del màster.

Avaluació

És recomanable el disseny d'una rúbrica *ad hoc*.

Indicadors d'assoliment

1.4. B1.1, B2.1

4.2. A2.2

Activitat 6: Mediació – Dramatització 1

Descripció

En la sessió de mediació i resolució de conflictes, es plantegen diferents casos pràctics.

Un dels objectius és facilitar als futurs docents un escenari per motivar la creació d'activitats digitals.

A classe es mostra a l'alumnat un codi QR que han d'escanejar i que els portarà a una plataforma on es desenvoluparan les tas-

ques. La plataforma elegida per fer aquesta activitat és Padlet, i aquest serà creat prèviament pel professor.

Tasca 1. S'exposa un conflicte entre alumnes de secundària i es concreta la problemàtica. A partir d'aquí, s'obre un debat al Padlet per treballar a l'hora de tutoria i resoldre la situació.

Cadascun dels alumnes, individualment, ha de fer un escrit al Padlet explicant què faria per mediar i solucionar el problema. A la vegada, i a mesura que l'alumnat vagi escrivint, aniran apareixent els diferents comentaris a la pantalla; d'aquesta manera, cadascú podrà valorar o contestar altres comentaris. Es demana que, com a mínim, facin comentaris a dos dels companys.

Tasca 2. Amb la finalitat de treballar l'empatia i les estratègies de prevenció de conflictes, formulem les preguntes següents a l'alumnat: Com reaccionariem nosaltres al problema? Com a futurs docents, què fariem a l'hora de tutoria perquè no torni a passar?

De nou, es demana que cadascú escrigui la seva opinió respecte el problema al Padlet i després es fa una valoració conjunta i una posada en comú.

Recursos

- ▶ Dispositiu mòbil amb connexió a internet.
- ▶ Lector de codis QR al dispositiu mòbil.
- ▶ Plataforma Padlet.

Temporització

Una sessió de 2 h.

Es recomana fer l'activitat després d'haver introduït el tema.

Avaluació

Es valoren les propostes de cadascú a mesura que van apareixent en l'activitat i es fa una coavaluació entre alumnes. Es fan comentaris i es mira d'arribar a un acord sobre una possible solució al cas. La dramatització i l'anàlisi s'avaluen amb una rúbrica amb els criteris següents: participació i temps, coherència i rellevància, representativitat i anàlisi de l'incident.

També es valoren les eines digitals utilitzades: si encaixen en l'activitat i com s'aplicarien en hores de tutoria amb els alumnes de secundària.

Indicadors d'assoliment

1.3. A1.1, A1.2, B2.2

1.4. A1.1

Activitat 7: Mediació – Dramatització 2

Descripció

Objectius d'aprenentatge

- ▶ Facilitar als futurs docents un escenari per motivar la creació d'activitats digitals.

Desenvolupament de l'activitat

A classe es mostra a l'alumnat un codi QR que han d'escanejar i que els portarà a una plataforma on es desenvoluparan les tasques. La plataforma elegida per fer aquesta activitat és el Socrative, i aquest serà creat prèviament pel professor.

Tasca 1. A partir d'un cas pràctic en el qual s'exposa a l'alumnat un possible conflicte entre la professora i dos alumnes, s'ha de comentar com cal actuar.

Tasca 2. A la plataforma Socrative apareixen diverses qüestions i cadascú ha de clicar sobre la resposta que considera correcta. Tot seguit, es fa un debat en gran grup i es comenten cadascuna de les qüestions. Se'n diu la resposta correcta i s'explica el perquè.

Recursos

- ▶ Dispositiu mòbil amb connexió a internet.
- ▶ Lector de codis QR al dispositiu mòbil.
- ▶ Plataforma Socrative.

Temporització

Una sessió de 2 h.

Avaluació

Es valoren les eines digitals utilitzades, si encaixen a l'activitat i com s'aplicarien en l'aula de secundària.

Es recomana l'avaluació de l'alumnat mitjançant una rúbrica amb els criteris següents:

- › Desenvolupament de la capacitat analítica. Saber exposar les pròpies idees de manera precisa, rigorosa i argumentada.
- › Saber identificar els conceptes estudiats al temari.
- › Saber identificar i reflexionar sobre diferents solucions, agents implicats i accions davant una situació o un conflicte determinat (breu reflexió sobre el rol del professorat).
- › Grau en què l'ús de la llengua s'adiu amb la normativa lingüística.
- › Seguiment de les normes de presentació de l'activitat.

Indicadors d'assoliment

1.3. A1.1

1.4. B1.2, B1.3

4. Recursos

- ▶ Formulari per a la valoració d'un recurs digital: <https://forms.office.com/r/rxbG1spy0F>
- ▶ Pàgina Critic Face: <https://www.facebook.com/criticface>
- ▶ Web Critic Edu: <https://www.critic-edu.com>

5. Referències

- Álvarez, I., Manero, B., Morodo, A., Suñé, N. i Henao, C. (2023). Sistema de Realidad Virtual Inmersiva para mejorar la competencia para gestionar el clima de aula en la formación inicial docente. *Educación XXI*, 26 (1), 249-272. <https://doi.org/10.5944/educxx1.33418>
- Cranston, J. (2011). Relational trust: The glue that binds a professional learning community. *Alberta Journal of Educational Research*, 57 (1), 59-72.
- Generalitat de Catalunya. Departament d'Educació (2022). *Marc de re-*

- ferència de la competència digital docent*. <https://educacio.gencat.cat/web/.content/home/departament/publicacions/colleccions/pla-educacio-digital/marc-referencia-competencia-digital-docent/marc-referencia-cdd.pdf>
- Generalitat de Catalunya. Departament d'Educació (s. d.). *Pla d'educació digital de Catalunya 2020-2023*.
- Hall, B. (2014). *PLC Lessons learned from the corporate world*. <http://www.allthingsplc.info/blog/view/plc-lessons-learned-from-the-corporate-world/242>
- Llei orgànica 3/2018, de 5 de desembre, de protecció de dades personals i garantia dels drets digitals. *Boletín Oficial del Estado*, 294, de 6 de desembre de 2018. https://www.boe.es/boe_catalan/dias/2018/12/06/pdfs/BOE-A-2018-16673-C.pdf
- Llei orgànica 3/2020, de 29 de desembre, (LOMLOE) per la qual es modifica la Llei orgànica 2/2006, de 3 de maig, d'educació (LOE). *Boletín Oficial del Estado*, 340, de 30 de desembre de 2020. <https://www.boe.es/eli/es/lo/2020/12/29/3/dof/cat/pdf>
- Murad, T., Assadi, N., Zoabi, M., hamza, S. i Ibdah, M. (2022). The contribution of professional learning community of pedagogical instructors, training teachers and teaching students within a clinical model for teacher education to their professional development. *European Journal of Educational Research*, 11 (2), 1009-1022.
- Reglament (UE) 2016/679 del Parlament Europeu i del Consell, de 27 d'abril de 2016, relativo a la protección de las personas físicas en lo que respecta al tratamiento de datos personales y a la libre circulación de estos datos y por el que se deroga la Directiva 95/46/CE (Reglamento general de protección de datos). *Diario Oficial de la Unión Europea*, L119/1, de maig de 2016.
- Wenger, E. (1998). *Communities of practice: Learning, meaning and identity*. Cambridge: Cambridge University Press.