

¿CUECES O ENRIQUECES?

Herramientas visuales para el ABP

Rocío Copete (@r_copete)

copete.rocio@gmail.com

pensamientovisual.formacion@gmail.com



APRENDO PORQUE QUIERO: ABP @r.copete

JUANJO VERGARA

1 OCASIÓN
Cómo nace un PROYECTO



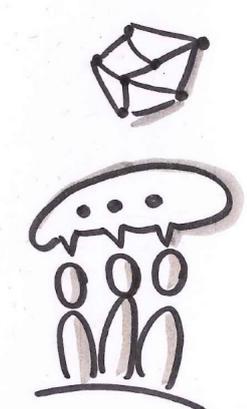
2 INTENCIÓN
Ingeniería del ~ DESEO ~



3 DIRIGIR la MIRADA
Qué queremos ~ SABER ~



INTERACCIÓN
MOTIVACIÓN
PENSAMIENTO COLECTIVO



6 LA ARQUITECTURA
Visibilizar el ~ PROYECTO ~



5 LA ACCIÓN
Actuar y cambiar



El aprendizaje mueve a la ACCIÓN

¡PIENSA en GRANDE!

4 ESTRATEGIA
Investigar y ~ hacer ~



- Negociación
 - Responsabilidad
 - Cooperación
 - Decisiones Consensuadas
- PRINCIPIOS

7 EVALÚA
Qué y Cómo hacerlo



Herramientas visuales
(y más...) para el
ABP: fase a fase

¿Qué puede facilitar el análisis de una ocasión para emprender un proyecto?
Elige el tema y analiza su potencia educativa (currículo).



1. LA OCASIÓN

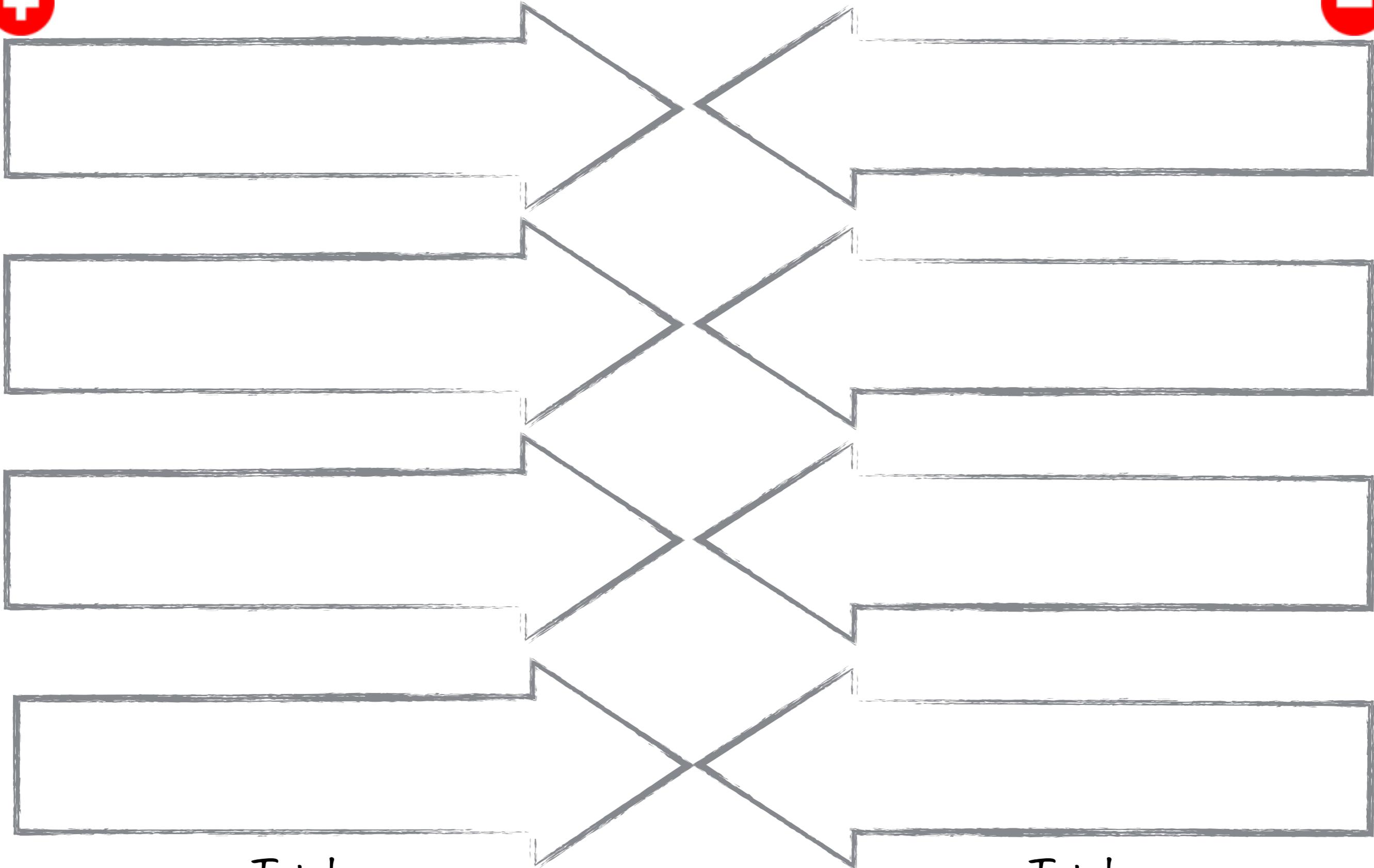
Plantillas visuales de análisis de proyectos: DAFO y otras

**Herramientas de Liderazgo Participativo (Art of hosting):
Espacio Abierto (Open Space) y Café del mundo (World Cafe)**

Campo de fuerzas

Fuerzas **PARA** el cambio

Fuerzas **CONTRA** el cambio



Total=

Total=

Debilidades



Amenazas



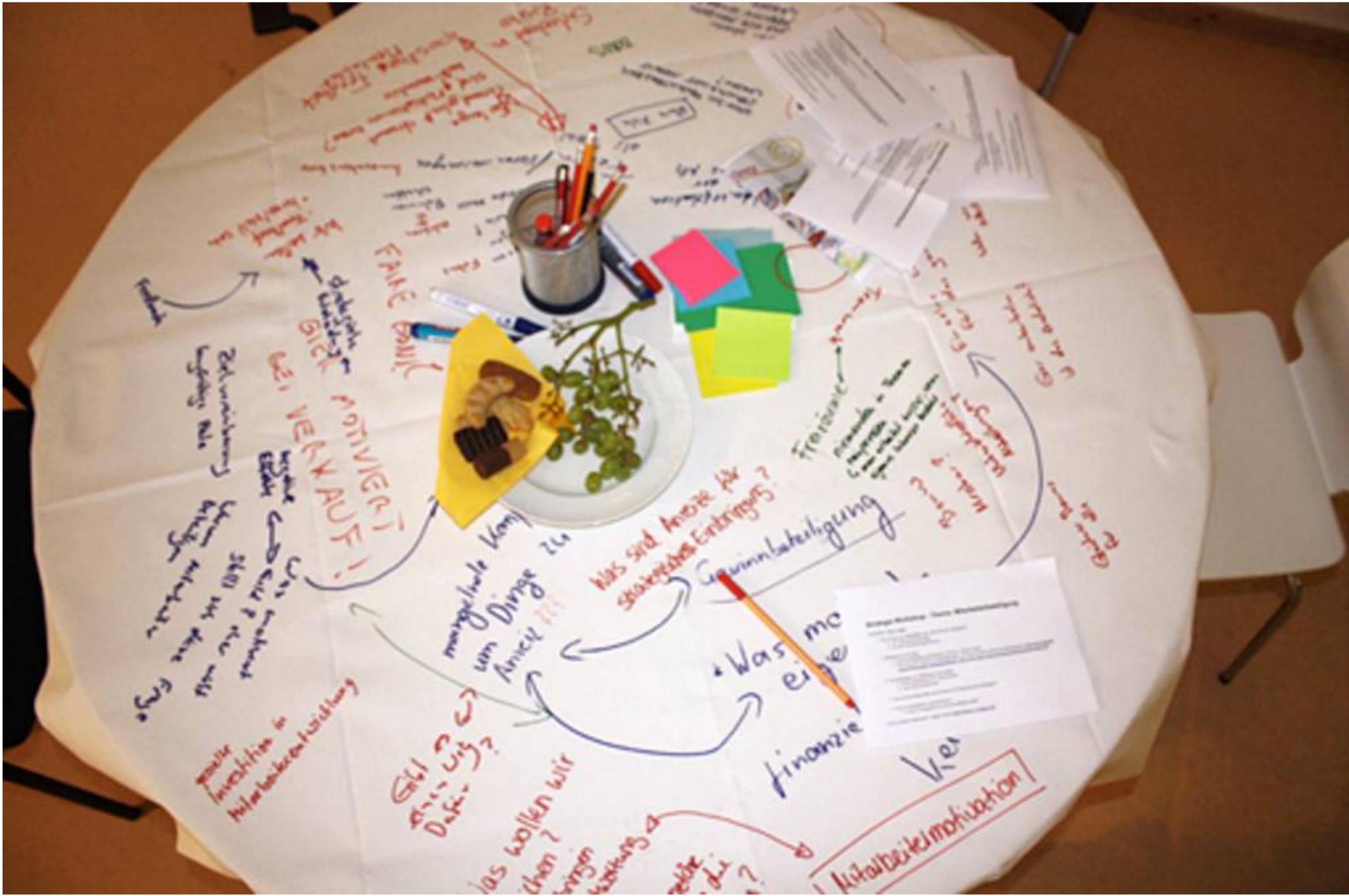
Fortalezas



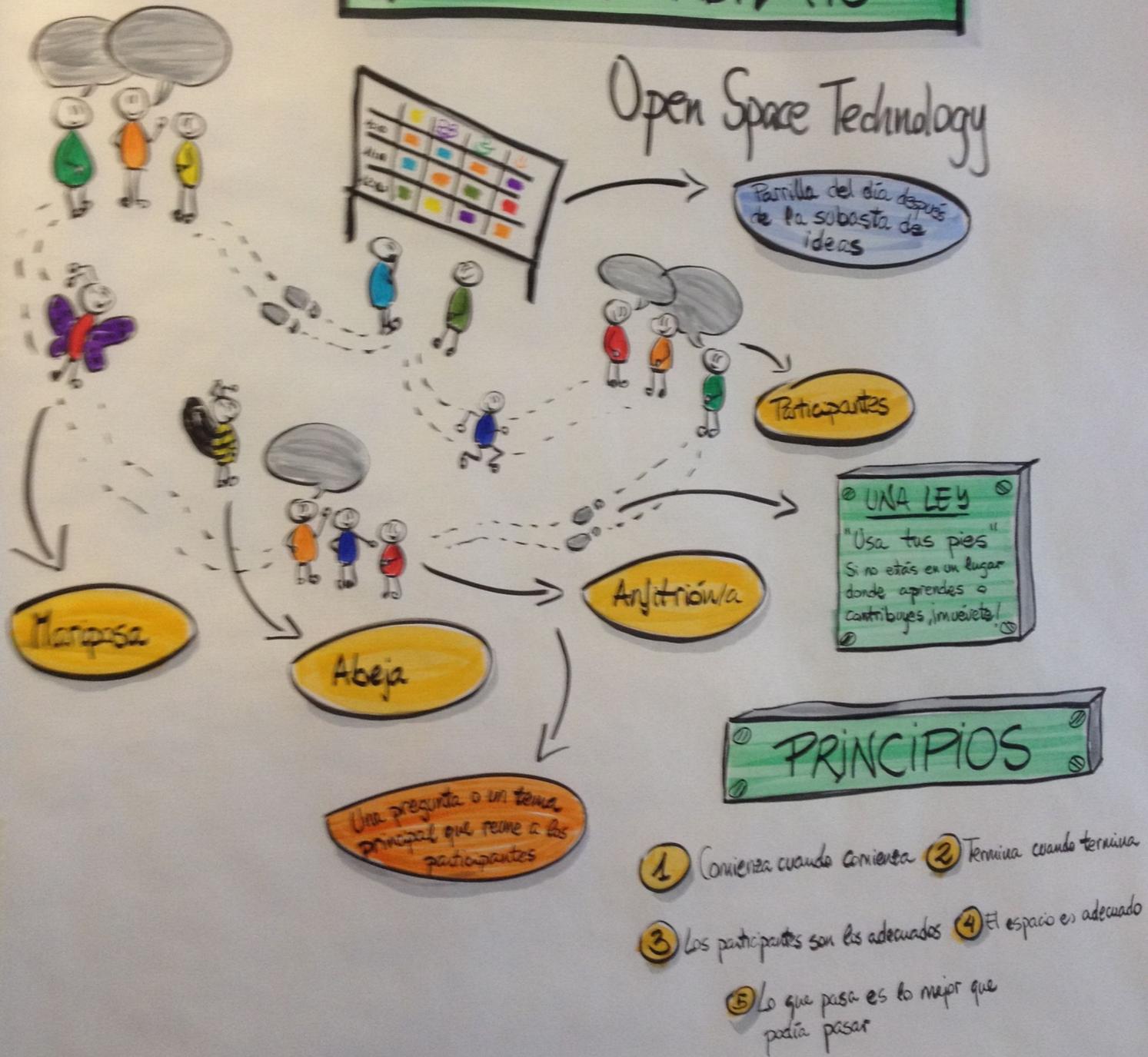
Oportunidades



CAFÉ DEL MUNDO (WORLD CAFE)



ESPACIO ABIERTO



ESPACIO ABIERTO (OPEN SPACE)

OPEN SPACE

ENTRADA

AULA (2)

AULA (1)

10-10'40

CREACIÓN DEL
MUNDO DE LA GARDIA
DE LA PIEDRA
MARCIA

¿Cómo hacer del paisaje
un objeto visual?
LONCHI

3 DIMENSIONES
CLAUSTROS
Y
REUNIONES
DANIEL

10'50-11'30

APLICACIÓN DE
RETOCCIONES
EXPERIENCIAS EN EL
PAISAJE

¿DE QUÉ MANERA SE
"TRADUCE" EL PAISAJE
A LA ESCALA URBANA?
LONCHI

P.V. Y REUNIONES
DE REUNIONES
MATEO





DINAMIZAR REUNIONES

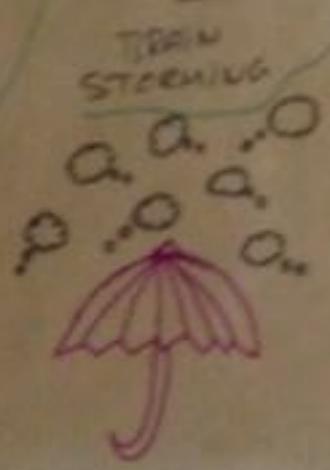
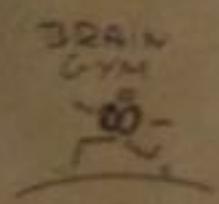
SOLUCIONES

TÉCNICAS

REALIDAD

MARAS
CANTAR
DANZAR

CONVERSACIONES PARALELAS
DISTRIBUCIÓN DE ETAPAS
ESTADIOS



OPEN SPACE



EXTENSAS

FALTA ACUERDOS

DIRECTIVOS

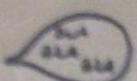


POCA PARTICIPACIÓN

ROLES

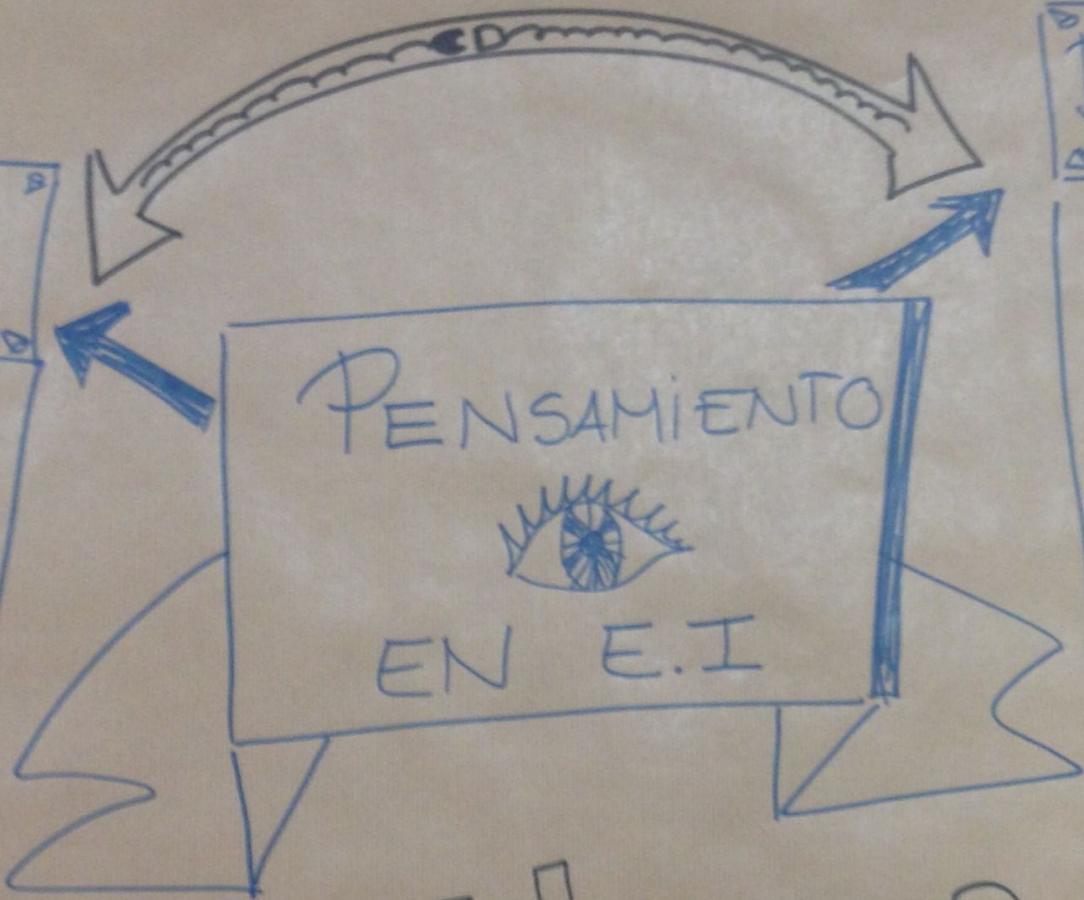


De 3 a 6

DIBUJO 
 LENGUAJE ORAL 
 PROPUESTA NIÑO

Ideas

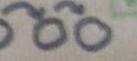
 STORY TELLING



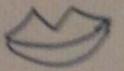
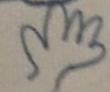
De 0 a 3

NO "LEEN" PALABRAS 
 INTERPRETAN IMAGENES
 PROPUESTA MAESTRO

Ideas

NORMAS CON CÓDIGO COLOR 
 SECUENCIAS PRAXIS 
 OBJETO REAL → FOTO → PICTO

RECURSO FUNDAMENTAL 

ETAPA + SENSORIAL 
 (VISUAL)   

CONCLUSION 

¿Por qué dejamos de pensar visualmente?

2. LA INTENCIÓN

Mapas mentales: lluvias de ideas

Plantilla de Gameplan: planificación del proyecto

Método Kanban: organización del trabajo y tareas



LEGO

Herramientas para decidir emprender un proyecto. Trabaja la resistencia al cambio, diseña un detonante...





LA OCASIÓN

Objetivos: habilidades blandas y duras

LA INTENCIÓN



Estrategias para el lanzamiento del proyecto

LA MIRADA



Intereses del alumnado en relación al tema

LA EVALUACIÓN



Coevaluación: herramientas de reflexión democrática

LA ESTRATEGIA



Itinerarios del proyecto

LA RED



Participación de la comunidad y red de colaboración

LA ACCIÓN



Acción o producto final

LA ARQUITECTURA



Herramientas TIC y no TIC

RECURSOS



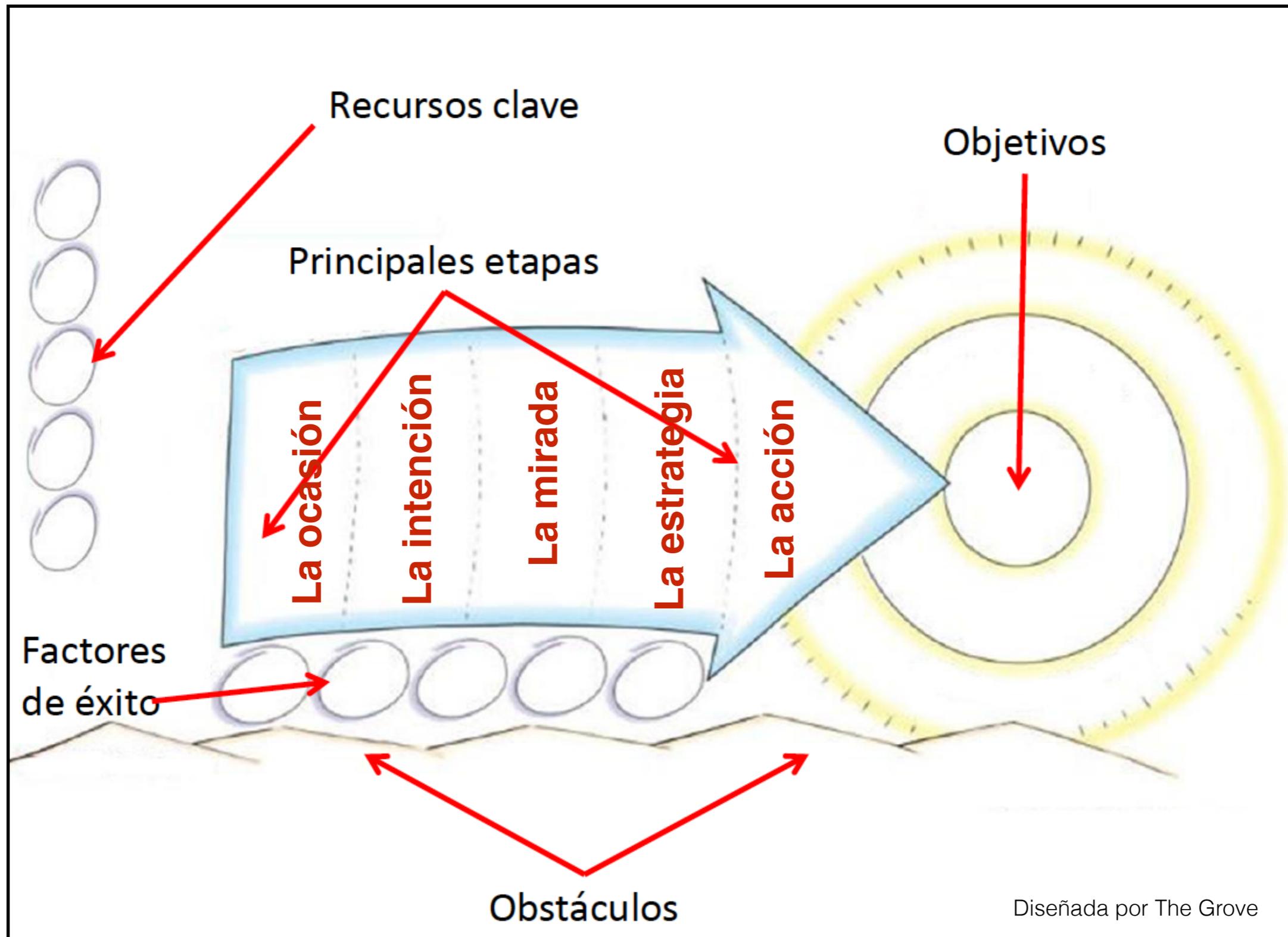
Comunitarios y escolares

HERRAMIENTAS COLABORATIVAS



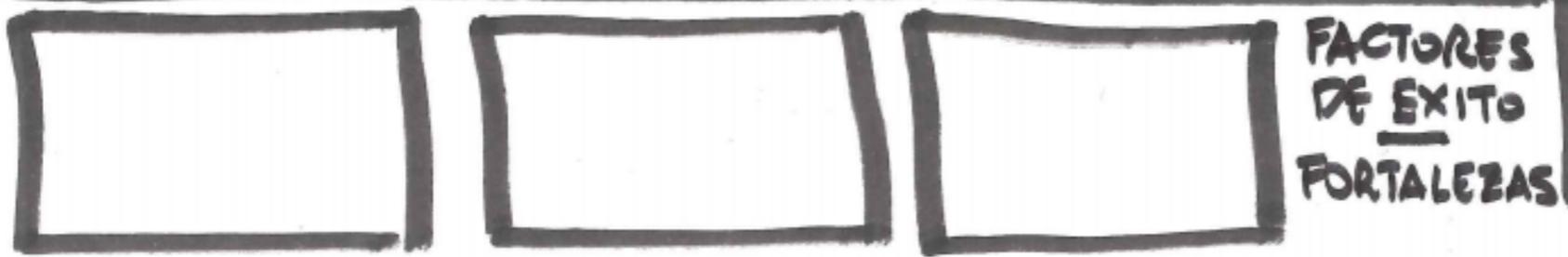
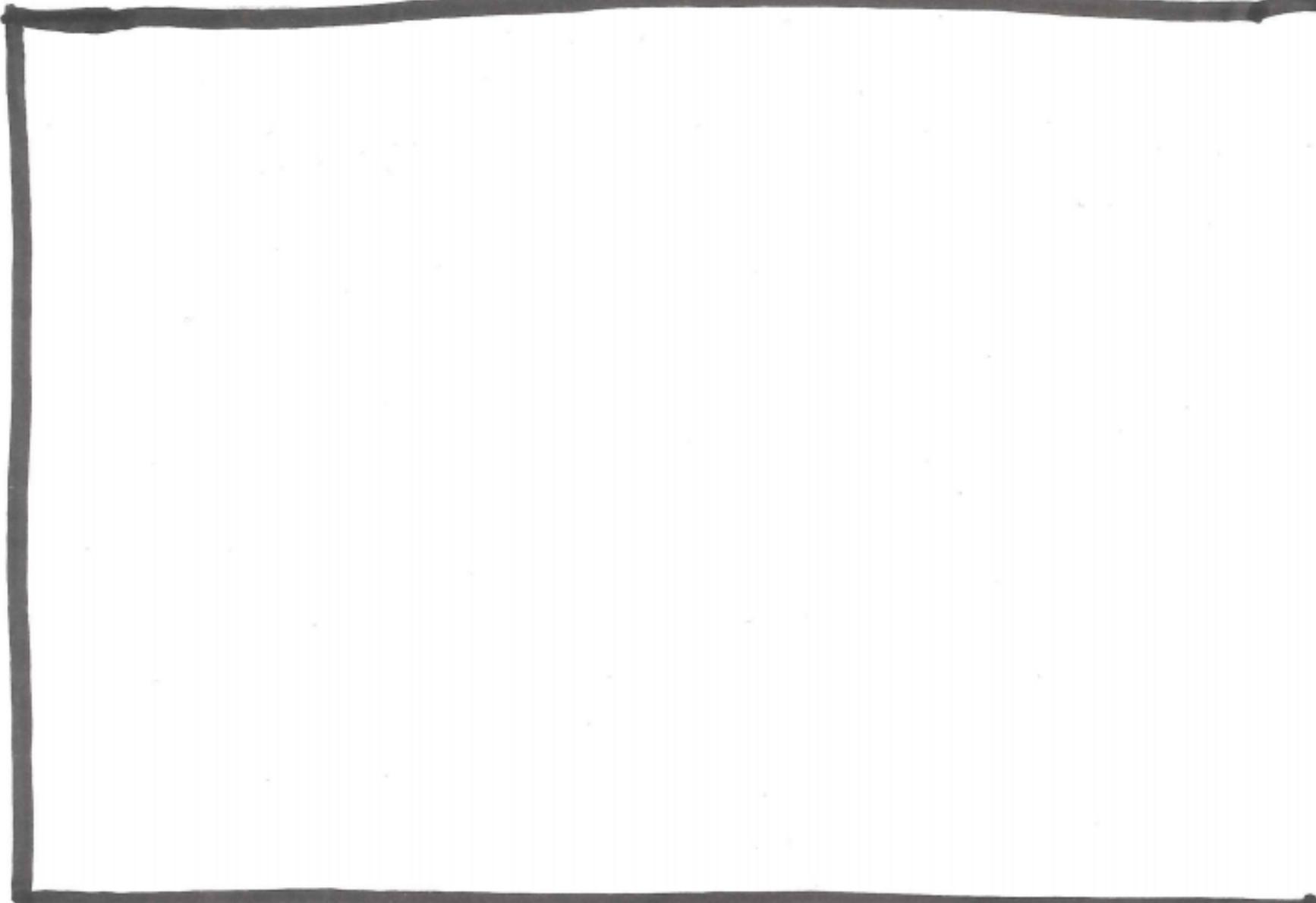
Agrupamientos, estrategias didácticas, organización

PLANTILLAS VISUALES



GAMEPLAN

ETAPAS



FACTORES
DE EXITO
FORTALEZAS



OBSTÁCULOS (RIESGOS)

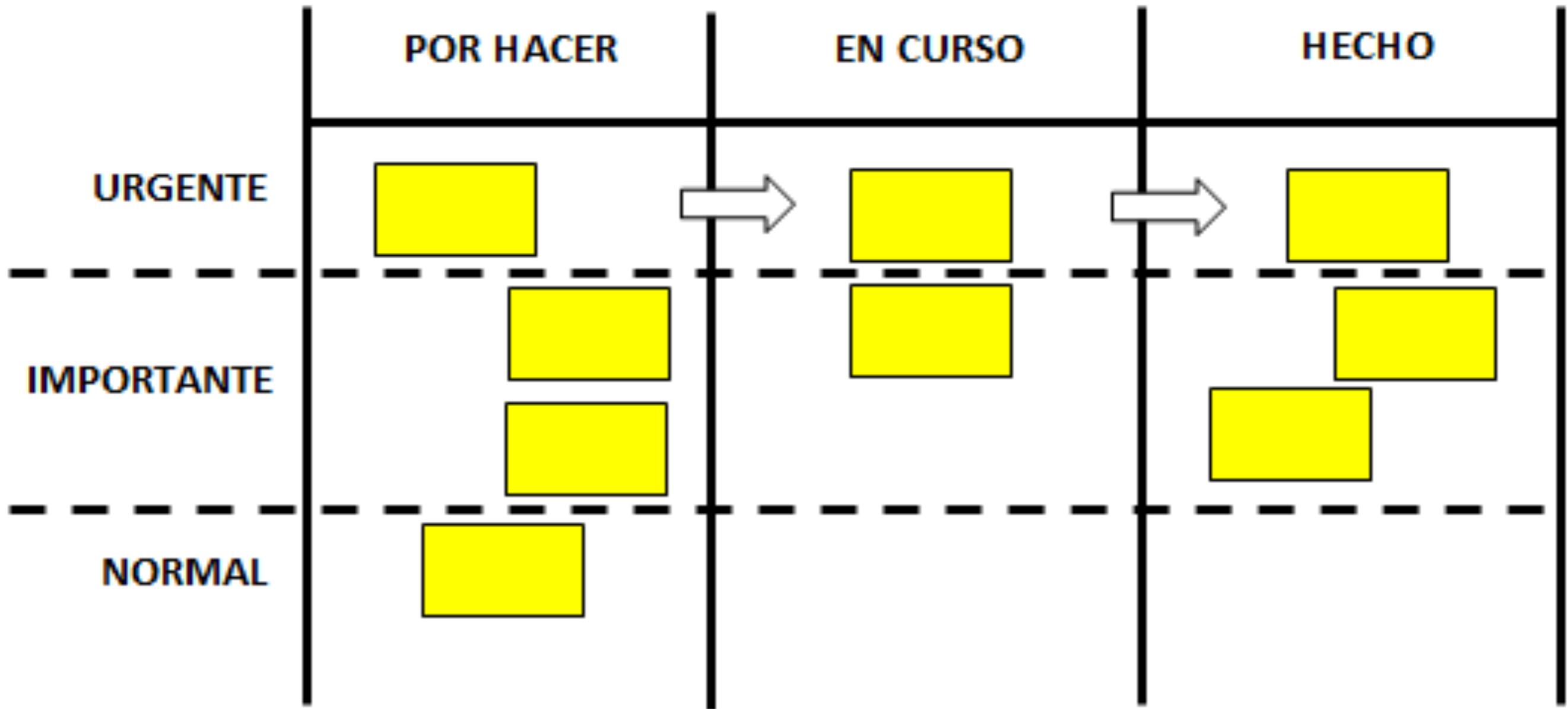
ACCIONES

IMPACTO

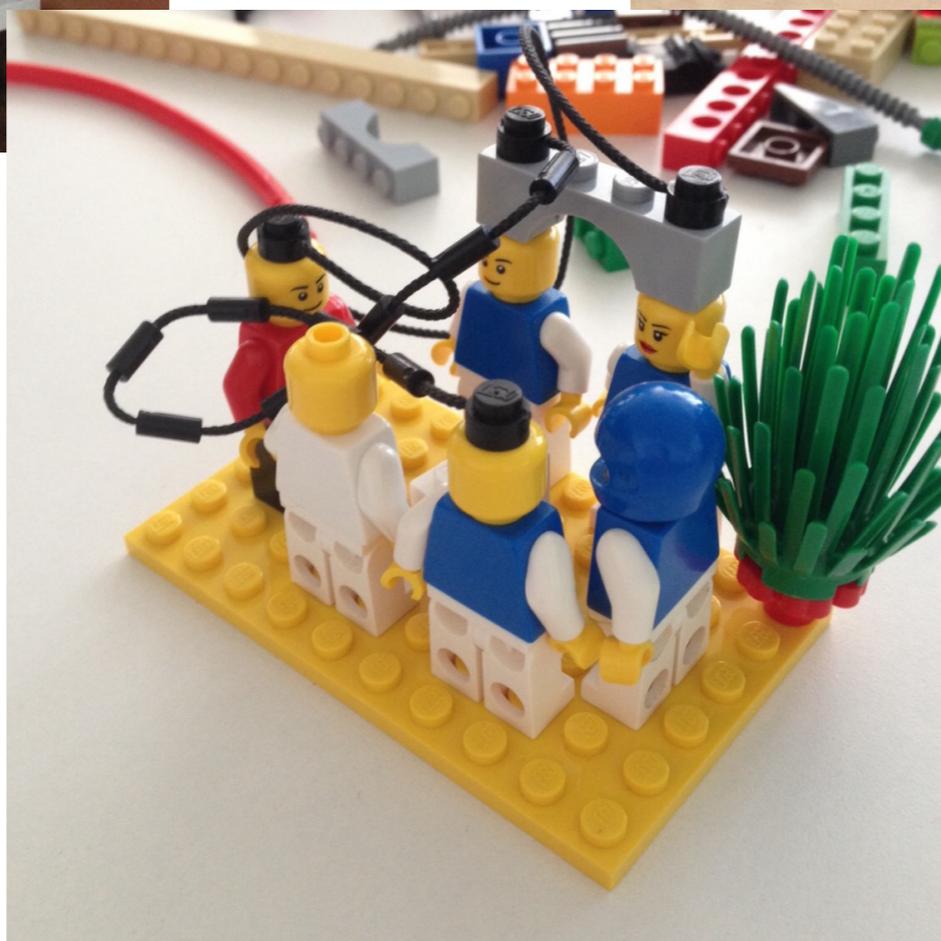
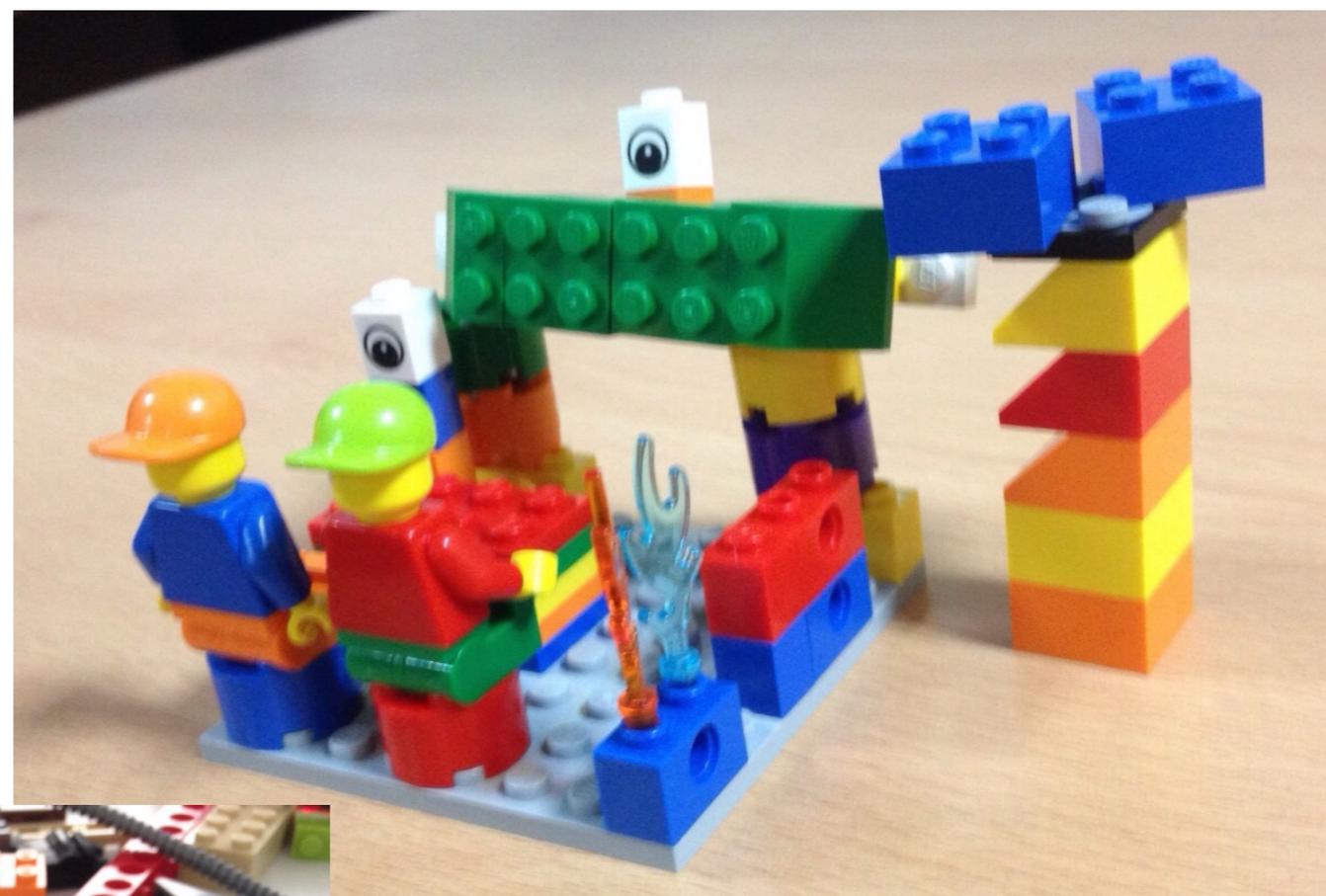
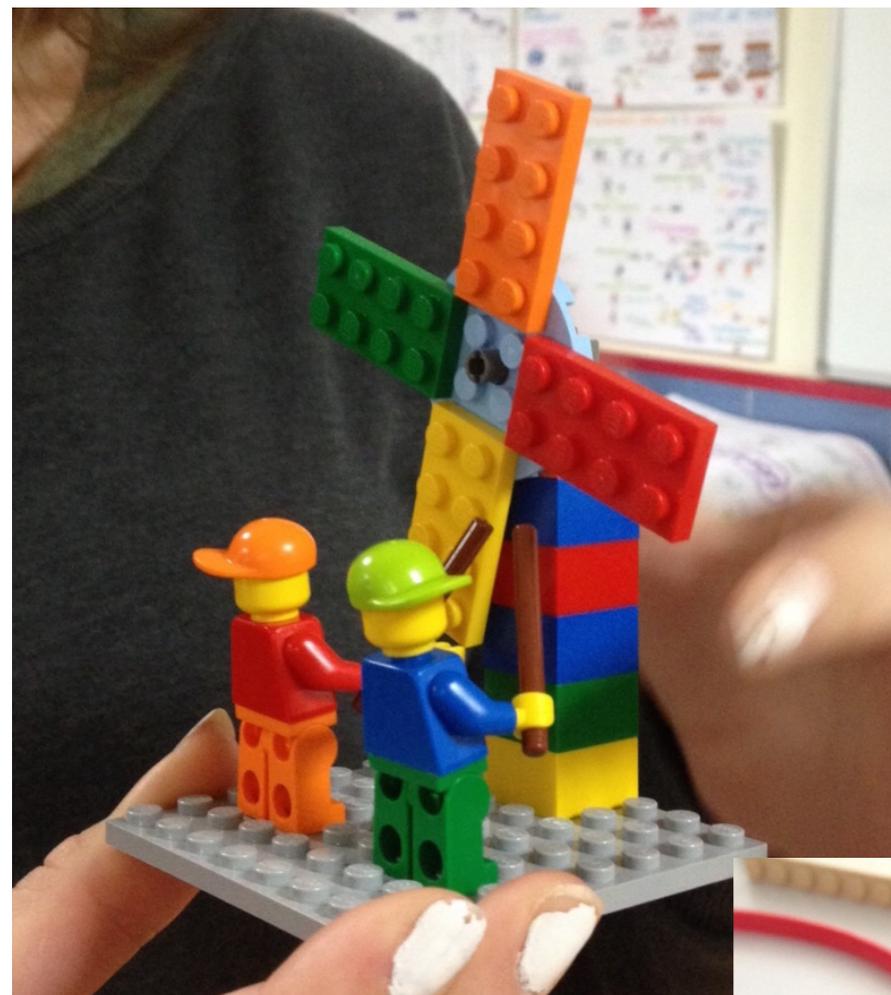
VALORES



MÉTODO KANBAN



LEGO



¿Cómo nos reconocemos en un grupo inteligente? ¿Cómo disparamos preguntas a resolver que dirijan el proyecto?



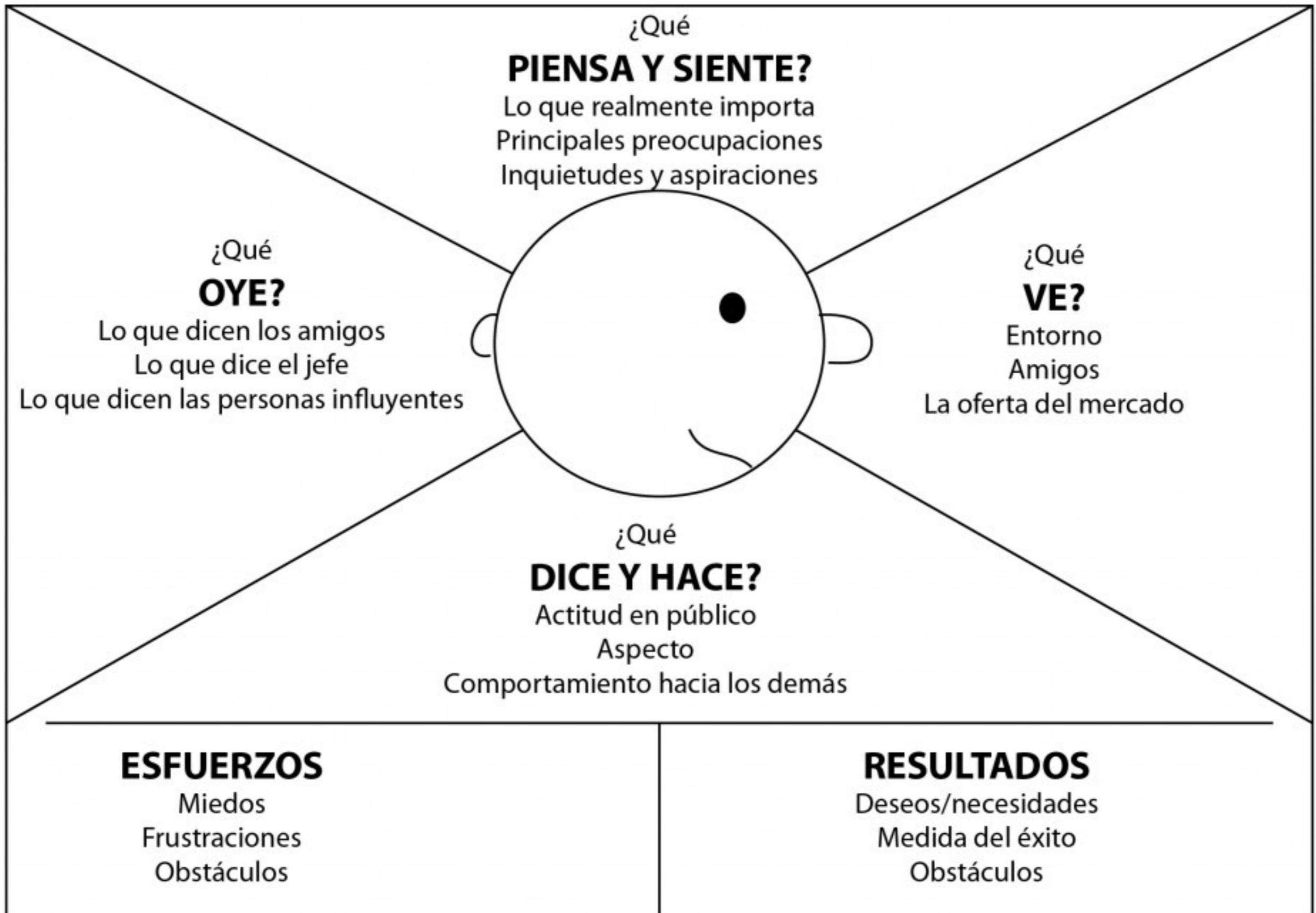
3. LA MIRADA

Mapa de la empatía

World cafe

Metáforas visuales: El avión
(quién nos conduce, cuál es la energía y las motivaciones que nos mueven, a quién beneficia el proyecto, hacia donde vamos, de donde venimos...)

MAPA DE LA EMPATÍA



¿Hacia dónde vamos?



¿Quiénes son nuestros pasajeros?

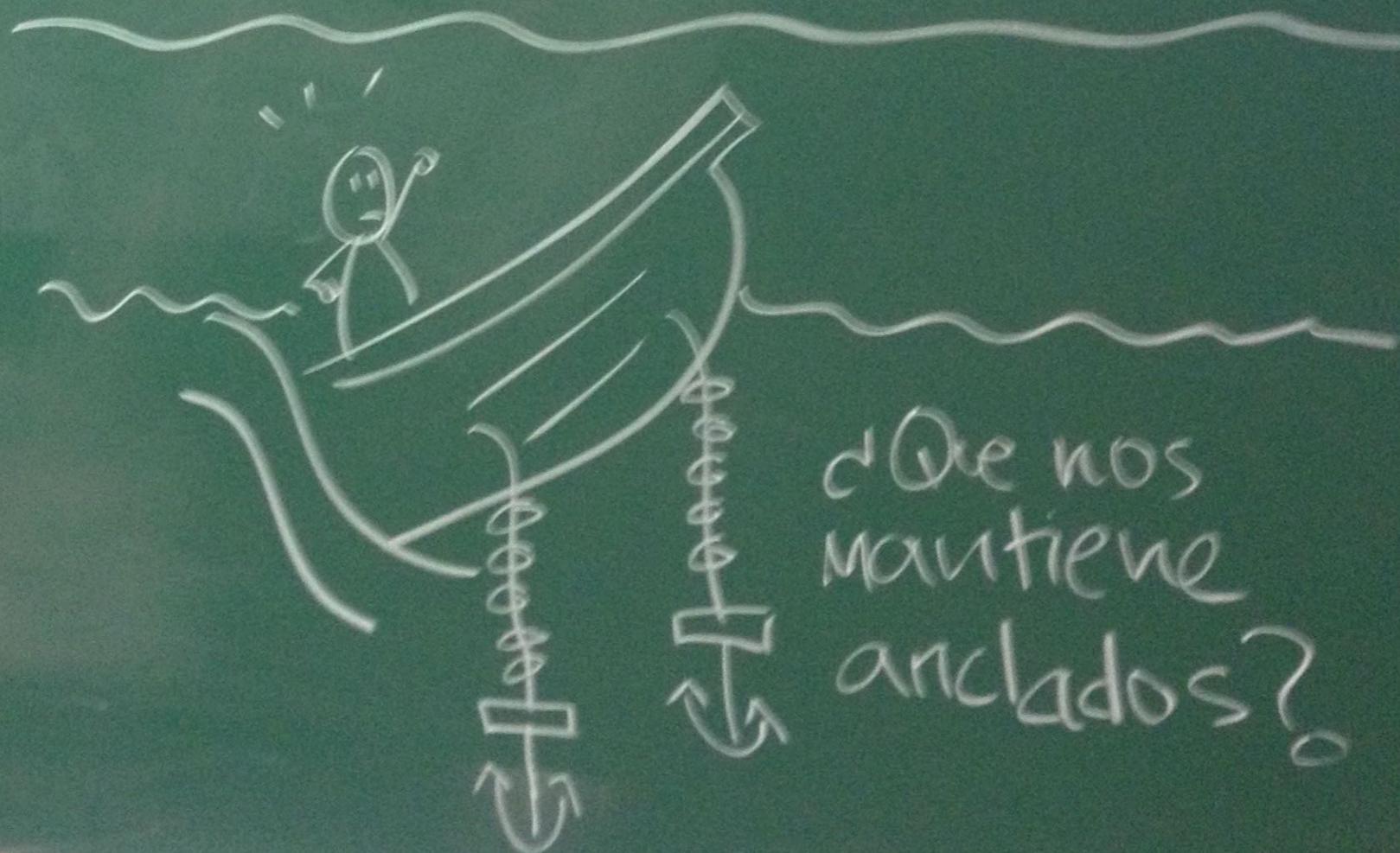
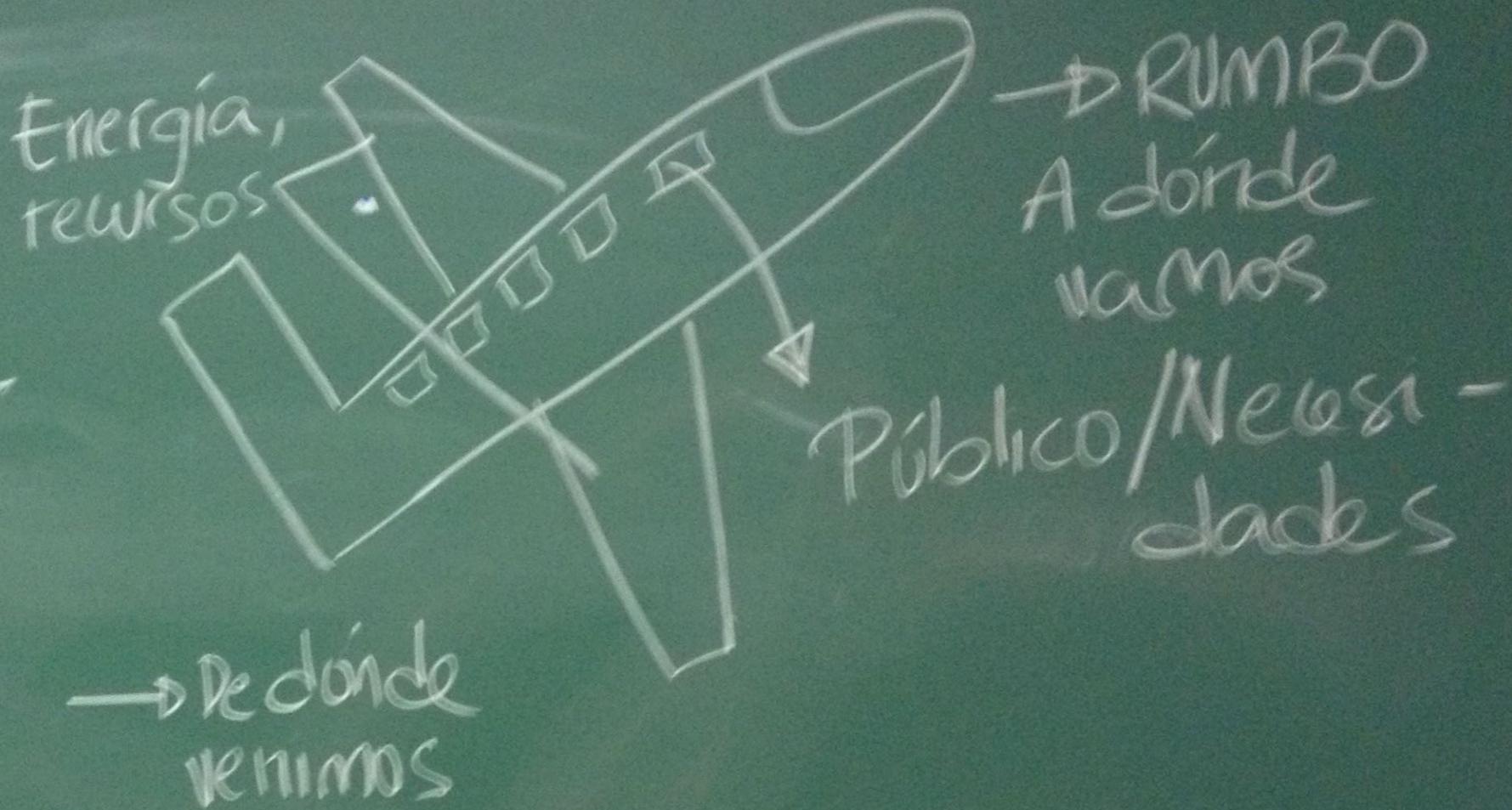


¿Quién nos dirige?

¿Cuál es nuestro punto de partida?



¿Existen turbulencias?



4. LA ESTRATEGIA

Mapas mentales

Plantilla visuales: para elaborar y visualizar información grupal

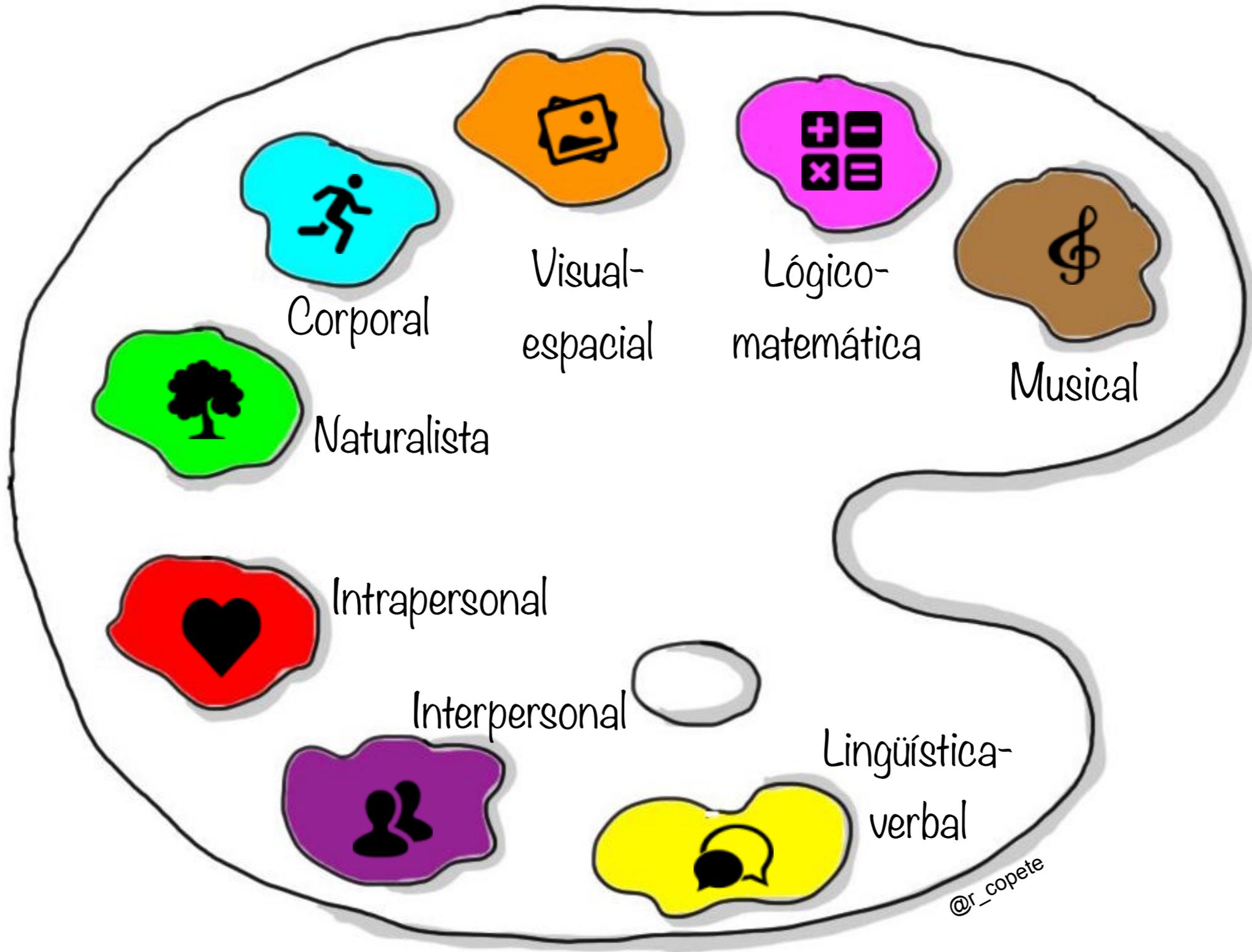
LEGO

Inteligencias múltiples

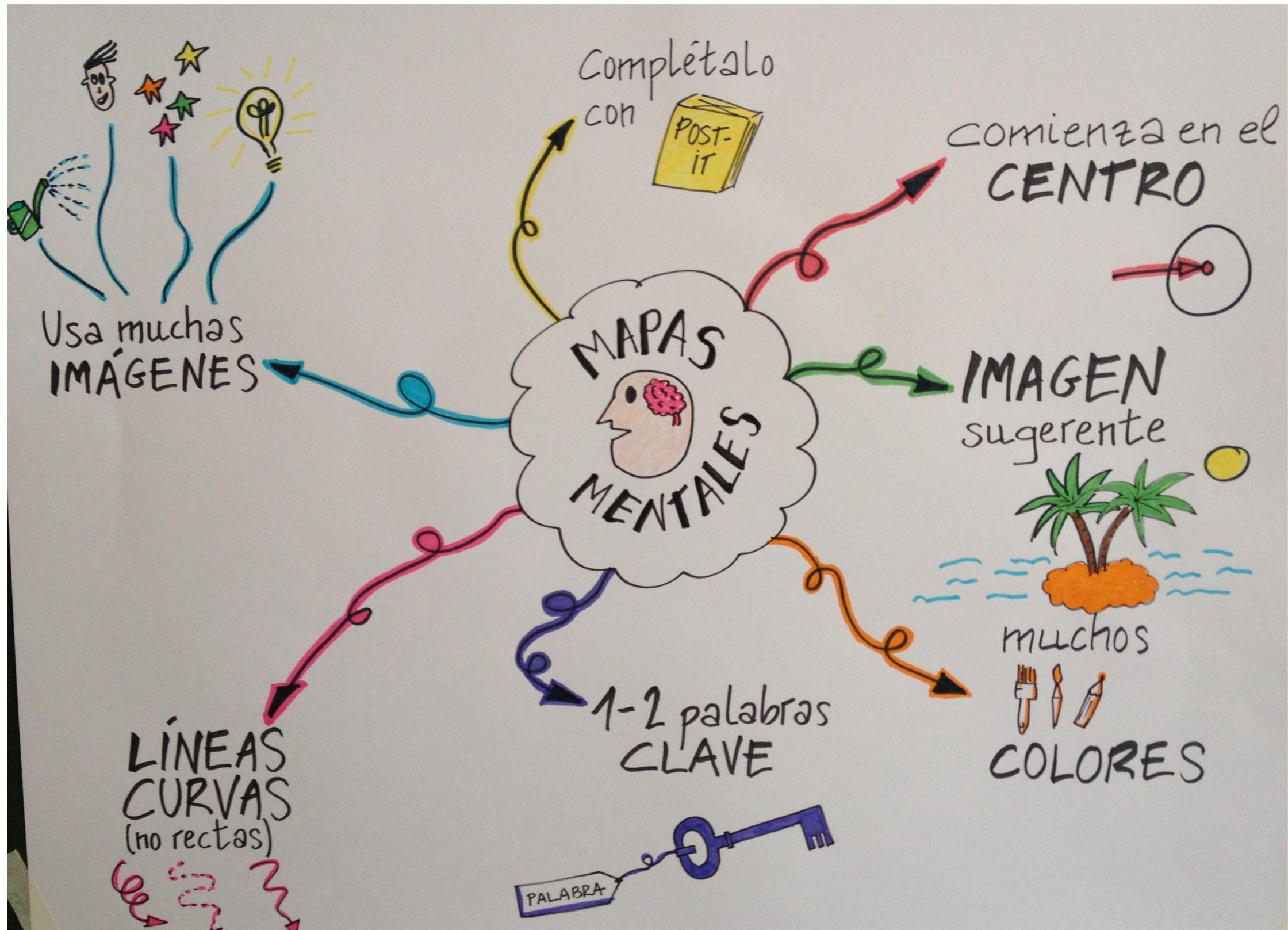
Herramientas para trabajar en grupo, producir, investigar... Construye distintos itinerarios.

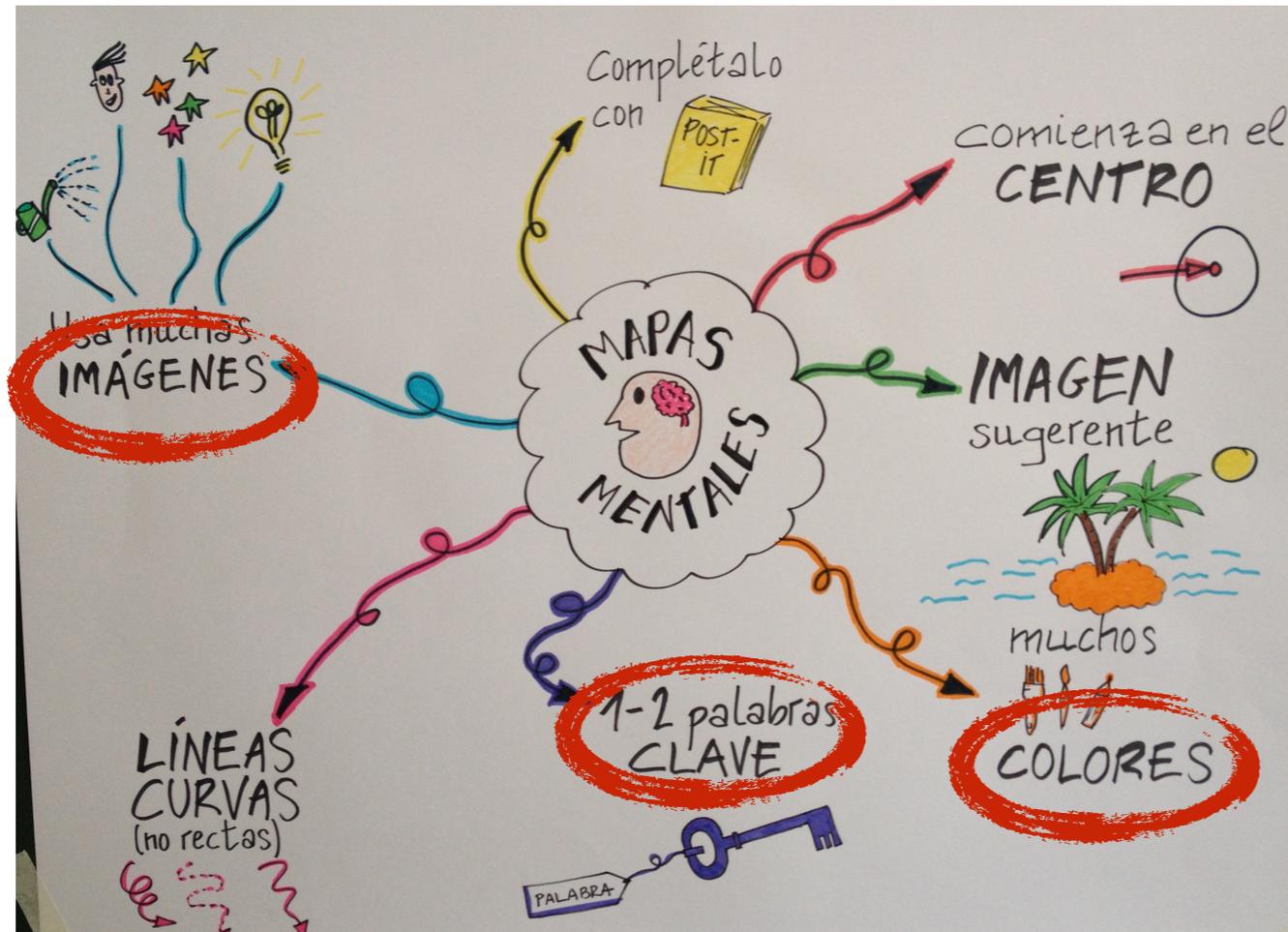


PALETA DE INTELIGENCIAS MÚLTIPLES



MAPAS MENTALES





UN MAPA MENTAL COMBINA...

IMÁGENES Y ELEMENTOS VISUALES

PEQUEÑAS EXPLICACIONES

COLORES

Nos permite **tomar notas** y **expresar ideas** de manera creativa, “**mapear**” la información en una sola hoja, **planificar** un proyecto, **organizar el trabajo en grupo**, **comunicar** ideas complejas, realizar **lluvias de ideas**, etc.

Herramientas para generar productos, participación, juego, etc. Difunde y comparte.



5. LA ACCIÓN

Síntesis y mapas visuales: para diseño de presentaciones, carteles...

LEGO: para maquetas (“el barrio que queremos”) y construcciones grupales.

Storycubes para contar la historia y narrar el proyecto.

CANVA para diseño de carteles, infografías, presentaciones, etc.

STORYCUBES



Cuenta historias

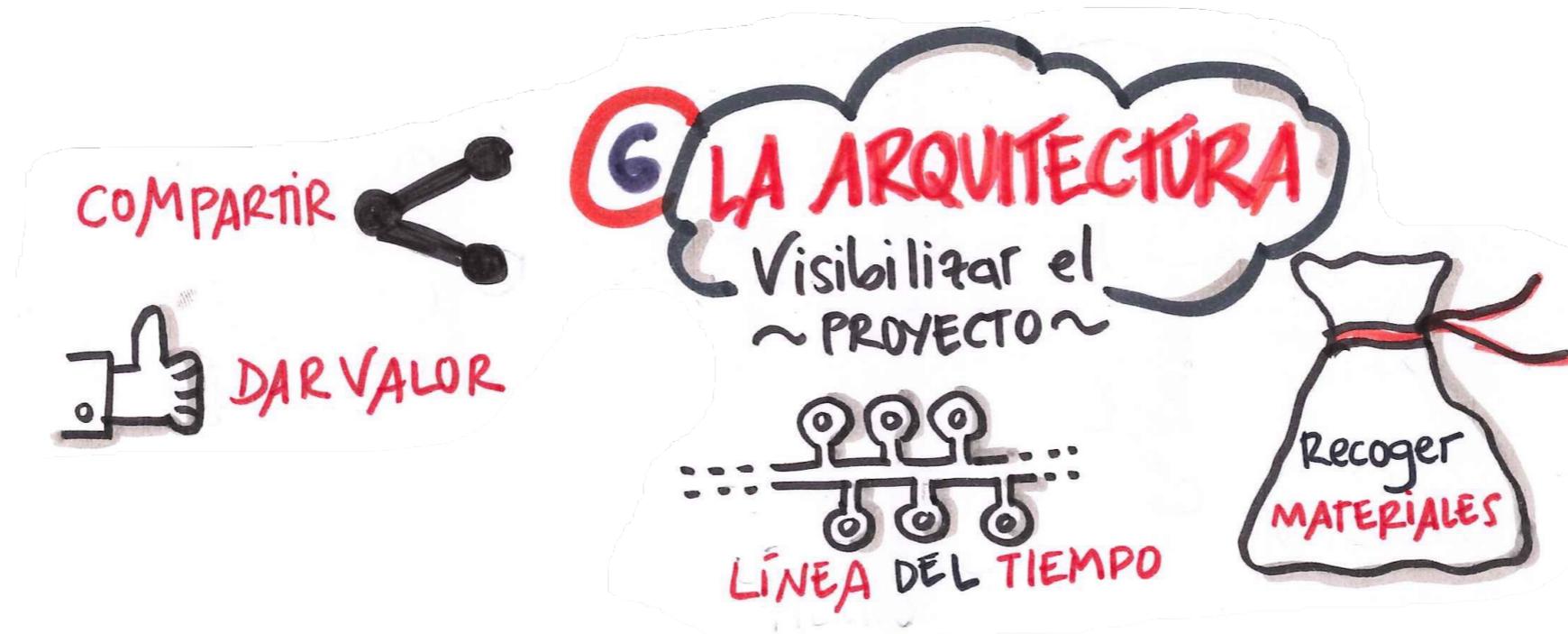
Habla sobre la interpretación de los símbolos en función de las diferentes épocas, barrios, etc.

Construye historias grupales



Construye la narración del proyecto

Crea tus propios dados con símbolos que quieras



6. LA ARQUITECTURA

Cómo narrar el proyecto, Apps...

Storytelling visual y Storyboard (App: Strip Designer)

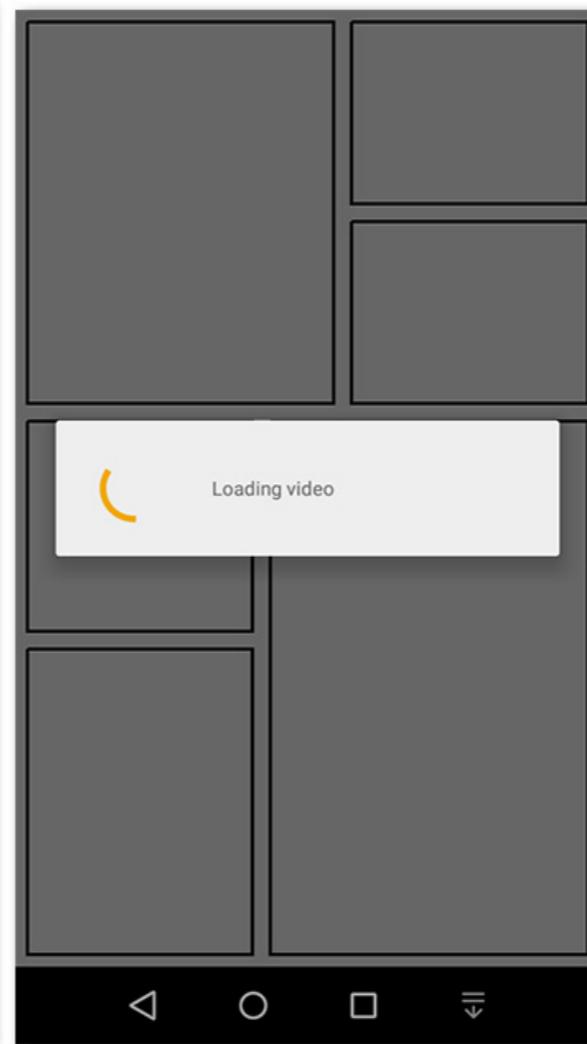
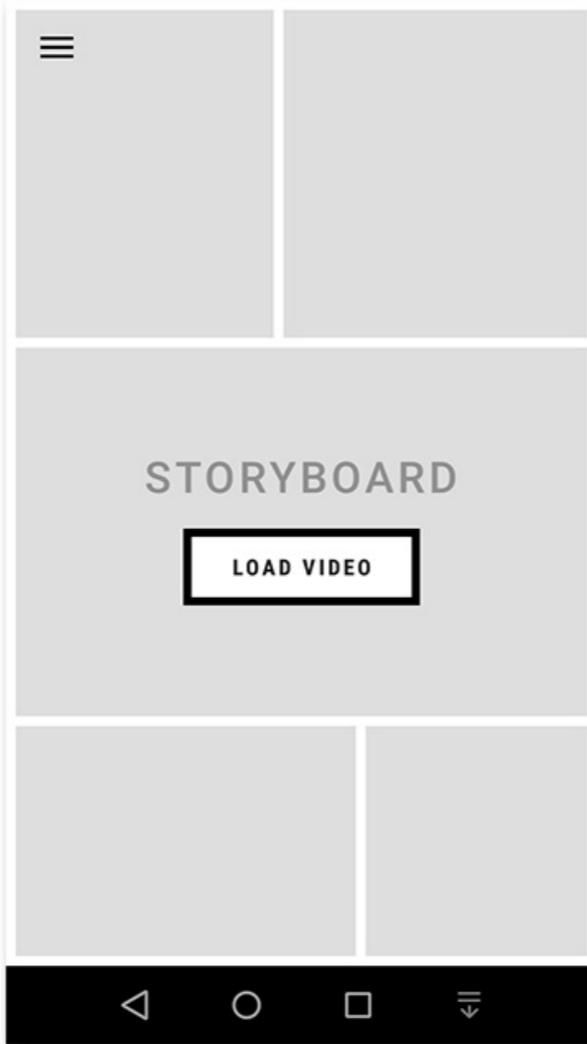
Técnicas de stopmotion y app relacionadas (App: Tawe y Vittle)

Plantilla visual: La Historia de la portada

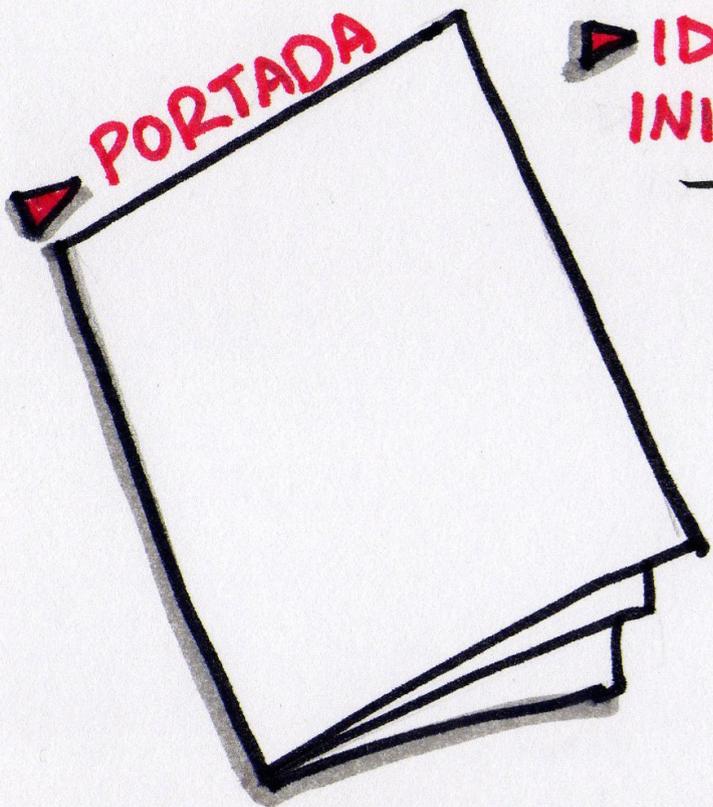


STORYBOARD

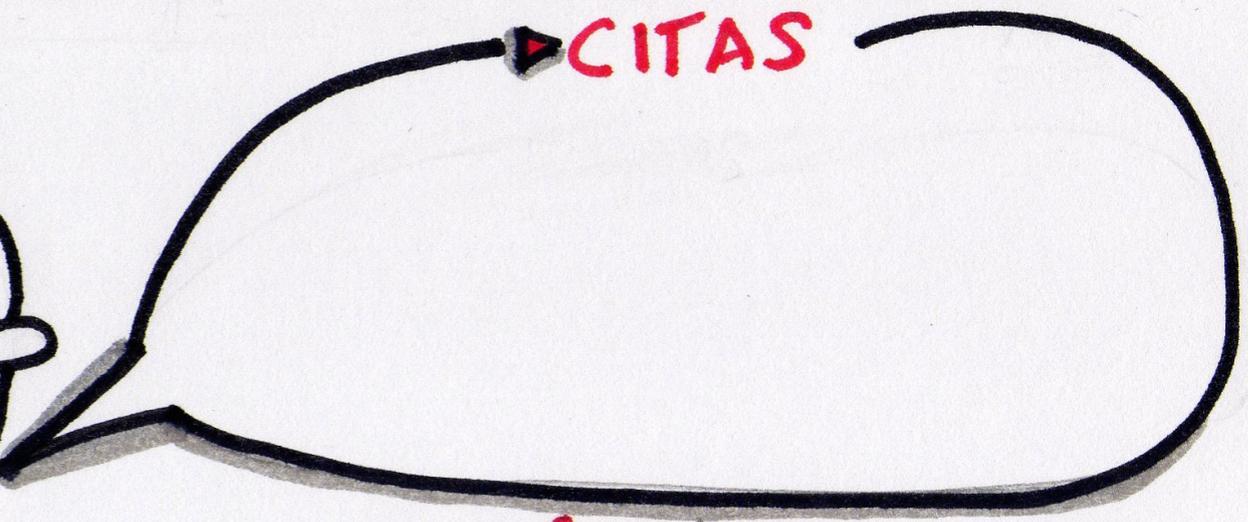
Research at Google



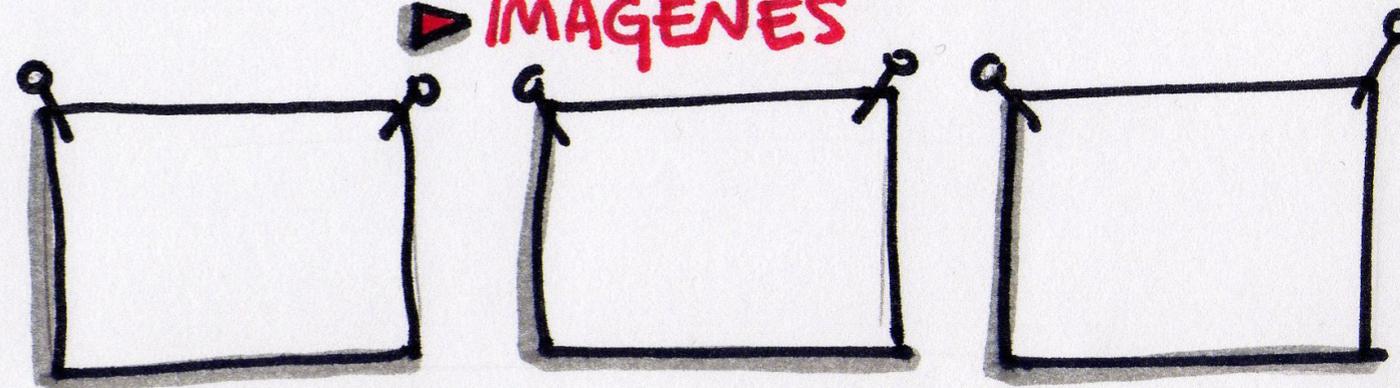
¡ EN LA PORTADA !



▶ IDEAS INICIALES

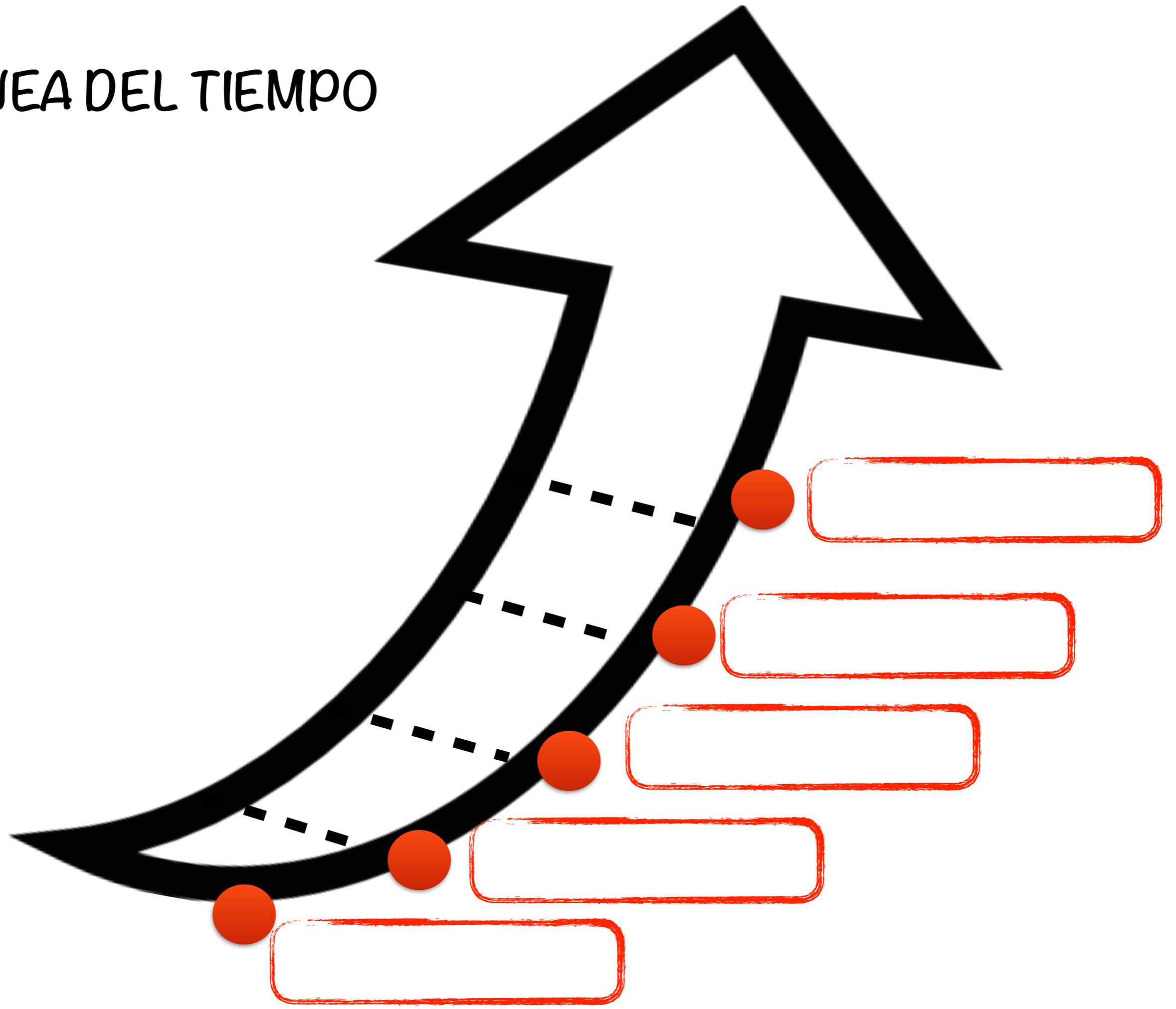


▶ IMÁGENES



▶ DESPIECES

LÍNEA DEL TIEMPO



7. EVALUACIÓN

Plantillas visuales

Herramientas de Liderazgo Participativo (Art of hosting)

LEGO

Muro memorístico

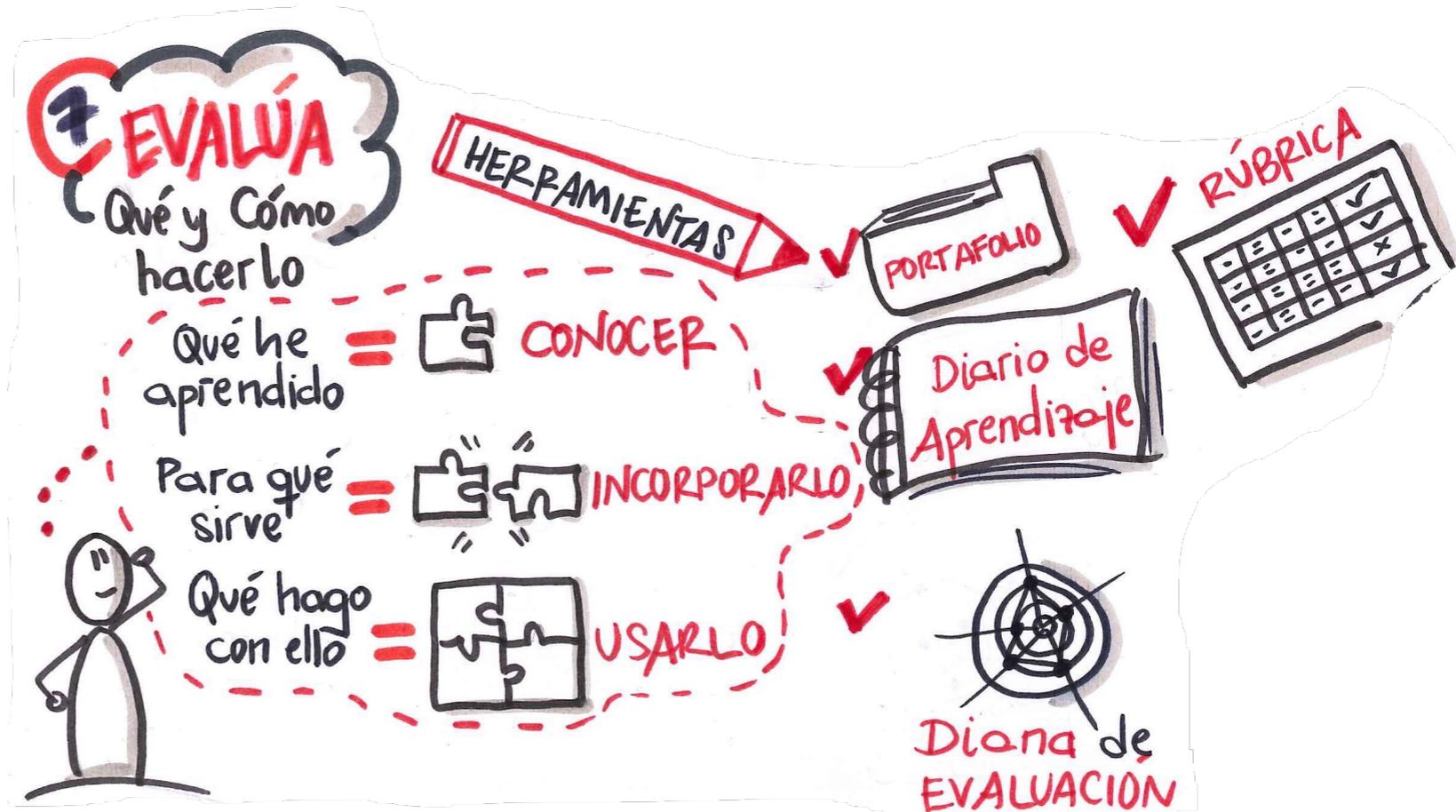
Dianas de evaluación

Portafolios

Rúbricas

Diario de aprendizaje

Facilitar la reflexión sobre lo aprendido



Aporto mis ideas en el grupo



Cumplo mis compromisos de trabajo individual con el grupo



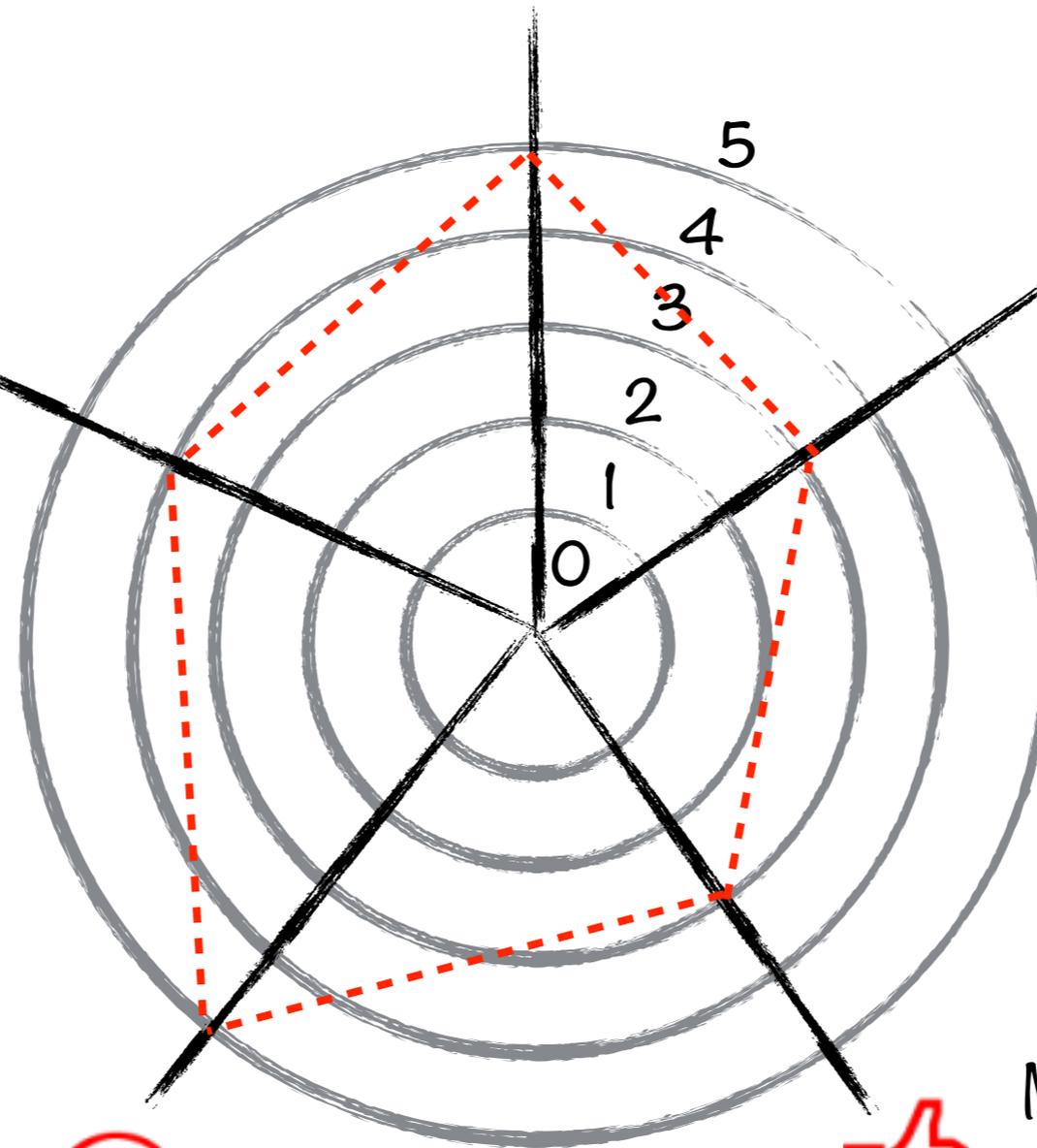
Ayudo a mis compañeros



Me encuentro a gusto y mis compañeros me facilitan el aprendizaje.



Acepto las ideas de los demás y las incorporo a mis propuestas



DIARIO DE APRENDIZAJE

El **Diario de Aprendizaje** te servirá para reflexionar sobre lo que has aprendido. Qué te ha sorprendido, que te has cuestionado, con qué tareas te has visto más cómodo y cuáles debes reforzar: hábitos de trabajo, herramientas, etc. También puedes recoger tus opiniones, sensaciones y todo aquello que creas importante.

Fecha:

--	--	--

- **¿Qué es lo más importante que has aprendido hoy?.**
- **Haz una lista de palabras-clave del tema y explica porqué lo consideras un aprendizaje importante.**
- **Haz una pregunta que se te plantean en torno a este tema.**
- **¿Qué consecuencias tiene lo que he aprendido en mi vida? Describe en que situación del día a día puedes observar lo que has aprendido hoy (familia, amigos, colegio, barrio, etc.)**
- **¿Qué otras cosas te gustaría saber o hacer en relación a lo que has aprendido hoy? ¿Qué tendrías que hacer para conseguirlo?**

MODELO EVALUACIÓN ABP

DIARIAMENTE	- Diario de Aprendizaje		
SEMANAL	<p>Trabajo individual:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Autoevaluación - Productos (síntesis visuales...) 	<p>Trabajo cooperativo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Diana de evaluación - Sombreros de E. De Bono para valorar el trabajo - Plantillas visuales - Síntesis visuales 	<p>Trabajo clase:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Puesta en común evaluación grupos cooperativos- - Conexión currículo: ejercicios de repaso, ampliación, ampliación, etc.
FINAL	<ul style="list-style-type: none"> - Portafolios - Elaboración producto/acción final - Softskills: dianas de evaluación, escalas de valoración, etc. 		
EVALUACIÓN DEL DOCENTE	- Rúbrica de docente		

