



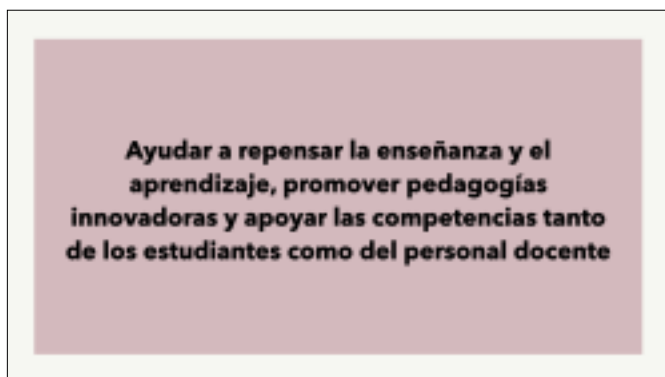
1



2



3



4



5



6



7



8



9

Para mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje a través de las metodologías activas se han de flexibilizar los espacios de aprendizaje que tenemos en los centros.

10

**PREMISAS**  
ANTES DE EMPLEAR A TRABAJAR

En estos momentos hay un esfuerzo por parte de las administraciones locales y europeas para definir las aulas del futuro y nuevos espacios educativos. Debemos pensar en convertir la educación en una actividad interesante repensando el uso de los espacios.

11

**PREMISAS**  
ANTES DE EMPLEAR A TRABAJAR

Deberemos redistribuir las aulas y adaptarlas mejor a las necesidades de las metodologías activas que se aplican en la formación del alumnado.

12

**PREMISAS**  
ANTES DE EMPLEAR A TRABAJAR

La relación entre espacios y metodologías es bidireccional.

13

**PREMISAS**  
ANTES DE EMPLEAR A TRABAJAR

Este proceso no se simplifica recurriendo a la tecnificación.

14



15

**PROBLEMA** **OPORTUNIDAD**

16



17

Convertir el aula en un espacio participativo e interactivo

18

# IDEAS CLAVES

METODOLOGÍAS ACTIVAS Y ESPACIOS EDUCATIVOS

19

Es preciso **reflexionar** sobre nuestra práctica docente y poner en marcha **nuevas estrategias** de enseñanza y aprendizaje **acordes a la nueva realidad** que vivimos

20

## ¿Qué entendemos por espacio educativo?

21

- ¿Es el aula el único espacio educativo relevante?
- ¿Qué elementos configuran dicho espacio?
- ¿Cuál es la influencia del espacio sobre los procesos de enseñanza-aprendizaje?

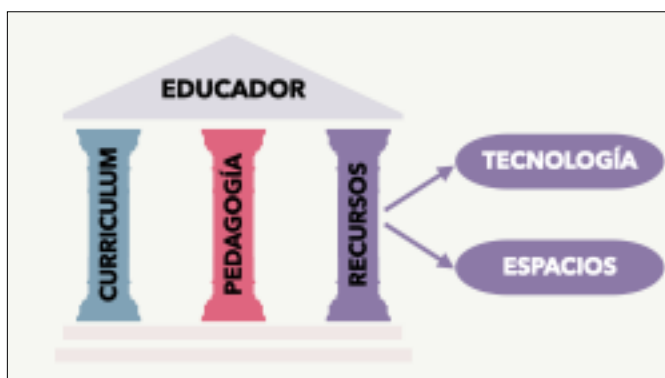
22

## ¿Por qué hay que crear nuevos espacios educativos?

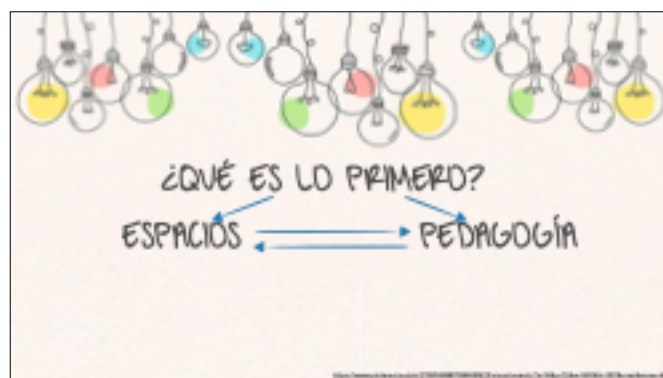
23

## ¿Por qué cambiar los espacios?

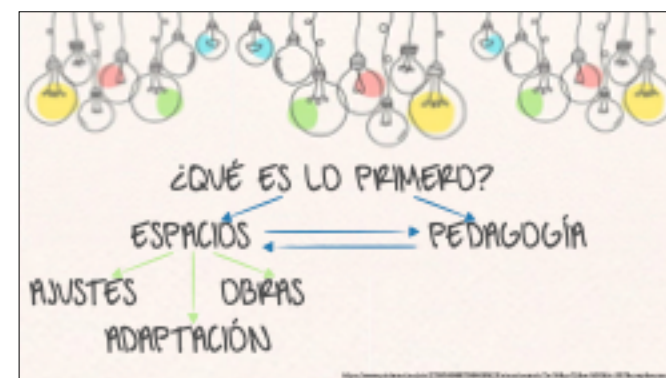
24



25



26



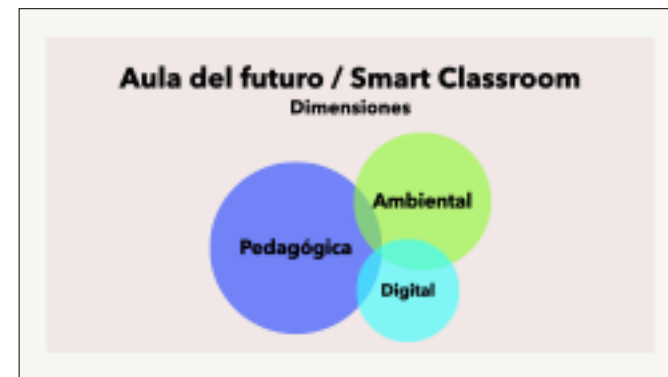
27



28



29



30



31



32



33



34



35



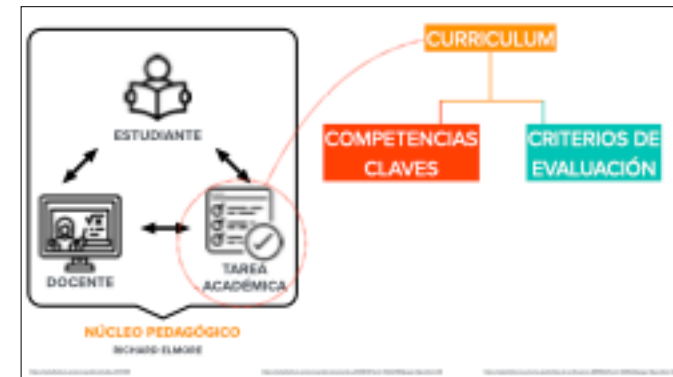
36



37



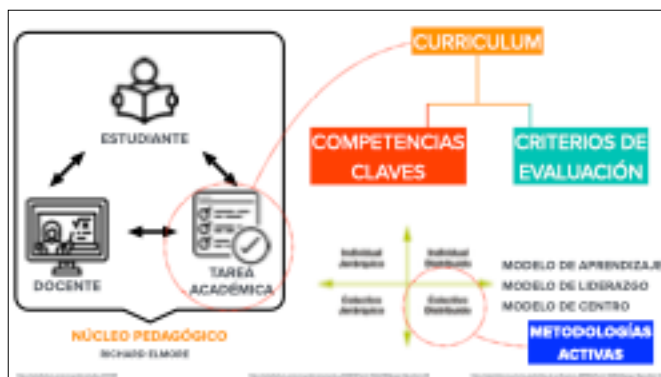
38



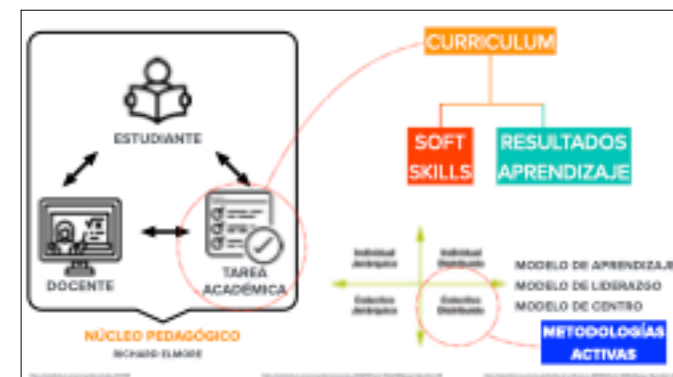
39



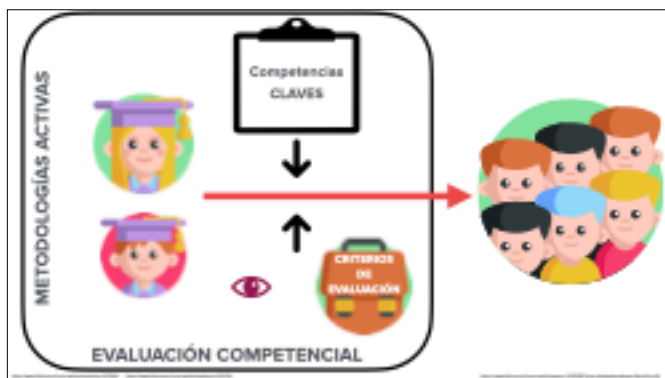
40



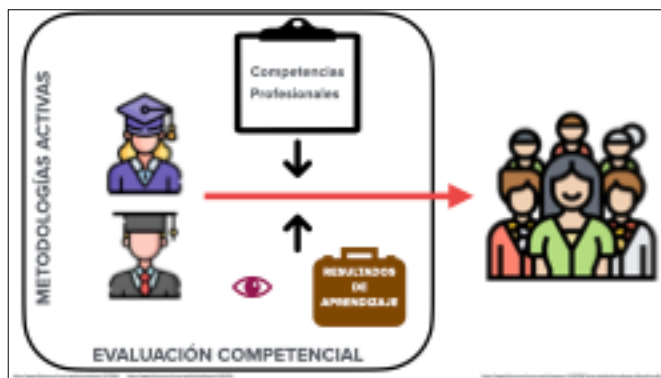
41



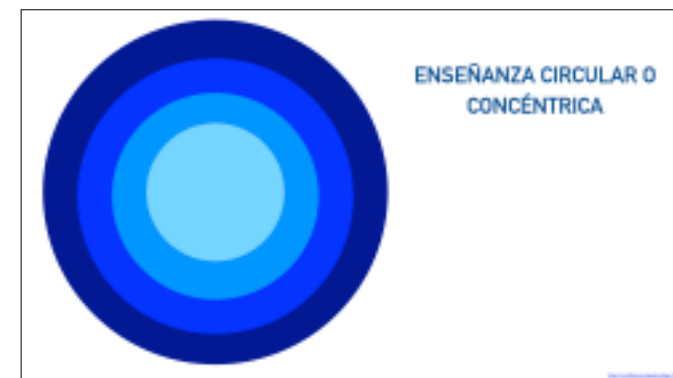
42



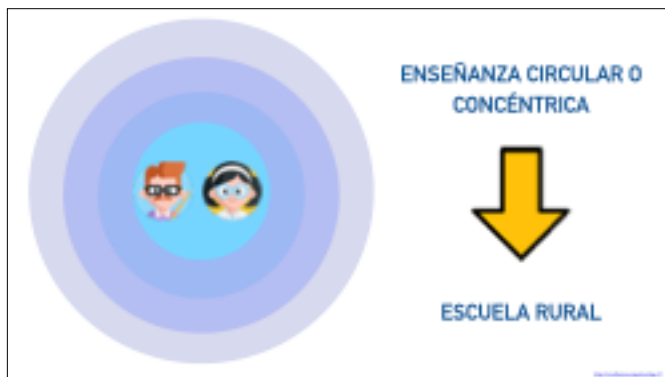
43



44



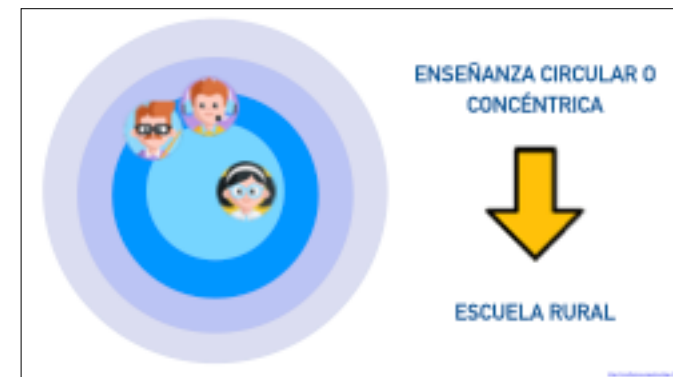
45



46



47



48



49



50

51

## "Aprendiz" del futuro

- El **aprendiz social**: pasar de mí a nosotros;
- El **aprendiz autodirigido**: pasar de la dependencia a la autonomía; y
- El **aprendiz basado en la indagación**: pasar de lo conocido a lo desconocido.

Tom Vander Ark, 7 cosas que la escuela del futuro hará bien

52

### Definición de competencia

Una competencia es un conjunto de recursos que permite **satisfacer demandas complejas y enfrentarse a problemas propios del escenario social de manera eficaz**

53

### Definición de competencia profesional

Una competencia es un conjunto de recursos (conocimientos, habilidades, destrezas, actitudes y valores) que **permiten ejercer una profesión, resolver los problemas profesionales, colaborar en la organización del trabajo y desarrollar un trabajo de forma exitosa y eficaz.**

54



55



56



57



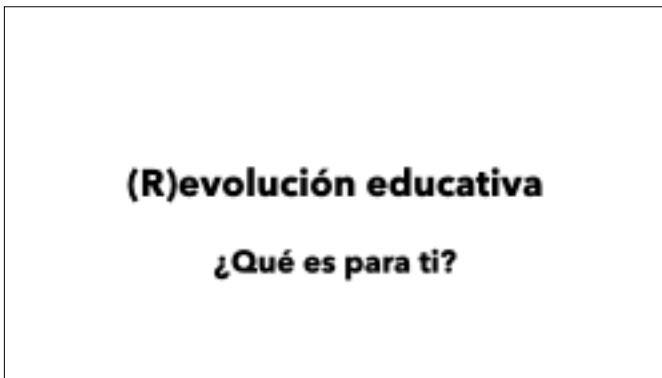
58



59



60



61



62

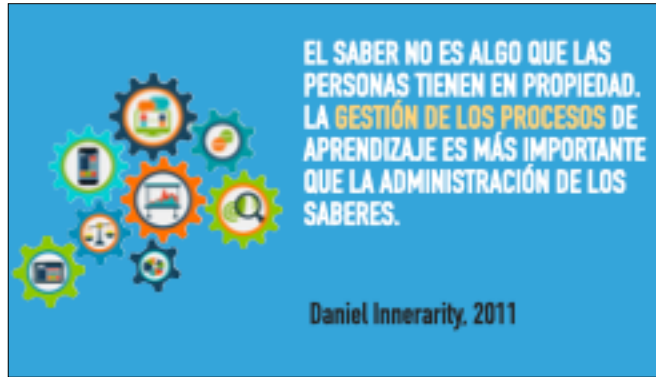


63



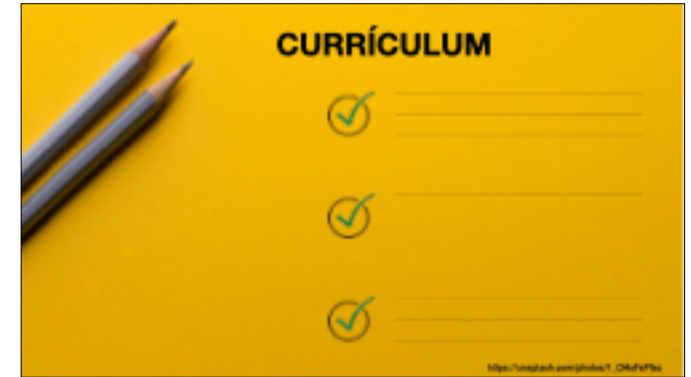
DESAPRENDER PARA VOLVER A APRENDER

64



Daniel Innerarity, 2011

65

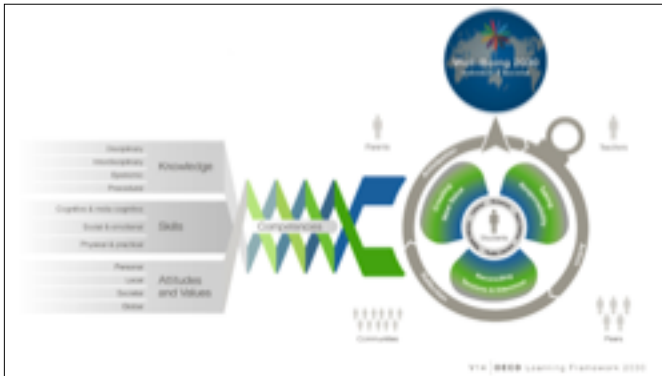


CURRÍCULUM

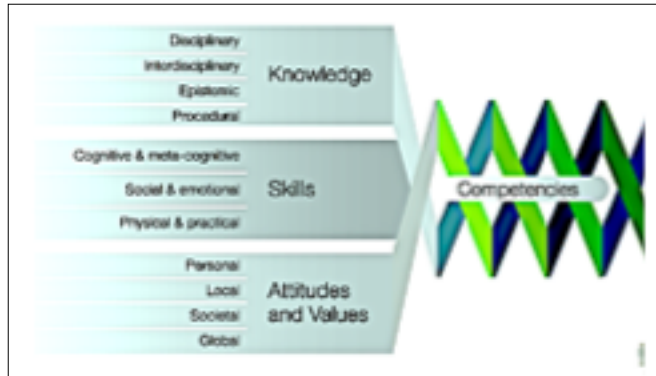


[https://unipedia.com/index1\\_0464/16](https://unipedia.com/index1_0464/16)

66



67



68



Curriculum Singapore

69



70



MAleta

71



Metodologías Activas

72

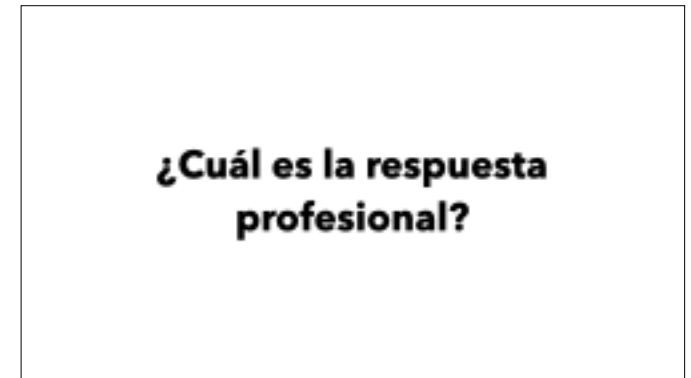




73



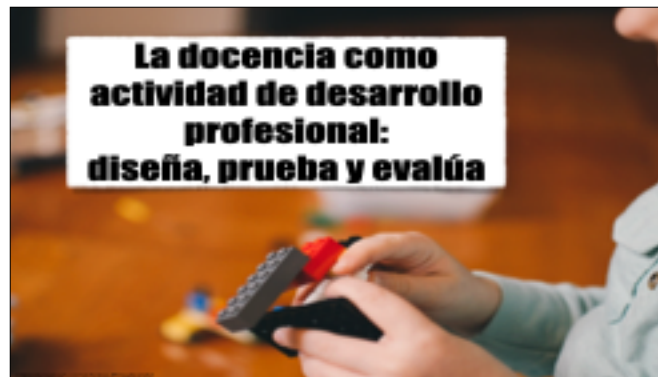
74



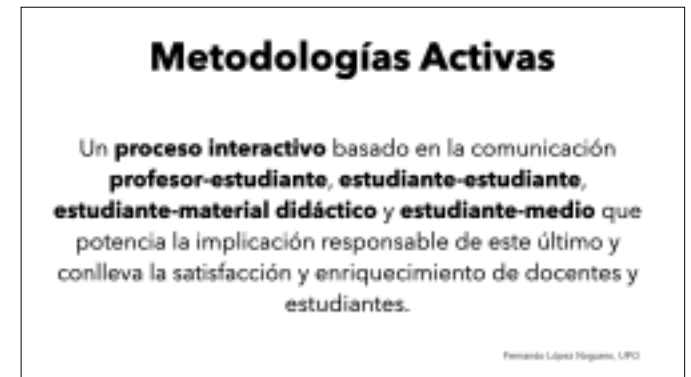
75



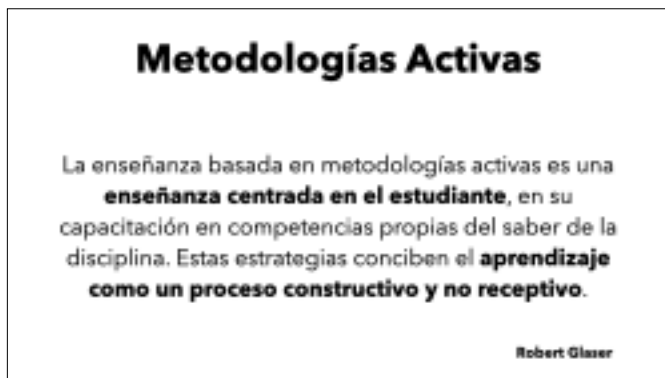
76



77



78



79



80



81

1. APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS
2. APRENDIZAJE BASADO EN PROBLEMAS
3. APRENDIZAJE POR INDAAGACIÓN
4. APRENDIZAJE SERVICIO
5. APRENDIZAJE "MAKER"
6. APRENDIZAJE COOPERATIVO
7. ENTORNOS PERSONALES DE APRENDIZAJE
8. PENSAMIENTO VISUAL
9. APRENDIZAJE BASADO EN EL PENSAMIENTO
10. GAMIFICACIÓN APRENDIZAJE BASADO EN EL JUEGO



82

### Rasgos Fundamentales



**Actividad**  
**Participación**  
**Autodirección**

83

### La negación de las "3 P"

**La cultura dominante: enseñanza o instrucción directa**

- P**resentación
- P**ráctica
- P**ruueba

84

### La negación de las "3 P"



**Pedagogía tóxica**  
**Currículo departamentado**

85

### Pedagogía orgánica



86

### La aceptación de las "3 X"

**Orientado a crear contextos de aprendizaje que favorezcan la práctica:**

- eX**plora
- eX**pression
- eX**change

Edith Harel (MIT)

87

### La aceptación de las "3 X"

**Resolver problemas, experimentar, buscar soluciones en equipo, adquirir rutinas de pensamiento, descubrir sus talentos y aprender, en definitiva, a encontrar su propio camino en la vida.**

Pape Menéndez, Ruta Maestra 25

88

### Componentes de las MA

- El escenario
- Trabajo en grupo
- Solución de problemas
- Descubrimiento de nuevos conocimientos
- Basado en el mundo real

Johnson

89

### MA y SR

**La interacción de la persona con su entorno como un sistema de enseñanza que facilita el desarrollo de la metodología activa.**



90



91

### Ventajas

- Ayudan a la transformación del aprendizaje.
- Pueden integrarse unas con otras.
- Son facilitadoras de la escuela inclusiva.
- Acaban con la enseñanza tradicional basada en la clase magistral.
- Facilita la generación de conocimiento y el aprendizaje autónomo.
- Favorece la motivación del alumno, que pasa a ser protagonista de su propio aprendizaje.
- Desarrolla el aprendizaje implementando las TIC.

92



93



94



95



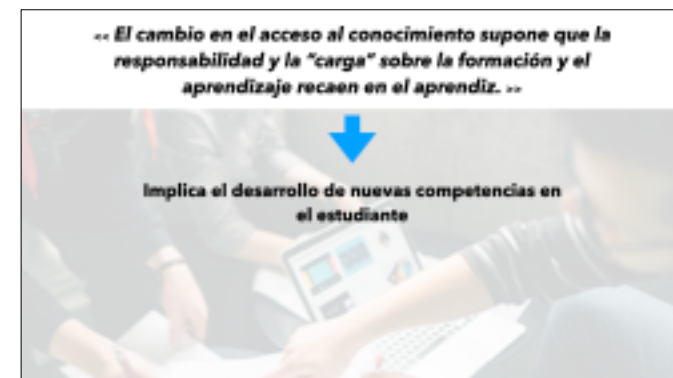
96



97



98



99

-- El cambio en el acceso al conocimiento supone que la responsabilidad y la "carga" sobre la formación y el aprendizaje recaen en el aprendiz. --

↓

Implica el desarrollo de nuevas competencias en el estudiante

↓

Mentor (nuevo rol del docente)

100

# ¿Cuál es nuestra labor?

101

# MENTORES

102

# ¿Qué es Mentorización?

103

Consejero o guía de una persona

Inspira / Motiva / Escucha / Cuestiona / Propone

Humilde  
Humano  
Confianza

104

El mentor no es un experto

¿Quieres hacer este viaje? Tú eliges el medio (coche/tren)

105

# Dificultades

106

Soluciones, vías de escape, alianzas, salidas,...

107

# EDUCACIÓN 3.0

https://cut.ly/W6t54M

108



109



110



111

El ABP es una **estrategia metodológica** que implementa un **conjunto de tareas** basadas en la **resolución de preguntas o problemas (retos)**, mediante un **proceso de investigación** o creación por parte del estudiante (autonomía cooperación) y que culmina con un **producto final** presentado ante los demás (**difusión**).

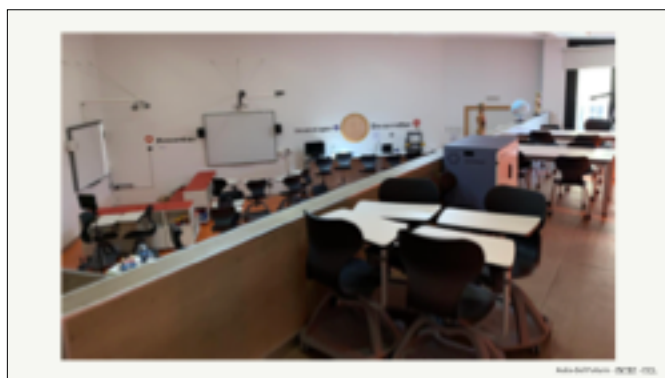
112



113



114



115



116



117



118

## Criterios de calidad de un proyecto de aprendizaje

- Autenticidad
- Conexión con adultos
- Exploración activa
- Aprendizaje Aplicado
- Rigor Académico
- Prácticas de evaluación de calidad

National Academy Foundation & Pearson Foundation

119



120



121

## CANVAS PARA EL DISEÑO DE PROYECTOS

<http://conecta13.com/canvases/>

122



123

## APRENDIZAJE BASADO EN RETOS

LOS DOCENTES SUGIERAN A LOS ESTUDIANTES DESAFÍOS REALES Y PRÓXIMOS A SU OJA A O ENTORNO

- Consegue que la motivación aumente y se potencien habilidades como la creatividad o el pensamiento crítico.
- Permite y fomenta el trabajo interdisciplinar.
- Implica al alumno en una problemática real vinculada a su contexto

124



125



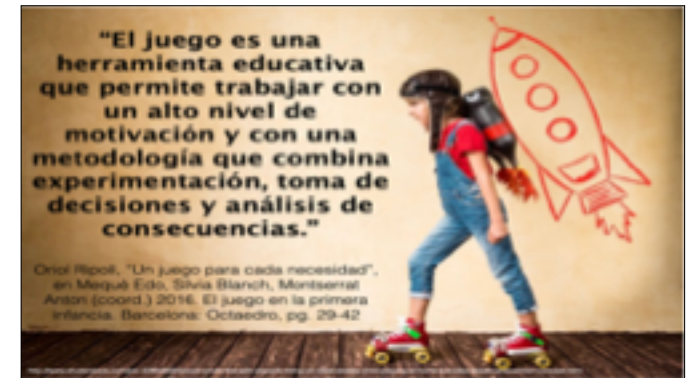
126



127



128



129



130



131



132



133



134

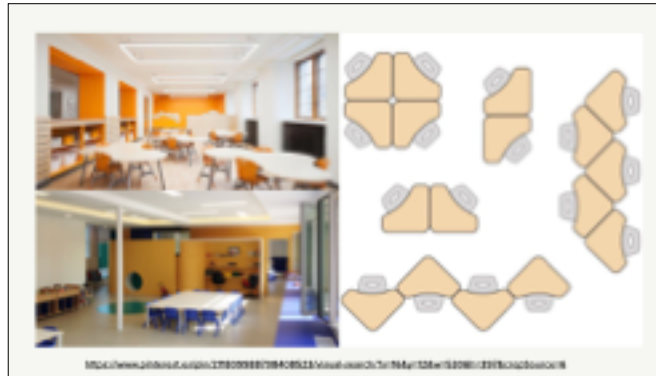


135

## Aprendizaje cooperativo

Una **estructura cooperativa** en el aula es aquella organización de la situación de aprendizaje que genera **interacción e interdependencia** entre el alumnado dentro de **grupos** de trabajo que persiguen **un mismo objetivo**.

136



137



138

## Interdependencia



139

## Recursos (gestión de)



140

## Interacción



141

## Responsabilidad



142

## Innovación (y mejora) .



143

## Condiciones para la Calidad del Aprendizaje Cooperativo: modo I

1. Interdependencia positiva (y claramente percibida) entre los miembros del grupo
2. Considerable interacción (cara a cara) facilitadora del aprendizaje
3. Evaluación individualizada y responsabilidad personal para conseguir los objetivos del grupo

Johnson & Johnson, 2002

144



### Condiciones para la Calidad del Aprendizaje Cooperativo: modo 2

1. Uso frecuente de destrezas interpersonales y grupales
2. Evaluación frecuente y regular del funcionamiento del grupo para mejorar la efectividad futura

Johnson & Johnson, 2002

145

### Condiciones para la Calidad del Aprendizaje Cooperativo

1. Interdependencia positiva (y claramente percibida) entre los miembros del grupo.
2. Considerable interacción (cara a cara) facilitadora del aprendizaje.
3. Evaluación individualizada y responsabilidad personal para conseguir los objetivos del grupo.
4. Uso frecuente de destrezas interpersonales y grupales.
5. Evaluación frecuente y regular del funcionamiento del grupo para mejorar la efectividad futura.

Johnson & Johnson, 2002

146

### El aprendizaje es una actividad social. Mejor si es cooperativa.

Piensa la dinámica de trabajo del grupo.

Reparte roles.

Asigna tiempos y recursos para el trabajo en grupo y el trabajo individual.

Aprende algunas estructuras cooperativas: son sencillas y útiles.

147



**TBL**  
Thinking Based Learning  
Aprendizaje basado en el pensamiento

148

Necesitamos formar a **buenos pensadores**, estudiantes **críticos**, necesitamos hacer **visible el pensamiento** para poder ayudar en ese proceso


149

### Thinking Based Learning



Cultura de pensamiento

David Perkins & Bernard Cosentino  
Programa de Estudios de Educación Superior



Pensamiento eficaz

Robert Glaser  
MIT Advanced Research Learning Institute

Como el suelo, por rico que sea, no puede dar fruto, si no se cultiva, la mente sin cultivo tampoco puede producir


Silveira

150



https://www.pinterest.es/pin/278008817840822164/

151




¿Cómo ayudamos a los estudiantes a mejorar la calidad de sus pensamientos?

152

### Principios fundamentales


Cuanto más **explícita** es la enseñanza del pensamiento, más efectiva resulta.



153

## Principios fundamentales


Cuanto mayor es la **atmósfera de reflexión** en la clase, más alumnos valorarán la capacidad de pensar.



154

## Principios fundamentales


Cuanto más **integrada** está la enseñanza del pensamiento en la transmisión de los contenidos, más piensan los alumnos sobre lo que están aprendiendo.



155

## Infusión

Integración de la enseñanza de las habilidades de pensamiento en la enseñanza de los contenidos curriculares



Robert Swartz

156



A través de rutinas y destrezas de pensamiento

157

## Posible listado

- Headlines.
- 3-2-1 Puente.
- Palabra – Idea – Frase.
- CSI: Color, símbolo, imagen.
- Veo – Pienso – Me pregunto.
- Relacionar – Ampliar – Preguntar.
- Generar – clasificar – relacionar – Desarrollar
- Círculo de puntos de vista.
- Pienso – Me interesa – Investigo.

158



ApS  
Aprendizaje Servicio

159

## APRENDIZAJE SERVICIO

ES UNA METODOLOGÍA QUE CONECTA EL PROCESO DE APRENDIZAJE CON LA REALIZACIÓN DE UN SERVICIO A LA COMUNIDAD

-A partir de proyectos, los estudiantes pueden aprender los contenidos del currículo generando mejoras en el contexto que los rodea.

-Proceso de trabajo:

1. Identificar problema que queremos resolver en el entorno donde vivimos: ¿qué servicio podemos ofrecer? ¿Qué habilidades tenemos que pueden ayudar? ¿Qué aprendizajes son necesarios?
2. Planifican: conograma, funciones del grupo, define objetivos, estructuran las acciones.
3. Ejecutar: llevar a cabo las actividades planificadas. Registrar y difundir lo que se está haciendo.
4. Reflexionar: ¿Qué hemos aprendido, qué salió bien y qué se puede mejorar?



160



<https://www.youtube.com/watch?v=27820988708408523>

161



Real Español de Aprendizaje-Servicio

real español aprendizaje-servicio

Guía práctica de aprendizaje-servicio

<https://www.aprendizajeservicio.es/>

<https://www.aprendizajeservicio.es/>

<https://www.aprendizajeservicio.es/>

162



163



164



165



166



167



168

**Educación compensatoria**

Qué promueve y genera un **entorno personal de aprendizaje, adecuado y propicio.**

169

El saber no es algo que las personas tienen en propiedad. La **gestión de los procesos de aprendizaje** es más importante que la administración de los saberes.

Daniel Innerarity, 2011

170



171



172



173



174

1. APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS
  2. APRENDIZAJE BASADO EN PROBLEMAS
  3. APRENDIZAJE POR INDAGACIÓN
  4. APRENDIZAJE SERVICIO
  5. APRENDIZAJE "MAKER"
  6. APRENDIZAJE COOPERATIVO
  7. ENTORNOS PERSONALES DE APRENDIZAJE
  8. PENSAMIENTO VISUAL
  9. APRENDIZAJE BASADO EN EL PENSAMIENTO
  10. GAMIFICACIÓN APRENDIZAJE BASADO EN EL JUEGO
- 

175



176



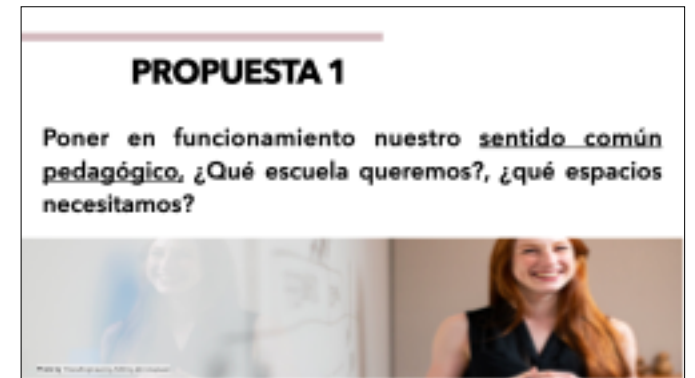
177



178



179



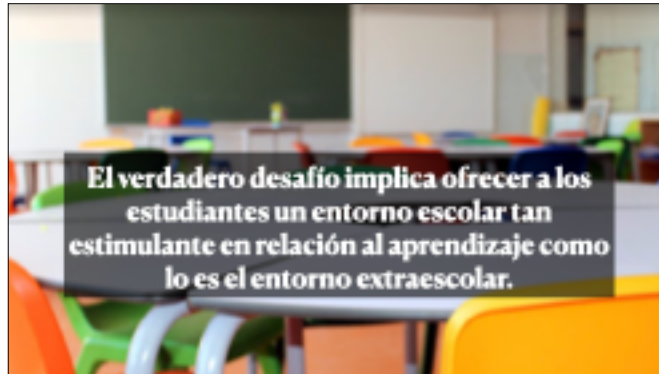
180

## PROPUESTA 2

La coordinación es fundamental en estos momentos. Si no lo hacemos, nuestros centros pueden acabar perdidos: bonitos pero no funcionales.



181



El verdadero desafío implica ofrecer a los estudiantes un entorno escolar tan estimulante en relación al aprendizaje como lo es el entorno extraescolar.

182



DANKE!  
THANK YOU!  
MERCI!  
GRAZIE!  
GRACIAS!  
DANK JE WEL!

**conecta13**  
miguel@conecta13.com

MIGUEL ARIZA

183