

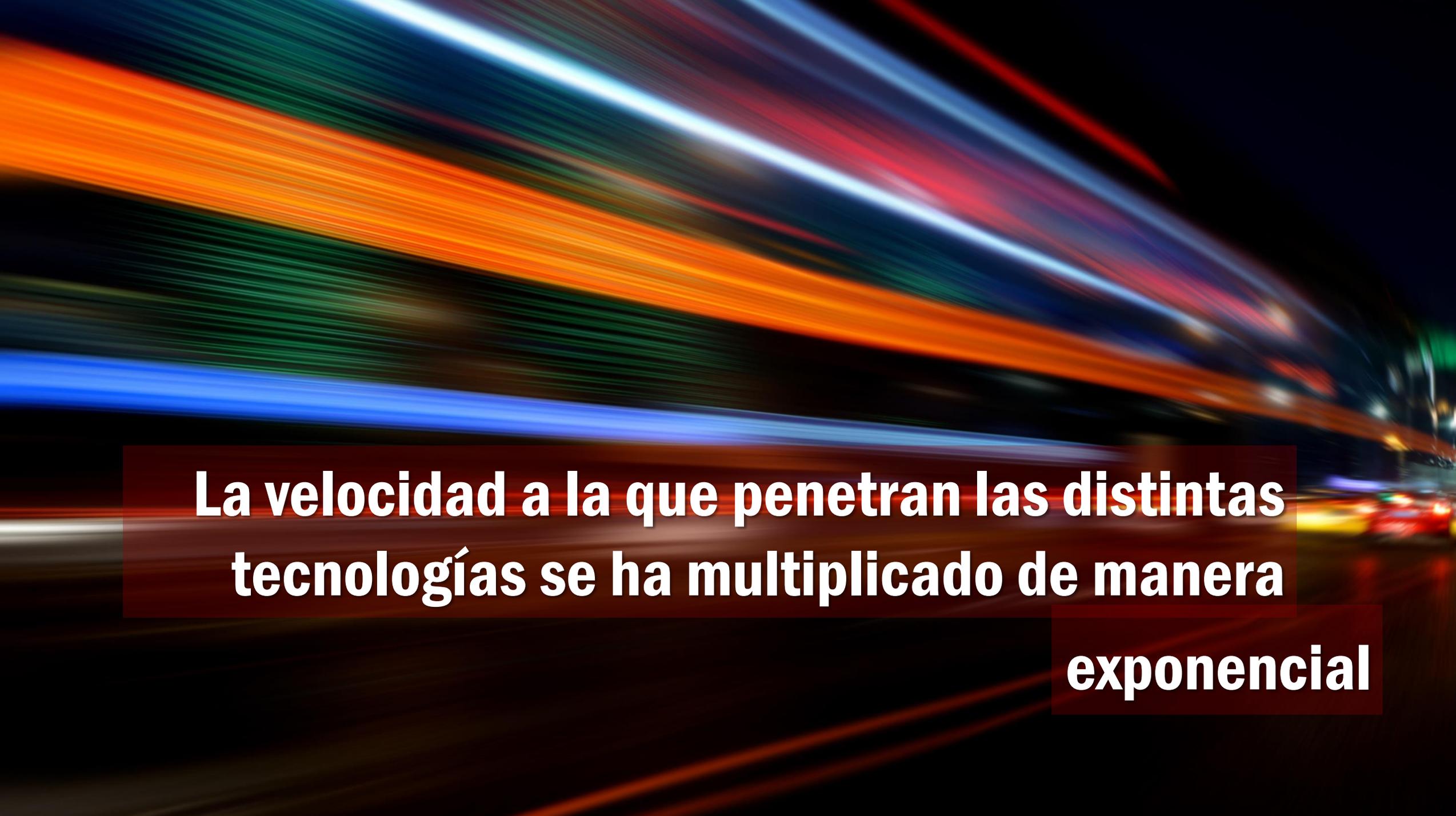


Metodología inclusiva en FP Básica

Elena Rodríguez  @iElenaR

A long-exposure photograph of a tunnel at night, showing vibrant, blurred light trails from cars in shades of blue, orange, and red. The perspective is from the side of the road, looking down the length of the tunnel.

Vivimos un cambio acelerado

The background of the image consists of numerous blurred, diagonal streaks of light in various colors, including blue, orange, green, and red, set against a dark background. These streaks suggest motion and speed, likely from light trails in a city at night or from a long-exposure photograph of a highway.

La velocidad a la que penetran las distintas tecnologías se ha multiplicado de manera

exponencial

The background is a dynamic, abstract composition of vibrant colors. On the left, there are large, billowing clouds of purple and magenta. In the center, a bright cyan or light blue area dominates, with fine, vertical lines of light blue extending downwards. On the right, there are soft, ethereal clouds of pink and light red, with some yellow and orange tones at the bottom right corner. The overall effect is one of movement and energy, suggesting a process of transformation or change.

**La VELOCIDAD es lo que
provoca el cambio**



**La VELOCIDAD es lo que
provoca el cambio**

Espectador



**La VELOCIDAD es lo que
provoca el cambio**

PROTAGONISTA



A collection of lightbulbs is shown against a dark background. One lightbulb in the upper center is illuminated with a bright yellow glow, while all other lightbulbs are unlit and appear as dark grey or black. The text is centered over the image.

**Pensemos en el mundo
de hace 20 años**

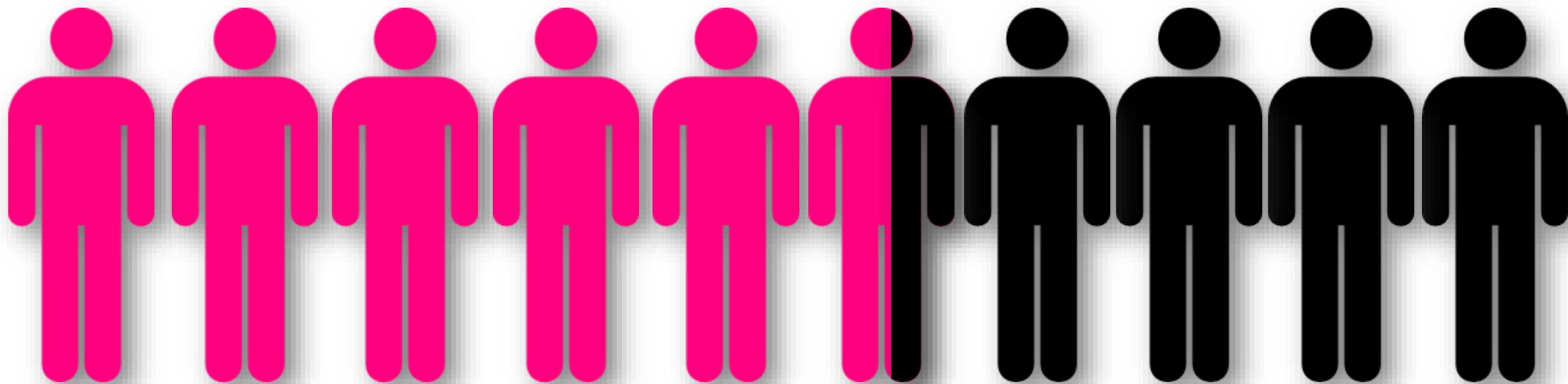
A photograph of a crowd at a concert or festival. The scene is dimly lit, with the primary light source being the small flames of numerous lit candles held high in the air by the attendees. The crowd is dense, and the overall atmosphere is one of collective celebration and unity.

2000

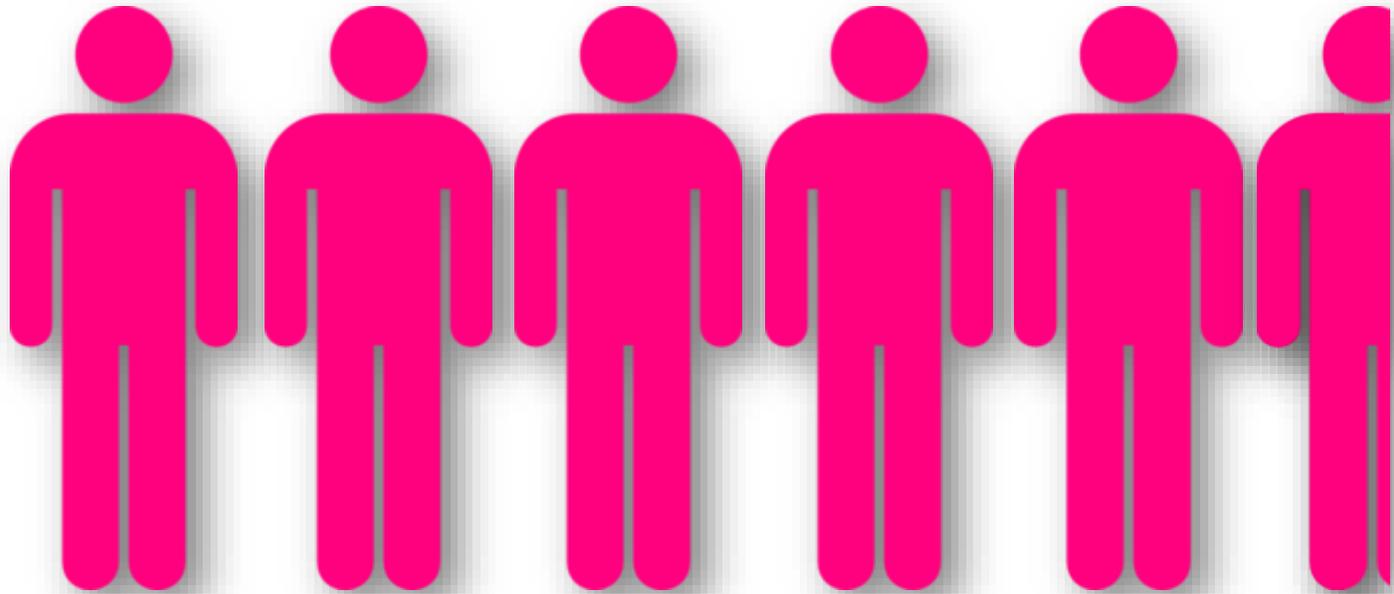
A photograph of a crowd at a concert or festival. The scene is dimly lit, with the primary light source being the screens of numerous smartphones held high in the air by the attendees. The crowd is dense, and the overall atmosphere is one of collective celebration and unity.

2020

El **47%** de los puestos de trabajo



Desaparecerán en **10** años



2.022



75 M

PUESTOS DE TRABAJO

37.91%

31.86%

30.23%

LINE ITEMS 16.15 MS
SHIPPING 0.15 MS
TAXES 0 %
TOTAL 16.3 MS

LINE ITEMS 13.5 MS
SHIPPING 0.2 MS
TAXES 0 %
TOTAL 13.7 MS

LINE ITEMS 13.00 MS
SHIPPING 0 \$
TAXES 0 %
TOTAL 13.00 MS

Fuente: Marc Vidal

2.022



133 M

PUESTOS DE TRABAJO

37.91%	31.86%	30.23%
LINE ITEMS 16.15 MS SHIPPING 0.15 MS TAXES 0% TOTAL 16.3 MS	LINE ITEMS 13.5 MS SHIPPING 0.2 MS TAXES 0% TOTAL 13.7 MS	LINE ITEMS 13.00 MS SHIPPING 0\$ TAXES 0% TOTAL 13.00 MS

Fuente: Marc Vidal



**No se quedarán sin trabajo,
sino sin el trabajo que
conocemos hoy**

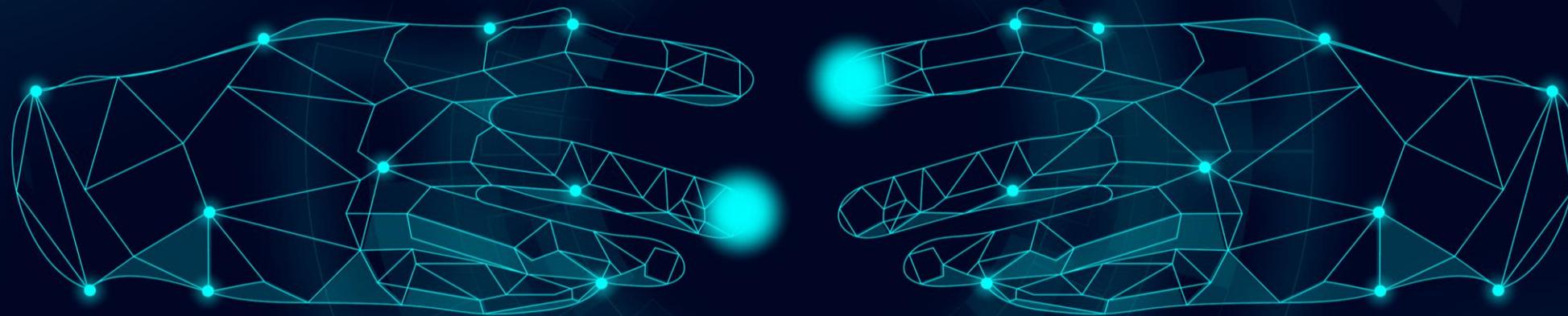
Fuente: Marc Vidal



El mundo dentro de 20 años

**“ NUEVAS TAREAS
REQUIEREN
NUEVAS HABILIDADES**

**New
skills**



COMPETENCIAS PROFESIONALES 4.0

Las 10 habilidades principales

en 2020

1. Solución a problemas complejos
2. Pensamiento crítico
3. Creatividad
4. Gestión de Personas
5. Trabajo en equipo
6. Inteligencia emocional
7. Criterio y Toma de Decisiones
8. Orientación al Servicio
9. Capacidad de negociación
10. Flexibilidad cognitiva



en 2015

1. Solución a problemas complejos
2. Trabajo en equipo
3. Gestión de Personas
4. Pensamiento crítico
5. Capacidad de negociación
6. Control de calidad
7. Orientación al Servicio
8. Criterio y Toma de Decisiones
9. Capacidad de escuchar
10. Creatividad



Las 10 habilidades principales

en 2020

1. Solución a problemas complejos
2. Pensamiento crítico
3. Creatividad
4. Gestión de Personas
5. Trabajo en equipo
6. Inteligencia emocional
7. Criterio y Toma de Decisiones
8. Orientación al Servicio
9. Capacidad de negociación
10. Flexibilidad cognitiva



en 2015

1. Solución a problemas complejos
2. Trabajo en equipo
3. Gestión de Personas
4. Pensamiento crítico
5. Capacidad de negociación
6. Control de calidad
7. Orientación al Servicio
8. Criterio y Toma de Decisiones
9. Capacidad de escuchar
10. Creatividad



¿COMPETENCIAS?



Ser competente supone

“Utilizar de forma combinada los conocimientos, destrezas, aptitudes y actitudes en el desarrollo personal, la inclusión y el empleo”

Comisión Europea, 2004

CONOCIMIENTOS


Saber
SABER QUÉ

**ACTITUDES Y
VALORES**

Saber cómo
SABER HACER



HABILIDADES

Ser capaz
PODER HACER



1

2

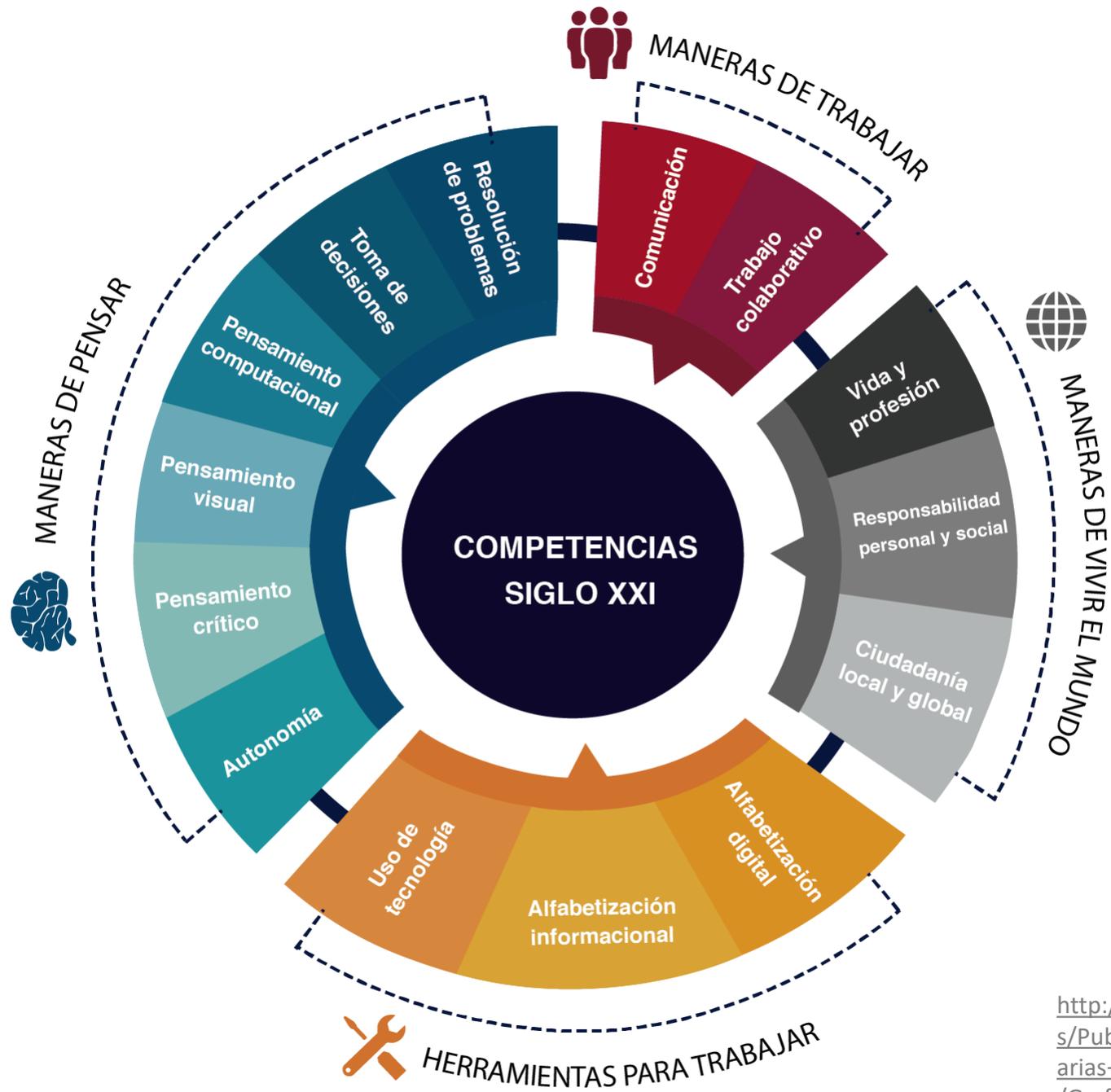
3



DEMOSTRAR LA COMPETENCIA

En contacto con **contextos reales y relevantes**

Trasladar el conocimiento a la realidad de manera efectiva





**18 % de los jóvenes
entre 18 y 24 años
sin título ESO**

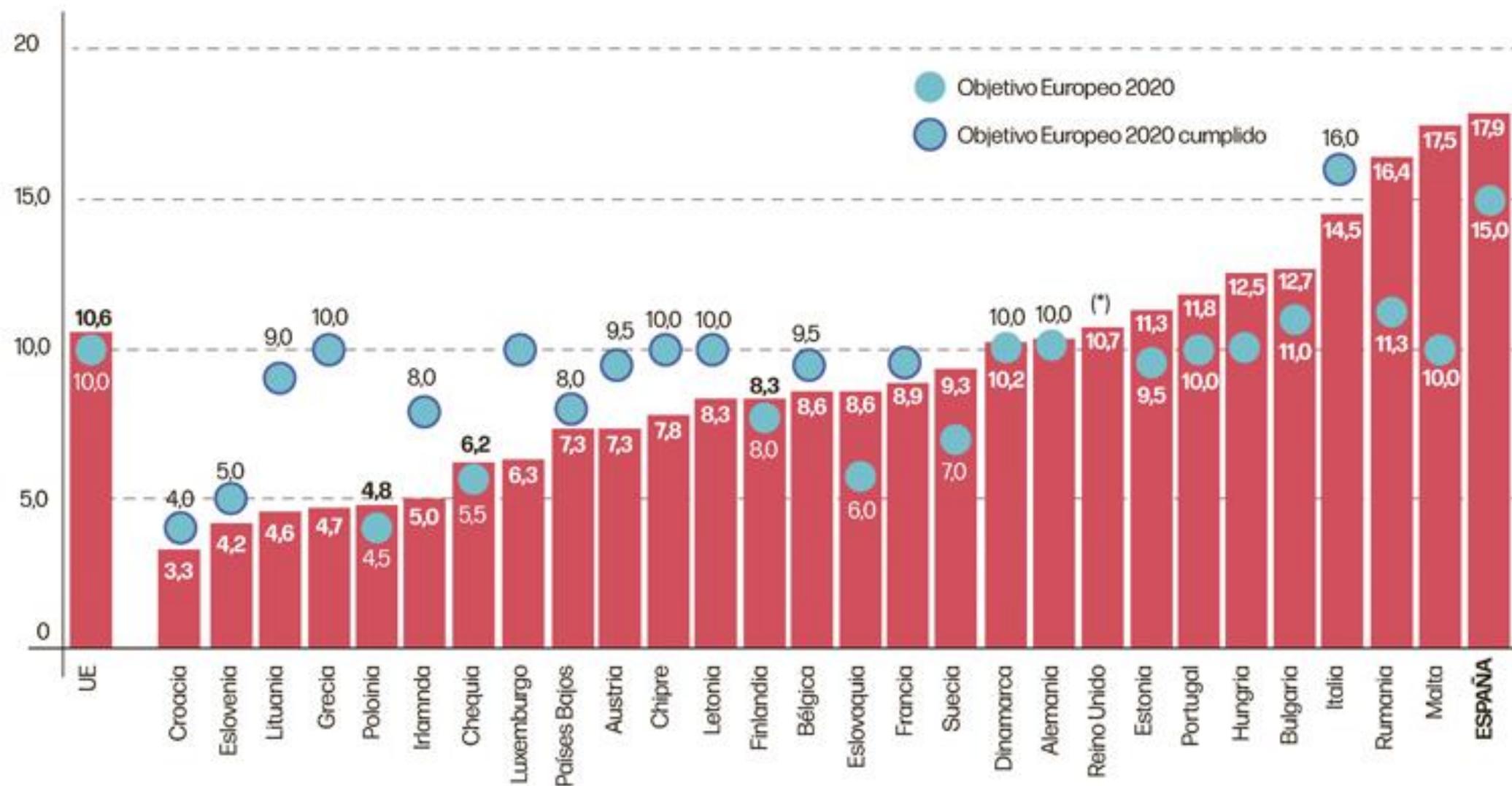


CONSECUENCIAS DE NO TERMINAR ESTUDIOS:

**Consecuencias muy graves
sobre su futuro profesional y
personal**



Abandono educativo temprano UE 2018 (alumnos de 18 a 24 años que no siguen más allá de la ESO)



(*) El Reino Unido no tiene un objetivo nacional en este ámbito.

A young man with dark, curly hair is sitting at a desk in a classroom. He has a pencil tucked behind his ear and is resting his head on his hand, looking down with a stressed or tired expression. He is wearing a white t-shirt with a graphic. In the background, other students are visible, some looking towards the camera. The entire image has a blue tint.

50%
alumnos de
FPB
abandona
sus estudios

Imagen VIX

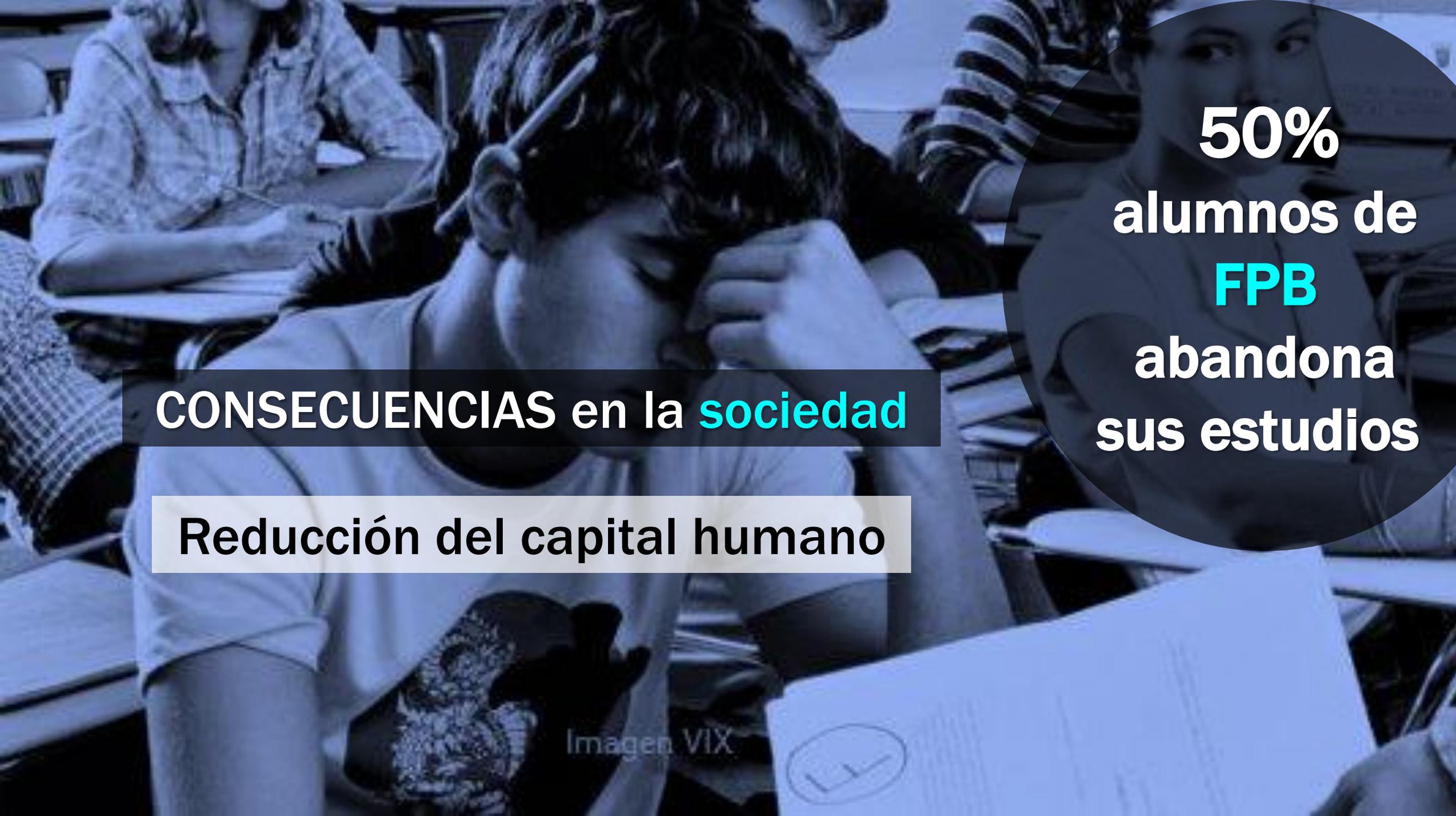
CONSECUENCIAS en el **alumnado**

Más paro

Peores contratos/salarios

50%
alumnos de
FPB
abandona
sus estudios

Imagen VIX

A young man with dark, curly hair is sitting at a desk in a classroom. He has a pencil stuck in his hair and is looking down with a stressed or frustrated expression, resting his head on his hand. Other students are visible in the background, some looking towards the camera and others looking away. The overall scene is dimly lit with a blue tint.

CONSECUENCIAS en la **sociedad**

Reducción del capital humano

50%
alumnos de
FPB
abandona
sus estudios

Imagen VIX



**Reto y oportunidad
como docentes**



worldskills
Kazan 2019

Súmate el 24 de junio en el CaixaForum Madrid

#FPBenred

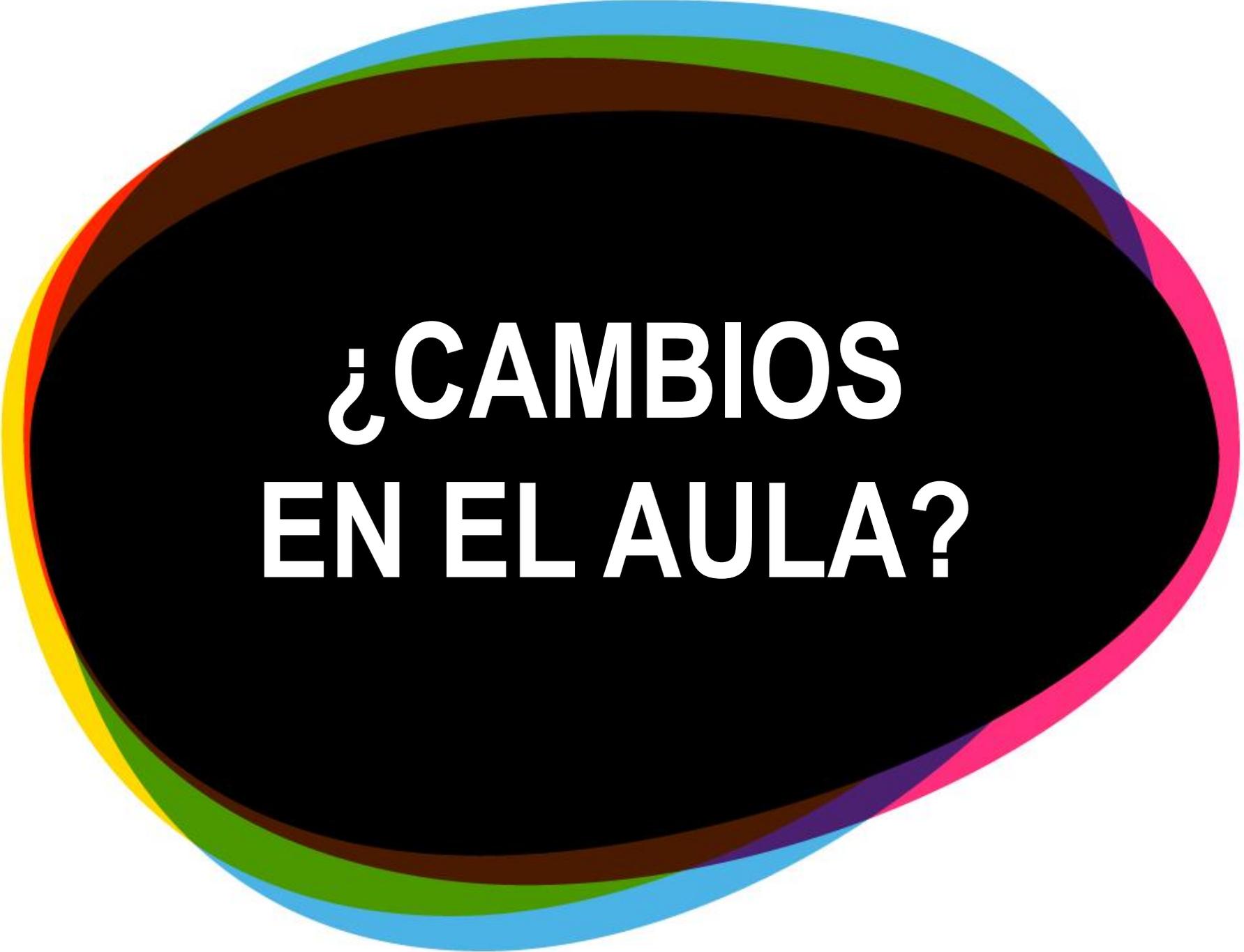
Generando oportunidades,
conectando profesionales.

El encuentro del año para profesionales que apuestan por la mejor Formación Profesional Básica.



¡Plazas agotadas!





**¿CAMBIOS
EN EL AULA?**

Frente al modelo de
aprendizaje
transmisivo emerge
imparable la exigencia de
lo que se aprenda
suponga una
**experiencia vital, útil
y contextualizada.**



DEBE SER UNA EXPERIENCIA MEMORABLE



Los alumnos se acercan al **mundo real**

Proceso **colaborativo** en equipo

La **transversalidad** aporta valor al proyecto

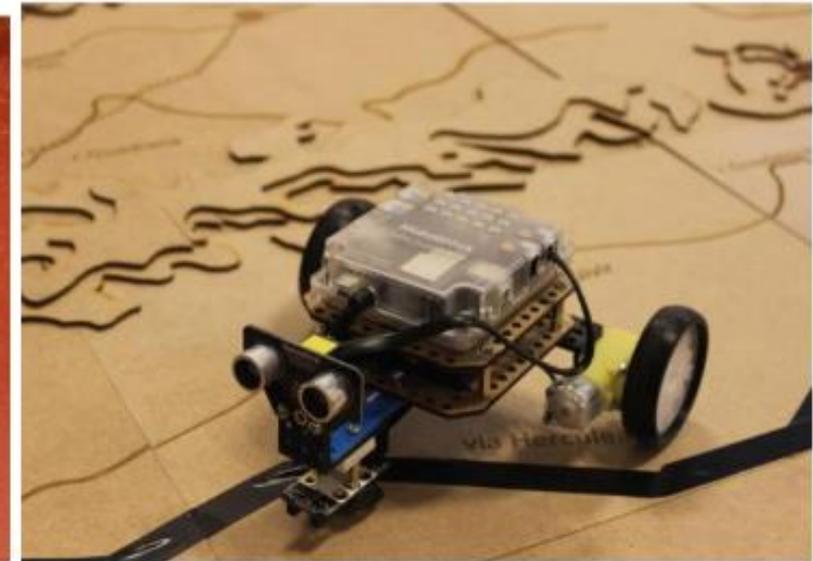


Recorriendo la Hispania romana en coche eléctrico.

PRESENTACIÓN

COCHE ELÉCTRICO

COCHE ELÉCTRICO





Centro Padre Piquer. Madrid

COCHE ELÉCTRICO



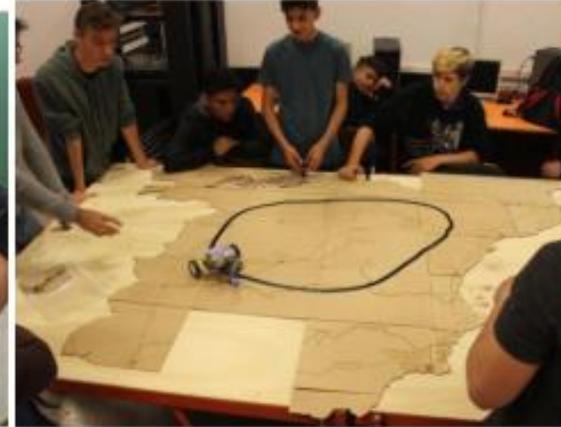
CIUDADES Y MONUMENTOS ROMANOS BASE: MAPA DE HISPANIA ROMANA



ACCIDENTES MONTAÑOSOS



ORRIENDO HISPANIA EN COCHE ELÉCTRICO



SOFTWARE DIGITAL



IMPRESORA 3D



CÓRTADORA LÁSER



FORMACIÓN DE LOS GRUPOS



**Enlaza con los
intereses del
alumno**

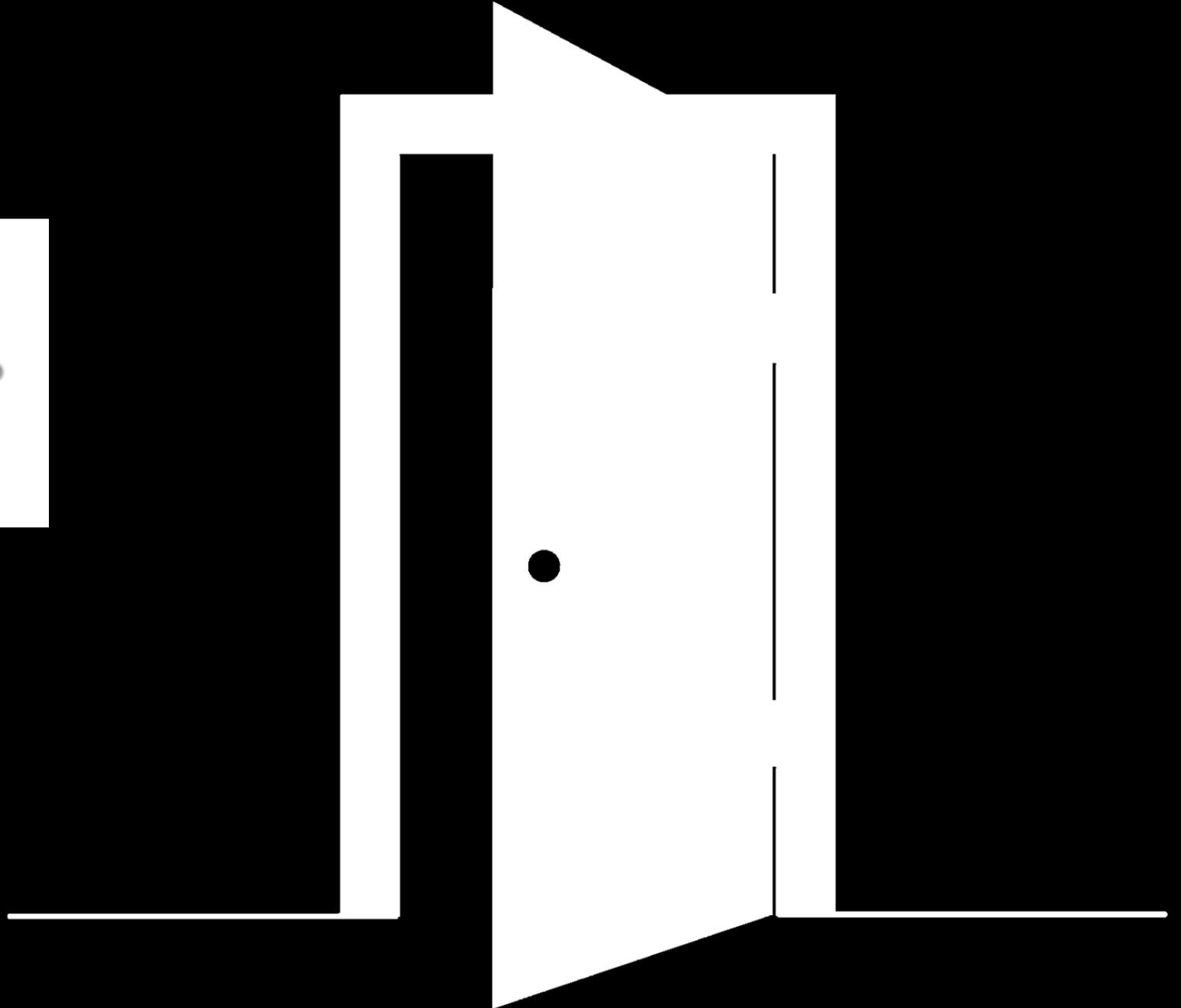


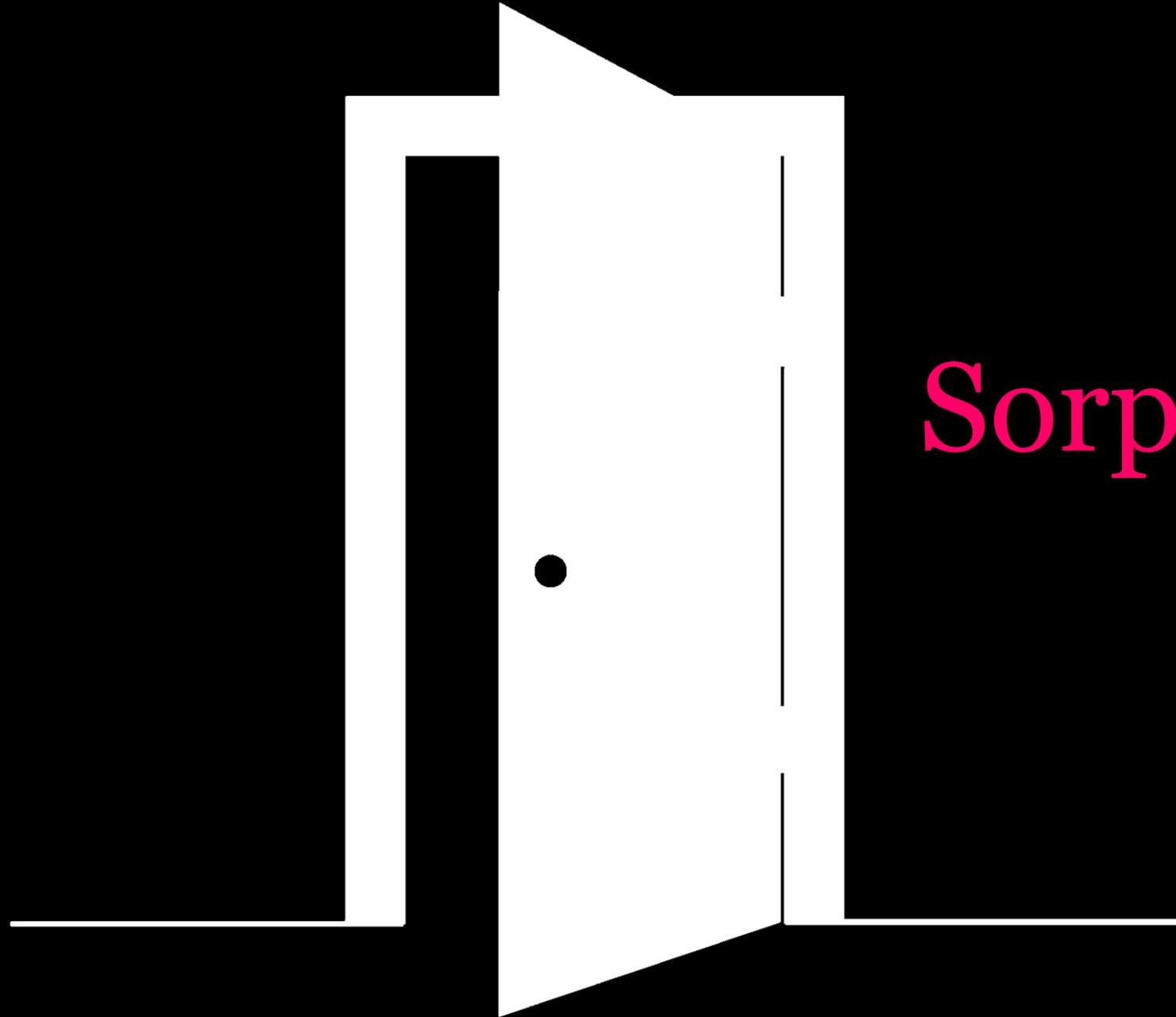


emoción

sorpresa

Capacidad de
sorprender
en el aula





Sorprendizaje

@yoramonbarrera



Aprendizaje Servicio

Aprendizaje basado en Problemas

Aprendizaje basado en el pensamiento

Aprendizaje basado en el juego

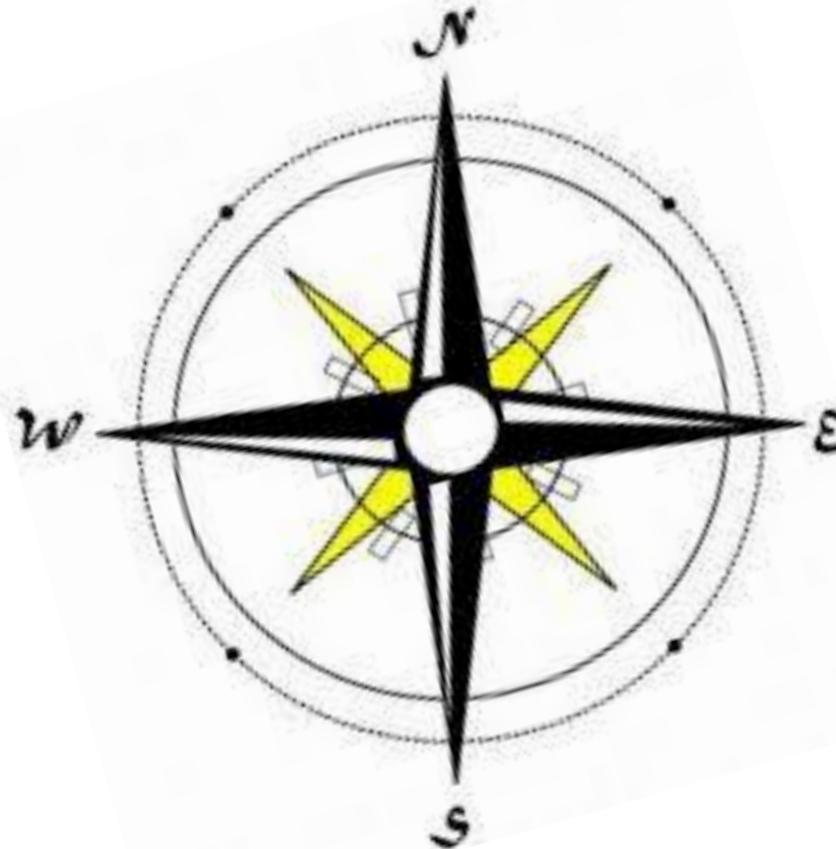
Aprendizaje basado Retos

Aprendizaje basado en Proyectos

RUTINA PUNTOS DE BRÚJULA

N: Necesito saber

W: Preocupa



E: Emociona

S: Situación de partida



Aprendizaje Servicio

Aprendizaje basado en Problemas

Aprendizaje basado en el pensamiento

Aprendizaje basado en el juego

Aprendizaje basado Retos

Aprendizaje basado en Proyectos



**APRENDIZAJE
BASADO EN EL
PENSAMIENTO**

¿Por qué transformar la cultura de aula
en una **CULTURA DE PENSAMIENTO?**

“El objetivo de **enseñar a pensar**
es el de preparar a los alumnos para que, en
el futuro puedan resolver problemas con
eficacia, tomar decisiones bien meditadas y
disfrutar de toda una vida de aprendizaje”

Un aula para pensar. David Perkins

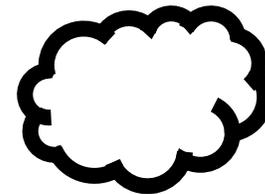
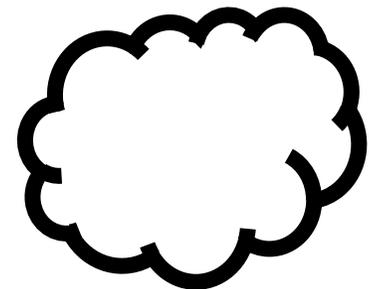
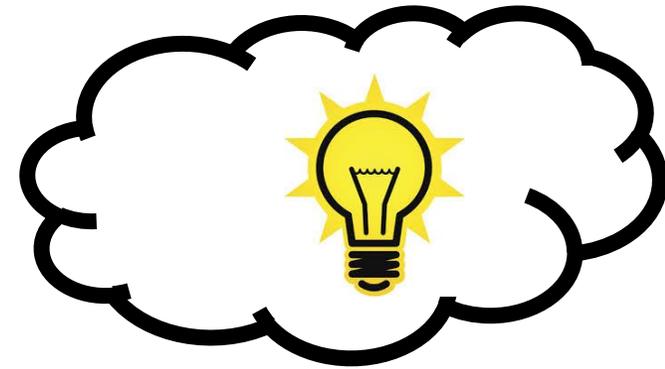
RUTINAS DE PENSAMIENTO

Modelo o patrón sencillo de razonamiento que ayuda a los alumnos a aprender a pensar



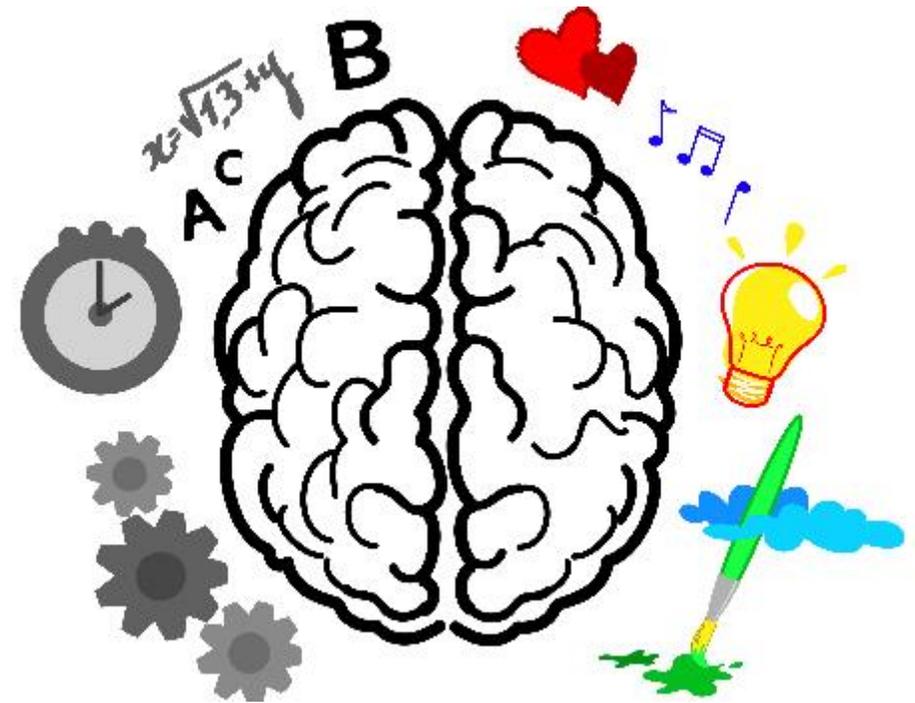
Rutinas de pensamiento

- **KWL** (Qué sé, qué quiero saber, qué he aprendido)
- **3-2-1- Puente**
- **Puntos de brújula**
- **Veo, pienso, me pregunto**
- **Antes pensaba, ahora pienso**
- **Pienso, me interesa, investigo**
- **Headlines** (Dame un titular)



1. Son estrategias **breves y fáciles** de aprender que orientan el pensamiento y **dan estructura** a las discusiones en el aula

2. Si se practican **con frecuencia y flexibilidad**, acaban convirtiéndose en el **modo natural** de pensar y operar con los contenidos curriculares dentro del aula.



3. Sencillos protocolos, **pequeñas secuencias** de 3 o 4 preguntas o pasos para explorar ideas relacionadas con algún tema importante

¿Por qué utilizarlas?

1. Están hechas para que el **pensamiento se haga visible**. Todos lo vean, lo aprecien y puedan desarrollar sus capacidades

2. Los alumnos se hacen **más reflexivos y más metacognitivos**. Empiezan a considerar varios puntos de vista y a ser más autónomos





RUTINA K.W.L



FINALIDAD:

Conectar conocimientos previos y estimular la curiosidad.
Fomenta el aprendizaje autónomo.



APLICACIÓN :

Adecuada al **principio de un tema** si deseamos que los alumnos desarrollen sus propias preguntas y vías de investigación



MÉTODO :

Los alumnos contestan las siguientes preguntas:

- 1º) ¿Qué crees que sabes sobre el tema?
- 2º) ¿Qué preguntas o inquietudes tienes sobre el tema?
- 3º) ¿Qué te gustaría investigar sobre este tema?

K.W.L.

Rutina de
Pensamiento

K.W.L (Know, Wantt, Learn)

K Lo que sé	W Lo que quiero saber	L Lo que he aprendido



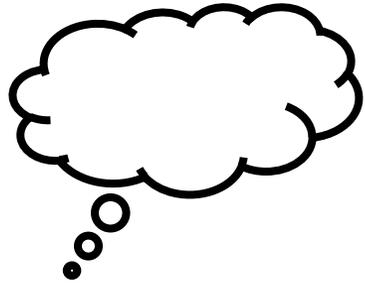
APRENDIZAJE SERVICIO



RUTINA
Veo, pienso,
me pregunto



FINALIDAD: Ayuda a los alumnos a ser **cuidadosos en las observaciones e interpretaciones**



APLICACIÓN : **Observar** un objeto (imagen, vídeo, ...) **y responder** a la pregunta ¿qué ves? Animarles a que apoyen sus interpretaciones con razones



MÉTODO : Los alumnos lo trabajan individualmente antes de compartir con los demás

Veo, pienso, me pregunto



GUILLERMO
ESTUDIANTE EN EL COLEGIO SALESIANOS ATOCHA





APRENDIZAJE COOPERATIVO

¿Qué entendemos por **APRENDIZAJE COOPERATIVO?**



“Utilizar, con una finalidad didáctica, el trabajo en **pequeños grupos**, utilizando una estructura de la actividad que asegure la **participación igualitaria** (que todos los miembros tengan las mismas posibilidades de participar) y se aproveche la **interacción simultánea** entre ellos” *Pere Pujolás*

Finalidad del APRENDIZAJE COOPERATIVO



1. Aprender los **contenidos** escolares
2. Aprender a **trabajar en equipo** como un contenido escolar más (además de otros valores como la **solidaridad**, el **respeto** por las diferencias, la **ayuda** mutua,...)

Colaborar vs Cooperar

El aula convertida en una pequeña **comunidad de aprendizaje**

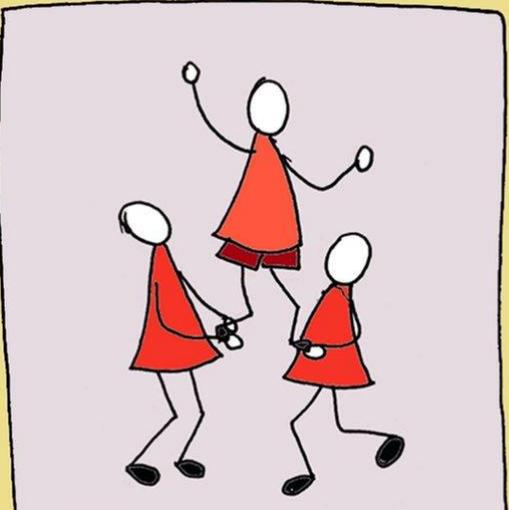
La cooperación añade a la mera colaboración un plus de **solidaridad**, de **ayuda mutua**, de **generosidad** que hace que los que en un principio solo colaboran para ser más eficaces, acaban tejiendo unos **lazos afectivos** más profundos.



Componentes esenciales del aprendizaje cooperativo



“El aprendizaje cooperativo en el aula”
D. Johnson R. Johnson, E. Houlbec



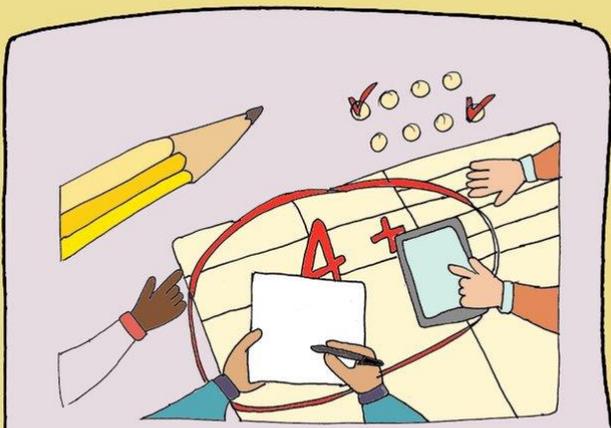
HABILIDADES INTERPERSONALES

Actitudes de liderazgo, creación de un clima de confianza, respeto, toma de decisiones, resolución de conflictos...



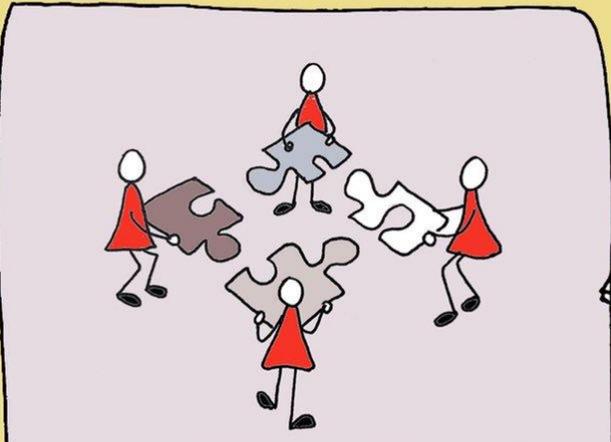
RESPONSABILIDAD INDIVIDUAL

Cada persona es responsable de cumplir con la parte de trabajo asignada y el conjunto debe asumir la responsabilidad de alcanzar los objetivos.



EVALUACIÓN INDIVIDUAL Y GRUPAL

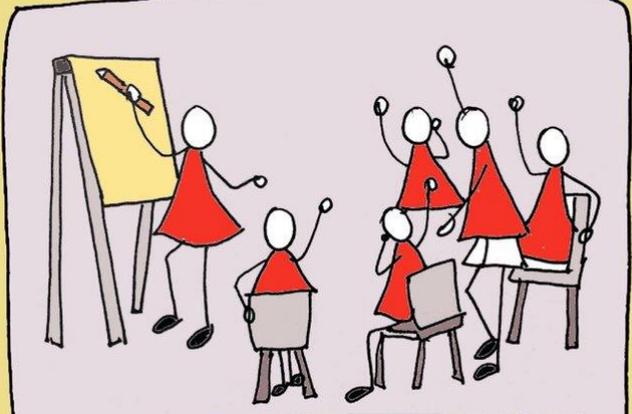
De manera individual cada persona analiza el grado de responsabilidad y la implicación dentro del grupo.



INTERDEPENDENCIA POSITIVA

Los esfuerzos no benefician únicamente de manera individual sino también al conjunto del grupo.

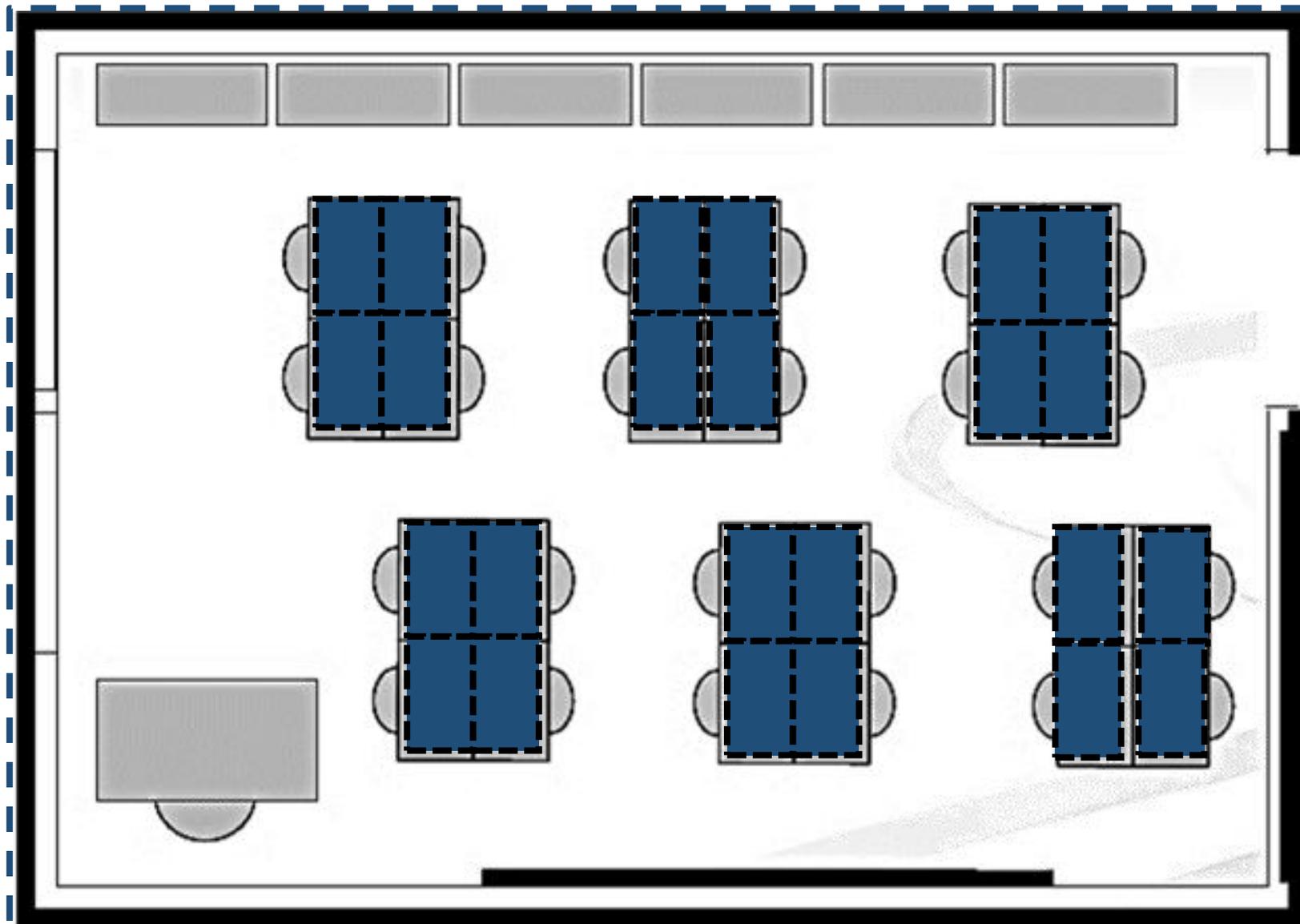
APRENDIZAJE COOPERATIVO



INTERACCIÓN CARA A CARA

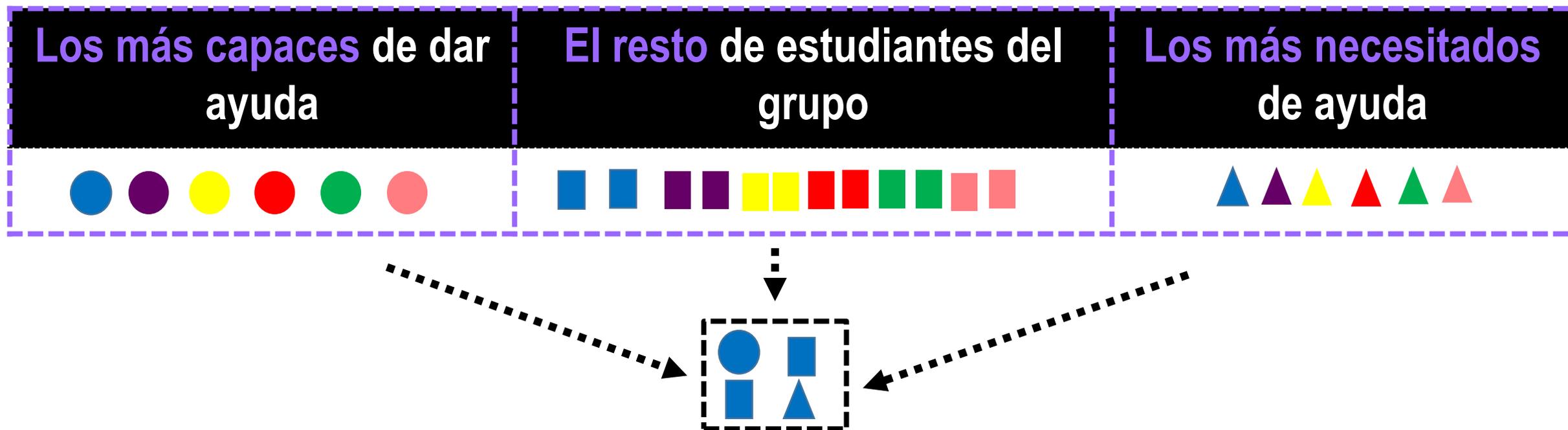
Promover el aprendizaje de los demás ayudando, compartiendo, enseñando, animando, intercambiando recursos de materiales.

2º paso: Aprender a trabajar en equipo

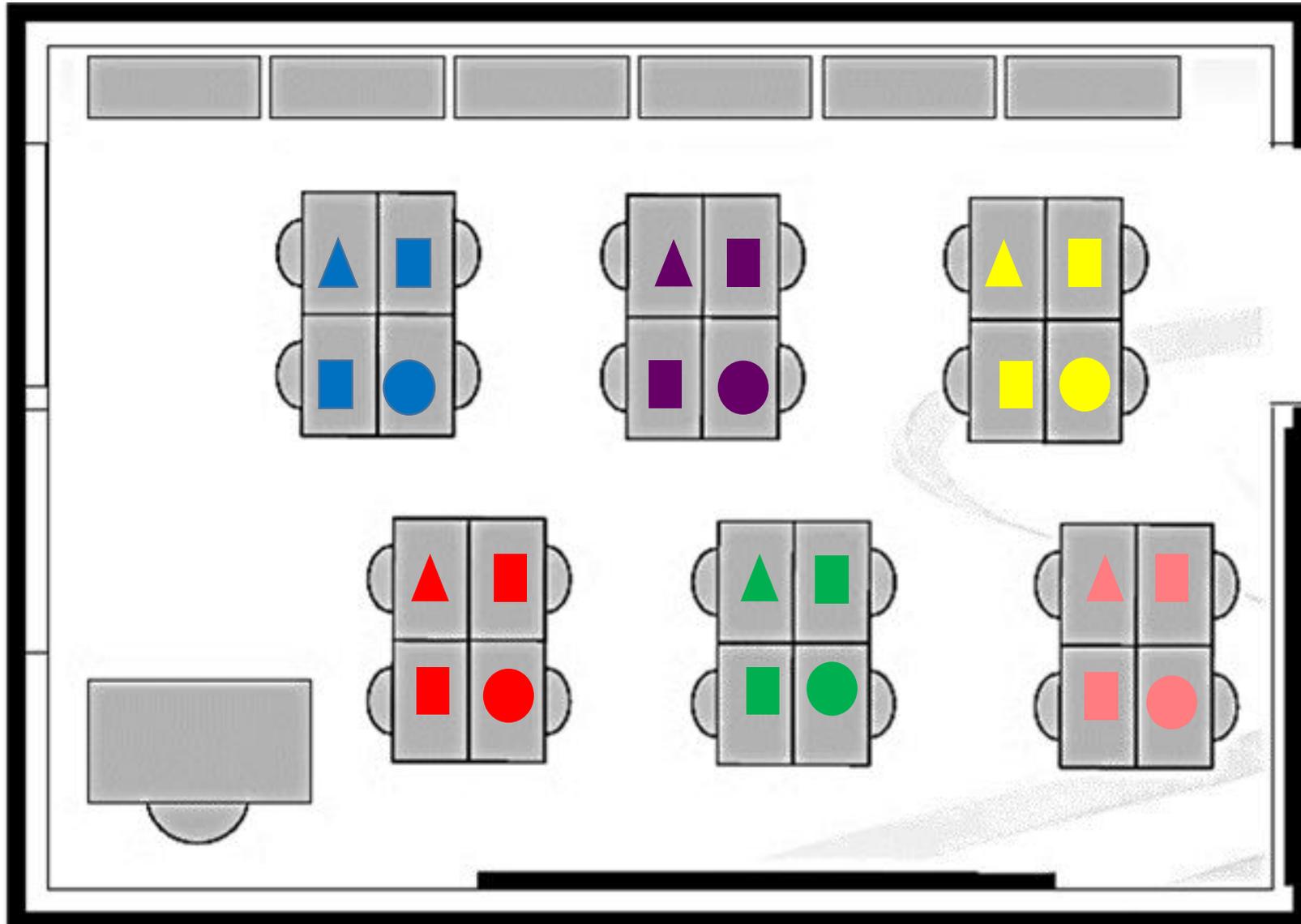


3^{er} paso: Clase organizada de forma cooperativa

Formación de los grupos (equipos heterogéneos)



3^{er} paso: Clase organizada de forma cooperativa (equipos heterogéneos)



Establecer los roles

Autorregular el funcionamiento del propio equipo



ROLES Y CARGOS

(PARA EL APRENDIZAJE COOPERATIVO)

COORDINADOR



- Organizar los pasos del grupo
- Animar a los compañeros

PORTAVOZ

- Hablar en nombre del grupo

AYUDANTE



- Vigilar el tono del grupo
- Controlar los tiempos

SECRETARIO

- Escribir la información relevante
- Cuidar el uso correcto del lenguaje
- Guardar y compartir los documentos



@egapegaztegela

CINÉTICA

gubiz



SUPERVISOR

SUPERVISA QUE EL EQUIPO CUMPLA CON LA TAREA PROPUESTA

- 1 VELA POR EL CUMPLIMIENTO DEL PLAN DE TRABAJO.
- 2 CONTROLA EL TIEMPO.



CINÉTICA

gubiz



RELACIONES PÚBLICAS

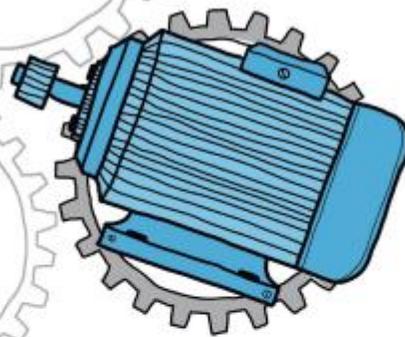
BUSCA INFORMACIÓN FUERA DEL GRUPO

- 1 SE COMUNICA CON EL DOCENTE.
- 2 SE COMUNICA CON OTROS GRUPOS.



CINÉTICA

gubiz



MANTENIMIENTO

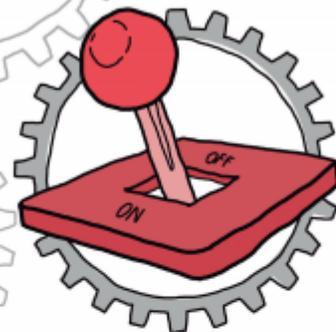
GARANTIZA UN ENTORNO IDÓNEO DE TRABAJO

- 1 SE OCUPA DE LOS MATERIALES.
- 2 VELA POR UN ENTORNO DE TRABAJO ADECUADO: ORDEN Y DISPOSICIÓN DE MESAS.
- 3 VELA POR UN NIVEL DE RUIDO ADECUADO



CINÉTICA

gubiz



COORDINADOR

ORGANIZA EL TRABAJO Y PROMUEVE LA PARTICIPACIÓN

- 1 DIRIGE LAS ACTIVIDADES EN EQUIPO.
- 2 REPARTE EL TURNO DE PALABRA.



Aprendizaje COOPERATIVO

La Sesión cooperativa



Socialización Rica







Aprendizaje cooperativo

Poner en juego relaciones entre estudiantes y docente



Comunidad educativa expandida

Crear **comunidad** de aprendizaje



Movimiento hacia **dentro** del aula



Movimientos de **socialización rica**



Movimiento **en** el aula



Aprendizaje cooperativo

Poner en juego **relaciones** entre estudiantes y docente



Movimiento hacia **fuera** del aula



Comunidad educativa expandida

Crear comunidad de aprendizaje



Movimiento hacia **dentro** del aula

Movimientos de socialización rica

Movimiento hacia **fuera** del aula

Movimiento **en** el aula

Aprendizaje cooperativo

Poner en juego **relaciones** entre estudiantes y docente

Aprender en contextos reales:
Realismo
Veracidad

Experiencias de investigación o aprendizaje servicio





Aprendizaje Servicio

Aprendizaje basado en Problemas

Aprendizaje basado en el pensamiento

Aprendizaje basado en el juego

Aprendizaje basado Retos

Aprendizaje basado en Proyectos

EL APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS (ABP)



¿Qué es el **APRENDIZAJE** **BASADO EN PROYECTOS?**

El aprendizaje por proyectos es un conjunto de tareas de aprendizaje basada en la **resolución de preguntas y/o problemas**, que **implica al alumno** en el diseño y planificación del aprendizaje, en la toma de decisiones y en procesos de investigación, dándole la oportunidad de **trabajar** de manera relativamente **autónoma**, que culmina en la realización de un **producto final presentado a los demás.**

(Jones, Rasmussen & Moffitt 1997)



**El ABP supone recorrer
el camino...**

**desde una
pregunta, problema
o reto hasta el
producto final**



4

¡Presentación del producto!

3

¡Manos a la obra!

2

¡Nos informamos!

1

¡Nos organizamos!

¿Qué **NO** es el **APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS**?

Un proyecto **NO** ES EL POSTRE sino el “PLATO PRINCIPAL”.

NO SON PROYECTOS DE ENRIQUECIMIENTO
(aprender cosas que no están en el currículo)

NO ES trabajar con las manos, sino tareas que **suponen** un reto intelectual, basados en la investigación, el debate y las presentaciones orales.

NO ES un conjunto de actividades atadas todas juntas bajo un tema



Arranque de un proyecto



Fases del proyecto



El desafío

DESAFÍO

Pregunta, problema o reto



Punto de partida para resto de tareas. Visualizar el **producto final** junto al **desafío**: útil para **diseñar hacia atrás**

¿Qué debemos hacer para conseguir el producto final que dé respuesta al desafío?

El desafío

DESAFÍO

Pregunta, problema o reto



Relación con los **contenidos** del currículo: responder a cuestiones relevantes

Punto de partida para resto de tareas. Visualizar el **producto final** junto al **desafío**: útil para **diseñar hacia atrás**

¿Qué debemos hacer para conseguir el producto final que dé respuesta al desafío?

El desafío

DESAFÍO

Pregunta, problema o reto



AbP

Decisivo para **implicar al alumnado**: persuadirles para que se impliquen

Relación con los **contenidos** del currículo: responder a cuestiones relevantes

Punto de partida para resto de tareas. Visualizar el **producto final** junto al **desafío**: útil para **diseñar hacia atrás**

¿Qué debemos hacer para conseguir el producto final que dé respuesta al desafío?



Producto final

Producto



Se aconseja que sea un **objeto tangible** y no solo textos analógicos o digitales

Elaboración del
producto final

Pieza clave en el
proceso de difusión
del proyecto

Evaluación



Evaluación del proceso
y del proyecto

Variedad de estrategias de evaluación
en distintos momentos del proyecto que
permitan posibilidades de **mejora**

Evaluación

Los criterios de evaluación pueden ser el **punto de partida** o **propuestas de actividades**



La calidad de la evaluación determina la calidad del proyecto

- Conocer y aplicar...
- Explicar...
- Resolver...
- Identificar y describir...
- Realizar
- Obtener información...

Evaluación del proyecto

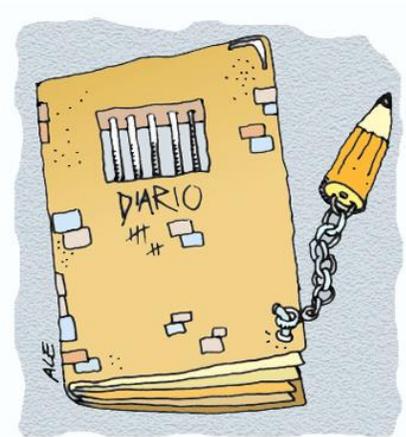
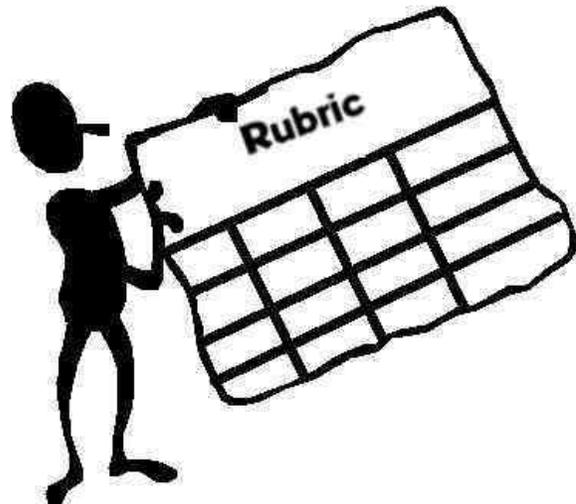
PROCESO



Evidencias

Estrategias

PRODUCTO



Portfolio



Presentación del producto

P S E ?



Difusión

Difusión



AbP

El **público**: otros estudiantes,
docentes, familias, concursos,
centros culturales, instituciones...

Difusión

Difusión

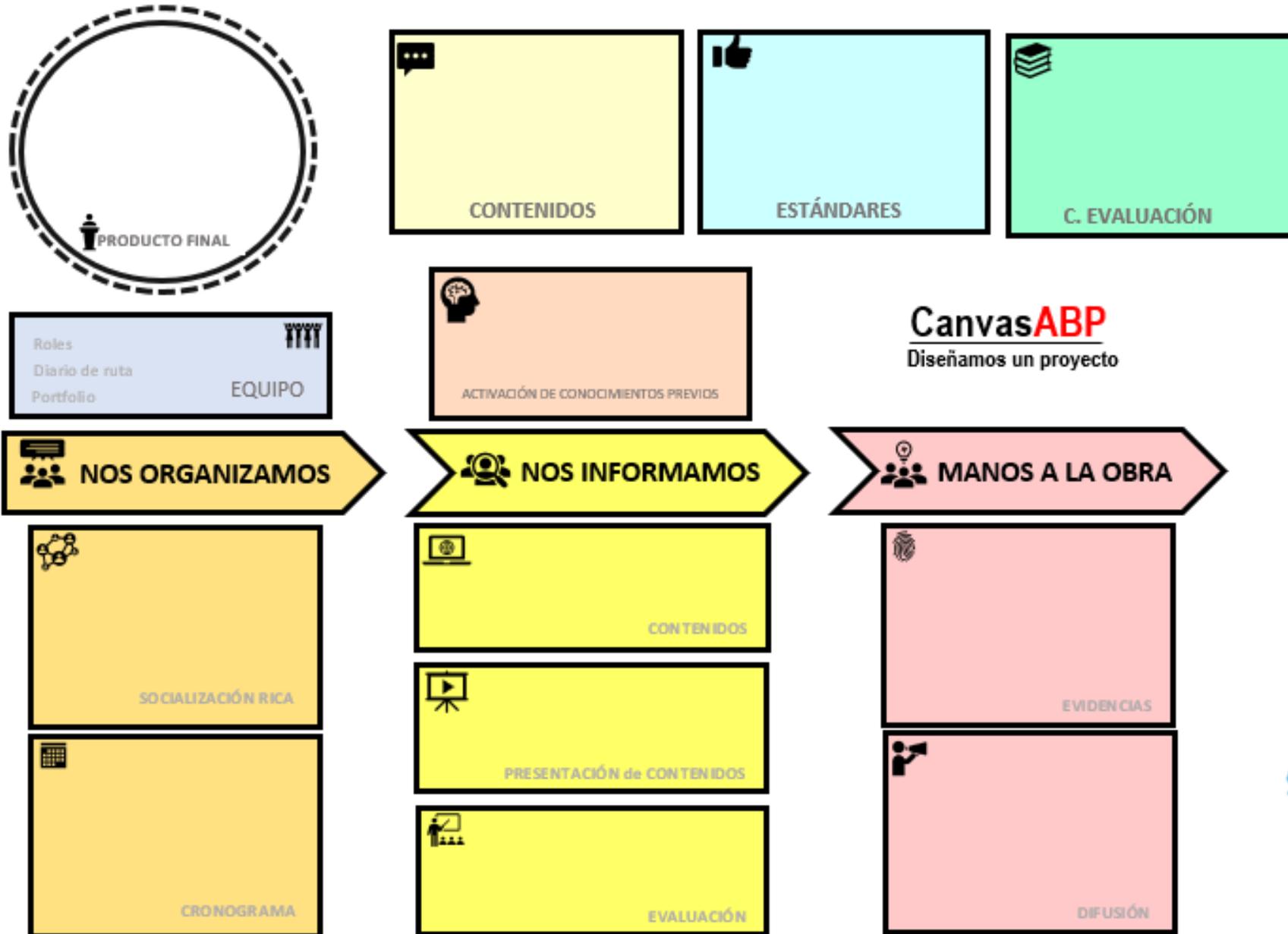
El **público**: otros estudiantes, docentes, familias, concursos, centros culturales, instituciones...



Hacer público el proyecto. **Beneficios:**

- Refuerza la **implicación** de los estudiantes y su **autoestima**
- Mejoran sus **destrezas expositivas**
- **Difusión del conocimiento** en nuestro entorno

Planificación del proyecto



Diario de equipo

Diario de ruta



Logo	Miembros



Evidencias de aprendizaje





Restaurante First Dates

@somosFPB
@SntaCatalina

SomosFPB @somosFPB · 11 abr.
2º día Restaurante First Dates en @SntaCatalina grupo VAYIR. Menú variado y buena atención al cliente #ABP #FPB2017

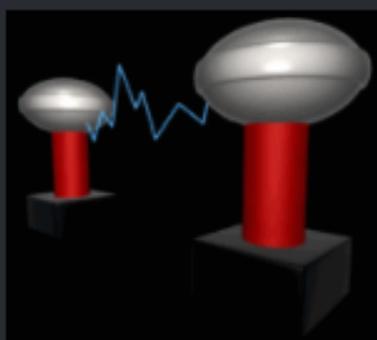


FIRST DATES
RESTAURANT

FP
BÁSICA



EN CONSTRUCCIÓN



VISITAS TOTALES



74,235

BLOG ARCHIVE

▼ 2017 (9)

▼ octubre (1)

Reloj digital a base

📅 sábado, 28 de octubre de 2017

Reloj digital a base de led's. 2º FPB. Seguimiento a nuestros proyectos con arduino.



Hola:

Nos llega información de otros compañeros/as que han decidido a realizar relojes a partir de la documentación que compartimos en:

Reloj digital a base de led's. 2º FPB. Instalación y Mantenimiento de Redes de Transmisión de Datos.

En esta página también tenemos otros proyectos que hemos realizado en cursos anteriores:

Sonómetro de aula con arduino. y Display de Matriz de LED's.

En las próximas semanas publicaremos el proyecto que vamos a realizar en este curso.

Muchas gracias



0 Comentarios



LOGO_PROVISIONAL



CUADERNOS DE PRÁCTICAS DE TALLER.

[Instalaciones eléctricas y domóticas.](#)

[Equipos eléctricos y electrónicos \(Primera Parte\)](#)

[Instalaciones de Telecomunicaciones](#)

BICIS

SOLIDARIAS



SALESIANOS

ELCHE

Activar Windows
Ve a Configuración para activar Windows.



Centro Padre Piquer. Madrid



La Hora Maker @lahoramaker · 2 jul. 2019

¿Qué beneficios educativos aporta un espacio Maker en una escuela de segunda oportunidad? En este video exploramos la cuestión con distintos expertos. **Formación profesional básica** en espacios maker - FPB en red y GarageLabs buff.ly/2J2ysHX



<https://www.youtube.com/watch?v=c-0Z6e1v2HE&feature=youtu.be>



IES Tomás y Valiente. Madrid

IES Tomas y Valiente @iestomvalmadrid · 3 oct. 2019

¿El reto? Transformar el aula de **Formación Profesional Básica** con un presupuesto limitado en un tiempo récord 200€/3horas
Una vez más el alumnado supera las expectativas #talento #FP
#ElEspacioImporta #FPBasica





IES Tomás y Valiente. Madrid





EGIBIDE @EGIBIDE · 6 nov. 2019

Nuestro alumnado de 1º **#FPBásica** Servicios Comerciales, abrirá próximamente una tienda con productos de **#ComercioJusto** en el campus de Molinuevo. Haien hornitzailea, **@BideBidean** bisitatu zuten bere produktuak ezagutzeko.

FPB Servicios Comerciales

Tienda de productos de comercio justo





Diseño, construcción y prototipado de coches de inercia

Madera, mecanizado y FP Básica

Hiper Cotex





Básica Vehículos Almina @AlminaBasica · 28 nov. 2019

Los alumnos de #FP Básica de Vehículos del IES ALMINA, siguen avanzando en la modificación del vehículo de inercia @hiperchallenge para la prueba del campeonato Nacional que se celebrará en Burgos 🍷🍷



IES ALMINA

Básica Vehículos Almina

Resintoniza

#FPBásica #CIFPRíoEbro #SomosFP #SumaRíoEbro



CIFP RIO EBRO @CIFPRIOEBRO · 19 mar. 2019

Nerviso, muchos nervios y satisfacción, es lo que se ha vivido en la mañana al asumir 1 reto que GRACIAS a @mirandafmradio ha sido posible, Magazine del 19/03 realizado por los chicos y chicas de #FPBásica ¡Enhorabuena! Buen trabajo @SERmirandaebro @diariodeburgos @elcorreo_com



Leer con los sentidos

C.I.F.P. Medina del Campo, Valladolid
Junta Castilla y León (I+D+i)
Proyecto AE-PUB-2019-315



“Leer con los sentidos”



Proyecto AE JCyL U+D+D

FOMENTO DE LA LECTURA
a través del
CINE y la RADIO
en F.P. Básica



AE-PUB-2019-315. Proyecto AE U+D+D Junta Castilla y León
C.I.F.P. Medina del Campo, Valladolid



EL PROYECTO

cocina
tu
futuro

Gastronomix

tu primer crush
con la cocina verde

inscríbete en
Gastronomix
3ª edición



La restauración y la alta cocina gozan de un reconocimiento mundial y de una proyección cada vez mayores. ¿Vas a dejar escapar esta oportunidad? Fórmate y trabaja como cocinero profesional, y prepárate para ver crecer tus oportunidades laborales.

Gastronomix es un proyecto social **totalmente gratuito de cocina**, gastronomía creativa y reciclaje personal dirigido a 50 jóvenes y estudiantes que se encuentren en período de formación y quieran complementar su formación o se encuentren en situación actual de desempleo.

Los 50 alumnos seleccionados recibirán durante un año escolar, todos los sábados por la mañana, una formación profesional y humana, especializada en cocina y gastronomía, que les proporcionará importantes recursos para incorporarse posteriormente al mercado laboral o

Proyecto internivel
FPB Madera



Prototipos



IES Polígono Sur @lesPSur · 3 abr. 2019

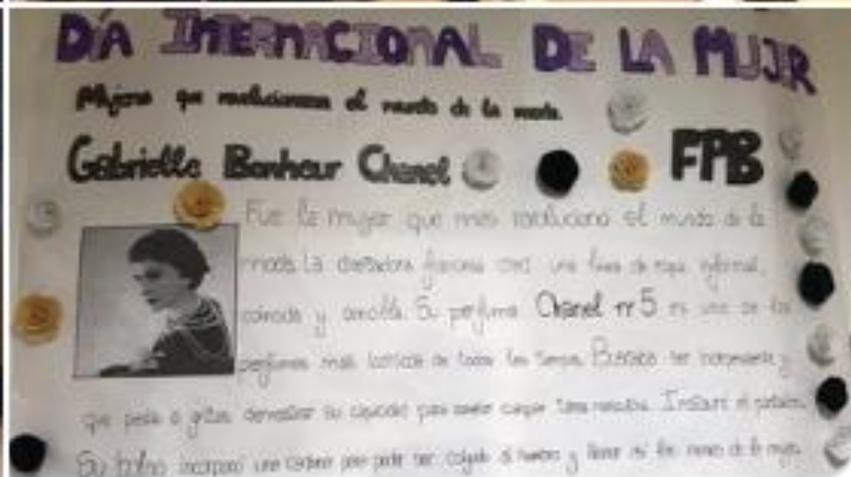
Hoy, profesorado y alumnado de **#FPBasica** de nuestro centro ha preparado una exposición de **#cómic**s en nuestra biblioteca con distintas actividades relacionadas.





IESGuadalquivir @iesguadalquivir · 9 mar. 2019

Nuestra [#FPBásica](#) de Arreglo y Reparación de artículos textiles y de piel educando en [#igualdad](#) con su proyecto [#Mujeres](#) que revolucionaron el mundo de la [#moda](#) para este [#DíaDeLaMujer #8M](#) @FPAndaluza @todofp



El tiempo de las catedrales

VIII Centenario Catedral de Burgos 2021

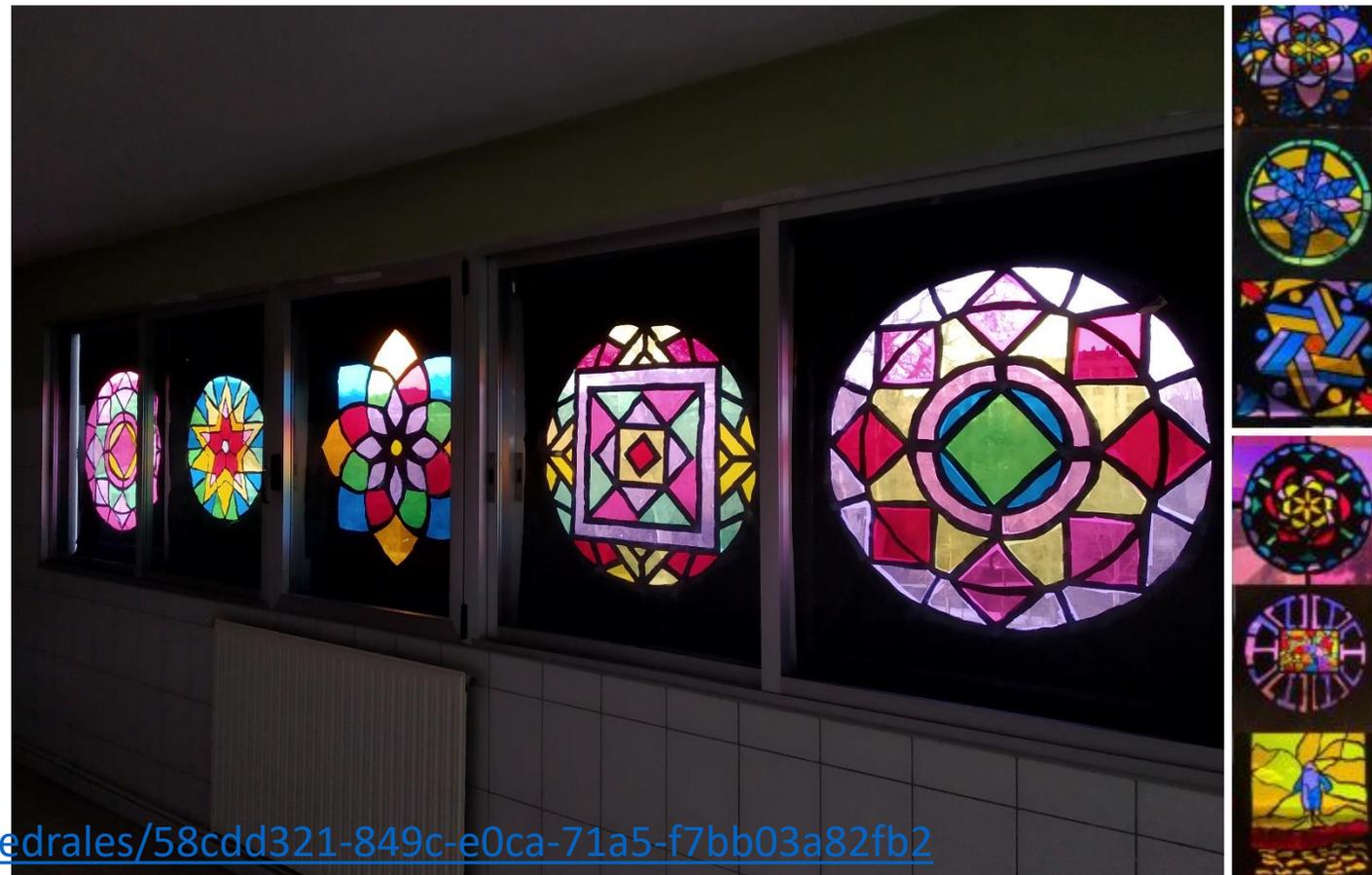
Electricidad-Electrónica (LED) de 2 Centros

MATÉMATICAS: geometría del arte gótico

LENGUA-HISTORIA: contexto histórico/artístico

NATURALES: composición

INGLÉS: PODCAST



<http://premioespiral.org/recurso/el-tiempo-de-las-catedrales/58cdd321-849c-e0ca-71a5-f7bb03a82fb2>

Comunicación y Sociedad I

¿DÓNDE ESTÁN LOS HUESOS DEL CID?



The infographic is a puzzle where the pieces represent different locations and artifacts related to the Cid Campeador. The central piece is a blue silhouette of a man, with the text "EL PUZLE DE LOS HUESOS DEL CID" written on it. Surrounding pieces include:

- Lazne Kynzvalt (República Checa):** Trozo de cráneo del Cid y de un fémur de doña Jimena.
- Arco de Santa María (Burgos):** En una urna en la Sala Poridad se conserva el radio del que en buena hora nació. PATRICA
- Real Academia (Madrid):** En la sede de la Real Academia de la Lengua se guardan dos trozos de cráneo del Campeador.
- Catedral (Burgos):** Presuntamente aquí yacen los huesos que no fueron espoliados.
- Brionnais (Francia):** Estos huesos, de un particular, están acompañados por un texto que cuenta su historia.

Other elements include a photograph of a white building, a long bone in a glass case, a fragment of parchment with text, and a framed document with a portrait.

PREPARAR EXPERIMENTOS CIENTÍFICOS PARA ALUMNADO DE PRIMARIA



<https://malaga.salesianos.edu/blog/proyecto-cientificos-locos-en-2o-de-formacion-profesional-basica/>

¿Y la ortografía pa' cuándo?



Tutoria 2ºFPB @TutoriaFPB2 · 13 nov.

Mejorando la ortografía en Instagram: otra manera de hacer dictados y de ayudarnos a mejorar nuestra imagen digital



Disfrutando con la Ciencia

"Dime y lo olvido, enséñame y lo recuerdo, involúcrame y lo aprendo"

EXPERIENCIAS DE AULA

INNOVACIÓN EDUCATIVA

GAMIFICACIÓN

FP BÁSICA

ESO

REFLEXIONES DOCENTES

PROYECTO 'INVESTIGADORES' EN FP BÁSICA

En los últimos meses hemos llevado a cabo el **proyecto "Investigadores"** con el alumnado de segundo curso de FP Básica para trabajar diversos campos de la ciencia. En este tiempo, cada equipo de trabajo ha intentado responder la pregunta inicial que plantearon, profundizando en diferentes temáticas científicas de interés para el alumnado relacionadas con la salud, el medio ambiente, la neurología, la nutrición y el deporte, con el fin de **concienciar sobre estos temas a la población alicantina**.

Comenzaron realizando búsquedas bibliográficas y, tras poner en común sus descubrimientos sobre el tema, cada grupo diseñó una encuesta que abordara adecuadamente el tema de su investigación. Una vez concretadas las preguntas de las encuestas, se realizaron a más de trescientas personas de diferentes rangos de edad.



Los resultados obtenidos fueron analizados y representados en diferentes tipos de gráficos que previamente habían trabajado en el bloque de Estadística. Posteriormente, discutieron los resultados y sacaron las conclusiones de sus investigaciones.

@NURIAGMADRID



Nuria G. Madrid
@NuriaGMadrid

¡Cuánta razón, @Nando_J! Y a pesar de todo ello, seguimos trabajando con entusiasmo 🙌👍



Nov 6, 2018



Nuria G. Madrid
@NuriaGMadrid

Ayer nuestro alumnado de 1º #FP Básica fue retado por un hacker que quería poner en peligro la #ciberseguridad mundial 🛡️ ¿Lograron detener el ciberataque? ¡Os lo contamos en nuestro blog de aula! 📄 bit.ly/2qTWW5 #BreakoutEDU #enclaseSisejuega



Oct 31, 2018



Nuria G. Madrid @NuriaGMadrid · 21 feb.

Trasladamos nuestra clase de Ciencias a la calle para concienciar sobre diferentes adicciones y trastornos del sueño en la ciudad de #Alicante, temáticas de los proyectos de investigación de #FPBásica. Compromiso social a través de la #Ciencia 🧬
#Educación #FP



<http://disfrutandoconlaciencia.blogspot.com/>

Disfrutando con la Ciencia

"Dime y lo olvido, enséñame y lo recuerdo, involúcrame y lo aprendo"

EXPERIENCIAS DE AULA

INNOVACIÓN EDUCATIVA

GAMIFICACIÓN

FP BÁSICA

ESO

REFLEXIONES DOCENTES

¿QUÉ PLANETA QUEREMOS?

Educar a niños y jóvenes en el respeto al medio ambiente es fundamental para que sean conscientes de la situación en la que está nuestro planeta y de los problemas que conlleva una mala gestión de los recursos naturales.

Durante las últimas semanas hemos trabajado en FP Básica diferentes cuestiones relacionadas con el medio ambiente. Comenzamos conociendo la gran biodiversidad que hay en la Tierra, los diferentes ecosistemas y las interacciones que se dan en ellos.



@NURIAGMADRID



Nuria G. Madrid
@NuriaGMadrid

¡Cuánta razón, @Nando_J! Y a pesar de todo ello, seguimos trabajando con entusiasmo 🙌👉

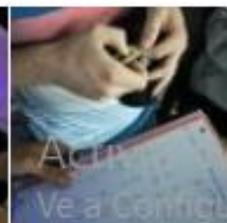


Nov 6, 2018



Nuria G. Madrid
@NuriaGMadrid

Ayer nuestro alumnado de 1º #FP Básica fue retado por un hacker que quería poner en peligro la #ciberseguridad mundial 🛡️ ¿Lograron detener el ciberataque? ¡Os lo contamos en nuestro blog de aula! 📄
bit.ly/2qITWW5 #BreakoutEDU #enclaseSísejuega



Oct 31, 2018





PROYECTO COLABORATIVO "la Historia es puro Teatro"

Idea básica

La idea inicial del proyecto es realizar pequeñas representaciones teatrales para desarrollar el currículo y, sobre todo, para aprender



<http://lahistoriaespuroteatro.blogspot.com.es>





TOUCHCAST





HISTORIA EN COMENTARIOS

ARTÍCULOS

CITAS

SOBRE EL BLOG

VÍDEOS



[@history_topics](#)

<https://historiaencomentarios.com/>

LA CUNA DE HALICARNASO



La cuna de Halicarnaso

83,8 mil suscriptores

SUSCRIBIRSE

INICIO

VÍDEOS

LISTAS DE REPRODUCCIÓN

COMUNIDAD

CANALES

MÁS INFORMACIÓN



¿Qué es LA CUNA DE HALICARNASO? Un lugar donde #apren...

18.994 visualizaciones • Hace 5 meses

La cuna de Halicarnaso nació hace algunos años como un canal educativo para veinticinco alumnos de Secundaria, hasta que, de repente, ¡ocurrió magia! Y, gracias a todos los que estáis ahí, se ha convertido en un lugar para que miles y miles de chicos y chicas aprendan historia y geografía de manera diferente. Este vídeo va dedicado a todos vosotros y a los que aún no habéis descubierto "La cuna de Halicarnaso". ¡Muchas gracias a los

SIGUE APRENDIENDO EN...

Academia Play

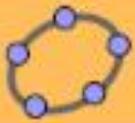
SUSCRIBIRSE

Pero eso es otra Historia

SUSCRIBIRSE

A toda leche

<https://www.youtube.com/c/Lacunadehalicarnaso>



CON GEOGEBRA



**SPIDERMAN
SABE TRIGONOMETRÍA**



genially
education

<https://www.conectadosalasmates.com/2019/03/spiderman-sabe>

SUPER POWERS

- VISION 2D Y 3D
- ÁGIL EN SEMEJANZA
- RAZONES TRIGONOMÉTRICAS
- ESPONTANEIDAD
- CREATIVIDAD

genially education

Conectados a las Mates



INICIO

PARTICIPACIÓN

ACTIVIDADES AULA

FLIPPED CLASSROOM

ASIGNATURAS 18-19

SPIDERMAN es una de las 30 Experiencias Innovadoras seleccionadas en SIMO 2018

SIMO, el evento referente en Educación, ha seleccionado a nuestro Spiderman como una de las Experiencias Innovadoras que se expondrán en IFEMA en el mes de Noviembre



[@IsabelGarciasvp](https://www.instagram.com/IsabelGarciasvp)



<http://www.conectadosalasmates.com/>

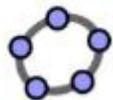
Bombones platónicos

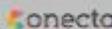
Elaboración de bombones diseñados con Geogebra 3D, impresos en 3D y trabajando el chocolate



<https://mcarmenmaths0.wixsite.com/mcarmenmaths0>

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE: BOMBONES PLATÓNICOS MATEMÁTICAS 4º DE ESO



Idea original de Mari Carmen García @mcarmenmaths y plantilla de  Conecta

- COMPETENCIAS**
 - + Comunicación lingüística.
 - + Matemática, y básicas en Ciencia y Tecnología.
 - + Aprender a aprender.
 - + Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor.
 - + Conciencia y expresiones culturales.
- CRITERIOS DE EVALUACIÓN**
 - + Criterio 1, longitudinal.
 - + Criterio 2, longitudinal.
 - + Criterio 5, (3º y 4º ESO).
 - + Criterio 6, (3º ESO).
- INSTRUMENTOS Y HERRAMIENTAS DE EVALUACIÓN**
 - + Visionado en edpuzzle y respuesta a las preguntas.
 - + Retos de cada uno de los tres vídeos tutoriales.
 - + Rúbrica.
 - + El producto final.
- PRODUCTOS FINALES**
 - + Vídeo con la elaboración del prototipo en Geogebra.
 - + Prototipo impreso en 3D.
 - + Bombón final.
 - + Presupuesto para la distribución del producto.
- TAREAS**
 - + Pregunta del problema, Vídeo "Promocional".
 - + Ficha de actividades iniciales.
 - + Visionado de vídeos tutoriales.
 - + Retos en Geogebra.
 - + Elaboración del prototipo de bombón con Geogebra.
- DIFUSIÓN**
 - + Presentación a la comunidad educativa.
 - + Redes sociales.
- RECURSOS**
 - + Aulas de Informática y/o Tecnología.
 - + Impresora 3D.
 - + Silicona alimentaria y útiles para el molde.
 - + Materiales para elaborar el bombón de chocolate.
- HERRAMIENTAS TIC**
 - + Programa Geogebra.
 - + Edpuzzle.
 - + Editor de vídeos.
 - + Google forms (coevaluación).
- AGRUPAMIENTOS/ORGANIZACIÓN**
 - + Individual para visionado de los vídeos tutoriales y coevaluación.
 - + En parejas o grupos de tres para la elaboración del producto.
 - + En grupos de 4 ó 6 para el presupuesto.



Aprendizaje Servicio

A photograph of a classroom. A teacher with blonde hair, wearing a white shirt, stands at the front of the room, facing a green chalkboard. Several students are seated at desks, and many of them have their hands raised, indicating an interactive lesson. The focus is on the students' hands and the teacher in the background. A large, semi-transparent white circle is overlaid on the right side of the image, containing text.

**¿Cuál es la
finalidad última
de la educación?**

Cultivar el talento individual



**... para no quedar excluidos del tren del
progreso**

Pero ellos...



Eran **creativos** y tenían **talento**

Poseían un **buen nivel académico**

Hubieran destacado en las **pruebas PISA**

Fomentar el compromiso social



... para transformar el mundo

**” No se construye una
sociedad más **justa**
con ciudadanos
mediocres**

Adela Cortina



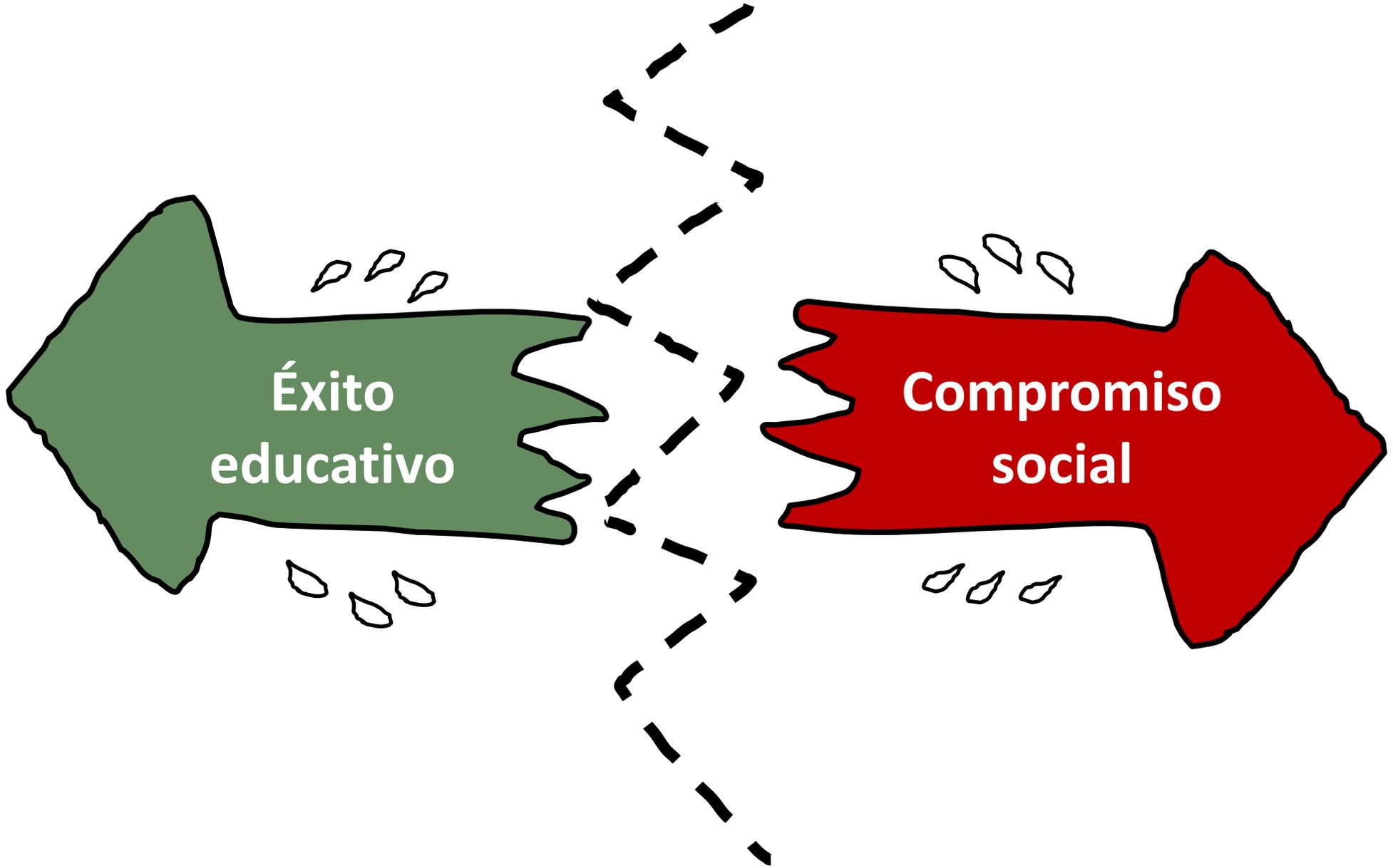
ApS: una brújula para orientar el talento





La finalidad de la
EDUCACIÓN
consiste en formar
ciudadanos
competentes, capaces
de **transformar el**
mundo

**ApS: APRENDER
HACIENDO UN
SERVICIO A LA
COMUNIDAD**







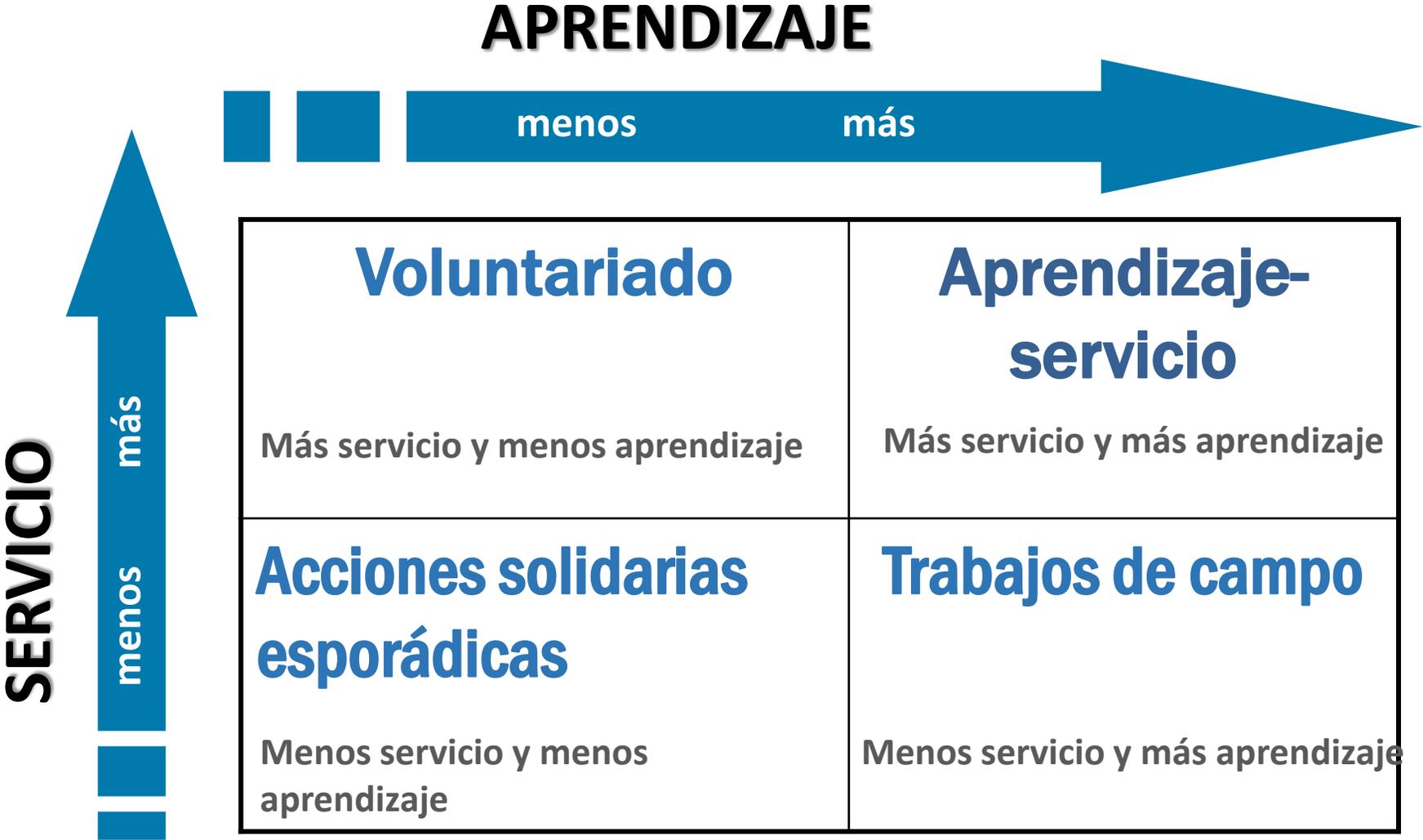
**Servicio a la
comunidad**

**Aprendizaje
práctico**



aprendizaje-
servicio

El cuadrante del ApS



Adaptación de *Service Learning Quadrants*, Palo Alto, C.A. 1996

ApS contribuye al logro de los



OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE

17 OBJETIVOS PARA TRANSFORMAR NUESTRO MUNDO

Autor: Sergio Ferrandis



**¿Qué es el
Aprendizaje-Servicio?**





Requisitos básicos

Para que una práctica educativa sea ApS sólo hace falta que reúna **5 requisitos** básicos:





Cooperative

**ALGUNAS
BUENAS
PRÁCTICAS**

**Éxito educativo
+
Compromiso
social**

¿Cómo estimular la
motricidad de los niños
y niñas con
discapacidad?



Conocer es amar

Un reto: Mejorar la motricidad de la infancia con discapacidad



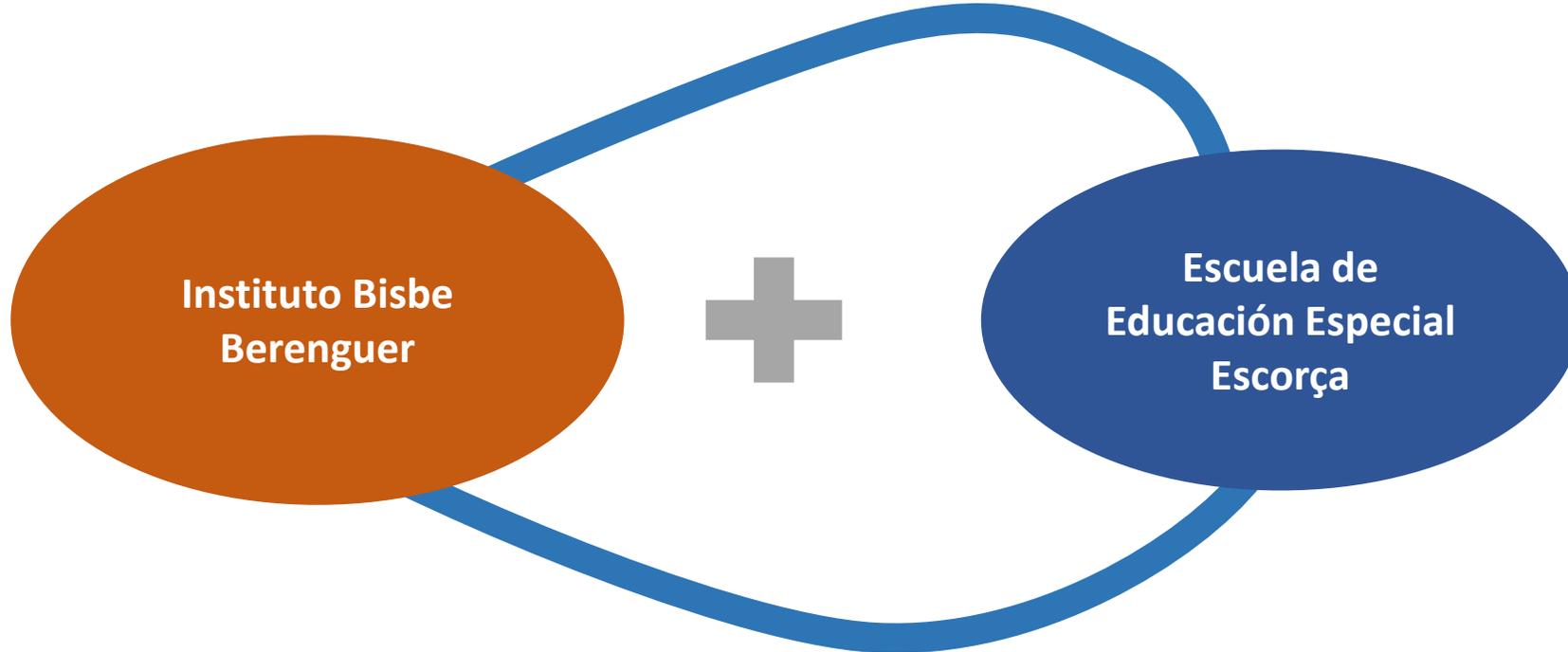
La acción de servicio

Tutorizar por parejas un niño o niña con discapacidad a través de la actividad física, el juego psicomotriz y el deporte adaptado.



Los aprendizajes

Empatía, conocimiento del cuerpo y las discapacidades, aplicación de conocimientos sobre deporte adaptado, autogestión, autocontrol.



Algunos resultados

12 años de funcionamiento.

Premio a las Buenas Practicas de Convivencia del Ministerio de Educación

¿Cómo aumentar las
reservas de sangre?

Campaña de donación de sangre

Un reto:

Aumentar las reservas de sangre en los hospitales



La acción de servicio

Organizar y llevar a cabo una campaña de donación de sangre en el vecindario, colaborando con el Banco de Sangre de la población.



Los aprendizajes

Conocimientos sobre la sangre y la necesidad de donación; habilidades organizativas y comunicativas; empatía, responsabilidad e iniciativa.

**IES Cardenal
Cisneros**
Alcalá de Henares



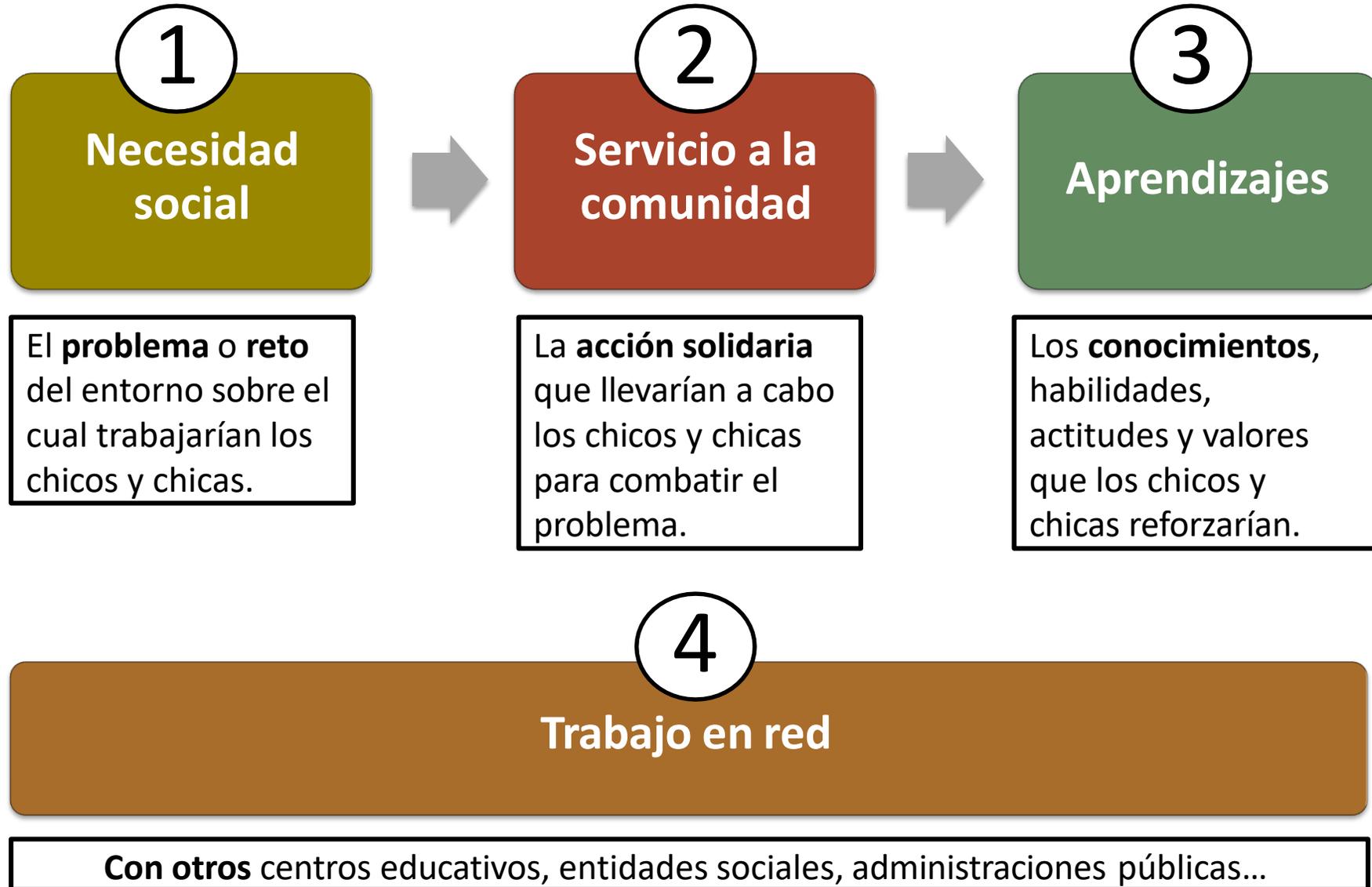
**Hospital de Alcalá
de Henares**

Algunos resultados del proyecto

150 donaciones

75% nuevos donantes

¿Qué tienen en común?



Acciones de servicio posibles



¿Qué permite aprender el ApS?

**El ApS
proporciona a
los chicos y
chicas
oportunidades
de reforzar:**



Pero **no es solo** una buena
metodología...



ApS:

- ✓ Una **metodología** educativa
- ✓ Una **filosofía** educativa
- ✓ Una estrategia de **desarrollo comunitario**

El aprendizaje-servicio es también



aprendizaje cooperativo



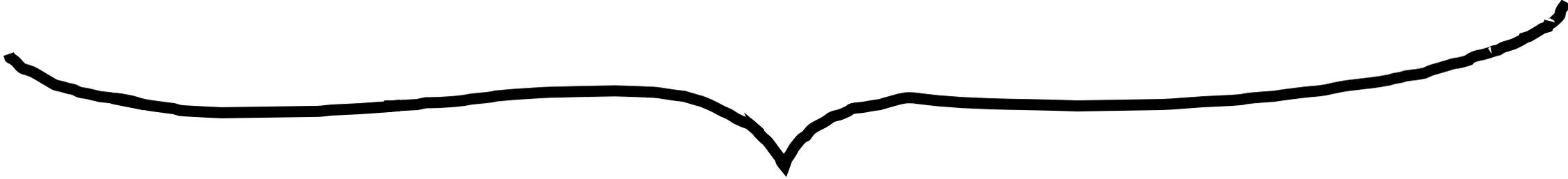
aprendizaje basado en proyectos



educación emprendedora



educación emocional



vinculado a una necesidad social

ÁMBITOS **de** TRABAJO



Participación ciudadana:

proyectos para estimular el **compromiso cívico** en la mejora de la calidad de vida de las personas en el entorno cercano

Solidaridad y cooperación:

Sensibilización y defensa de los DDHH, causas solidarias,...

ÁMBITOS **de** TRABAJO



Acompañamiento a la escolarización: Refuerzo escolar, educación de adultos,...

Promoción de la salud: Estilos de vida saludable, acompañamiento enfermos,...

Intercambio generacional: Acercar colectivos de edades diversas para facilitar el conocimiento mutuo

ÁMBITOS **de** TRABAJO



Medio ambiente: Preservación y educación medioambiental

Patrimonio cultural: Conservación y restauración del patrimonio cultural para recuperar y difundir tradiciones

Ayuda directa a personas: colectivos en riesgo de exclusión social, inmigrantes, discapacidad,...

Aprendizaje- Servicio

Y si no, ¿para qué sirve la educación?



Grupo ApS de Castilla y León
aprendizaje.servicio.cyl@gmail.com



ALGUNOS
EJEMPLOS DE
ApS en
FP

Aula



Aprendizaje-servicio, personas refugiadas y Formación Profesional Básica, claves para el éxito

Mejorar las competencias informáticas para el trabajo fue la excusa para que chicos de FP Básica enseñaran a personas refugiadas. "Cuanto más enseñamos nosotros más aprendemos también, relata un alumno."

Pablo Gutiérrez del Álamo

 Seguir

17/5/2018



Ayto. Torre Pacheco @TPacheco_Ayto · 15 nov.



Alumnos de **FP Básica** de Mantenimiento de Vehículos del @GerardoMolinaTP colaboran en la campaña **ZAPATOS ROJOS** contra la violencia de género de la Concejalía de Servicios Sociales e Igualdad del @TPacheco_Ayto





Raquel @RaquelillaGJ · 11 nov. 2019

Empezamos la recogida de ropa, complementos, libros
Del 12 al 15 de Noviembre, recogemos en Diciembre vendemos.

Mercadillo solidario @AsociacionELA

#ELA

Proyecto APS de #FPBásica

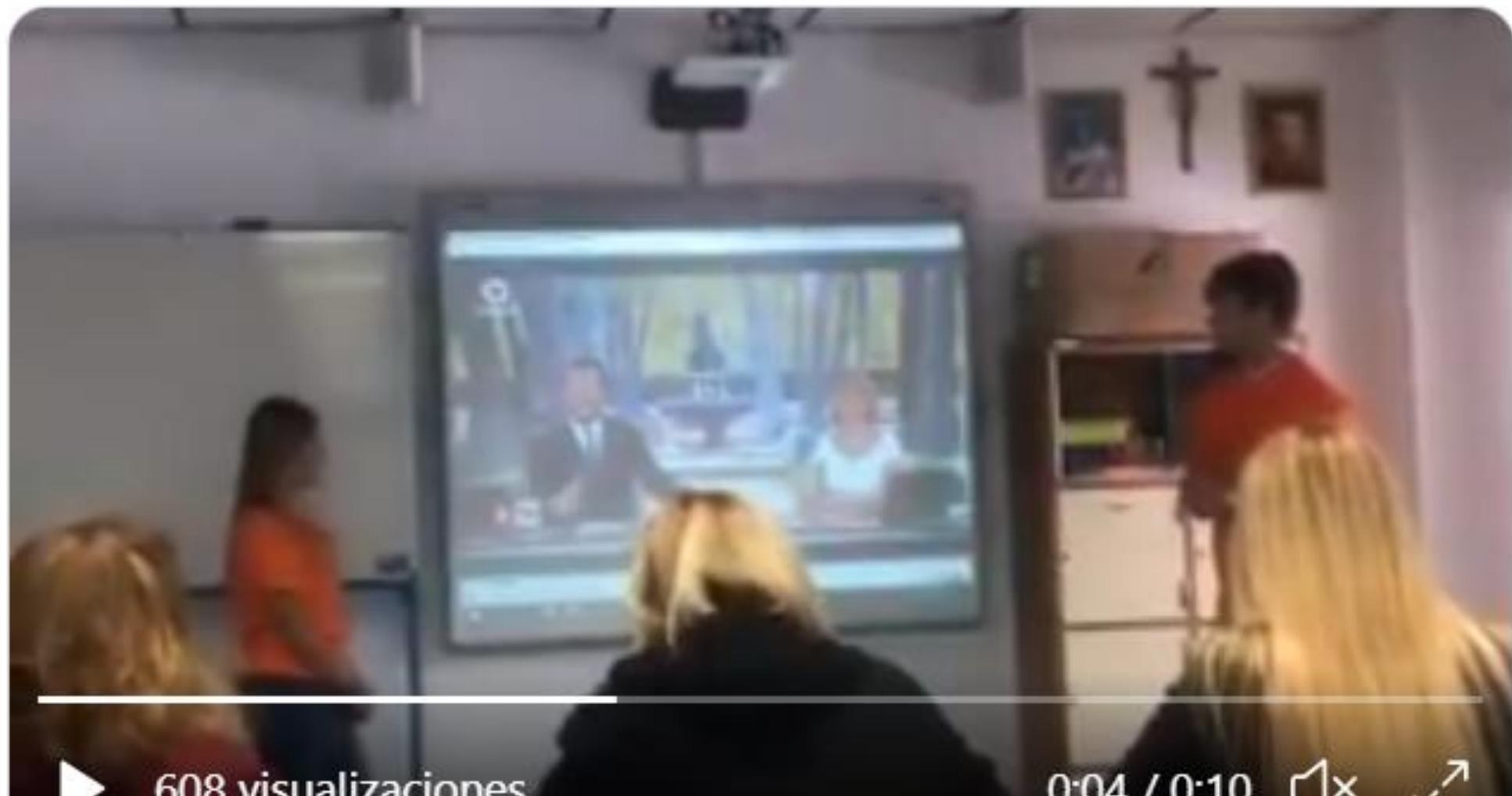




Ismael Sanz  @sanz_ismael · 4 may. 2018



Formación Profesional Básica. Buenas prácticas de los alumnos de [@SalesianosEs](#) Vídeo de alumnos de FPB de [@salesloyola](#) enseñando TIC a personas mayores en el proyecto de aprendizaje servicio



**versión táctil en 3D de los
planos de metro de
Valencia**

**Premio Aprendizaje-Servicio
2019. FPB Informática y
Comunicaciones. IES Consellería**



Barrios Sostenibles

ACTUALIDAD

QUÉ ES "BARRIOS SOSTENIBLES"

EFICIENCIA ENERGÉTICA

PRADOLONGO SE MUEVE ▾

COLABORADORES

MAPA DE AGENTES SOCIALES EN USERA

CONTACTA

<http://barriossostenibles.org/que-es-barrios-sostenibles/>



**Usera, Villaverde,
Fuencarral-el Pardo**



FPB Electricidad

- Estudio de soluciones energéticas para cada hogar (agua, luz, calefacc.)
- Cambios de elementos: grifos control caudal, bombillas, programadores calefacción





FPB Administración

Gestión de citas

Control de facturas y documentos

Charlas hábitos de ahorro energético

Barrios SOSTENIBLES **FUNDACIÓN TOMILLO**

Bienvenid@ a mi Casa SOSTENIBLE

¡Felicidades!
Al utilizar este manual, estás dando el primer paso para comenzar a ahorrar hasta un 35% de energía en tu casa.

CONSEJOS PARA AHORRAR ENERGÍA EN EL HOGAR

Es recomendable reunir a los miembros de la familia para leer estos consejos. Piensen que este es un reto en equipo. El éxito depende de todos.

El consumo de energía de tu casa depende de los siguientes factores:

- Las características de los materiales con los que esté construida tu vivienda.
- Y las siguientes características de las instalaciones y de los aparatos que tengas instalados:

La calidad y eficiencia. La limpieza. Mantenimiento y ajuste. Tus hábitos de consumo.

Siguiendo los consejos que encontrarás en este manual podrás ahorrar energía, dinero, y además contribuir a mejorar el medio ambiente.

Barrios Sostenibles Fundación Tomillo, 2016



FPB Jardinería

Diseño e Instalación de
cubiertas vegetales



Mesas de luz

Material Montessori

FPB Madera + Estudiantes Univ. Educación Zaragoza + Escuelas infantiles
Elaboran materiales didácticos en madera

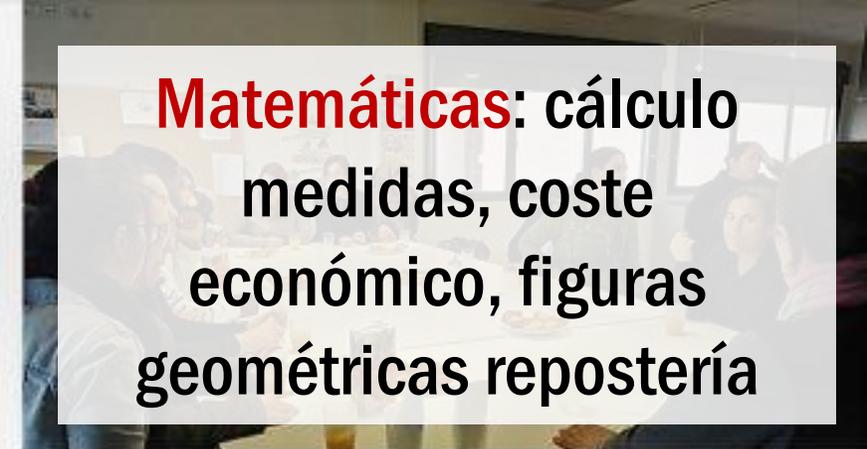
Paneles musicales

<http://redcszaragoza.org/2018/03/13/caminando-por-el-proyecto-innovacs/>



FPB Repostería- Asociación de Mujeres “El puchero de Gabriela”





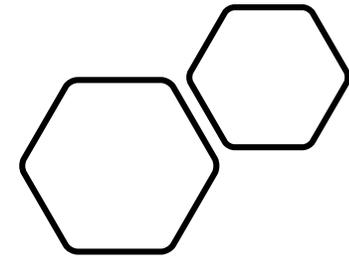
Matemáticas: cálculo
medidas, coste
económico, figuras
geométricas repostería



Lengua: redacción recetas,
exposición elaboración
repostería sana

FPB Repostería- Asociación de Mujeres “El puchero de Gabriela”





FP Peluquería y personas sin hogar

**Asesoría cuidado de la
imagen y aseo personal en
la búsqueda de empleo**

Zaragoza



Tijeras que cortan barreras



FPB Peluquería y miembros del taller ocupacional Ranzari



Salesian Carabanchel @ipsCarabanchel · 29 abr. 2019

Los alumnos de **Formación Profesional Básica** @ipsCarabanchel han recaudado 400 euros para ayudar a @hipofam (asociación para la investigación de una enfermedad rara). Han elaborado objetos variados con la cortadora láser que posteriormente han vendido en distintos ámbitos.



icion profesional basica&src=typed_query

A carpenter in a blue jacket is working on a wooden birdhouse in a workshop. The workshop is filled with many other wooden birdhouses of various designs, some hanging on the walls and others on workbenches. The lighting is bright, and the overall atmosphere is one of a busy, well-equipped carpentry shop.

Nidos en la Rambleta. Parque Urbano

FPB CARPINTERÍA. VALENCIA
Premio ApS

<https://redaps.files.wordpress.com/2018/12/nidos-en-la-rambleta.pdf>



Bat House

FPB Madera

CIFP Ciudad del Aprendiz. Valencia

**Centro de Ed.
Especial**

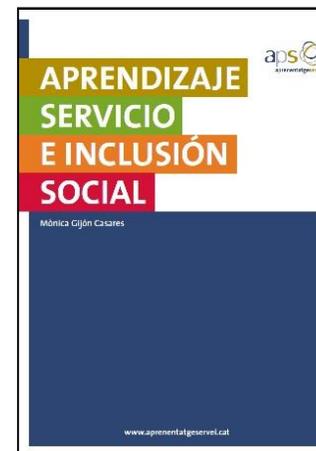
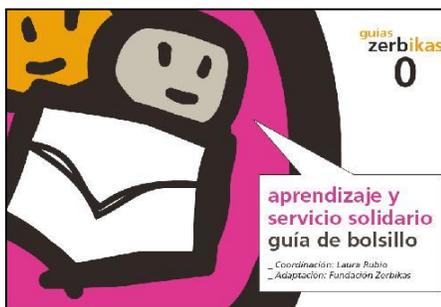
CEE Prof. Sebastián Burgos. Valencia

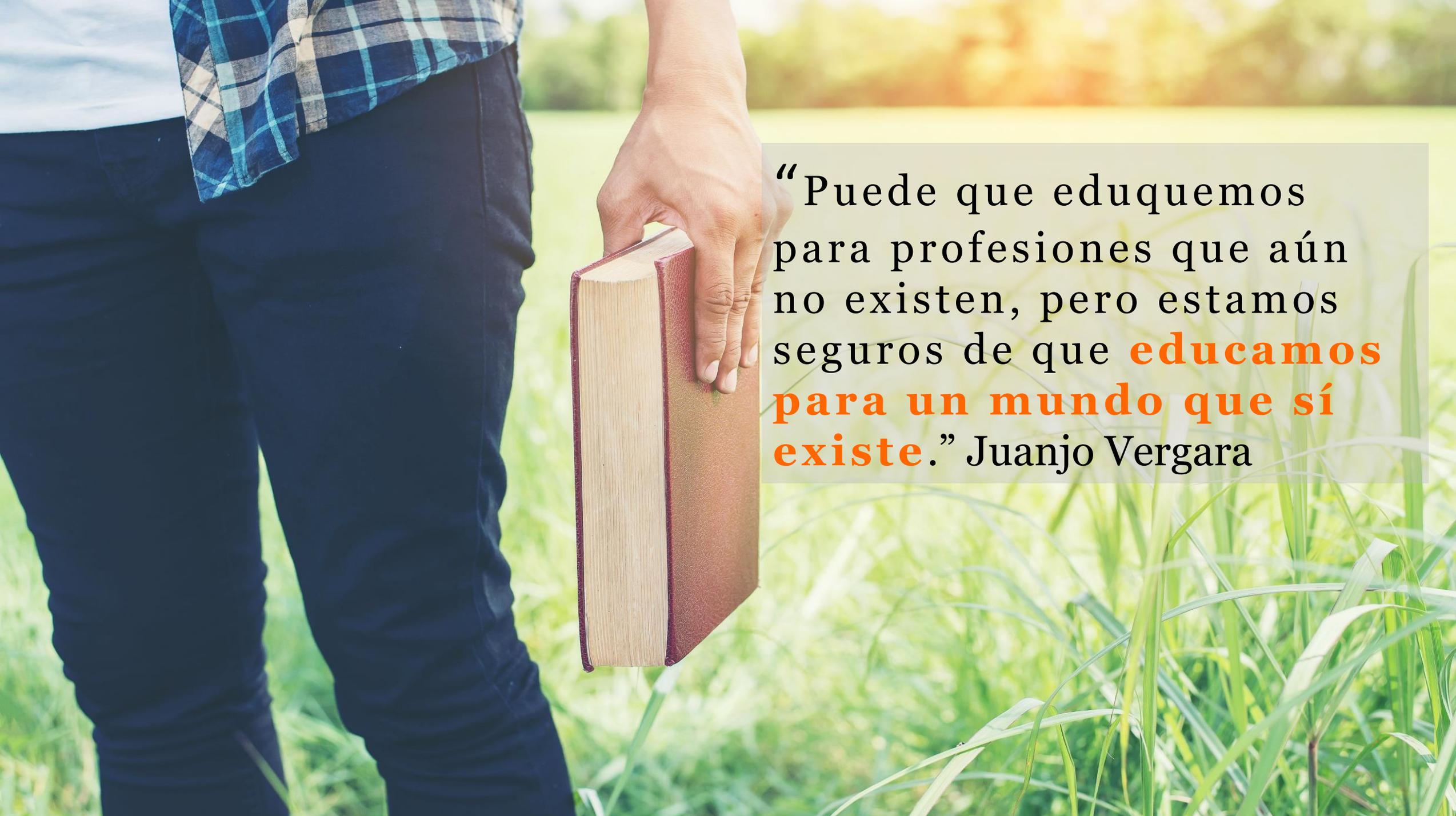


red española
aprendizaje-servicio

fundazioa
zerbikas
ikasketa eta zerbitzu solidarioa
aprendizaje y servicio solidario

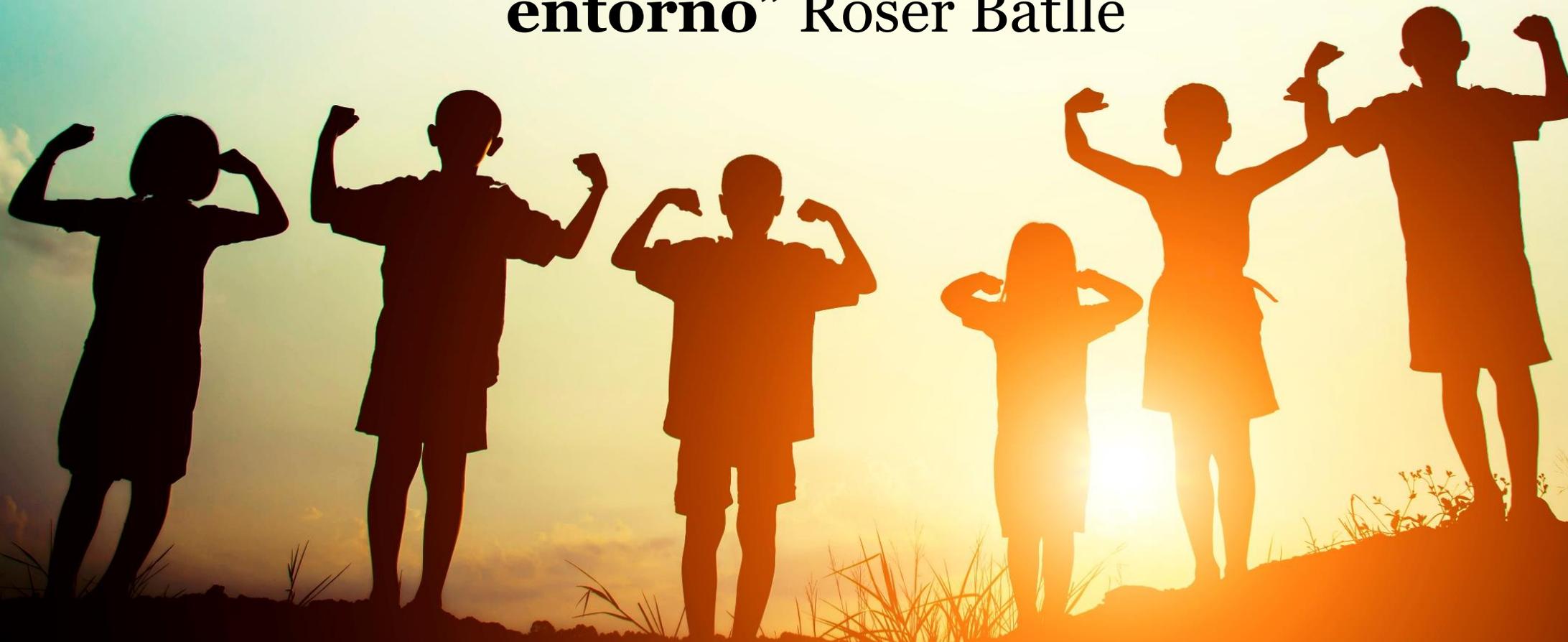




A person wearing a blue and white plaid shirt and dark pants is holding a thick, red book. The background is a bright, sunlit field of tall green grass. A semi-transparent white box contains a quote in black and orange text.

“Puede que eduquemos para profesiones que aún no existen, pero estamos seguros de que **educamos para un mundo que sí existe.**” Juanjo Vergara

**“Los niños y los jóvenes son
ya ciudadanos capaces de
lograr cambios en su
entorno” Roser Batllé**



Esbozamos

MUJERES INMIGRANTES

ACCION DE SERVICIO
ENCUENTRO ENTRE CULTURAS

LOS APRENDIZAJES

• CONOCIMIENTO SOBRE LAS
DIVERSAS CULTURAS QUE HAY
VIGEN EN EL BARRIO Y
SUS COSTUMBRES





Aprendizaje Servicio

Aprendizaje basado en Problemas

Aprendizaje basado en el pensamiento

Aprendizaje basado en el juego

Aprendizaje basado Retos

Aprendizaje basado en Proyectos

Aprendizaje basado en el juego

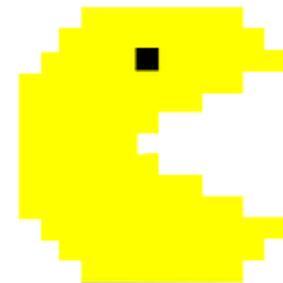


LA GAMIFICACIÓN

Usar **mecánicas de juego** en entornos no lúdicos con el fin de potenciar la **concentración**, el **esfuerzo** y otros **valores** positivos comunes a los juegos

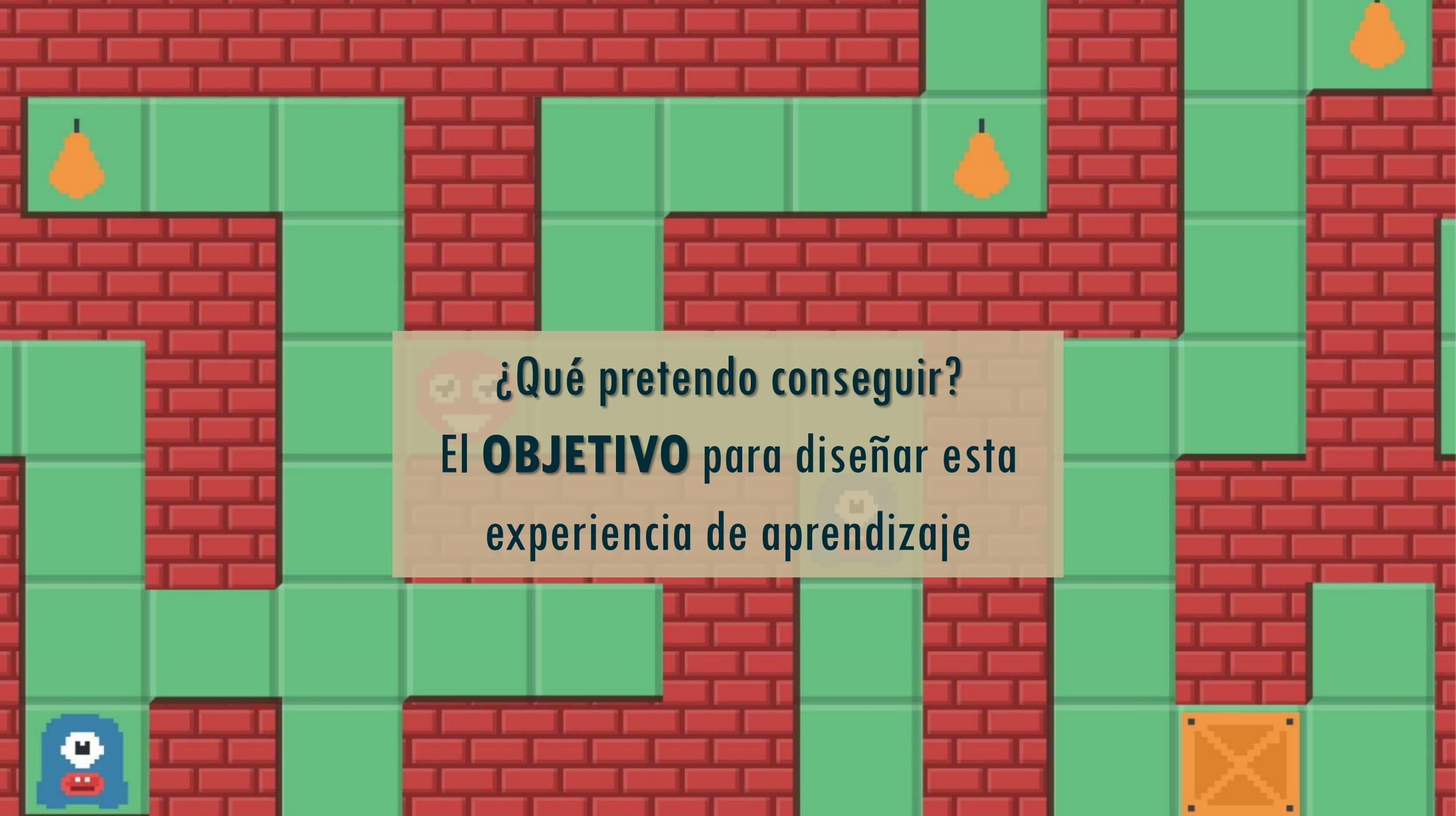
GAMIFICACIÓN

Emplear los principios y elementos de los juegos para motivar el aprendizaje, pero **no** es jugar.



LA GAMIFICACIÓN

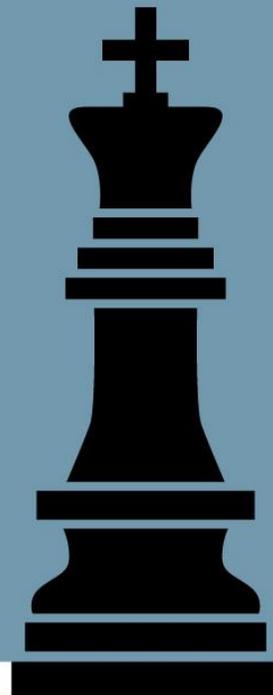
- Convierte tu materia en una **HISTORIA**
- Cambia la palabra “tema” por **NIVEL**
- Los objetivos serán los **RETOS**
- Los alumnos son **JUGADORES**
- Las notas se transforman en **PUNTOS** e **INSIGNIAS**

The background is a Super Mario Bros. level with a red brick wall and green floating platforms. There are three Piranha Plants on the platforms, a Goomba enemy in the bottom left, and a Spiny in the bottom right. A semi-transparent text box is centered on the screen.

¿Qué pretendo conseguir?
El **OBJETIVO** para diseñar esta
experiencia de aprendizaje

La narrativa





**ELEMENTOS
DEL JUEGO**

Mecánicas del juego

El progreso de la acción que hace que el alumno se involucre



Acumulación de puntos: se asigna un valor cuantitativo a determinadas acciones y se van acumulando a medida que se realizan.



Escalado de niveles: se definen una serie de niveles que el usuario debe ir superando para llegar al siguiente.



Obtención de premios: a medida que se consiguen diferentes objetivos se van entregando premios a modo de "colección".



Regalos: bienes que se dan al jugador o jugadores de forma gratuita al conseguir un objetivo.



Clasificaciones: clasificar a los usuarios en función de puntos u objetivos logrados, destacando los mejores en una lista o ranking.



Desafíos: competiciones entre los usuarios, el mejor obtiene los puntos o el premio.



Misiones o retos: conseguir resolver o superar un reto u objetivo planteado, ya sea solo o en equipo.

Dinámicas del juego

Motivación del propio usuario para jugar y seguir adelante en la consecución de sus objetivos



Tipos de jugadores



Killers

DEFINIDOS POR:

Están motivados en ganar como esencia, competir, rankings...

SE LES RETIENE CON :

Clasificaciones, categorías...



Triunfadores

DEFINIDOS POR:

Buscan esencialmente status, obtención de logros, esencialmente competidores

SE LES RETIENE CON :

Logros



Socializadores

DEFINIDOS POR:

Interactuar es su motivación, buscar, desarrollar una red de amigos, contactos con quienes compartir, comentar...

SE LES RETIENE CON :

Listas de amigos, chats...



Exploradores

DEFINIDOS POR:

Están enfocados en explorar, y el deseo de descubrir los desconocido .

SE LES RETIENE CON :

Logros complejos

EMBLEMAS/BADGES/INSIGNIAS

- Representación visual de algún tipo de logro en una actividad
- Pueden indicar un determinado nivel de puntos

Las 10 habilidades principales

en 2020

1. Solución a problemas complejos
2. Pensamiento crítico
3. Creatividad
4. Gestión de Personas
5. Trabajo en equipo
6. Inteligencia emocional
7. Criterio y Toma de Decisiones
8. Orientación al Servicio
9. Capacidad de negociación
10. Flexibilidad cognitiva



en 2015

1. Solución a problemas complejos
2. Trabajo en equipo
3. Gestión de Personas
4. Pensamiento crítico
5. Capacidad de negociación
6. Control de calidad
7. Orientación al Servicio
8. Criterio y Toma de Decisiones
9. Capacidad de escuchar
10. Creatividad





MAPA DEL TALENTO: Competencias demostradas



Nombre del equipo:

INSIGNIAS



Carrier 2:05 PM 100%

http://edugame.es/Edugame/misiones/101ed

Asigna credenciales al alumnado ?

Habilidades entregadas

 Empatía	 Iniciativa	 Creatividad	 Eficacia	 Conciencia	 Simpatía
 Reconocer el error	 Honestidad	 Comunicación	 Espiritualidad	 Positivo	 Esfuerzo
 Eduardo Soneira	 Bilal Basarte	 Houssam Bryk	 Moad El Badaoui	 Unai El Masnaoui	 Hamza González

Asigna credenciales al alumnado ?

Habilidades entregadas

Habilidad seleccionada



Iniciativa

 Empatía	 Iniciativa	 Creatividad	 Participación	 Compañerismo	 Simpatía
 Reconocer el error	 Honestidad	 Comunicación	 Espíritu crítico	 Positivo	 Esfuerzo

Alumnos/as seleccionados/as

 Eduardo Soneira	 Bilal Basarte	 Houssam Bryk	 Moad El Badaoui	 Unai El Hasnaoui	 Hamza González
 Isaac Jaafari	 Elvis Gabriel Jiménez	 Cristian Fernando Medina	 Bryan Agustín Morales	 Rennan Pérez	 Castor Silva



<https://bighugelabs.com/deck.php>

**Crear nuestras
propias tarjetas**

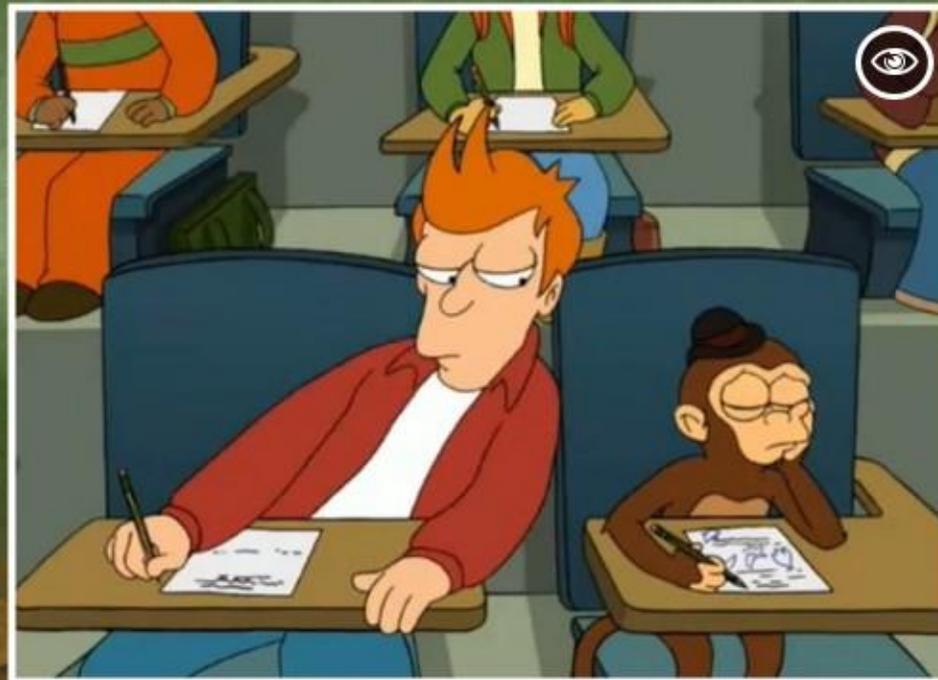
Carta del viajero



Elige con quién quieres disfrutarla

*Podrás salir 5 minutos antes con el compañero o
compañera que tú elijas*

¡Echa un vistazo!



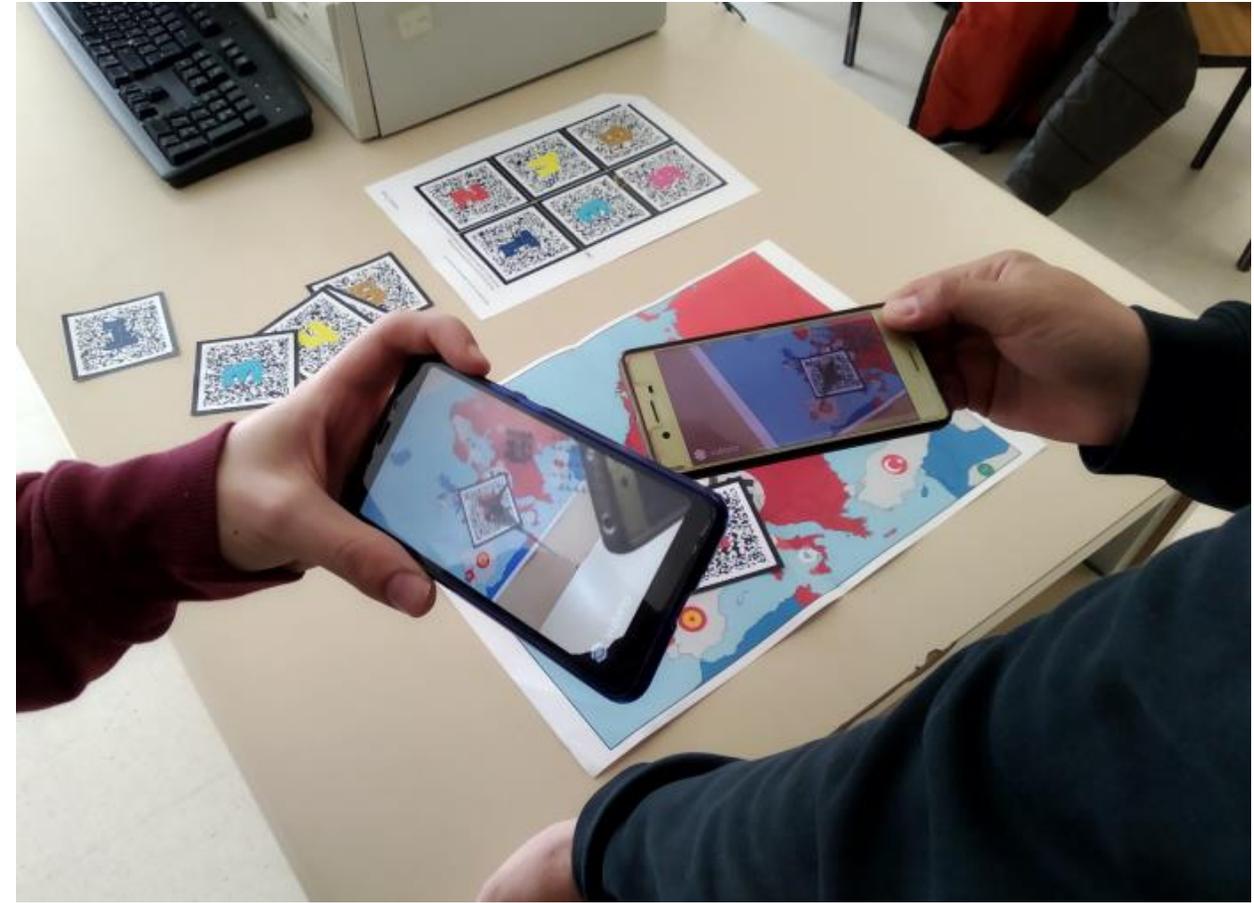
Tienes 30''

Podrás echar un vistazo a tus apuntes en mitad de un examen.

Avisa a tu profesor/a cuando quieras hacer uso de esta carta



**ALGUNOS
EJEMPLOS DE
Gamificación
en FP**



La II Guerra Mundial en Realidad Aumentada

<https://cuadernosdeherodoto.com/2019/04/08/la-ii-guerra-mundial-en-realidad-aumentada/>

Teatralizar la historia



Tutoria 2ºFPB @TutoriaFPB2 · 24 ene. 2019

Bienvenidos a La Revolución Francesa 🇫🇷 interpretada por esta compañía teatral 🎭 formada solo por alumnos (director, guionistas, técnicos de luces y sonido, actores, vestuario...).

Gracias a @alanantich por enseñar a manejar luces y sonidos y a @marinadltorre1 por el vestuario.



Entre homínidos anda el juego



PALEOLÍTICO
2.500.000 A.C.

¡Llega la escritura! Tablillas de escritura cuneiforme





Jugar Grupos Clasificación Acceder

trivial online - trivinet

Bienvenido a TriviNet, aquí podrás jugar al **trivial online** gratis y demostrar tus conocimientos en distintas temáticas y competir contra el resto de jugadores y contra tu grupo de amigos. Diviértete de esta nueva forma de jugar a este juego de preguntas y respuestas.

Jugar

Recurso didáctico

trivinet.com nace de las manos de un docente que desarrolla un **recurso didáctico colaborativo** donde la **gamificación (ludificación)** resulta clave. Lo anterior se basa la creación de cuestionarios de evaluación (grupos de preguntas y respuestas gestionados por los y las docentes). Los objetivos son 2: 1º) que el alumnado aprenda y 2º) dotar al docente de una herramienta que proporcione detección temprana y acceso a estadísticas personalizadas y grupales.

No obstante trivinet va mucho mas allá. Permite realizar seguimientos personalizados, matrices de datos, gestión de preguntas, adaptaciones a usuarios...

Entretenimiento

En trivinet.com queremos ser tu **juego de trivial** de referencia. Puedes jugar al trivial general o configurar tus partidas.

Si optas por registrarte tienes que saber que es **gratis** y que una vez registrado podrás crear tus propios grupos donde podrás competir directamente contra tus amigos. También puedes optar por **crear tus propios grupos de trivial** de la temática que tu quieras.

Trivinet no es como *trivial pursuit* en el sentido de jugar con quesitos sino que se trata de un **juego de preguntas y respuestas** de muchas y variadas temáticas y con...

App android

Ahora puedes descargar de un modo gratuito la **aplicación móvil de trivial** online de trivinet.

Es una aplicación que se encuentra en el play store de google y que se tratará de ir actualizando poco a poco para ofrecer cada vez mas funcionalidades.

Si la app de android no cubre tus expectativas **la web es accesible desde móviles y tablets** por lo que haciendo uso de los navegadores de vuestros dispositivos podéis acceder y jugar desde ellos.

Activar Windows
Descargar duración para activar Windows

<https://www.trivinet.com/es/TrivialOnline/JugarGrupoPublicoDesdeExterior?idGrupo=3691>

Ejemplo para Sociales FPB



@trivinet @pabloruizsoria



Códigos QR para *cazar* actividades de aula





Códigos QR para *cazar* actividades de aula



FPB Informática

Crear la red del centro:
vídeos explicativos

Auras con RA:
vídeos ocultos

Entorno virtual:
Construir el centro
con Minecraft





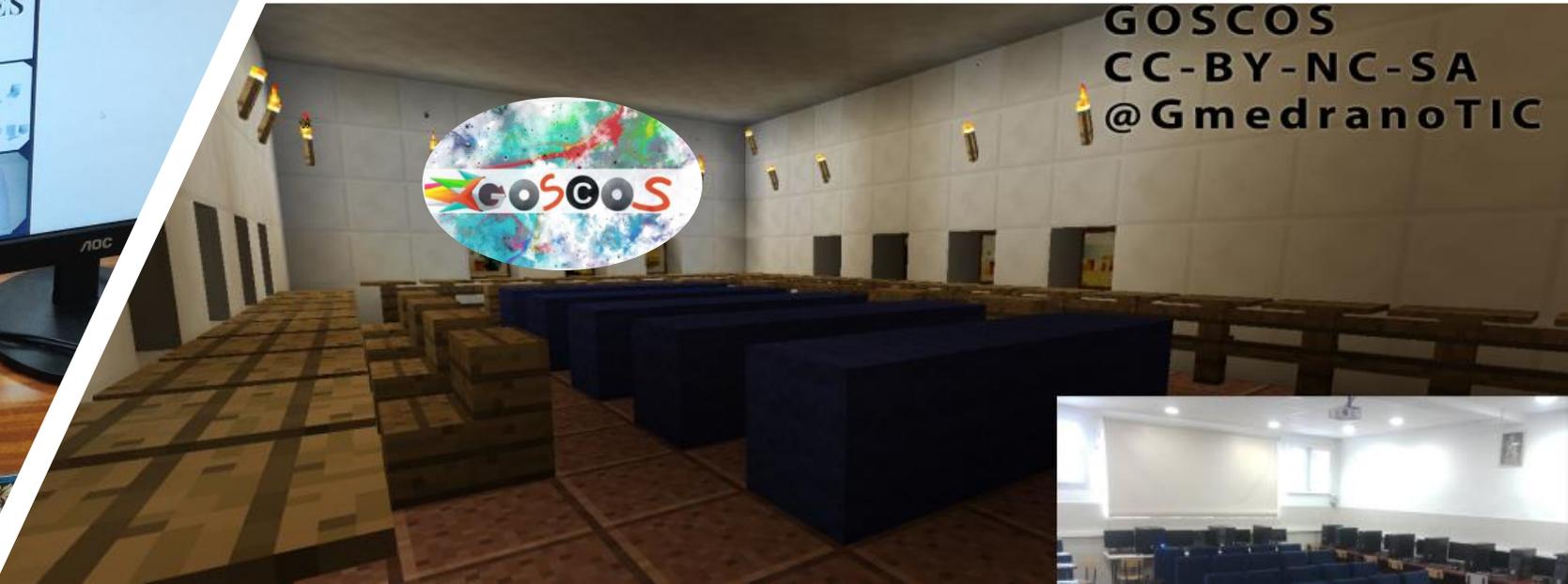
GOSCOS
CC-BY-NC-SA
@GmedranoTIC



GOSCOS
CC-BY-NC-SA
@GmedranoTIC



GOSCOS
CC-BY-NC-SA
@GmedranoTIC



GOSCOS
CC-BY-NC-SA
@GmedranoTIC





Crucigrama



Dictado



Completar



Relacionar



Relacionar Columnas



Relacionar Mosaico



Ruleta de Palabras



Sopa de letras



Test





Nuria G. Madrid @NuriaGMadrid · 23 oct. 2019

¡¡BINGO!! cort.as/-T1z0

Aprovechando que estamos trabajando el tema de fracciones, esta mañana hemos jugado a un bingo diferente... 🎉

El bingo de las fracciones





Pythagoras Game



http://www.elclubdelosnumeros.com/wordpress/wp-content/uploads/eXe/Pythagoras_Game/index.html
http://descargas.pntic.mec.es/cedec/proyectoedia/matematicas/contenidos/pythagoras_game/index.html

Pythagoras' Game

CURSO: 2º de ESO

MATERIA: Matemáticas

COMPETENCIAS 

- CCL.
- CMCT.
- CD.
- CEC.
- CPAA.

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE 

- Desarrollar el pensamiento crítico.
- Aplicar los contenidos en la vida real.
- Desarrollar herramientas digitales.

EVALUACIÓN 

- Evaluación formativa y procesual con herramientas diversas:
 - Diario de aprendizaje
 - Rúbricas
 - Plantillas de co- y auto-evaluación.

PREGUNTA GUÍA 

¿Quieres jugar con Pitágoras?

DESAFÍO FINAL 

Crear un blog en el que se publican los resultados de cada grupo de las pruebas propuestas .

TAREAS 

- Diario de aprendizaje.
- Realización de un vídeo
- Resolución de problemas
- Fotografía matemática
- Presentaciones

RECURSOS 

- Herramientas ofimáticas
- Acceso a la red
- Aplicaciones digitales de grabación de vídeo
- Teléfono móvil

AGRUPAMIENTOS 

- Grupos fijos de 4 o 5 personas.
- Parejas.
- Gran grupo.

TEMPORALIZACIÓN 

De 18 a 20 sesiones de clase.

Iconos diseñados por Freepik, Smashicons y Vectors Market para Italicom.com



<https://view.genial.ly/5d4d90e0d337cd0f5b432d19/presentation-on-la-historia-de-los-diez-reinos-matematicos>



13 proyectos para gamificar las Ciencias Sociales



Recursos Educativos Abiertos de Ciencias Sociales

Cazadores de tumbas

Descubrir Egipto jugando

A cartoon illustration of an Egyptian woman in a blue and gold headdress and a man in a white kilt holding a green fan, standing on a tiled floor.

Recursos Educativos Abiertos de Ciencias Sociales

El destino de Roma

Un proyecto gamificado para conocer Roma y a los romanos

A cartoon illustration of a Roman soldier sitting on a large white die with black pips, holding a sword and a shield.

CAZADORES DE TUMBAS

RETOS
DIVINOS



1
Hapi

Horus
2

3
Osiris

Thot
4

Anubis
5

LA LLAMADA

¿DISPUESTOS?

LOS ELEGIDOS

ACTIVIDADES PREVIAS

INSTRUCCIONES

ETAPAS

PRUEBAS EXTRAS

Más...

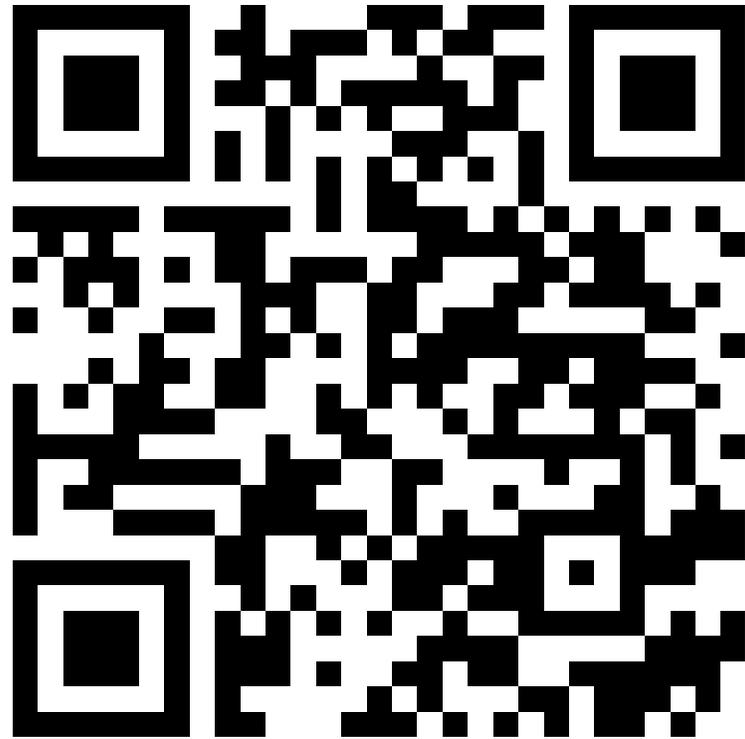
LENGUA Y LITERATURA

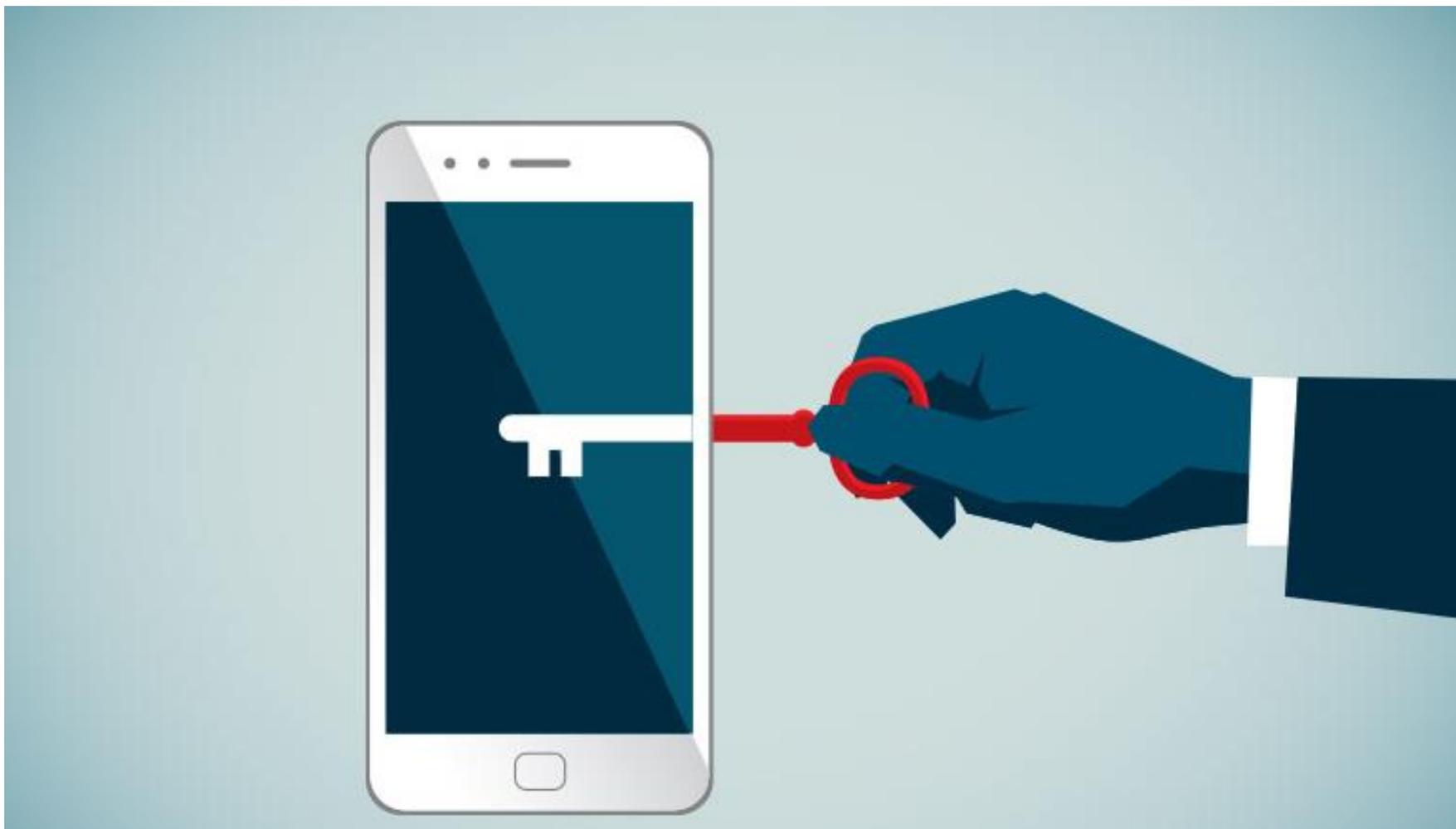


The logo features the word "ROOM" in large, white, bold, sans-serif capital letters. The letter "O" is replaced by a white keyhole icon. Above the word "ROOM" is a white rectangular frame with an open top. Inside this frame, the word "escape" is written in a smaller, lowercase, pink, sans-serif font. Below the word "ROOM" is another white rectangular frame, identical to the one above, with an open bottom.

escape
ROOM

Candado digital





Contenido desbloqueado



ESCAPE ROOM

EN EDUCACIÓN

SCORE 1560

LIVES 3



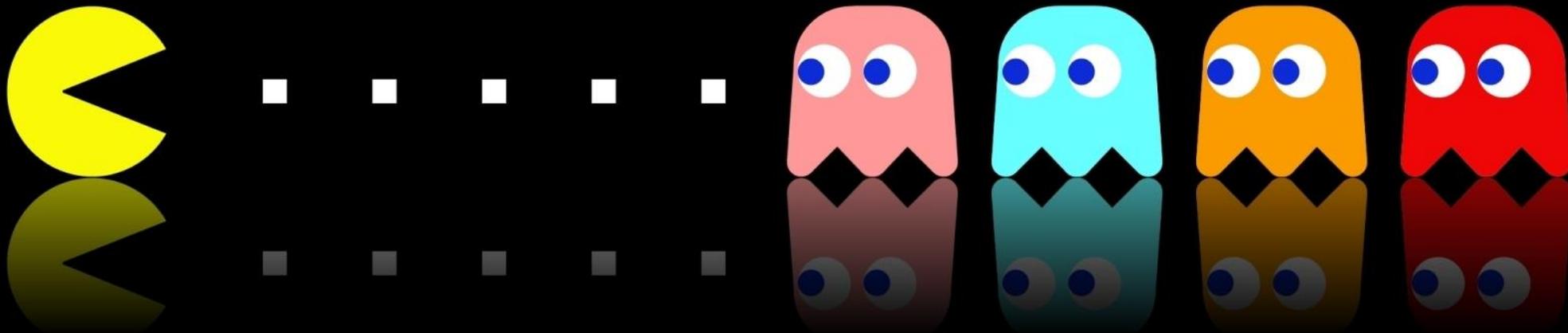
Jugadores,

Si queréis conseguir
las insignias de

Masters de La Innvación

deberéis realizar 3
misiones

Esas **misiones** están **encriptadas**. Para conseguir información de cómo realizarlas, deberéis contestar a unas **preguntas** que se os irán realizando





Si realizáis correctamente las **misiones**, estas serán las **insignias** que conseguiréis:



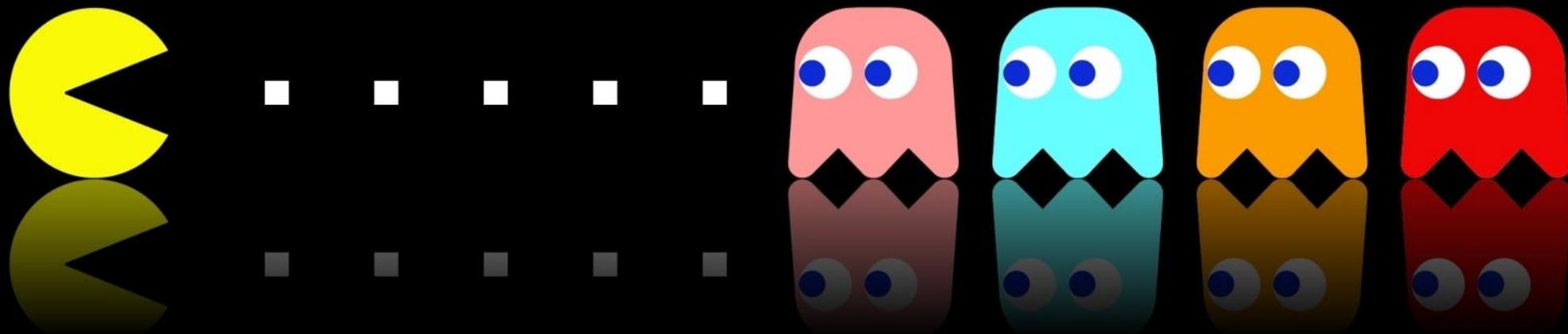


Docente innovador



EXPERTO
GAMIFICADOR

Primera **misión**



DISFRUTANDO CON LA CIENCIA

BUSCAR 

"Dime y lo olvido, enséñame y lo recuerdo, involúcrame y lo aprendo"

MÁS EXPERIENCIAS DE AULA EN...

Instagram

Twitter

¿Por qué erupcionan los volcanes?

¿Por qué ocurren los terremotos? ¿Cómo se produce una erupción volcánica? Para tratar de responder estas preguntas y entender que la Tierra es un planeta dinámico, comenzamos la unidad didáctica analizando diversas noticias nacionales e internacionales y trabajando con un puzzle de placas tectónicas.

COMPARTIR PUBLICAR UN COMENTARIO

LEER MÁS



<http://disfrutandoconlaciencia.blogspot.com/>

BreakoutEDU de **Ciberseguridad**

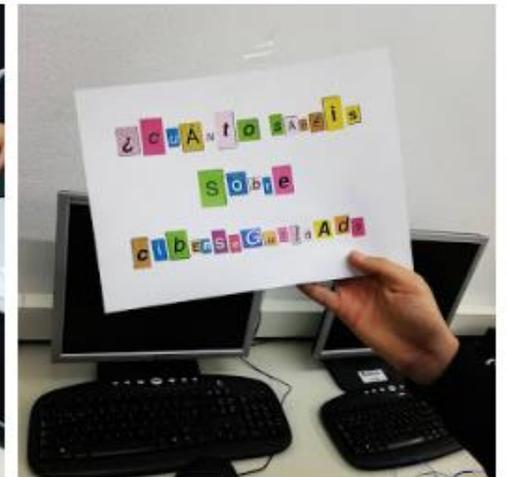
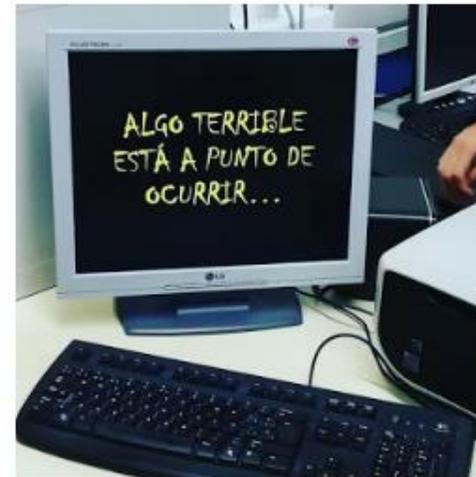
Tiempo para detener el ciberataque...

45:00



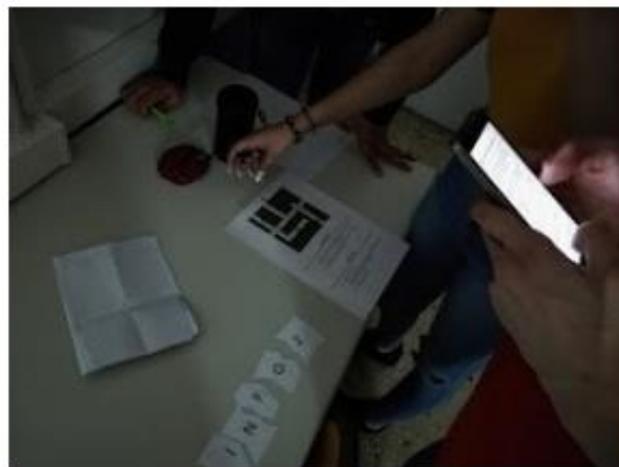
Nuria G. Madrid @NuriaGMadrid · 31 oct.

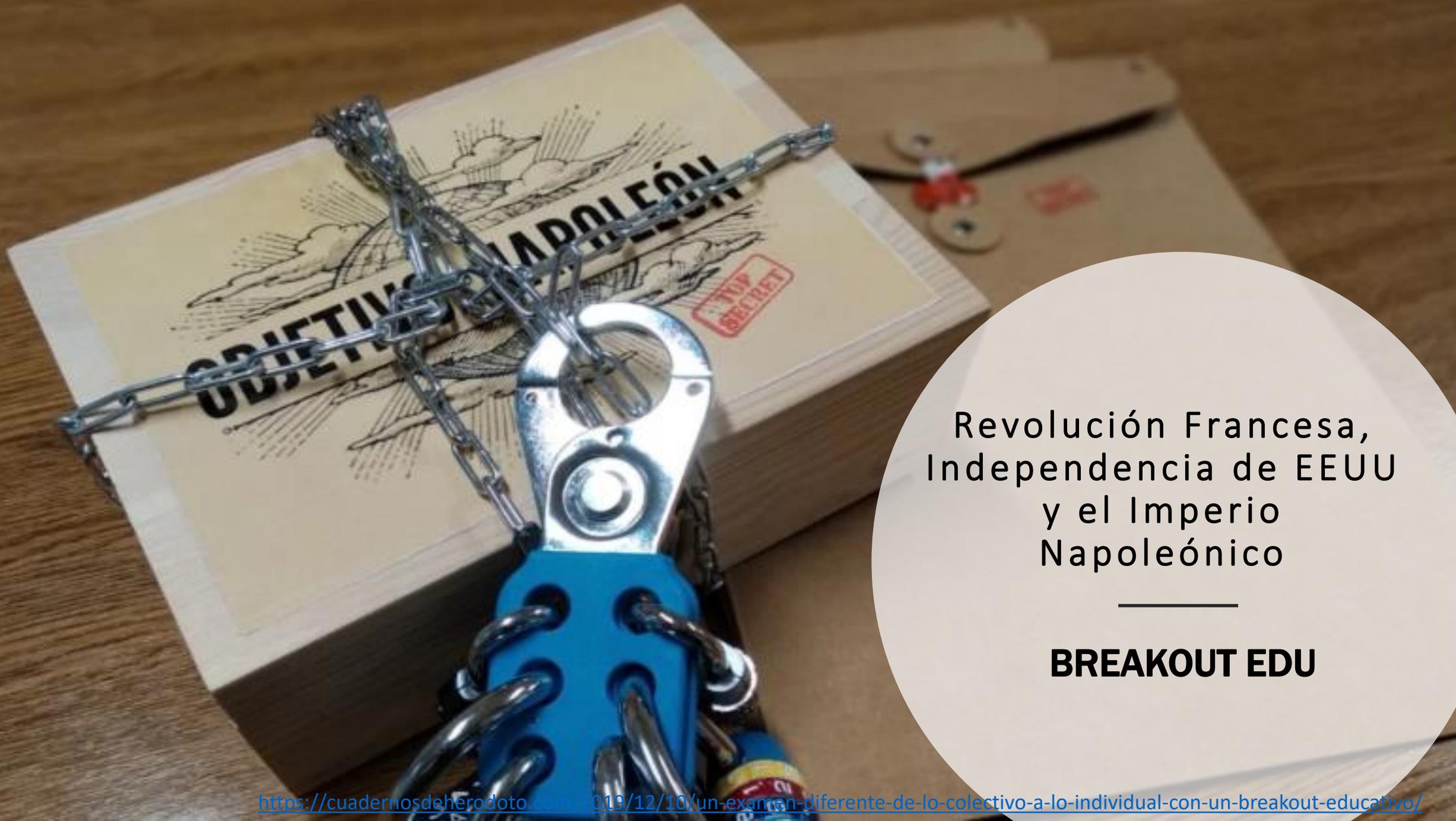
Ayer nuestro alumnado de 1º #FP Básica fue retado por un hacker que quería poner en peligro la #ciberseguridad mundial 🛡️💻 ¿Lograron detener el ciberataque? ¡Os lo contamos en nuestro blog de aula! 📖 bit.ly/2qITWW5 #BreakoutEDU #enclaseSísejuega





Breakout sobre Epidemiología

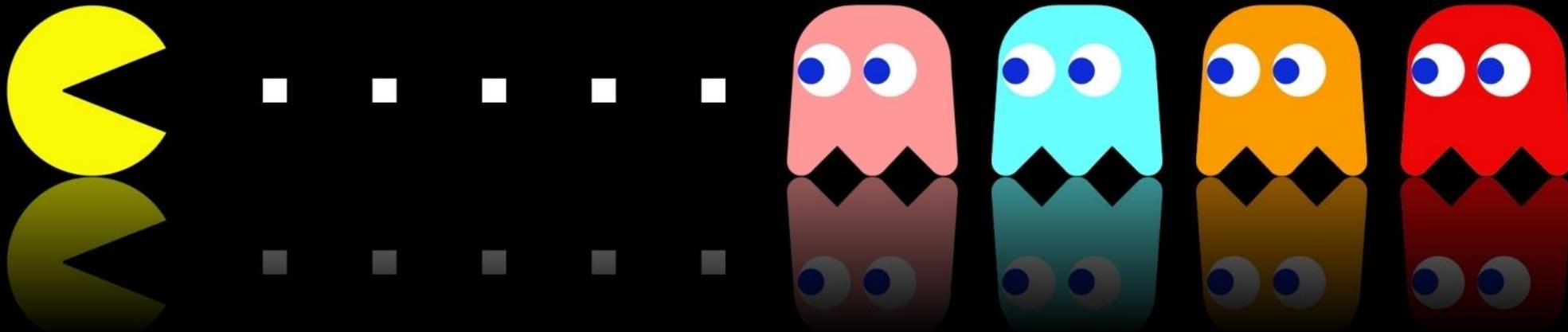




Revolución Francesa,
Independencia de EEUU
y el Imperio
Napoleónico

BREAKOUT EDU

Segunda **misión**





The truth. Escape Room para inglés

<https://profejgonzalez34.wixsite.com/escaperoom>

Home

What is this?

The story

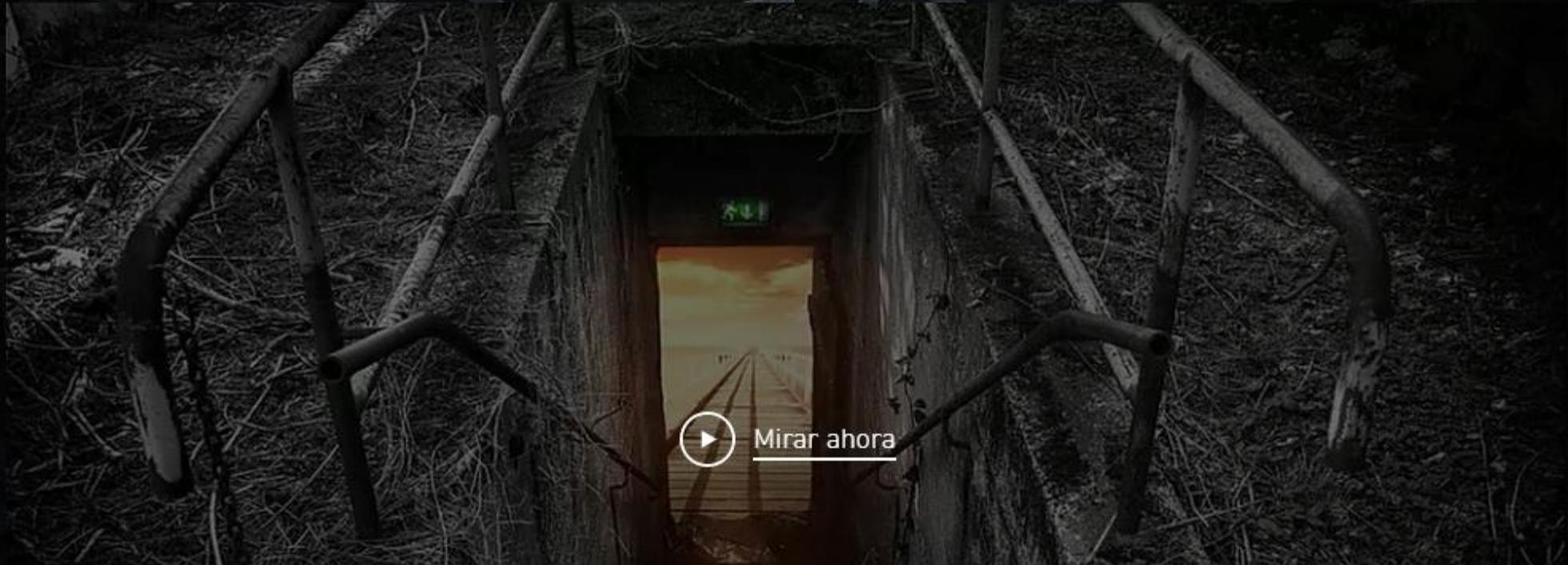
Ranking

Gallery

The truth

Join us

THE ESCAPE ROOM

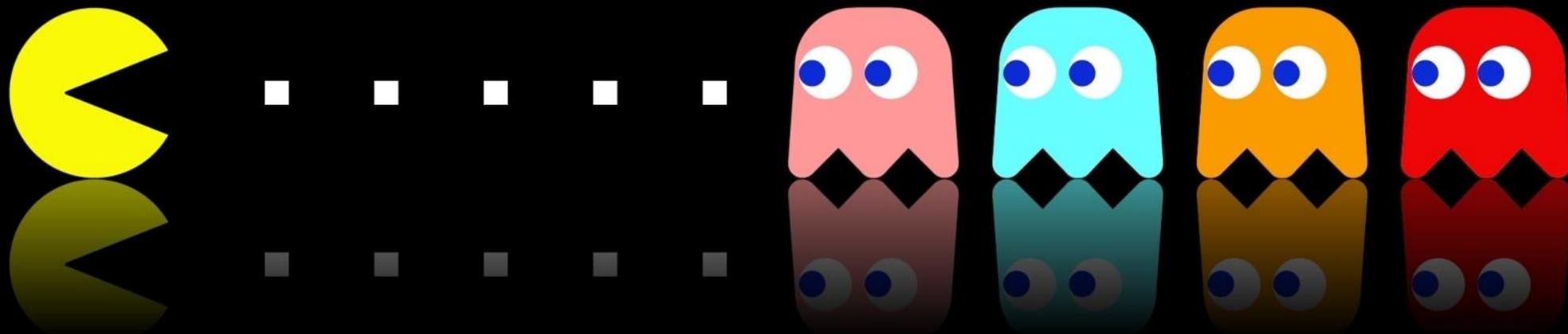


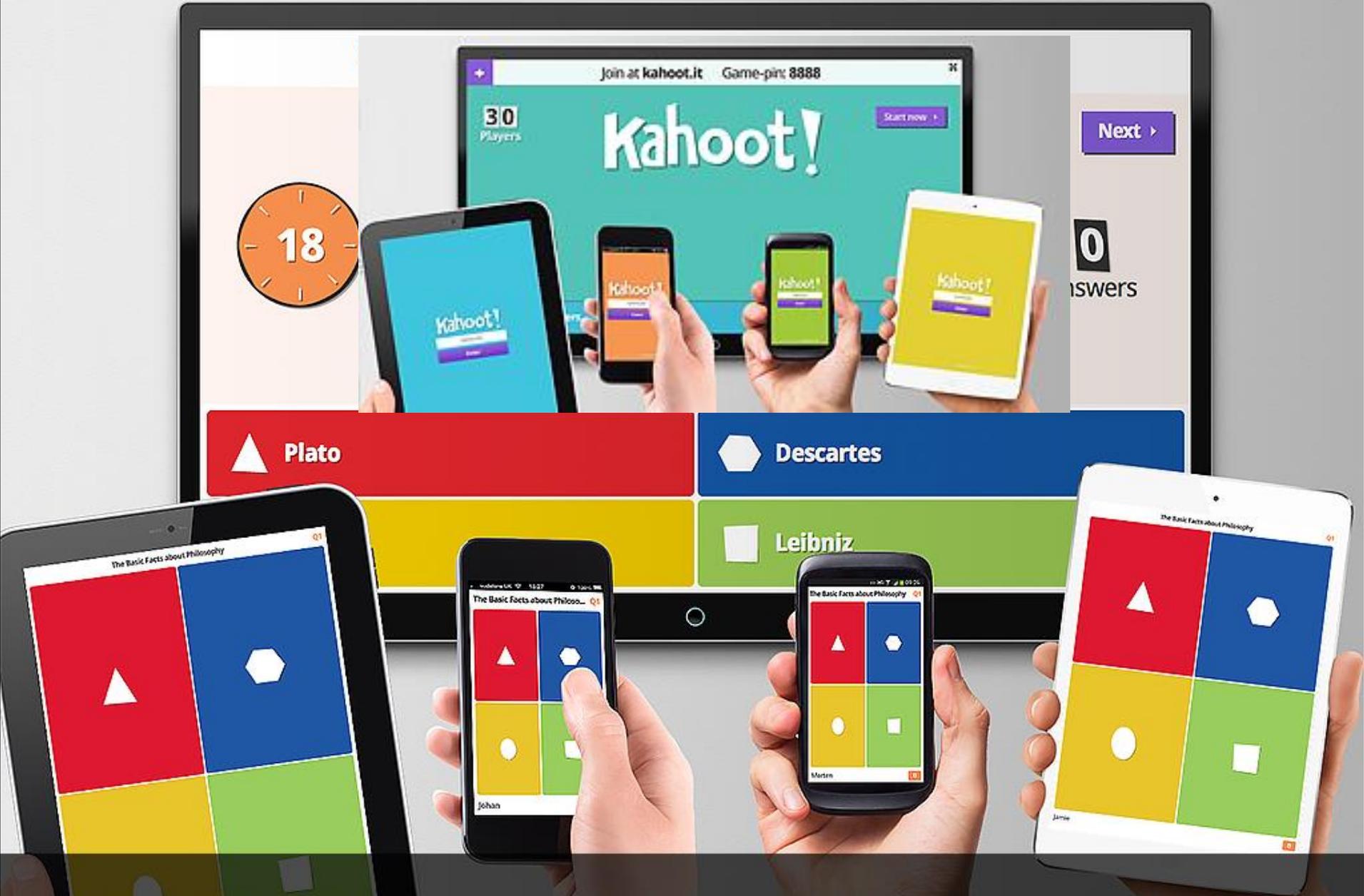
ESCAPE ROOM

MATEMÁTICO

Por Pablo Gómez Sesé

Tercera **misión**





CREATE & PLAY GAMES IN ANY SUBJECT & LANGUAGE

<https://play.kahoot.it/#/?quizId=50df4010-20e2-47d6-9e87-047636ab3584>



www.menti.com

GAME
OVER



@iElenaR