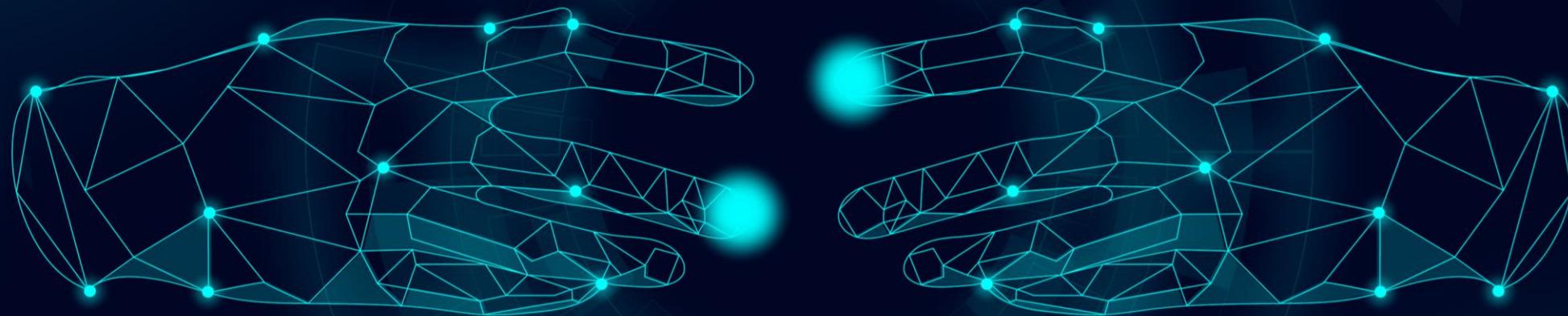




Nuevas metodologías para nuevos aprendizajes

Elena Rodríguez  @iElenaR



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



“ El expediente académico **no sirve para nada**”



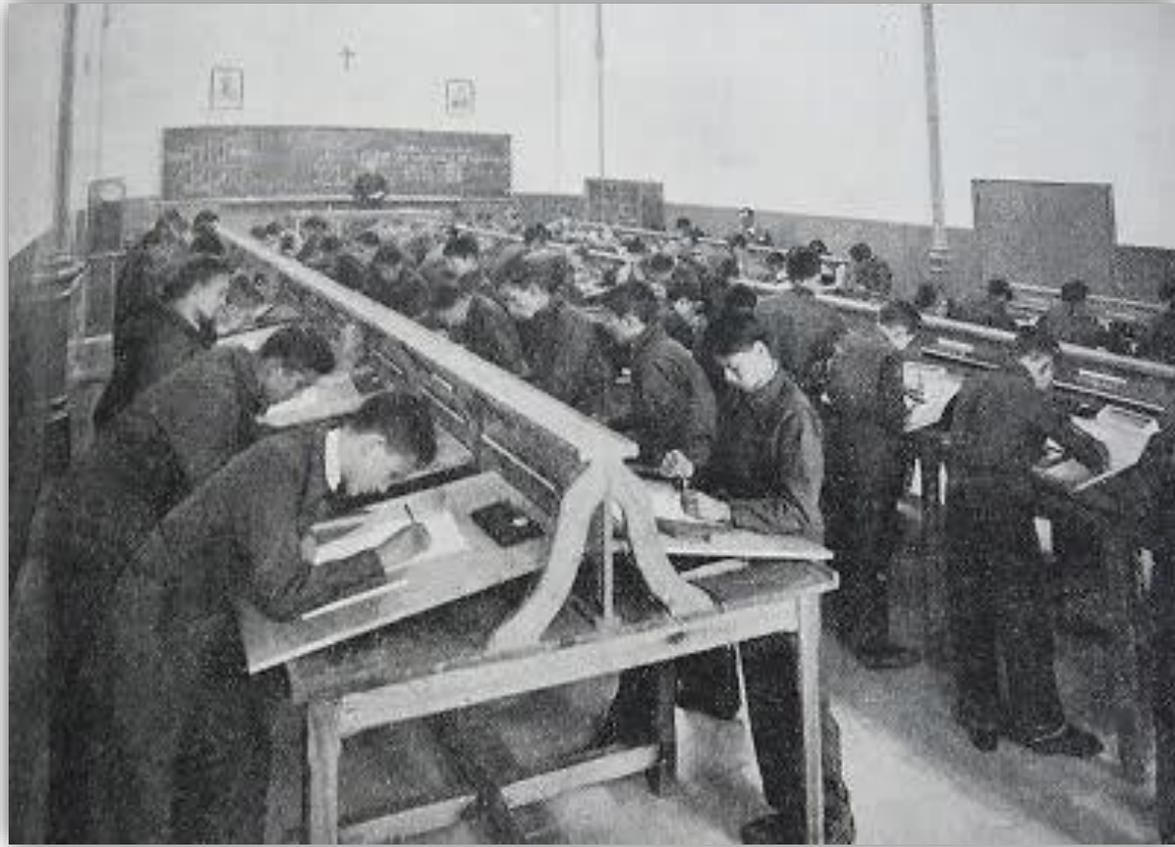
Después de dos o tres años tu habilidad para desempeñar tareas en la empresa no tiene ninguna relación con lo bueno que eras en la escuela.

Necesitamos **gente a la que le guste averiguar cosas** para las que no hay una respuesta obvia, y eso no se enseña”



No te van a pagar por lo que **sabes**.
Sino por lo que **sabes hacer** con lo
que sabes

Saber**hacer**



Formación tradicional



Sociedad industrial



Formación actual



Sociedad del aprendizaje

A dynamic, high-speed photograph of water splashing, creating a sense of movement and fluidity. The water is captured in various stages of motion, from a sharp, curved splash on the left to a more dispersed, bubbly splash on the right. The background is a soft, light blue, which makes the darker blue and white highlights of the water stand out.

«Educar para lo desconocido»

PRINCIPIO DE INCERTIDUMBRE

**Sobre la educación en un mundo líquido,
Zygmunt Bauman, 2013**



**«EI PROPÓSITO DE LA
EDUCACIÓN:**

**la preparación de los
jóvenes para la vida.**

**Una vida de acuerdo
con la realidad»**



SOCIEDAD DEL APRENDIZAJE

**Gestionar el
desconocimiento**



Un mercado laboral en **transformación** necesita

profesionales preparados

con **aptitudes adecuadas**

para desenvolverse en un **escenario cambiante**

**Además de
desarrollar las
capacidades
técnicas que van a
requerir futuros
puestos de
trabajo**

Hard Skills





Desarrollo de competencias transversales

Soft Skills



¿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

1

2

HABILIDADES

**ACTITUDES Y
VALORES**

Saber cómo
SABER HACER



3

Ser capaz
PODER HACER

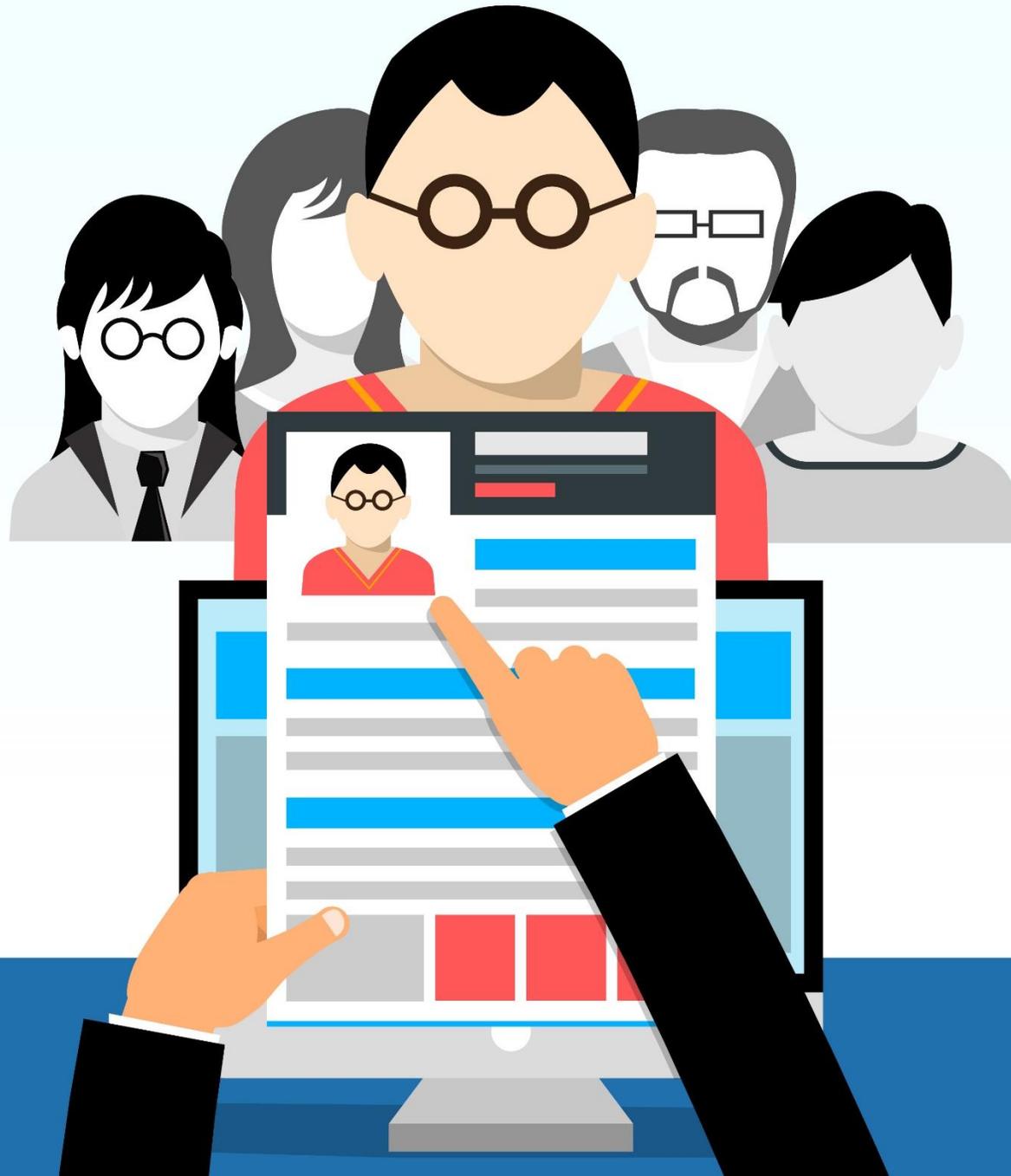




DEMOSTRAR LA COMPETENCIA

En contacto con **contextos reales y relevantes**

Trasladar el conocimiento a la realidad de manera efectiva



Del **EMPLEO** a la **EMPLEABILIDAD**

Mercado laboral cambiante e imprevisible



HABILIDADES HUMANAS

Liderazgo

Intuición

Persuasión

Orientación al servicio

**CONSERVARÁN O AUMENTARÁN
SU VALOR**

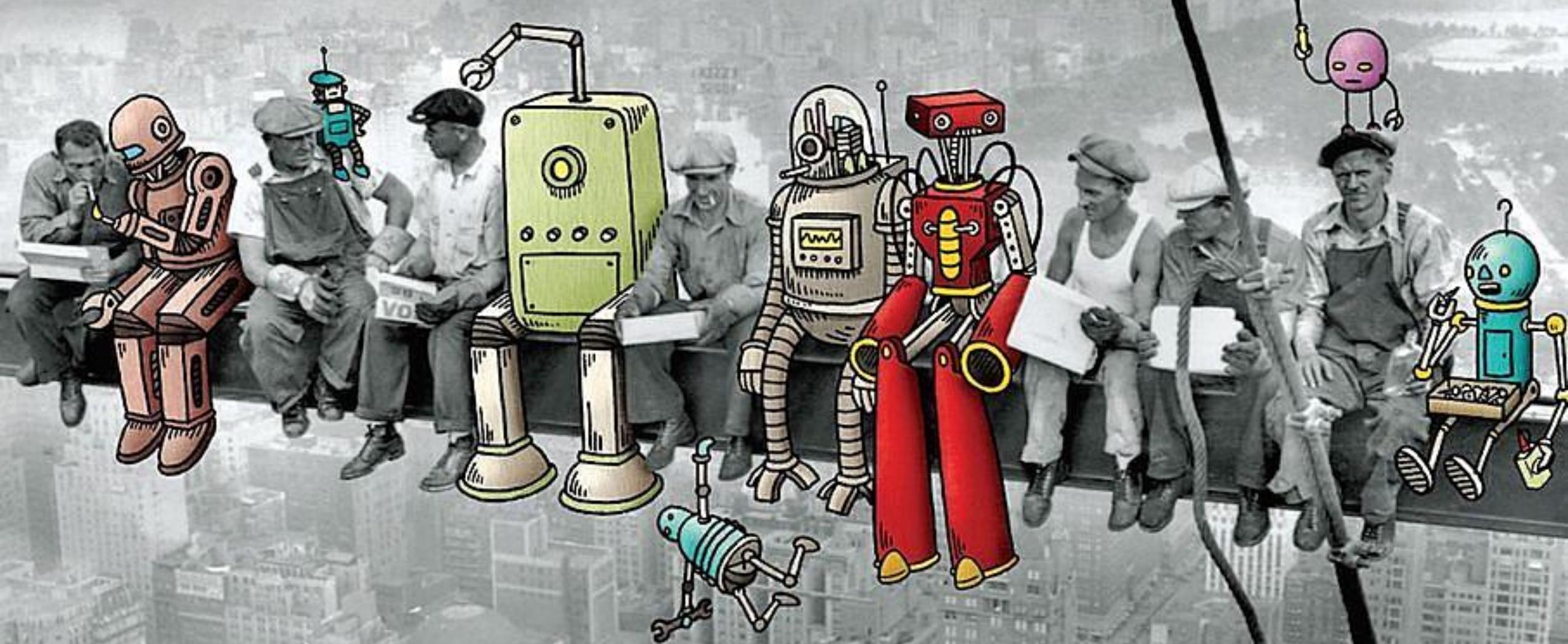


**Todo lo que no se
pueda automatizar**

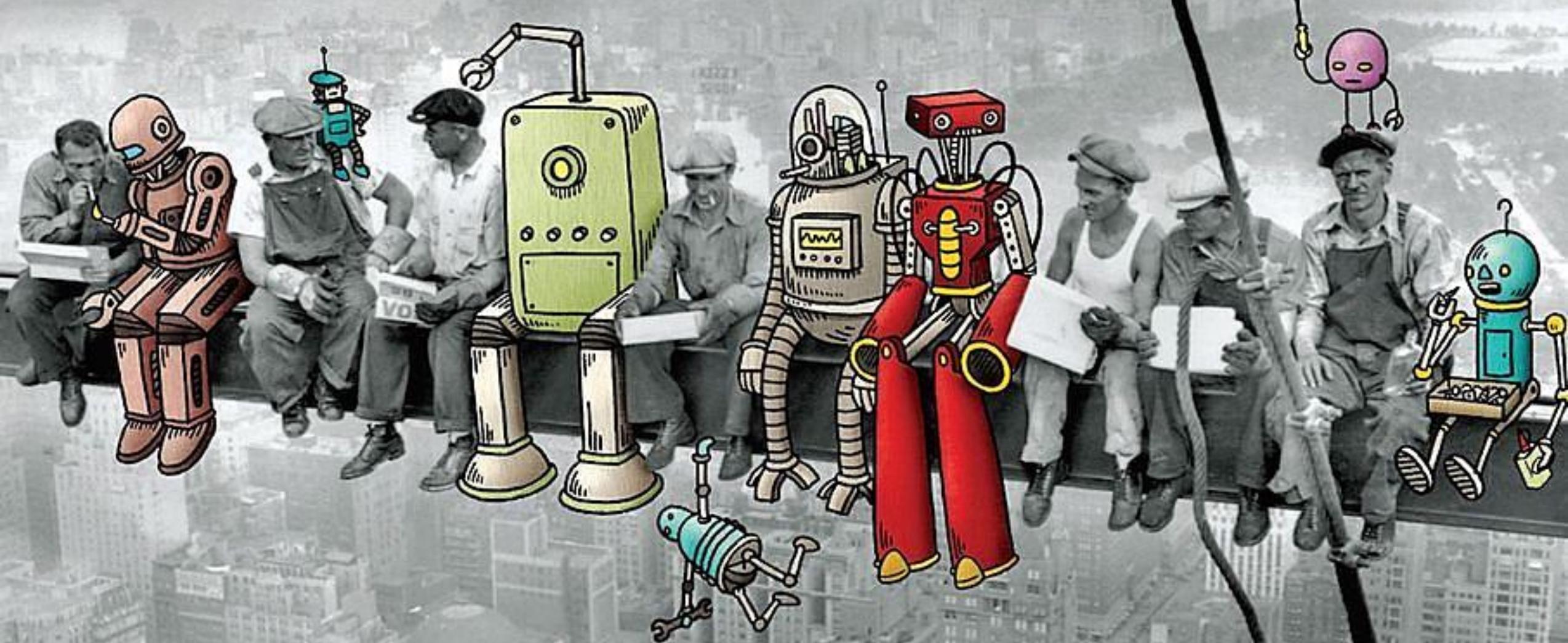
Tendrá un valor

incalculable

Fuente: Marc Vidal



¿Cómo puede responder **la educación** a los **RETOS** de la sociedad en la complejidad e incertidumbre actual?

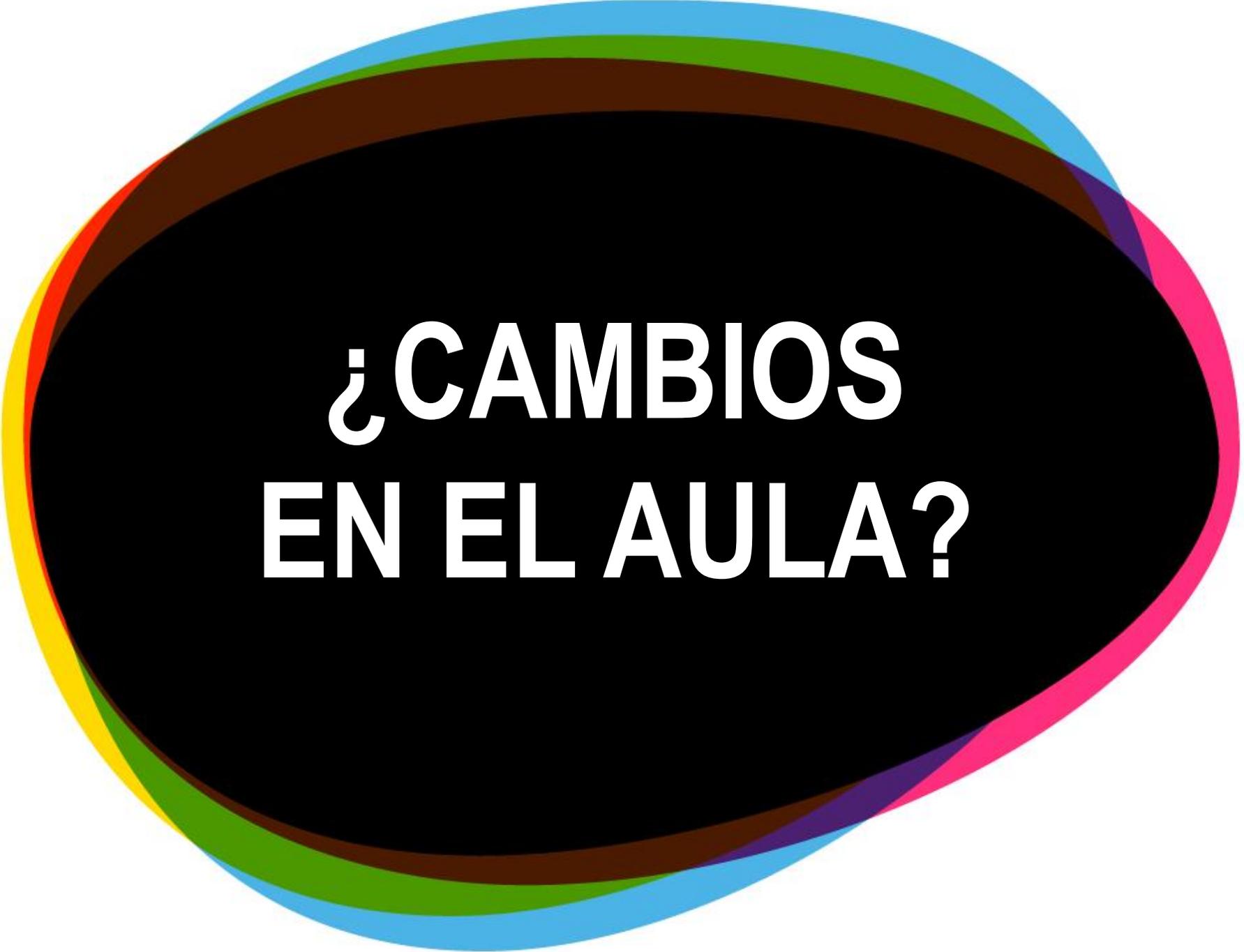


El aprendizaje no está limitado por la falta de **información**, sino por la capacidad de convertirla en **conocimiento**.

Julio Carabaña

2020





**¿CAMBIOS
EN EL AULA?**

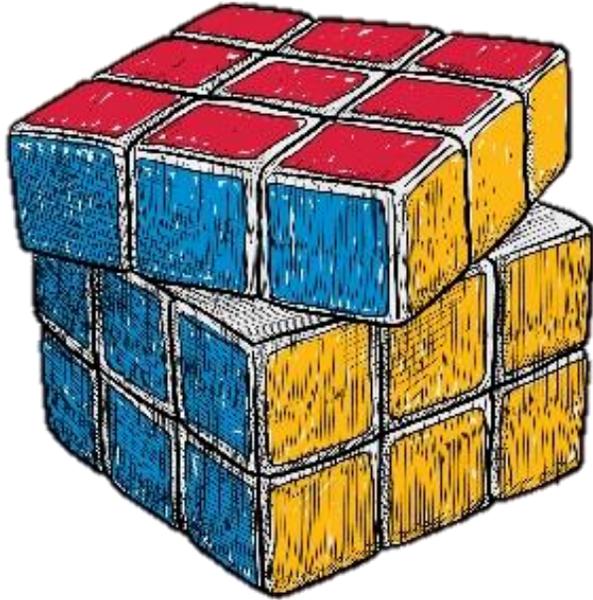
Aula

**Transformaciones
metodológicas**

Fomentar el emprendimiento

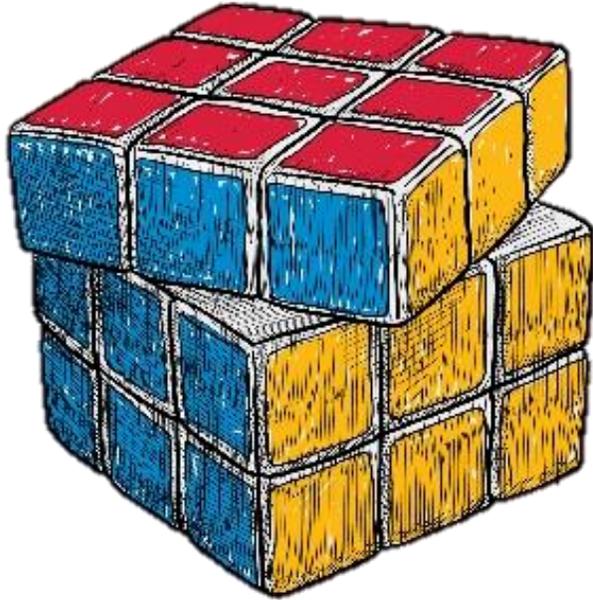
Neuroeducación

Aprendizaje conectado



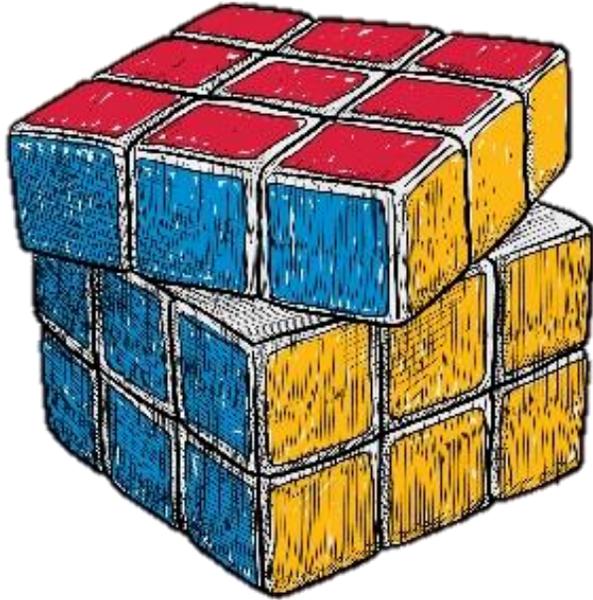
APRENDER

HACIENDO



APRENDER

CREANDO



GENERACIÓN

MAKER



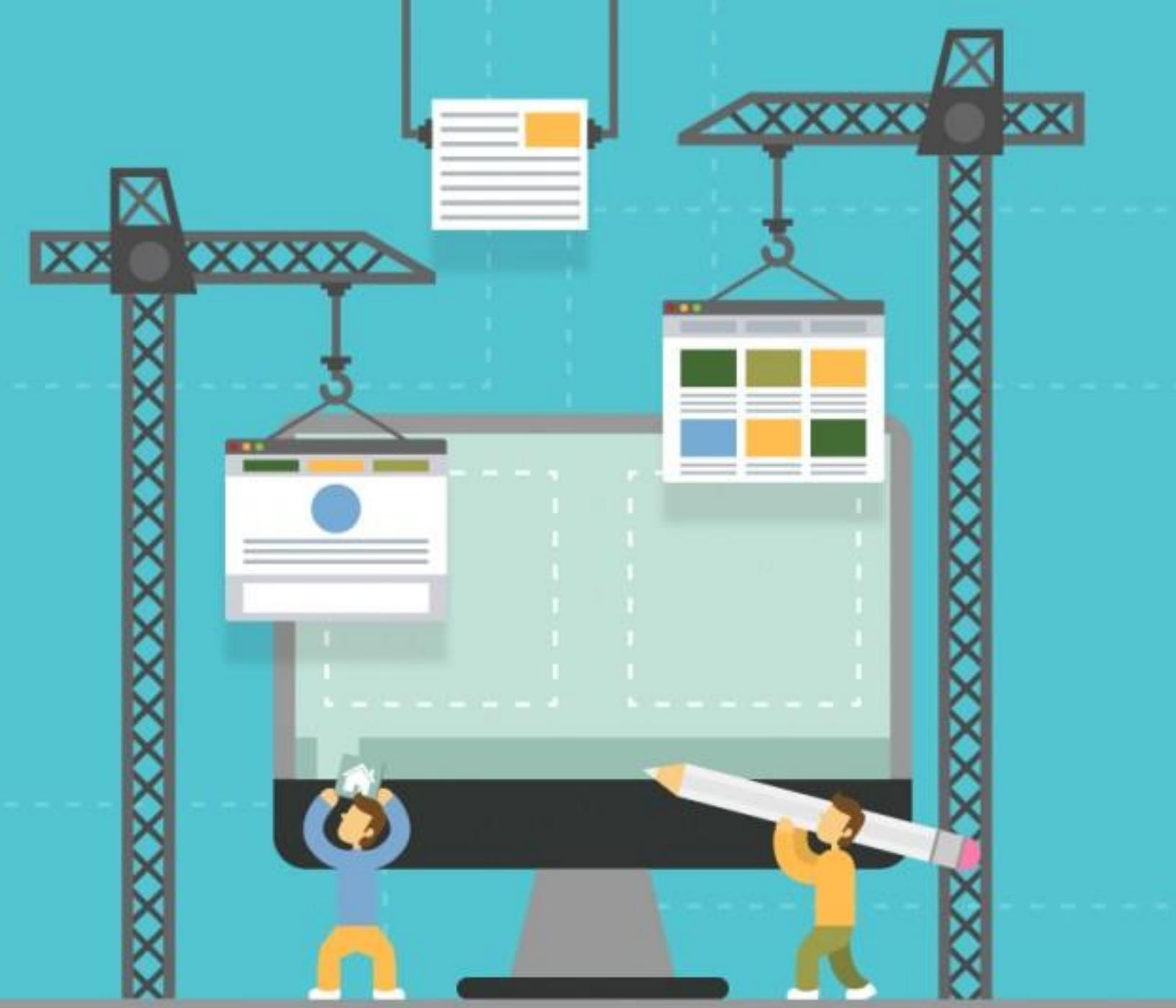
Aprendizaje cooperativo

Explorar y crear

Creatividad y curiosidad

Las escuelas deben parecerse a la vida real.

Lisa Nielsen



Desarrollar
en los
alumnos un
**SABER
EXPERTO**

DEBE SER UNA EXPERIENCIA MEMORABLE



Los alumnos se acercan al **mundo real**

Proceso **colaborativo** en equipo

La **evaluación** es un aspecto importante

La **transversalidad** aporta valor al proyecto

**Enlaza con los
intereses del
alumno**

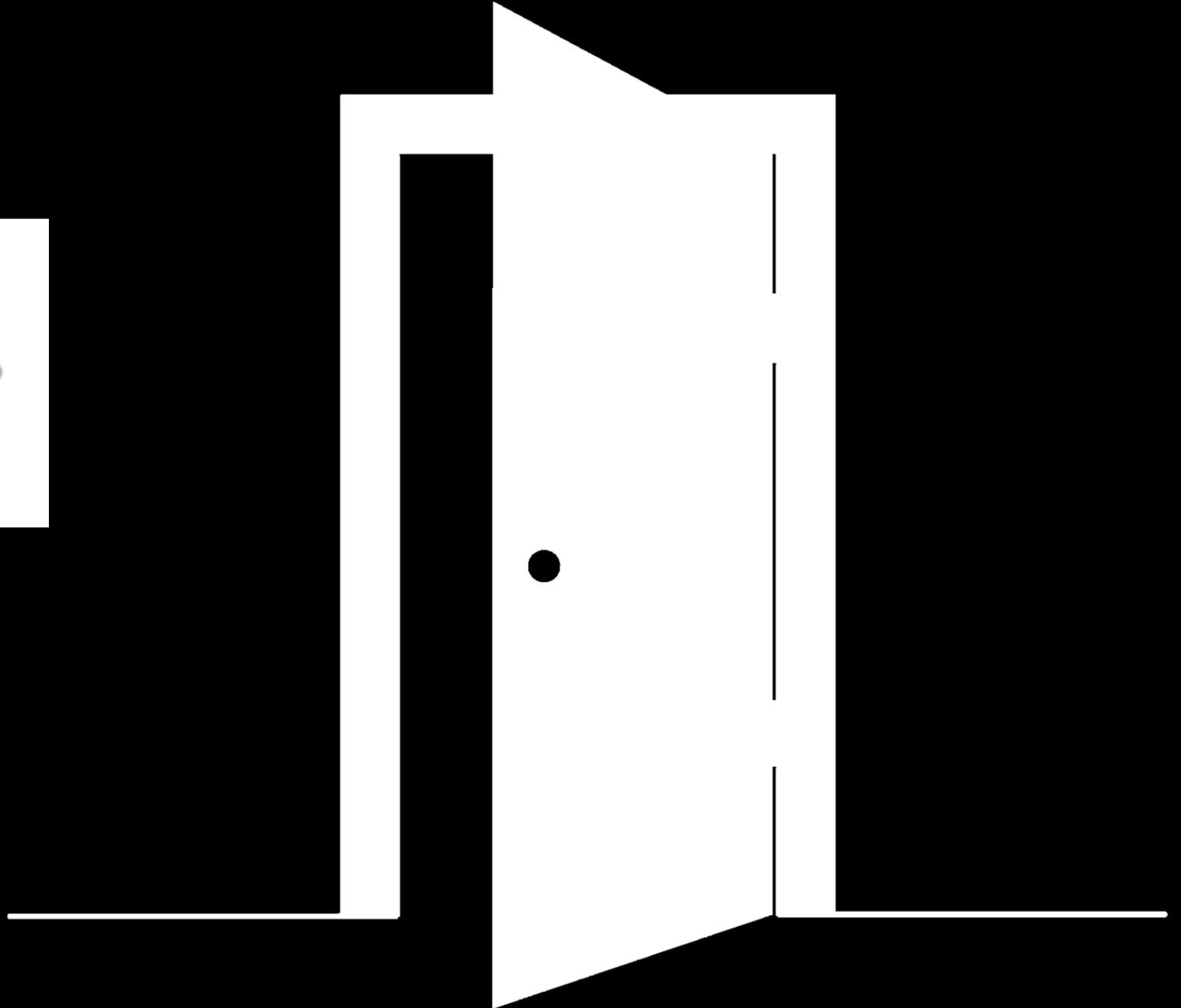


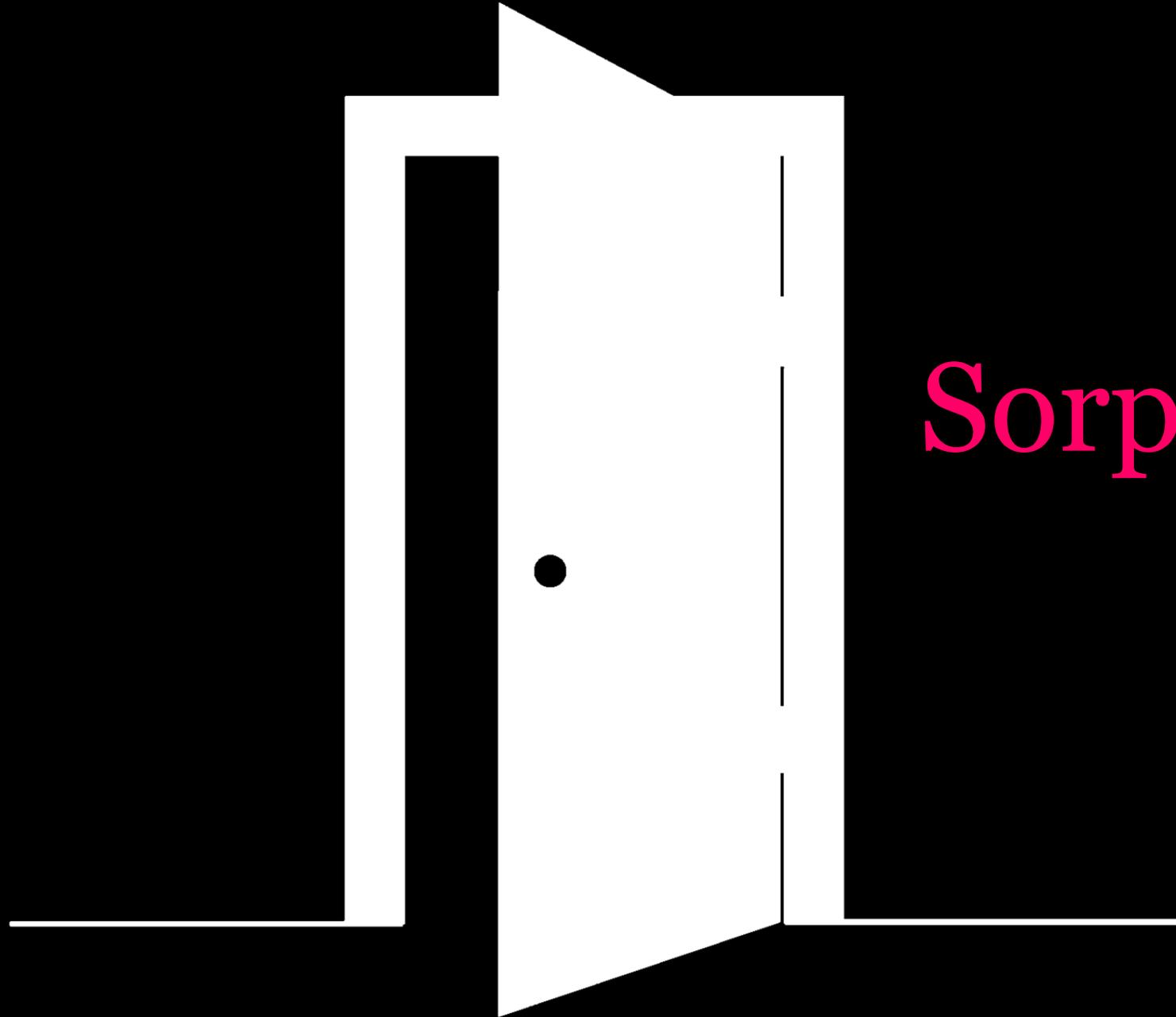


emoción

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

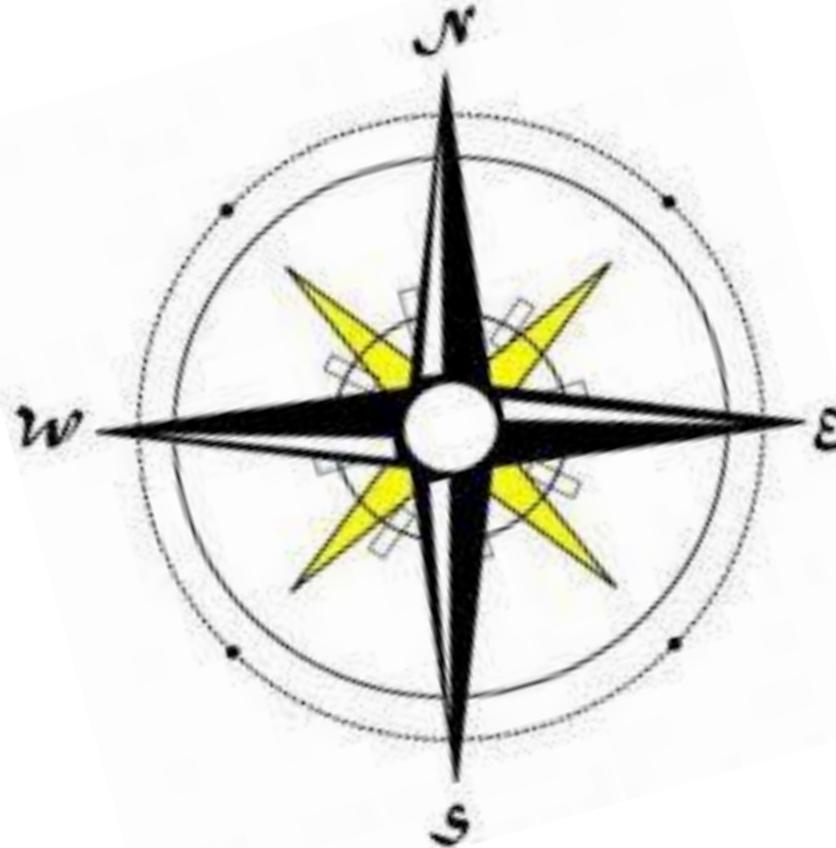
Aprendizaje basado Retos

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

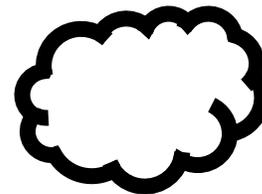
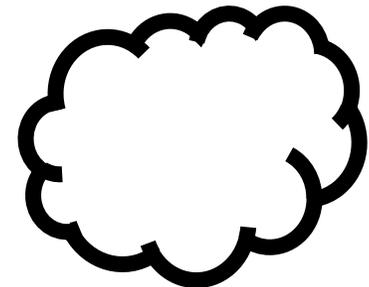
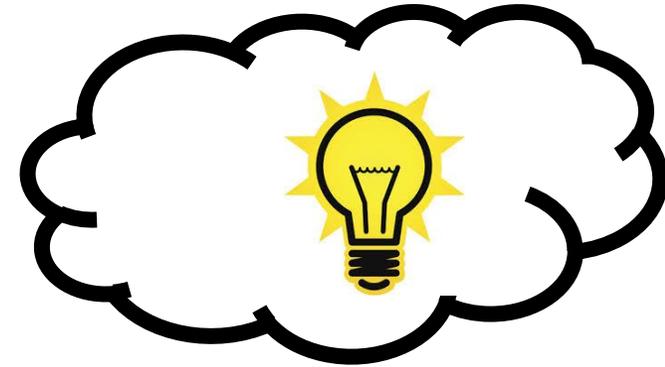
RUTINAS DE PENSAMIENTO

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



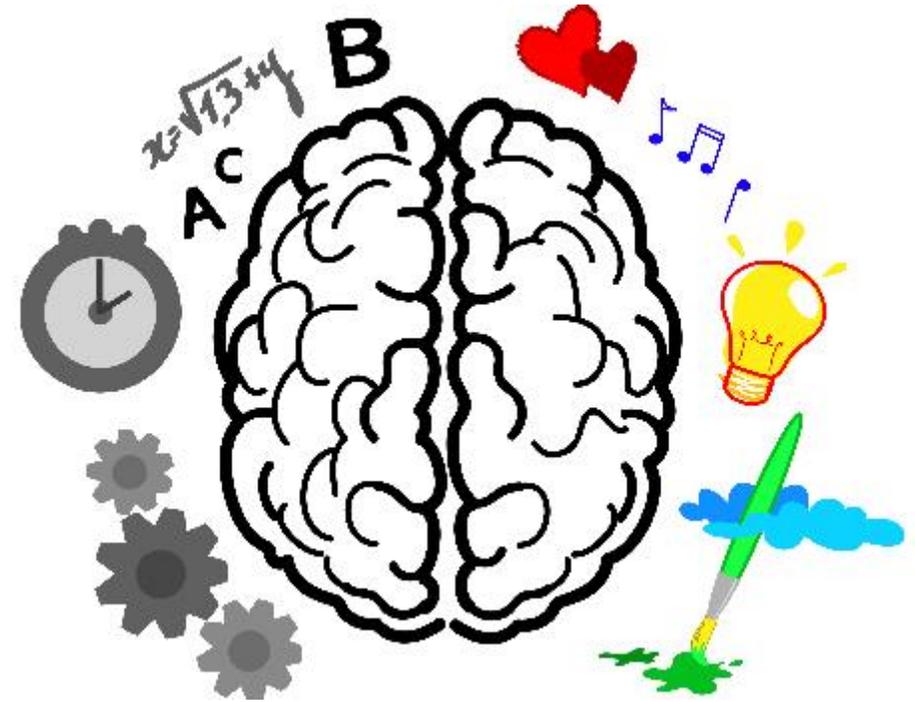
Rutinas de pensamiento

- **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?

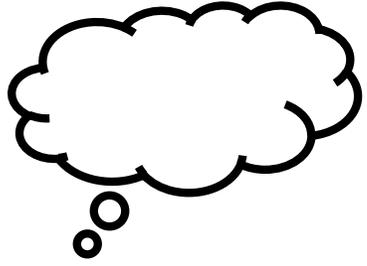
1. Están hechas para que el pensamiento se haga visible. Todos lo vean, lo aprecien y puedan desarrollar sus capacidades

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



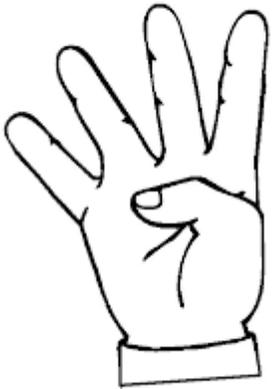
FINALIDAD:

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



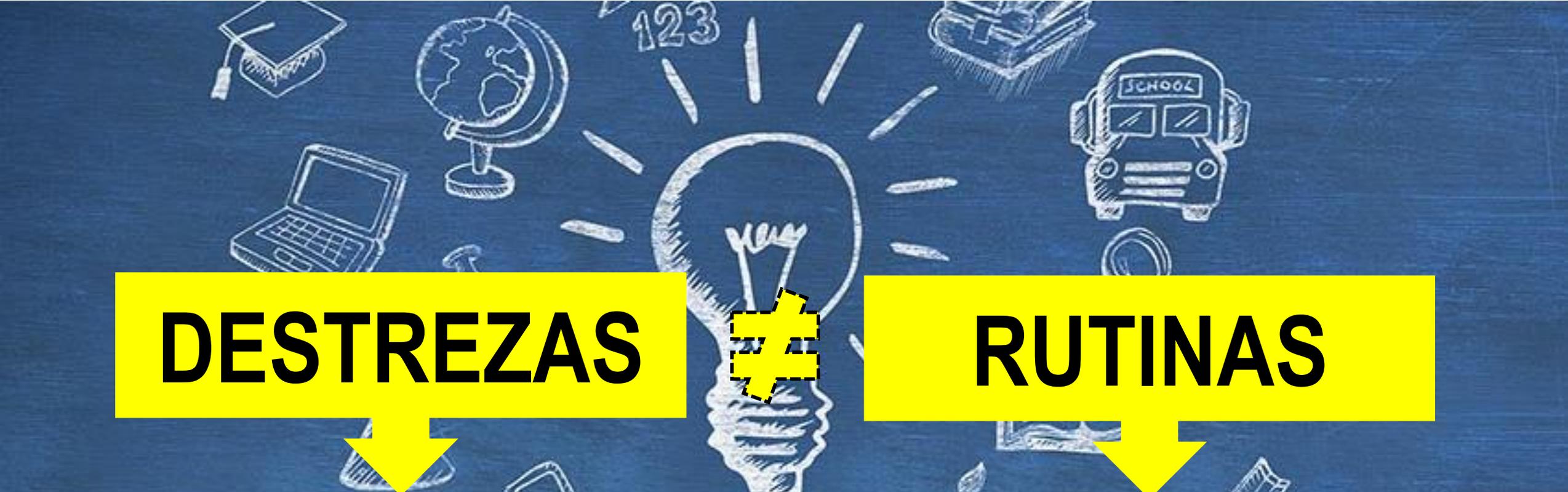
MÉTODO : Los alumnos lo trabajan individualmente antes de compartir con los demás

Veo, pienso, me pregunto

sabes perfectamente lo que es
pasar veinte horas a la semana

Desliza la página para ver más detalles

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



DESTREZAS

RUTINAS

Un poco **más elaboradas**.
Necesitan apoyarse en **organizadores gráficos** para hacer visible el pensamiento.
Se desarrollan en **3 pasos**

Patrones sencillos de pensamiento que pueden (y deben) ser utilizados una y otra vez hasta convertirse en parte del aprendizaje
No son rigurosas en su desarrollo



Introducción de la destreza

1. Utilizamos **mapas de pensamiento**: preguntas concretas y partiendo de situaciones cercanas, que presentan al alumno los pasos de la destreza.



Guiar con mapas de pensamiento

2. Utilizamos un **organizador gráfico** para reflejar el mapa de pensamiento. Ayuda a **recoger la información** que de otra manera sería difícil de retener.



Reflexión cognitiva

3. Hacer **REFLEXIONAR** sobre “**cómo**” han realizado la destreza de pensamiento: nombre, pasos, que se han seguido, la eficacia y las posibilidades de uso en otros contextos



Escalera de la metacognición

PLANIFICACIÓN

¿Cómo lo harías la próxima vez?
¿En qué otras ocasiones pudo utilizarlo?

EVALUACIÓN

¿Para qué te ha servido usar la estrategia?
¿Cómo lo sabes?
Si no te ha ido bien, ¿crees que podrías usar otra estrategia? ¿Cuál?

CONOCIMIENTO DE LA ESTRATEGIA

¿Cómo lo has hecho?
¿Qué preguntas te hacías?

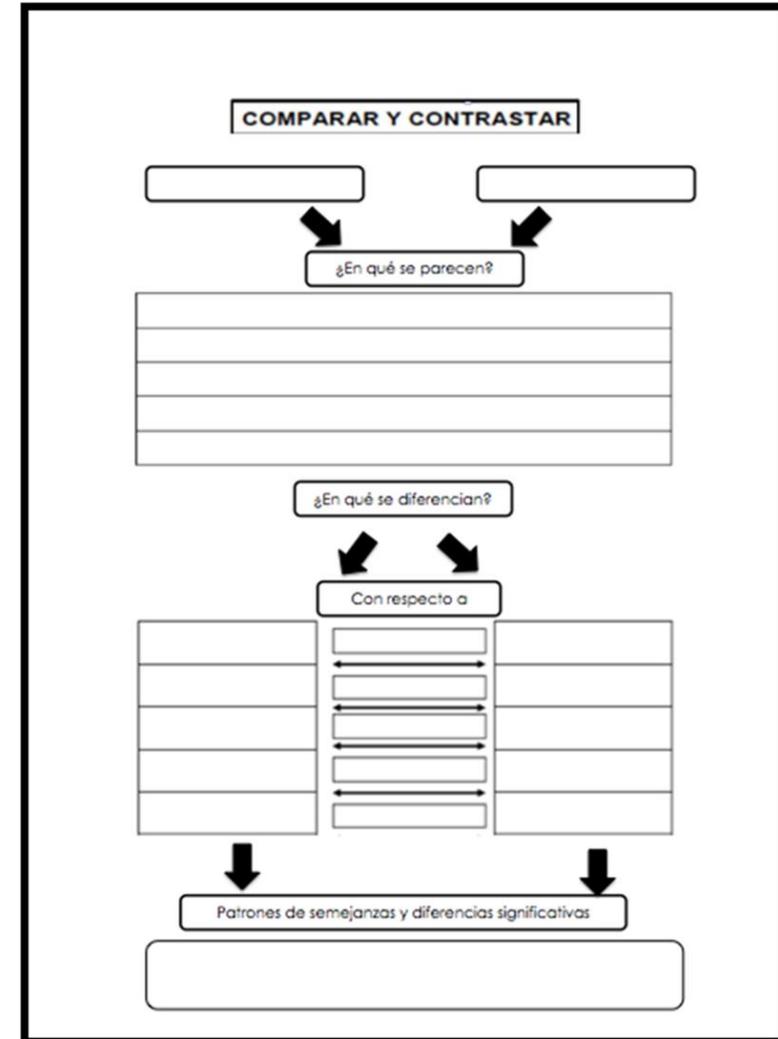
SER CONSCIENTE DE MI PENSAMIENTO

¿Qué has hecho?
¿Cómo se llama el tipo de pensamiento que has realizado?

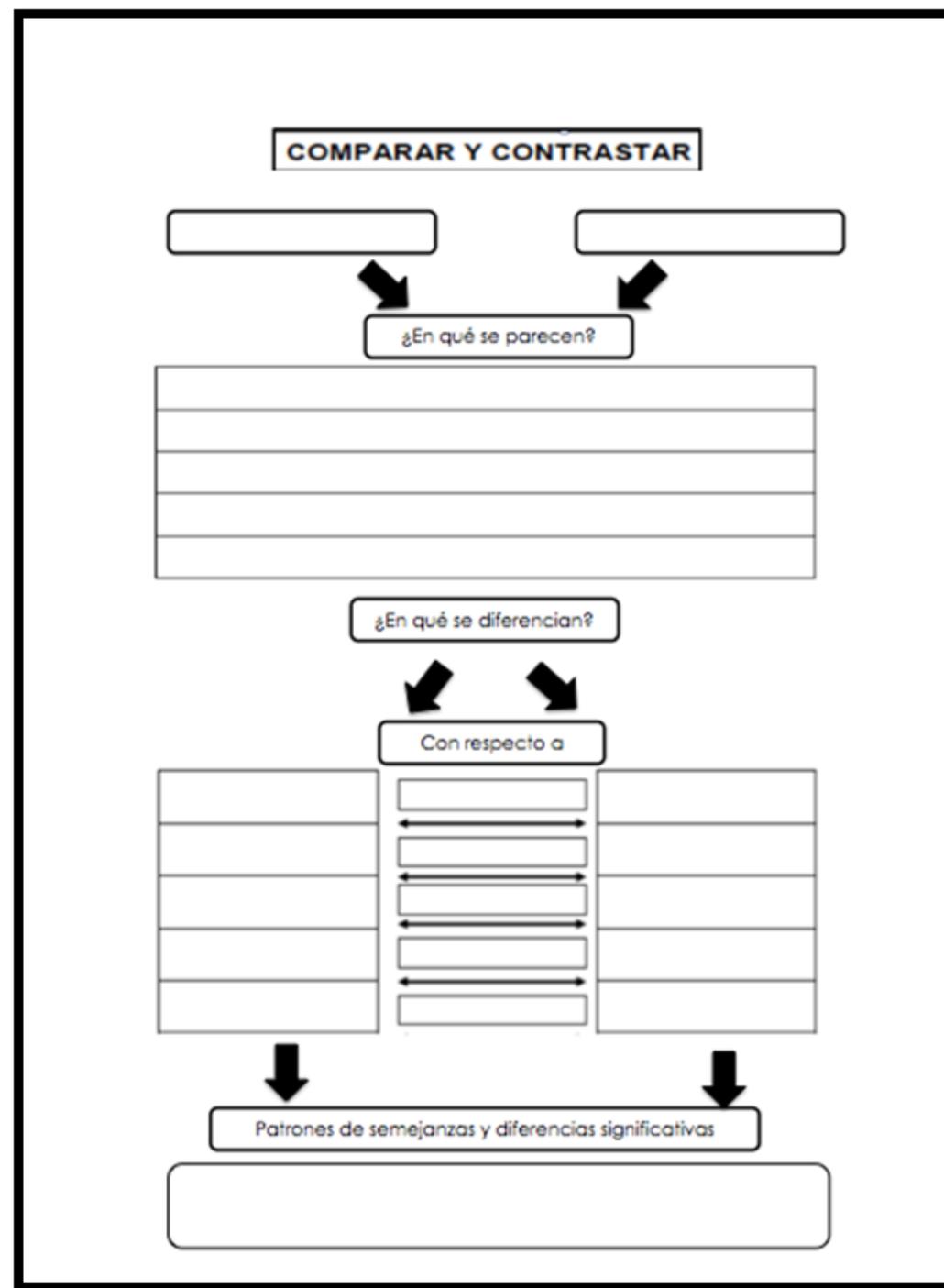
Compara y contrasta.

Mapa de pensamiento

1. ¿En qué se parecen?
2. ¿En qué se diferencian?
3. ¿Qué semejanzas y diferencias parecen significativas?
4. ¿Qué conclusión sugiere las semejanzas y diferencias más significativas?



Organizador gráfico



Escuela tradicional-escuela innovadora





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**

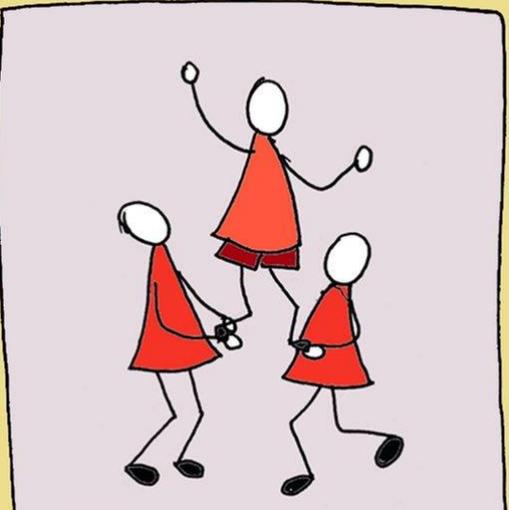
La cooperación añade a la mera colaboración un plus de **solidaridad**, de **ayuda mutua**, de **generosidad** que hace que los que en un principio solo colaboran para ser más eficaces, acaban tejiendo unos **lazos afectivos** más profundos.



Componentes esenciales del aprendizaje cooperativo



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



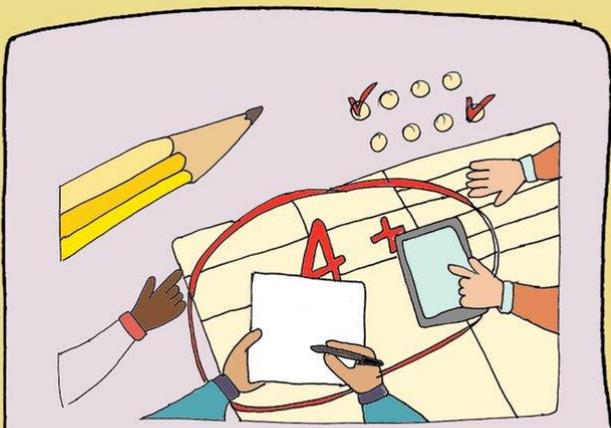
HABILIDADES INTERPERSONALES

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



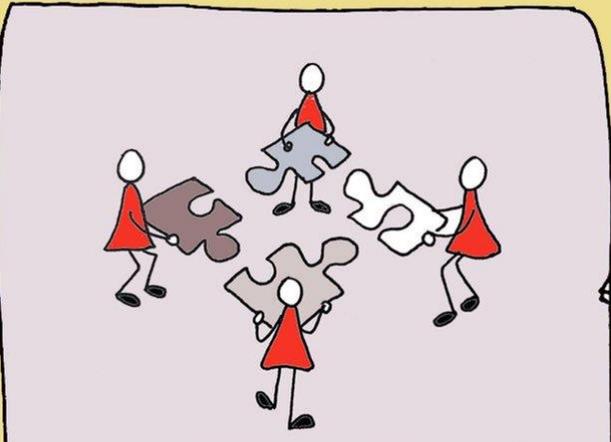
RESPONSABILIDAD INDIVIDUAL

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

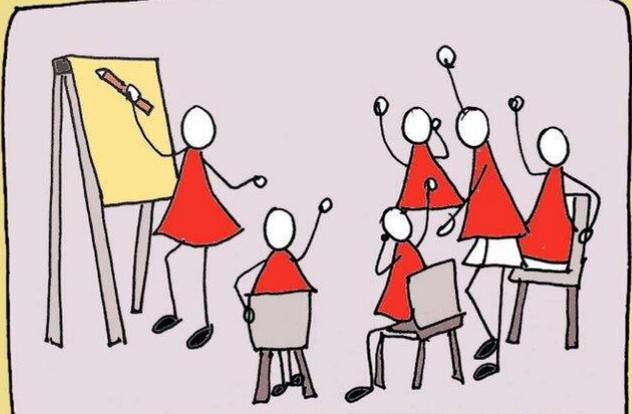
De manera individual cada persona analiza el grado de responsabilidad y la implicación dentro del grupo.



INTERDEPENDENCIA POSITIVA

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

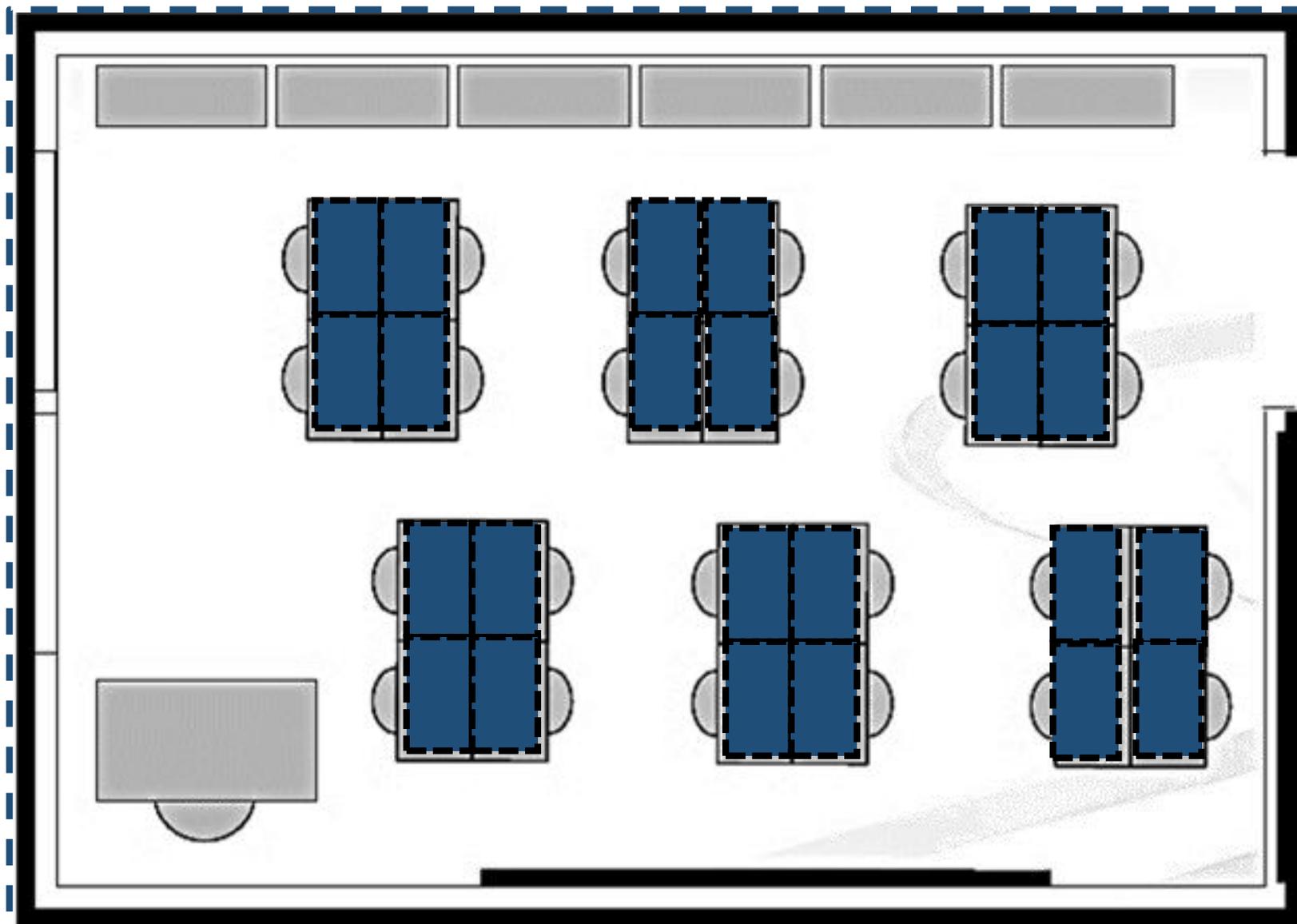
APRENDIZAJE COOPERATIVO



INTERACCIÓN CARA A CARA

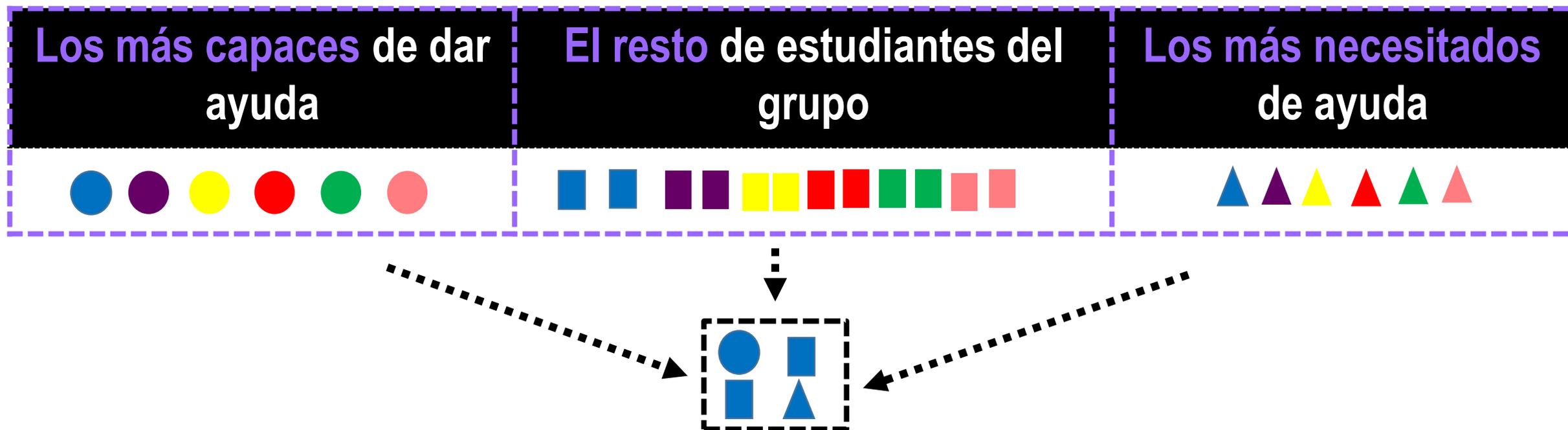
Promover el aprendizaje de los demás ayudando, compartiendo, enseñando, animando, intercambiando recursos de materiales.

2º paso: Aprender a trabajar en equipo

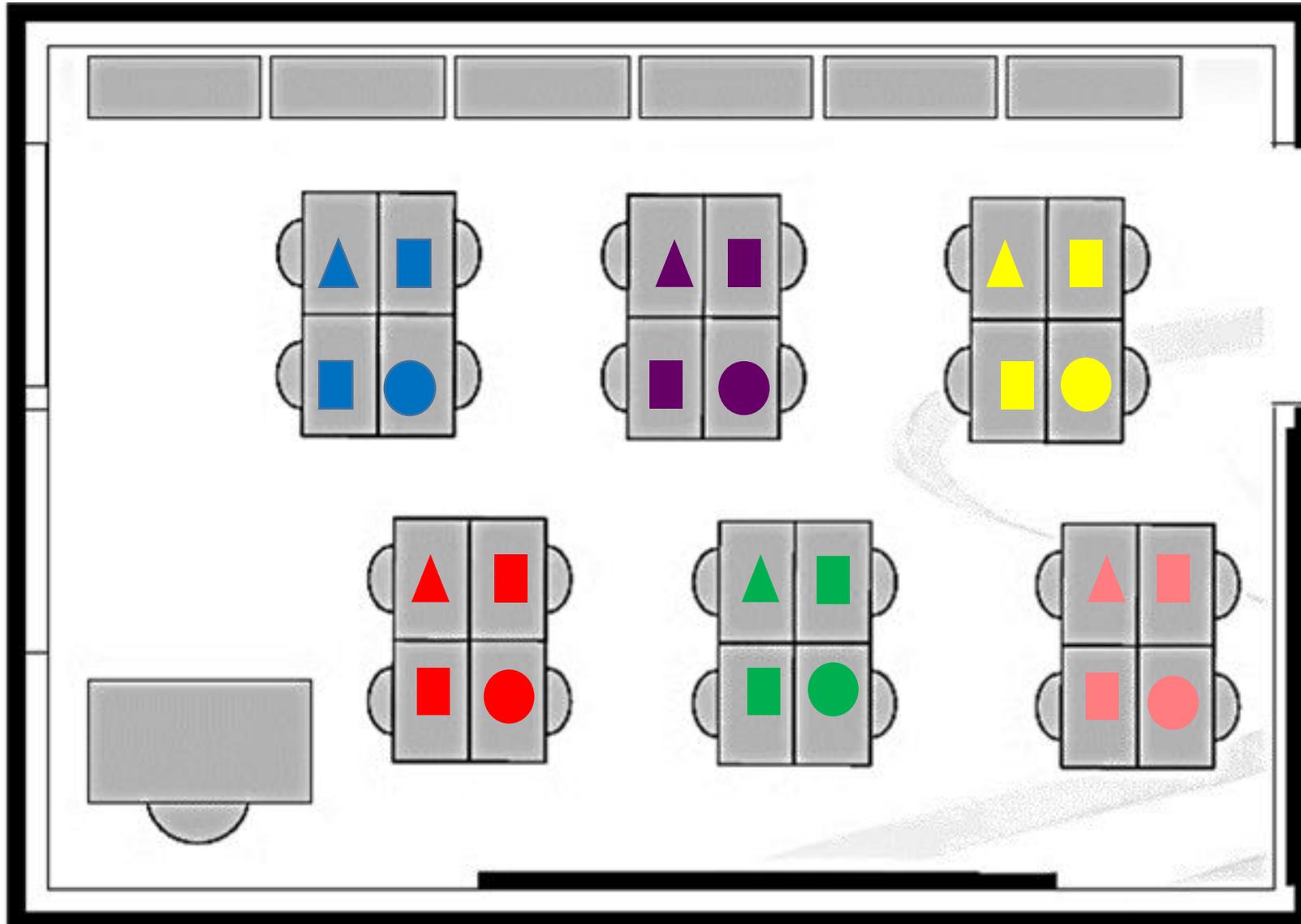


3^{er} paso: Clase organizada de forma cooperativa

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

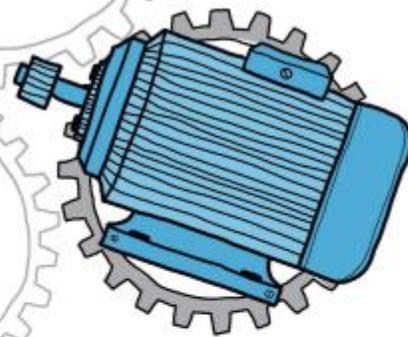
BUSCA INFORMACIÓN FUERA DEL GRUPO

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



CINÉTICA

gubiz



MANTENIMIENTO

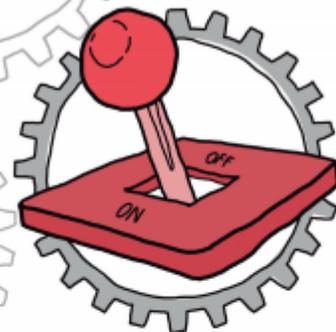
GARANTIZA UN ENTORNO IDÓNEO DE TRABAJO

- 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.





@MariviCaSado

Aprendizaje COOPERATIVO

<https://view.genial.ly/5a4e0ef7f96efb32846d6361/la-sesion-cooperativa>

La Sesión cooperativa



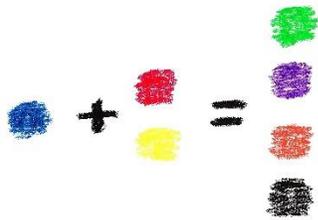
Vemos el siguiente
video



“1,2,4” : Ventajas de
aprendizaje cooperativo



1,2,4



FINALIDAD:

Activar el **conocimiento previo**

Responder preguntas, ejercicios y problemas

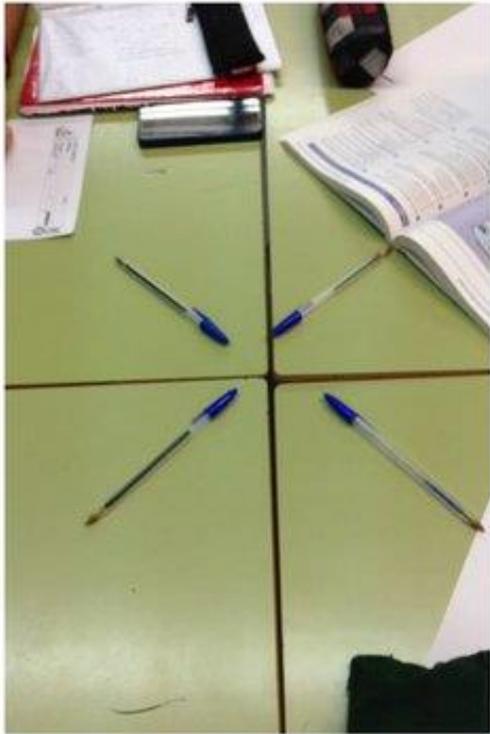
Asegurar el **procesamiento de la información**

Recapitular y sintetizar

Aclarar dudas, **contrastar respuestas**.

MÉTODO :

- El profesor **plantea una pregunta**
- Cada alumno dedica unos minutos a pensar la respuesta
- **Ponen en común** las respuestas con su pareja dentro del equipo base, intentando formular una única respuesta
- **Las parejas contrastan las respuestas dentro del equipo base**, buscando la respuesta más adecuada



Lápices al centro

Lápices al centro



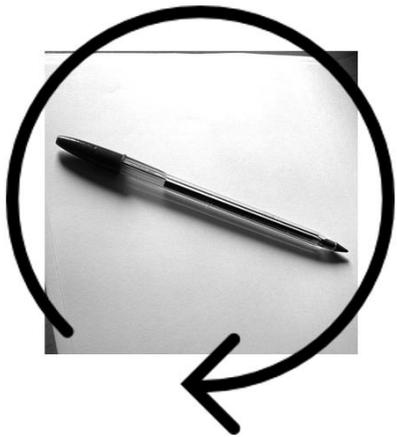
FINALIDAD:

Generar debate para la realización de un ejercicio que permita concretar 1 respuesta escrita por parte de todos propiciando la atención

MÉTODO :

- Cada equipo tiene una hoja con tantas preguntas/ejercicios como miembros y cada alumno se hace cargo de una.
- Los **lápices se colocan en el centro de la mesa**. En ese momento **solo se puede hablar y escuchar**, no escribir. Cada alumno lee en voz alta su pregunta
- ✓ Se asegura de que todo el grupo expresa su opinión
- ✓ Comprueba que todos comprenden la respuesta acordada
- **Cada alumno coge su lápiz y responde por escrito.**
- Se vuelven a poner los lápices al centro y se procede con la pregunta de otro alumno.

Folio giratorio



FINALIDAD:

Recapitular y ordenar la información recibida

MÉTODO:

- El docente entrega **un folio** a los equipos con una **frase relacionada** con los contenidos trabajados.
- Se **coloca en el centro de la mesa** y va girando para que cada 1 escriba las ideas que esta le sugiere
- Los equipos **intercambian el folio con otros grupos** y **añaden ideas que no estén recogidas**
- **Cada grupo recoge su folio con las aportaciones de los otros** y trata de **construir una idea general**

Socialización Rica





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



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

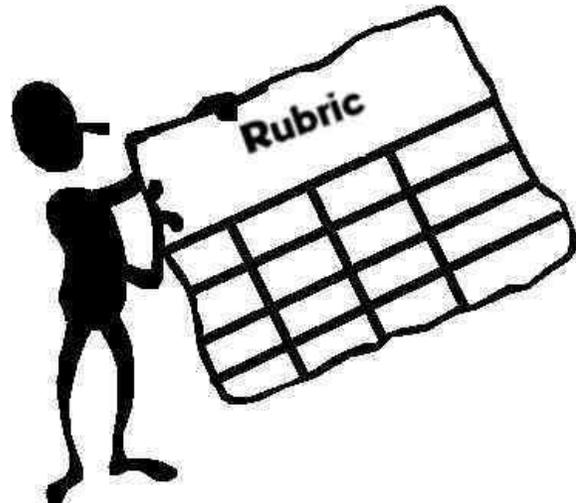
PROCESO



Evidencias

Estrategias

PRODUCTO



Portfolio



Presentación del producto

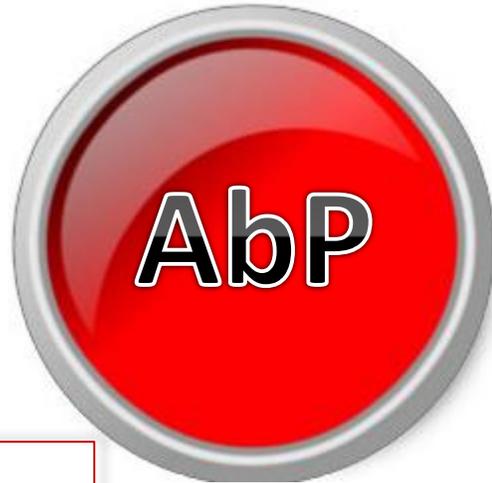
P S E ?



Difusión

Difusión

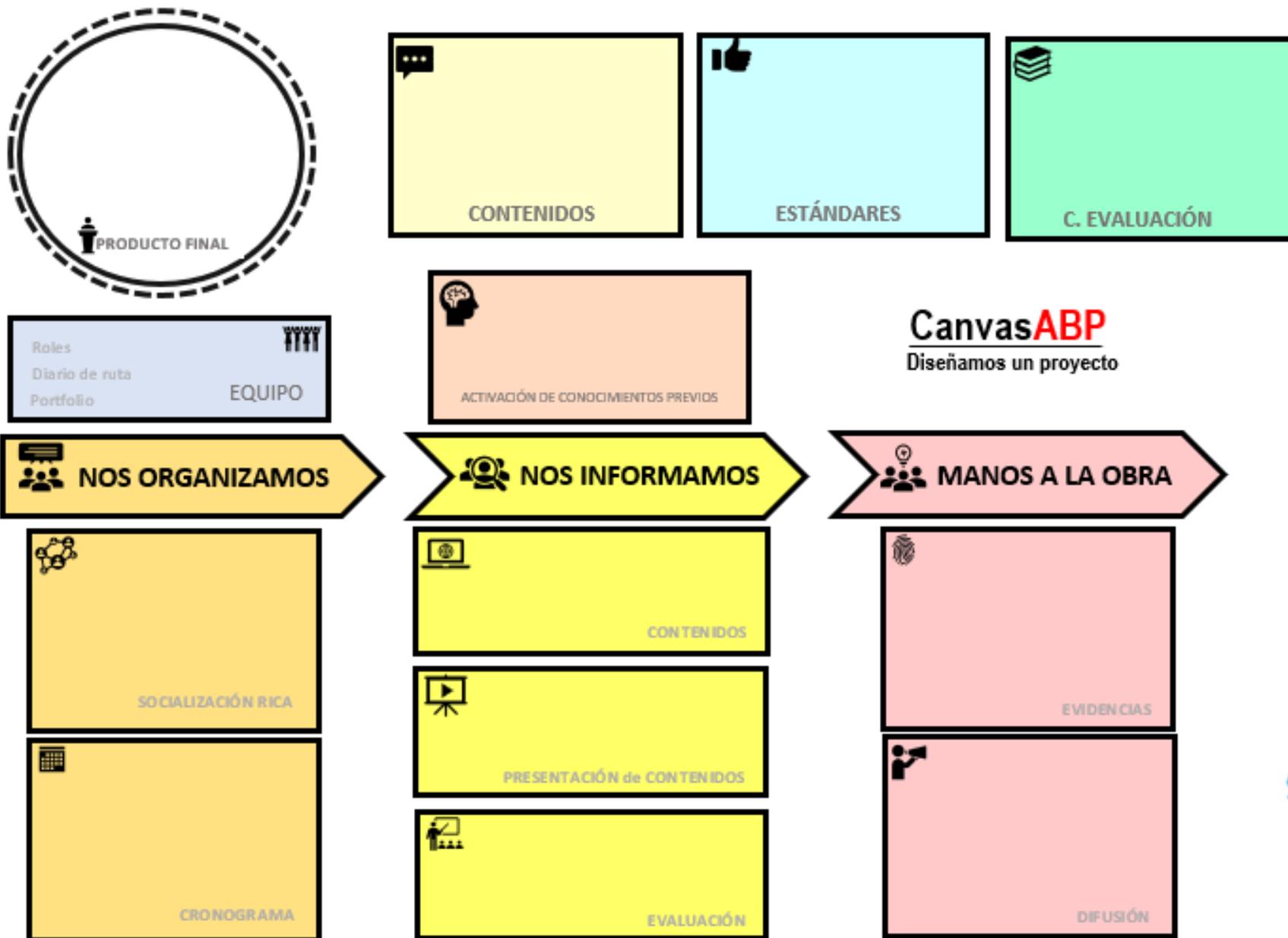
El **público**: otros estudiantes, docentes, familias, concursos, centros culturales, instituciones...



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



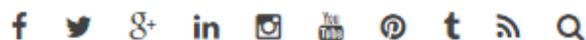
Evidencias de aprendizaje





EXPORTACIÓN 0,0

PBL - ABP en FP. Diario de trabajo de los proyectos de exportación de cerveza artesanal sin alcohol del CFGS Comercio Internacional de la ESCUELA PROFESIONAL XAVIER de Valencia.



HOME

El club de la cerveza... 0.0. Crónica

 MARTES, ABRIL 19, 2016  UNKNOWN  3 COMMENTS

La temperatura era la correcta, la presión atmosférica la ideal. Los elegidos por sus grupos se disponían a hacernos partícipes de una semana de trabajo intenso con la intención de dejarnos a todos un excelente sabor de boca. El formato elegido: Penchachuka o Chepachunga... o algo parecido.

Search

SEARCH

RECURSOS

<https://exportacioncerocomacero.blogspot.com/>

Proyecto: EXPORTACIÓN 0,0

CFGS Comercio Internacional - ESCUELA PROFESIONAL XAVIER

Trabajamos en una cervecera familiar valenciana que elabora cervezas sólo con ingredientes naturales en fábricas de nuestra propiedad. Actualmente comercializamos nuestras cervezas en todo el territorio nacional, distribuyendo nuestros productos tanto en tiendas especializadas como en supermercados y otros comercios de alimentación.

Nos planteamos en la actualidad iniciarnos en la exportación de nuestras cervezas, concretamente en nuestro último producto lanzado al mercado: cerveza artesana 0,0 sin alcohol. Tras nuestras propias investigaciones, la cerveza artesanal sin alcohol, es un segmento con perspectivas de crecimiento y sin excesiva competencia.

¿En qué mercado deberíamos iniciar la exportación de nuestra cerveza 0,0?

¿Qué trámites y cuestiones logísticas debemos solventar para exportar nuestro primer contenedor al país seleccionado?



[GUÍA DIDÁCTICA](#)

[BLOG DIARIO](#)



Sneakers Online!

PBL - CFGS COMERCIO INTERNACIONAL de la Escuela Profesional Xavier.

ESCENARIO

Cuatro estudiantes que acaban de terminar sus estudios de Técnico Superior en Comercio Internacional, se proponen iniciar un negocio. Han pensado en vender zapatillas tipo “sneakers” utilizando el comercio digital. El hecho es que ninguno de ellos tiene experiencia comercial suficiente aunque sí muchas ideas.

En principio ningún miembro sabe con certeza de qué forma empezar: importar, fabricar en nuestro país, almacenar, funcionar sobre pedido... esa es una buena discusión con la que empezar.



<https://sites.google.com/escuelaprofesionalxavier.com/sneakersonline/p%C3%A1gina-principal>



DIFUSIÓN

Proyectos lácteos

Publicado por ROLMARTA el 29 ABRIL, 2018

fundamental en Asturias, el de los Productos Lácteos.

El pasado año, hicimos un primer acercamiento con el "**Proyecto Mantequillas diversas**". En él, el alumnado de primer curso de GS de Procesos y Calidad en la Industria Alimentaria, en colaboración con el de GM de Elaboración de Productos Alimenticios, desarrollaron el Reto planteado: *diversificar el mercado de las mantequillas en España.*



Al finalizar en proyecto el alumnado elaboró diversas mantequillas, que ellos mismos diseñaron.

Seguir



PROYECTO MIRADAS

LA PRIMERA INFANCIA ANTE LA CÁMARA DE LA EDUCADORA

<http://proyectomiradas.com/>



Algunos proyectos educativos.

Los que aprenden necesitan vivir historias únicas. No entrar en apolilladas bibliotecas en los que alguien mira acusador por encima de sus prebiceas gafas y chista castrante.

Estos son algunos de los proyectos en que he participado con grupos de alumnos de distintas edades. También propuestas que he realizado y continúo haciendo en distintos centros y colectivos.



Hermanadas x la EpD #HxEpD

Hermanadas x la EpD es una apuesta de cambio: ¿es posible hacer un currículo que trabaje para los objetivos de la



El péndulo de Ifoulou.

El péndulo de Ifoulou es un proyecto que recorre varios años trabajando comprometido con la inclusión de la Educación para el Desarrollo y la Justicia Social en el currículo.



Hiper Cotex

Diseño, construcción y prototipado de coches de inercia

Madera, mecanizado y FP Básica





INSCRIPCIONES:

Envíe un email a
eventos@triodos.es

ORGANIZA:

CIFP
Carlos Oroza

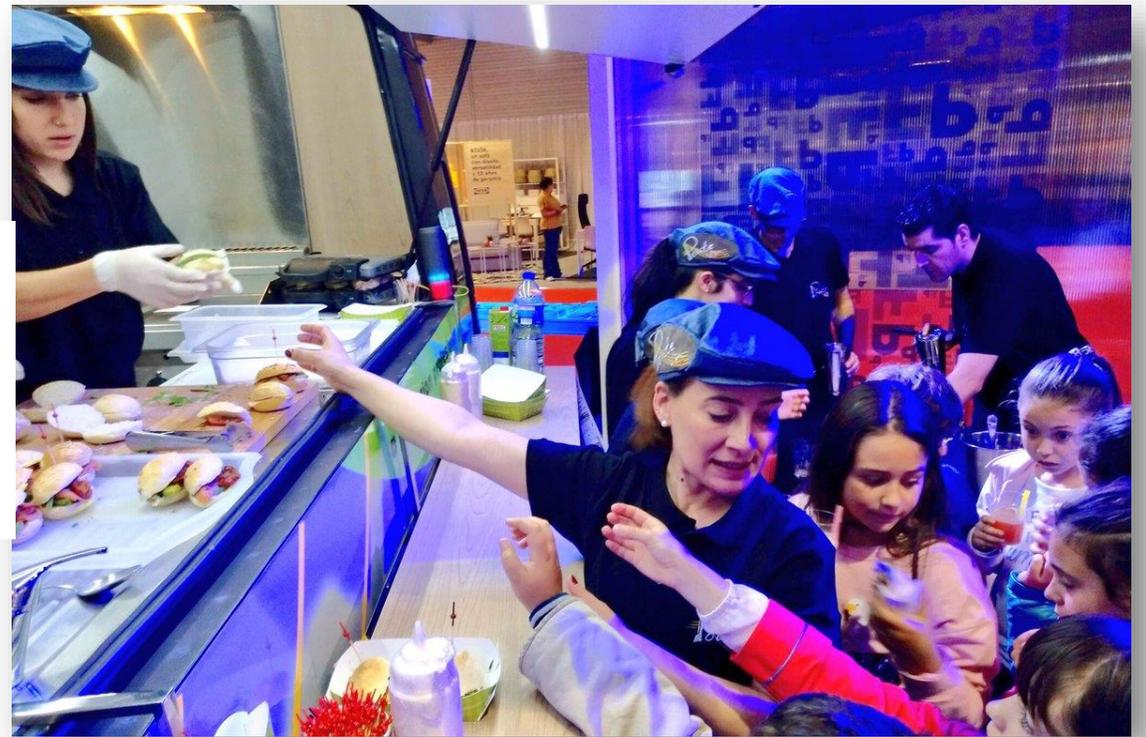
COLABORA:

Fundación  Triodos





Food Truck de comida saludable



Control de temperatura órganos destinados a trasplante



EMERfrio

Inicio

Nuestra visión

Soluciones

Colaboradores



Ofrecemos las siguientes soluciones al transporte de órganos para trasplante.





Proyecto interciclos



Socios





#SELFIE EMPRENDEDOR



@SelfieEmprende

A string of approximately 15 Polaroid photographs is hanging across the frame on a light-colored wall. The photos are held in place by small wooden clothespins. The images on the photos are diverse, including portraits of people, group shots, and scenes from what appears to be a film or television show. One photo clearly shows the text "WHAT DID YOU EXPECT?". The overall aesthetic is nostalgic and personal.

Más de **80 profesores** de todo el país



Más de 4.000 historias **emprendedoras**



Concorso europeo



SELFIE-ENTREPRENEUR COMPETITION!

Do you know what it takes to become an entrepreneur?

What do entrepreneurs do?

Grab your camera,
take a picture,
interview any Entrepreneur...

...and win the prize!



REGISTER AT:
www.i-linc.eu



LOOK FOR AN
ENTREPRENEUR,
INTERVIEW HIM/HER
AND SEND US
HIS/HER STORY

#SELFIENTREPRENEUR



**Search,
learn
& share**

YOU CAN WIN A TRIP TO
BRUSSELS AND LEARN FROM
A REAL ENTREPRENEUR



#SELFIENTREPRENEUR WINNERS



ALBA'S SELFIE ENTREPRENEUR



JOSE ANTONIO'S SELFIE
ENTREPRENEUR



UNAI'S SELFIE ENTREPRENEUR

 Aprende INTEF + 40 · 9d

Esbozo de Proyecto ABP FP (Edición marzo 2018)

Arranque y final de un proyecto diseñado para motivar al alumno: La pregunta guía o pregunta inicial y el producto final que esperas generar (en una sola nota). Para ello te damos un consejo muy sencillo y al mismo tiempo muy potente: Empieza con un problema real y termina con un producto real. #Flipped_INTEF



¿Te atreves a probar nuestro batido de espinacas, fresas y mango?

Buscamos 10.000 valientes para probar nuestros batidos más extraños

Introducción

Con esta pregunta y esta reto queremos iniciar un proyecto para los alumnos de segundo curso del Ciclo formativo de Grado Medio Sistemas Microinformáticos y Redes. A través de este proyecto los alumnos irán desarrollando una aplicación web completa en la que además de trabajar los aspectos más técnicos sobre el desarrollo de páginas web, también trabajaremos, analizaremos y aplicaremos los conceptos de Marketing Digital y herramientas de posicionamiento SEO + SEM para alcanzar una audiencia digital de, al menos, 20.000 personas.

En resumen

OBJETIVOS
Microinformáticos y Redes

Temas: Cursos

Experiencia por Aplicaciones Web

Resumen final

Desarrollo de una aplicación web con más de 10.000 visitas

¿Qué aplicaremos?

Desarrollo páginas Web	Programación PHP	Marketing Digital
Servidores Web	Seguridad informática	SEO y SEM

0

Alejandra García Lara

Grupo F
Curso: 2º de Sistemas
Microinformáticos y Redes

0

Rocío Carmona Miergo

Grupo G

Curso: 1º Técnico en Emergencias
Sanitarias
Módulo: Formación y Orientación
Laboral (F.O.L.)

Pregunta guía, reto o desafío
inicial: ¿Y AHORA QUÉ?

Cuando nuestro alumnado termina
su ciclo formativo suele

Curso : 2 CS Administración y
finanzas
Módulo: Simulación empresarial
Pregunta guía:
Cómo convertir una idea en un
negocio de éxito?
Producto fin

0

Noelia Palomares Beltrá

Grupo C

Curso: 1º de Integración Social
Módulo: FOL

Pregunta guía:

Después de varios años
estudiando por fin hemos

Curso : 2 CS Administración y
finanzas
Módulo: Simulación empresarial
Pregunta guía:
Cómo convertir una idea en un
negoci

0

Carlos Lorenzo Liste

Grupo G

Pregunta guía:

¿No es hora de realizar una
pequeña reforma en clase?
Preparémonos para pintar la clase.

Producto final:

La idea es realizar un proyecto de

Rocío Carmona Miergo
Rocío Carmona Miergo
Grupo G

Curso: 1º Técnico en Emergencias
Sanitarias
Módulo: Formación y Orientación
Laboral (F.O.L.)

Pregunta guía, reto o desafío
inicial: ¿Y AHORA QUÉ?
Cuando nuestro alumnado termina
su ciclo formativo suele
encontrarse un poco perdido
respecto a los trámites para la
solicitud de su título y a qué de
hacer para encontrar un trabajo
relacionado con sus estudios.



Aprendizaje Servicio

Aprendizaje basado en Problemas

Aprendizaje basado en el pensamiento

Aprendizaje basado en el juego

Aprendizaje basado Retos

Aprendizaje basado en Proyectos

The background features a stylized mountain range with brown peaks and white snow-capped summits. A bright yellow sun with rays is in the upper left, and several white, fluffy clouds are scattered across the light blue sky. A red flag with a white cross is planted on the highest peak. The text is centered in the upper right area.

Aprendizaje cooperativo
basado en
retos

Es un enfoque pedagógico que involucra activamente al estudiante en una situación problemática real, relevante y de vinculación con el entorno, la cual implica la definición de un reto y la implementación de una solución.

Fuente: EduTrens Retos

<https://observatorio.tec.mx/edutrendsab>

Aprendizaje cooperativo

basado en

retos



Un **reto** es una actividad, tarea o situación que implica al estudiante un **estímulo** y un **desafío** para llevar a cabo.

*Aprendizaje basado
en retos*

VS

*Aprendizaje basado en
Proyectos*

El **ABP** ofrece un problema
a resolver

Involucran al alumno en problemas del
mundo real

El **ABR** ofrece problemáticas
abiertas para que los estudiantes
determinen el reto que abordarán

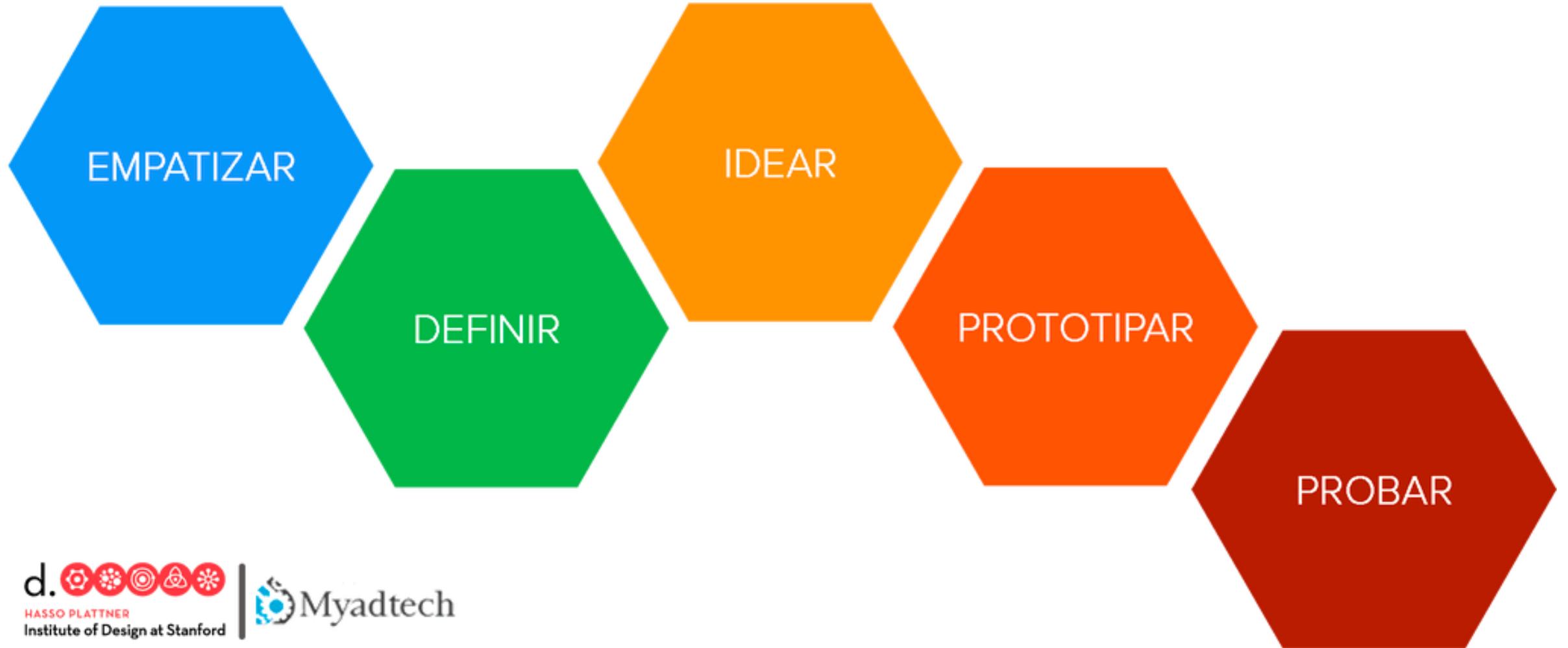


¿Cómo aplicarlo?



Figura 4. Marco metodológico del Aprendizaje
Basado en Retos de Apple (2011)

DESIGN THINKING



¿Qué es?

Metodología basada en conocer las **necesidades de las personas** para poder resolverlas de forma innovadora

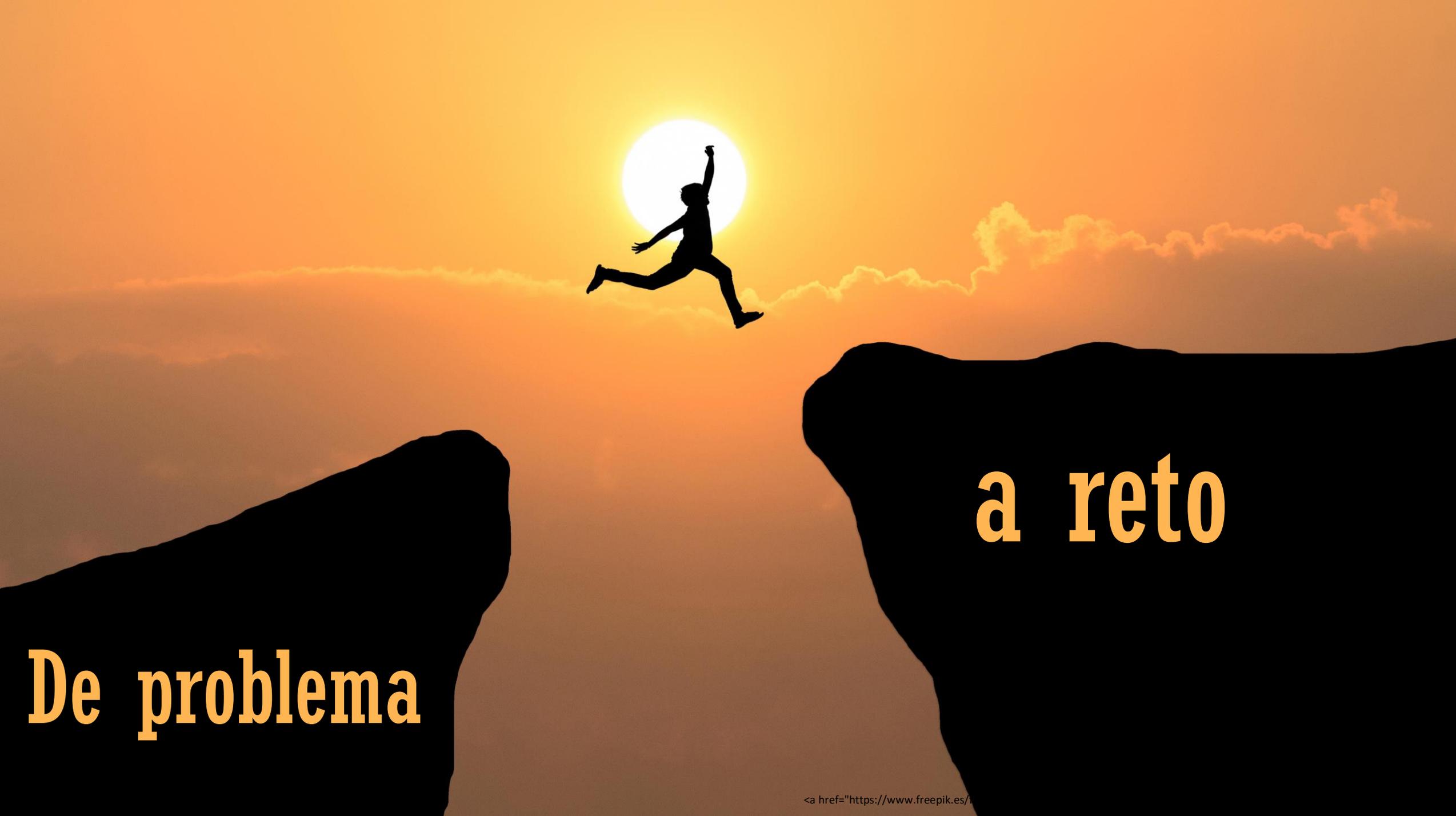


FASES DE DESIGN THINKING

Institute of Design at Stanford

Inténtalo
STARTUPS





De problema

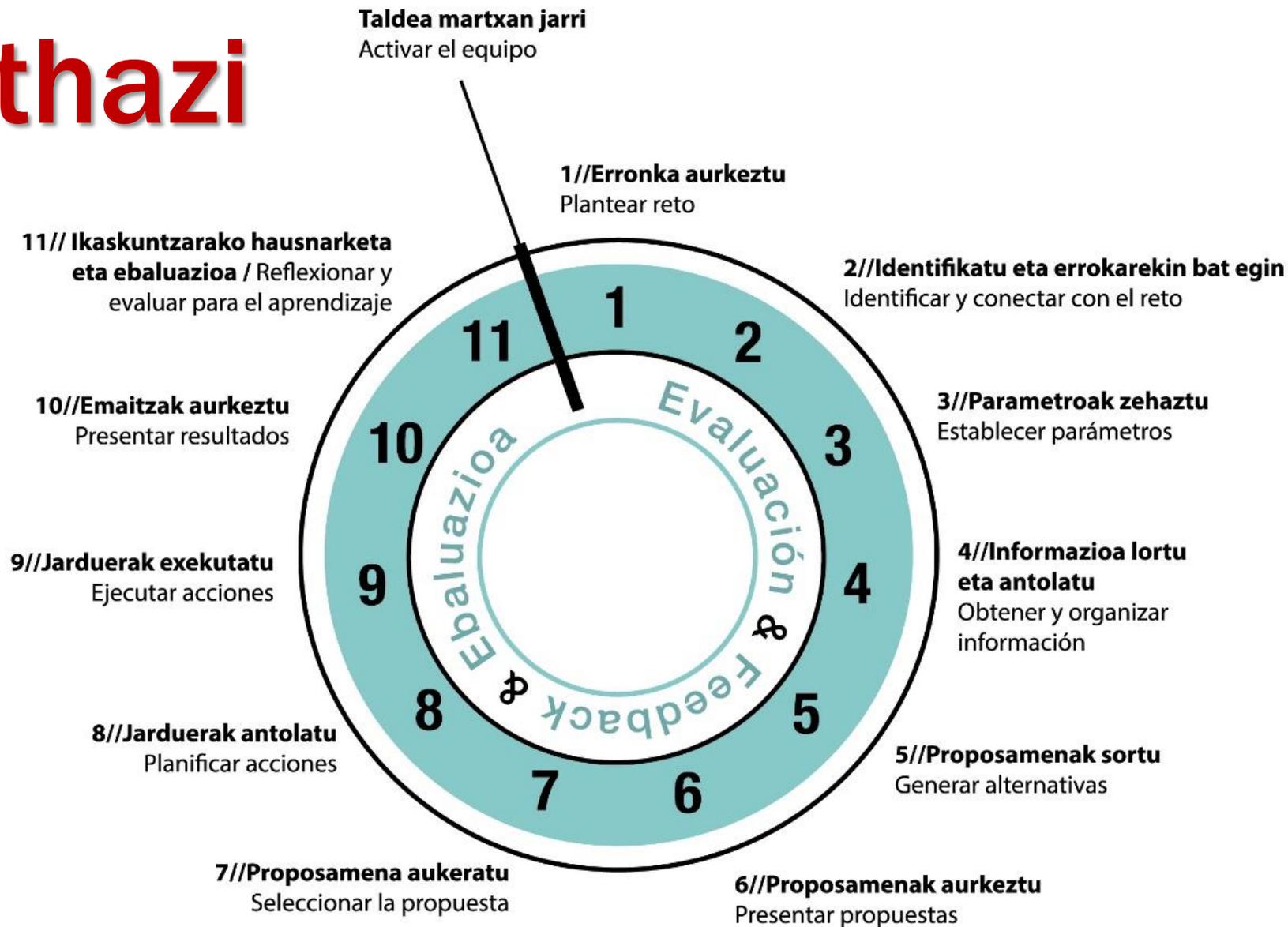
a reto

“ Formular un reto

¿Cómo podríamos ...?



Modelo Ethazi





<LOGO DEL CENTRO>

FAMILIA PROFESIONAL

CICLO FORMATIVO
CURSO

MÓDULOS QUE PARTICIPAN EN EL RETO

Duración: *n* Sesiones x *h*

Organización: Grupos *n* personas

Reto *n*

Título del reto

Breve descripción

Dos o tres líneas que nos den alguna pista sobre el reto

Reto

Fecha Inicio:

Duración total:

Módulos y horas:

Objetivos / Resultados de Aprendizaje (Relación con los requisitos DCB).

TÉCNICOS

1. Resultado de aprendizaje 1
2. Resultado de aprendizaje 2
3. Resultado de aprendizaje 3
4.

TRANSVERSALES

Crear / Activar el Equipo

Duración prevista:

Duración real:

Según si el equipo está formado no

El reto

1. Plantear el reto

Duración prevista:

Duración real:

2. Identificar y conectar con el reto

Duración prevista:

Duración real:

3. Establecer parámetros

Duración prevista:

Duración real:

4. Obtener y organizar la información

Duración prevista:

Duración real:

5. Generar alternativas

Duración prevista:

Duración real:

6. Presentar las propuestas.

Duración prevista:

Duración real:

7. Seleccionar la propuesta

Duración prevista:

Duración real:

8. Planificar acciones

Duración prevista:

Duración real:

9. Ejecutar acciones

Duración prevista:

Duración real:

10. Exponer resultados

Duración prevista:

Duración real:

11. Evaluación de resultados

Duración prevista:

Duración real:

Nota: se debe especificar el sistema de recuperación del reto o los resultados de aprendizaje.

TEMPORALIZACIÓN

Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes

RECURSOS MATERIALES Y PEDAGÓGICOS

Evaluación de competencias transversales



PERSONAL

- Autonomía
- Implicación
- Iniciativa emprendedora



COMUNICACIÓN

- Comunicación oral
- Comunicación escrita



DIGITAL

- Seguridad
- Creación de contenidos
- Tratamiento de la información
- Comunicación
- Resolución de problemas



COLABORATIVO

- Trabajo en equipo
- Resolución de problemas
- Toma de decisiones



¿Cómo evaluar?



Rúbricas de productos y procesos

Diarios de campo y blogs

Descripción del proyecto /
plan de negocios

Presentaciones a compañeros

Presentaciones a externos

Evaluaciones en ambientes reales
de operación

Conferencias

Productos (reportes, artículos,
videos, etc.)

Autoevaluaciones

Beneficios del Aprendizaje Basado en Retos para los estudiantes

Los estudiantes logran una comprensión más profunda de los temas, aprenden a diagnosticar y definir problemas antes de proponer soluciones, así como también desarrollan su creatividad (J. Icaza, comunicación personal, junio 1, 2015).

Los estudiantes se involucran tanto en la definición del problema a ser abordado como en la solución que desarrollarán para resolverlo (Gaskins et al., 2015).

Los estudiantes se sensibilizan ante una situación dada, desarrollan procesos de investigación, logran crear modelos y materializarlos, trabajan colaborativa y multidisciplinariamente (O. Olmos, comunicación personal, mayo 12, 2015).

Los estudiantes se acercan a la realidad de su comunidad, establecen relaciones con gente especializada que contribuye a su crecimiento profesional (L. Probert, comunicación personal, mayo 13, 2015).

Los estudiantes fortalecen la conexión entre lo que aprenden en la escuela y lo que perciben del mundo que los rodea (Johnson et al., 2009).

Los estudiantes tienden a desarrollar habilidades de comunicación de alto nivel, a través del uso de herramientas sociales y técnicas de producción de medios, para crear y compartir las soluciones desarrolladas por ellos mismos (Johnson et al., 2009).





**ALGUNOS
EJEMPLOS DE
Aprendizaje
por retos**

Trabajar con recursos limitados
potencia la creatividad

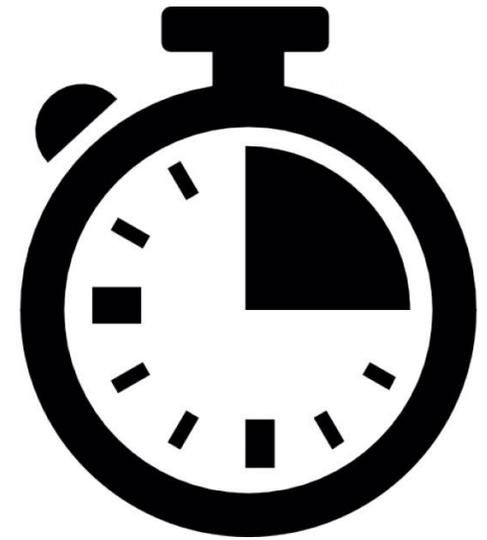
RETO 5 EUROS

Déjate sorprender por la
creatividad de nuestro alumnado

El reto de los 5€



Tiempo:
2 horas



Presentación:
3 min.

La Cadena de Creatividad

01:11

<https://vimeo.com/237612655>

"Cadena de Creatividad"

2018-2019



Participantes :

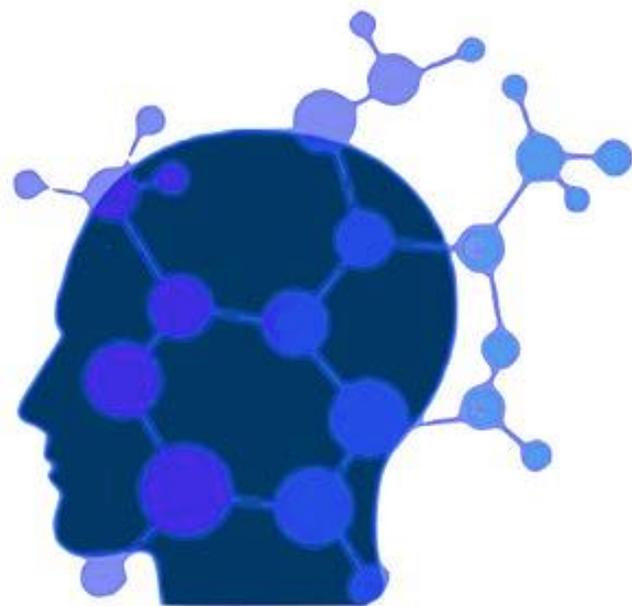


VER



RÚBRICA CADENA CREATIVIDAD

	1	0,75	0,5	0,25
DESCRIPCIÓN DEL PRODUCTO O SERVICIO	Describe el producto detalladamente, sus elementos más importantes y elabora un prototipo	Describe detalladamente el producto o servicio indicando los elementos más importantes	Describe el producto o servicio pero no indica los elementos importantes	Describe de forma muy breve y simple el producto o servicio sin que podamos conocer sus elementos más importantes
PRESENTACIÓN	Explica claramente su uso y sus potenciales clientes	Explica su uso y sus clientes pero no claramente	Explica de modo breve su uso pero no su cliente o viceversa	No explica ni su uso ni su cliente objetivo
	La actividad se presenta en el formato solicitado	Se presenta en el formato solicitado aunque hay aspectos que no quedan claros	Se presenta en el formato solicitado pero el contenido no es coherente	La actividad no se presenta en el formato solicitado
	Clara, entendible sin faltas	Hay alguna falta ortográfica o gramatical	Hay hasta 5 faltas ortográficas o gramaticales	Hay abundantes faltas ortográficas o gramaticales
ORIGINALIDAD	Presentan un producto que no existe o satisface una necesidad no cubierta	Aunque el producto no es original si que mejora el producto o servicio del que parte	El producto no es original pero si el uso al que se le destina	El trabajo no muestra ideas originales
VIABILIDAD	La posibilidad de llevar a cabo la idea de producto o servicio es clara y factible		La posibilidad de llevar a cabo la idea de producto o servicio no es muy clara	Es imposible llevar a la práctica ese producto o servicio
RELACIÓN con el ciclo Instalaciones de Telecomunicaciones (IT)	La relación con las actividades del ciclo de IT son claras y justificadas	Existe relación con el ciclo de IT pero no está justificada de modo claro	Puede haber alguna relación con el ciclo de IT pero no es clara	No tiene relación con el ciclo de IT
(aportación ciclo Mantenimiento Electrónico)	La aportación desde el ciclo es positiva, factible y mejora claramente la idea	La aportación mejora la idea	La aportación mejora la idea pero no podrá llevarse a la práctica	La aportación desde el ciclo de Mantenimiento Electr no tiene que ver con la idea
TEMPORALIZACIÓN	Se entrega en tiempo y forma	Se entrega con retraso de 1 día	Se entrega con retraso de 2-4 días	Se entrega con un retraso de más de 5 días
VALORACIÓN COMPAÑEROS				
		TOTAL		



iV-REAL

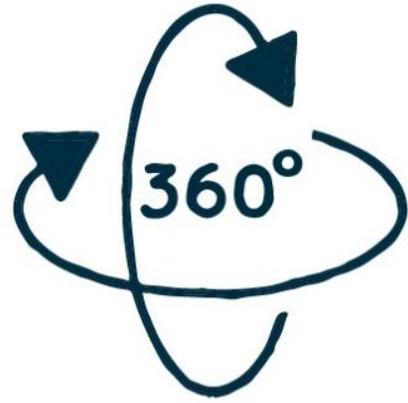
**FORMACIÓN
MÁS ALLÁ DE
LA REALIDAD**

**Aplicar sus conocimientos de
Electrónica a la formación impartida
por un **S**ervicio de
Prevención especializado**

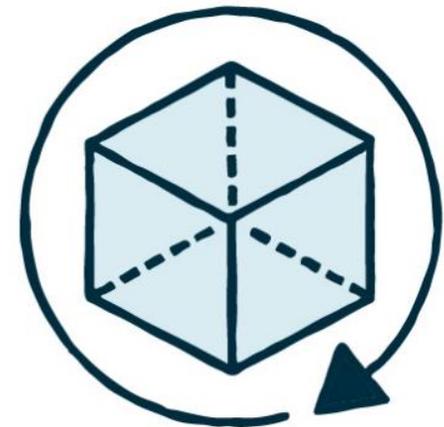
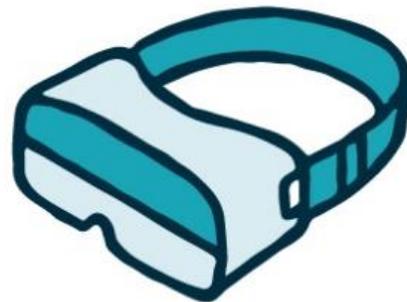




**Formación a través de la
Realidad Virtual y la Realidad Aumentada**

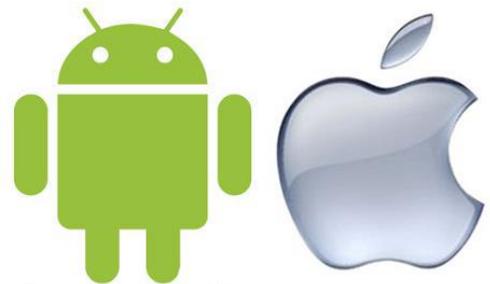


Entornos virtuales a medida

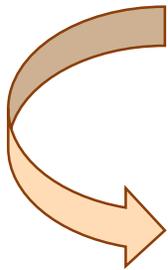


Simulador de realidad virtual en **EXTINCIÓN DE INCENDIOS**





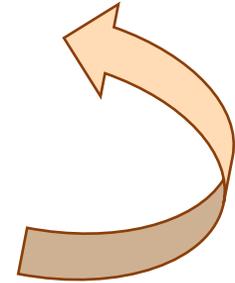
1 Reducción de costes



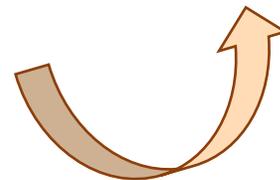
2 Simular situaciones reales
↑ Motivación



4 Entornos seguros



3 Todos practican



[Inicio](#)

[Introducción](#)

[Productos y servicios](#)

[Clientes](#)

[El Equipo](#)

[Contacto](#)

[Blog](#)



Formación más allá de la realidad

**Formando a futuros profesionales
con la tecnología del futuro**

Inicio

Introducción

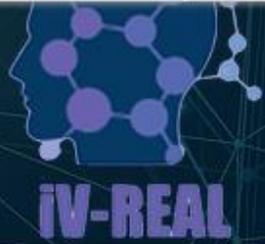
Productos y servicios

Clientes

El Equipo

Contacto

Blog



Formación más allá de la realidad

**Bienvenido a
nuestro blog**

Descubre nuestras últimas novedades

BLOG



iV-REAL
@iVRealDigital

Realidad virtual y tecnología simulada para crear entornos formativos virtuales a empresas.

📍 Salamanca
🌐 ivrealdigital.wixsite.com/index
📅 Se unió en enero de 2018

[Twitter a iV-REAL](#)

Tweets **24** Siguiendo **18** Seguidores **19** Me gusta **10**

Tweets Tweets y respuestas Multimedia

iV-REAL @iVRealDigital · 18 h
Las nuevas gafas de .@magicleap utilizan campos de luz para mejorar la experiencia de la realidad aumentada. Via .@techreview_es

MIT Tech Review ES @techreview_es
.@magicleap presenta sus nuevas gafas de #RealidadAumentada con #tecnología de campos de luz goo.gl/cs8opJ #RealidadVirtual #Tecnología

Instagram

🔍 Buscar



ivrealdigital [Seguir](#) ⌵ ...

3 publicaciones 3 seguidores 2 seguidos

iv-real Realidad virtual y tecnología simulada para crear entornos formativos virtuales a empresas.

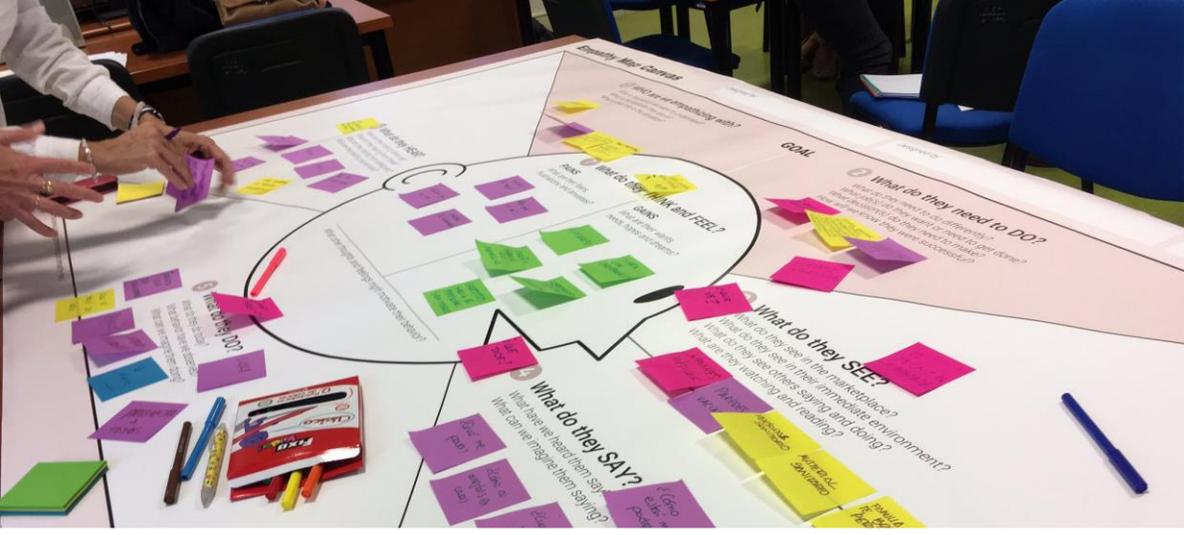




REDES SOCIALES



Fomento del emprendimiento



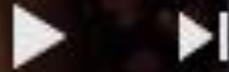
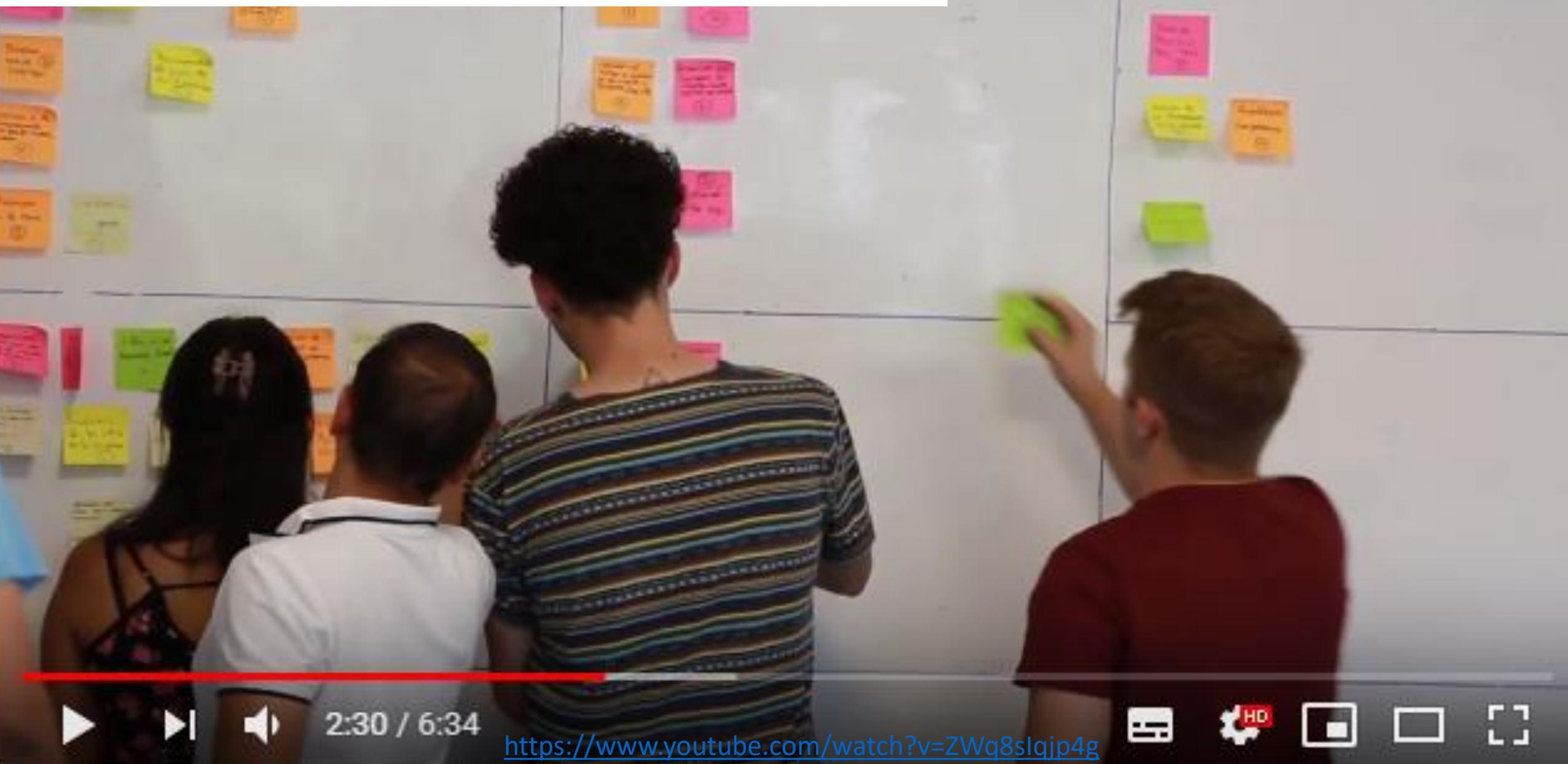
Proyectos intermodulares



Presentación del reto



Pilotaje ágil de un reto



2:30 / 6:34

<https://www.youtube.com/watch?v=ZWq8slqip4g>





RETO_LAB

Mi centro con ojos de emprendedor



#RETO_LAB

Laboratorio colectivo.
Moviendo ideas para
innovar en el aula.



MI CENTRO CON OJOS DE EMPRENDEDOR

Reto 1: Escanea el código



¿Qué uso
le darías
a la torre?



“Aprendemos **haciendo y
reflexionando sobre lo que hacemos”**

John Dewey



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 problemas



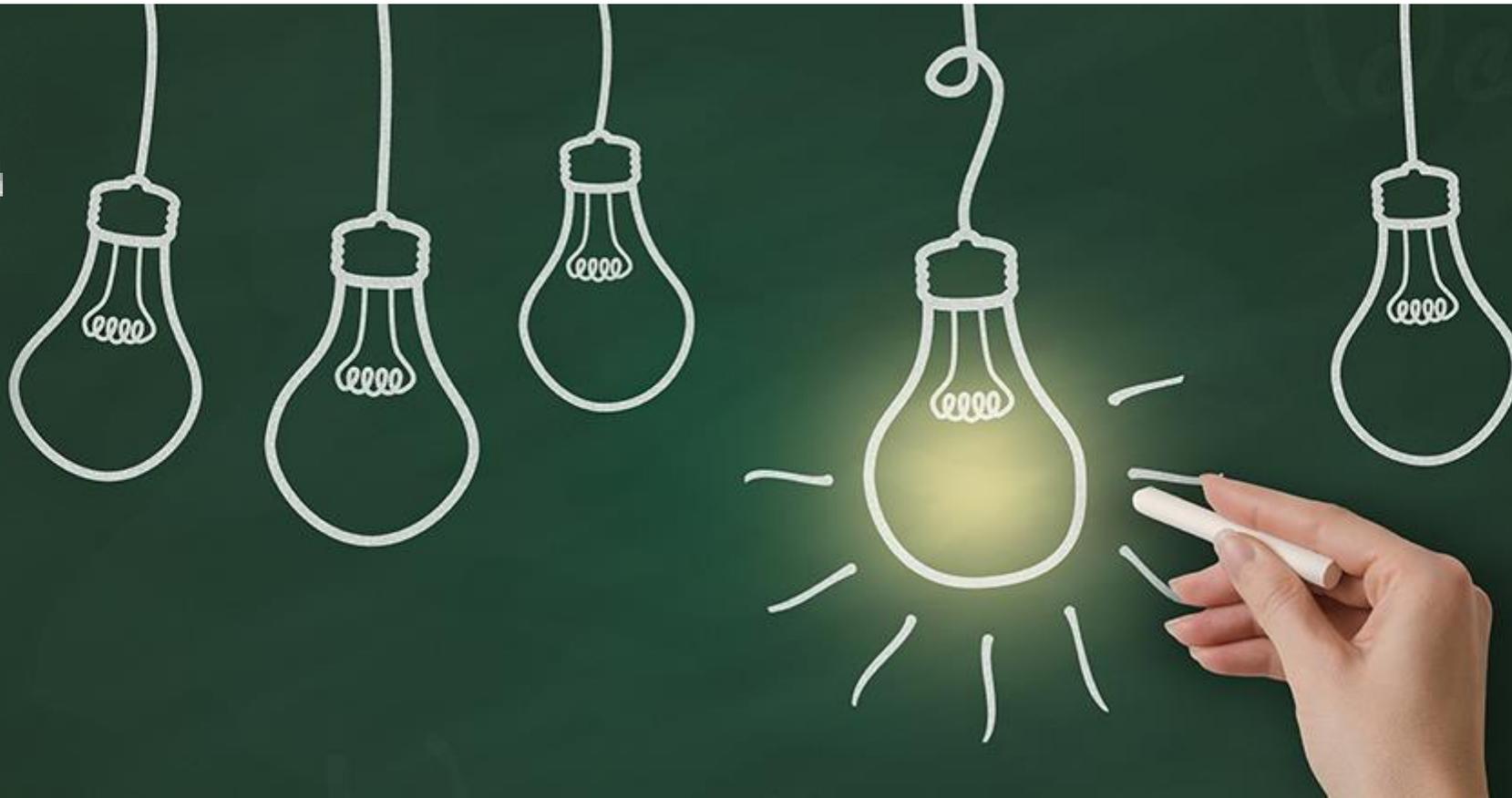
Plantear una situación cuya **respuesta desconocida** debe obtenerse por métodos científicos

PROBLEMA

¿Qué es?

APRENDIZAJE BASADO EN PROBLEMAS

PBL



El PBL es una estrategia pedagógica en la que se presenta a los alumnos un problema de la vida real iniciando un proceso de investigación que les llevará a buscar posibles soluciones a la situación planteada

(Montserrat Del Pozo, 2009)

Problem



Solution





Los alumnos para entender y resolver el problema han de conseguir que, además del aprendizaje de los contenidos que requiere la materia, sean capaces de elaborar un diagnóstico de sus propias necesidades de aprendizaje, que reconozcan qué saben y qué deben aprender

Los alumnos para entender y resolver el problema han de conseguir

- **El aprendizaje de los contenidos de la materia**
- **Elaborar un diagnóstico de sus propias necesidades de aprendizaje**
- **Reconocer qué saben y qué deben aprender**
- **Comprender y valorar la importancia de trabajar cooperativamente**
- **Desarrollar habilidades de análisis y síntesis de la información.**



DESARROLLO DEL PBL

1.



Presentación y clarificación del problema

2.



Lluvia de ideas y clarificación

3.



Detección de necesidades

4.



Plan de Investigación

5.



Desarrollo del producto final

6.

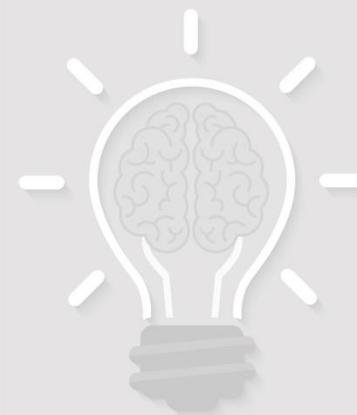


Presentación del producto final

Evaluación individual y grupal



Diario Reflexivo



EVALUACIÓN

PORTFOLIOS
Diarios Reflexivos
EVALUACIÓN GRUPAL
Rúbricas
CRITICAL FRIENDS



Idea Evaluation

Comparando Problem Based Learning y Project Based Learning

Problem Based Learning

Atributos únicos

- Comienza con la presentación de un problema que los estudiantes deben resolver o aprender de él.
- Pueden estar estructurados en forma de estudio de casos.
- Pueden no estar relacionados con la vida real.
- Utiliza el modelo de preguntas.
- Los estudiantes presentan las soluciones pero no necesariamente un producto final.
- El problema definido es el elemento fundamental

Atributos Compartidos

- Los estudiantes están motivados por trabajar en tareas relacionadas con el mundo real.
- Los proyectos o problemas "abiertos" pueden tener mas de una respuesta o solución.
- Los proyectos o problemas planteados tienden a representar situaciones que vivirán en su profesión.
- Los estudiantes trabajan en grupos.
- Los estudiantes deben buscar y contrastar distintas fuentes de información.
- Ambos enfoques proporcionan oportunidades para la reflexión y la evaluación.

Project Based Learning

Atributos únicos

- Comienza con la presentación de un producto final o "artefacto" en la mente
- La producción del "artefacto" surge de la necesidad de resolver uno mas problemas.
- Emplea un modelo de producción que refleje problemas de la vida real
- Los estudiantes utilizan o presentan el producto final
- El producto final es el elemento fundamental
- El Conocimiento adquirido y las destrezas empleadas durante la producción son muy importantes para el éxito final.



*Aprendizaje basado
en retos*

VS

*Aprendizaje basado en
Problemas*

El **PBL** a menudo utiliza **problemas ficticios** y el resultado final puede ser tangible o ser una **propuesta de solución** al problema

Comparativa





A.B proyectos

A.B problemas

A.B retos

Producto final

Producto final definido

Producto final no definido

Producto final no definido

Enfoque

Construyen su conocimiento a través de una tarea

Aplican sus conocimientos para resolver un problema

El reto es el detonante para la obtención de un nuevo conocimiento

Producto

Los alumnos deben generar un producto, presentación o ejecución de la solución

Son más importantes el proceso de aprendizaje que los productos de las soluciones

Se requiere que los alumnos creen una solución para una acción concreta

Proceso

Trabajan con el proyecto asignado para generar sus productos

Trabajan con el problema de manera que pone a prueba su capacidad de razonar y aplicar su conocimiento

Analizan, diseñan, desarrollan y ejecutan la mejor solución para abordar el reto.





Aprendizaje Servicio



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

Cultivar el talento individual



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

Fomentar el compromiso social



... para transformar el mundo

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

Adela Cortina

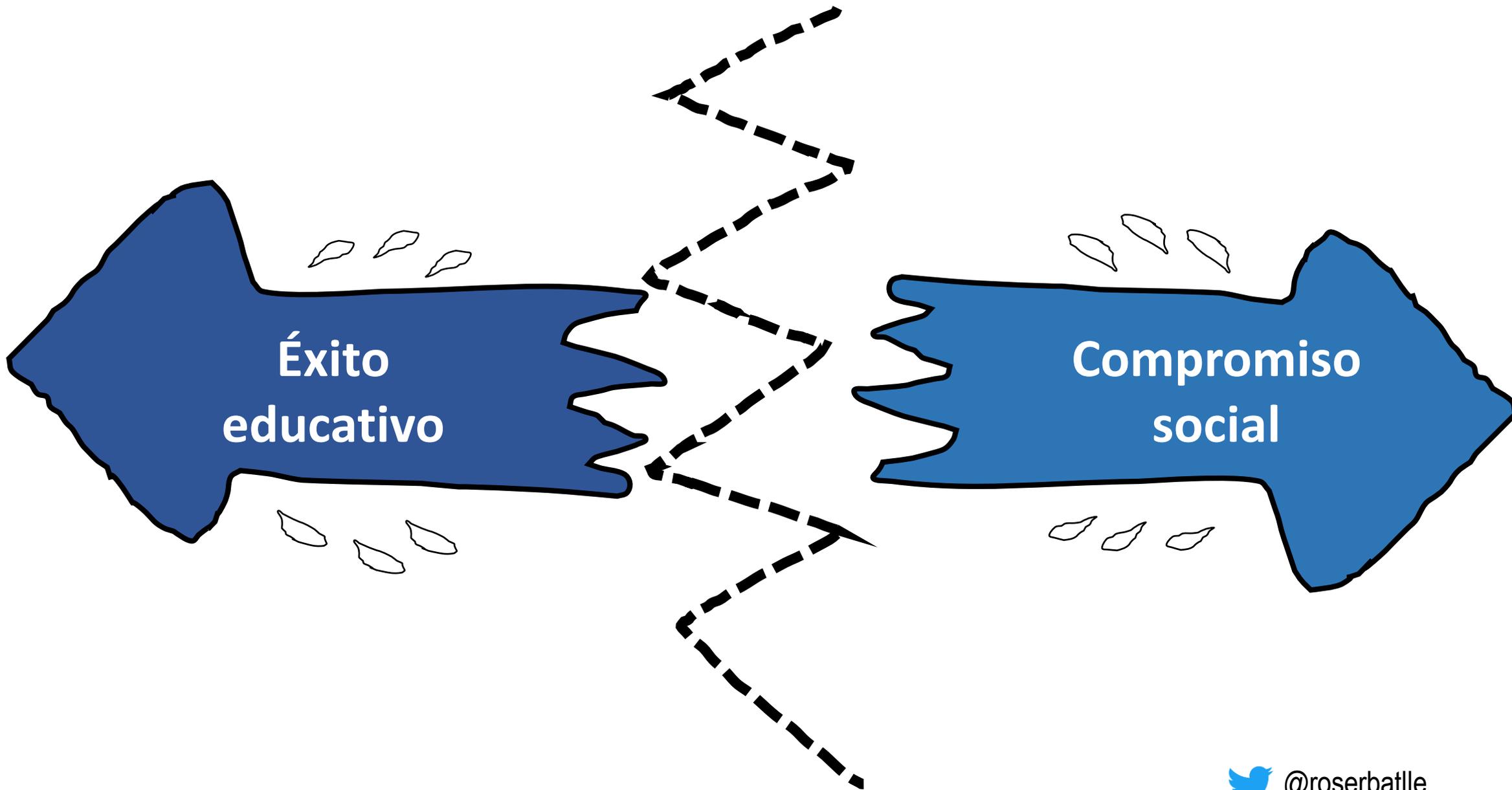
ApS: una
brújula para
orientar el
talento





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

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

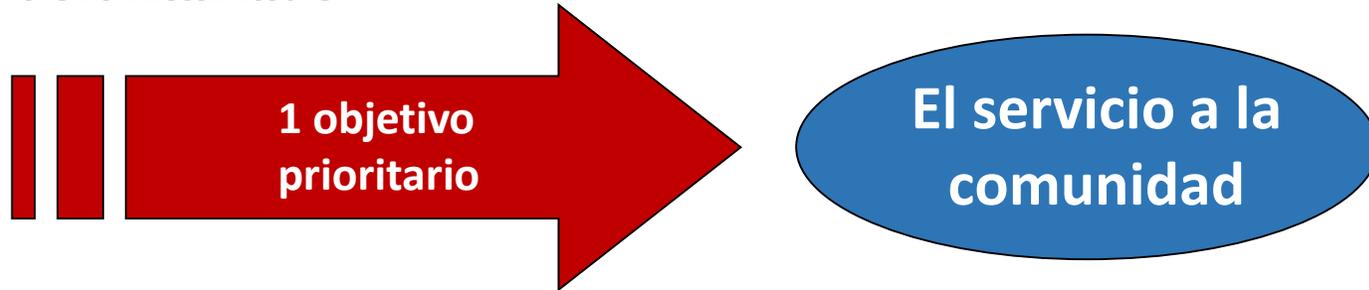




ApS \neq Voluntariado

Se parecen, pero **no** son lo mismo:

Voluntariado

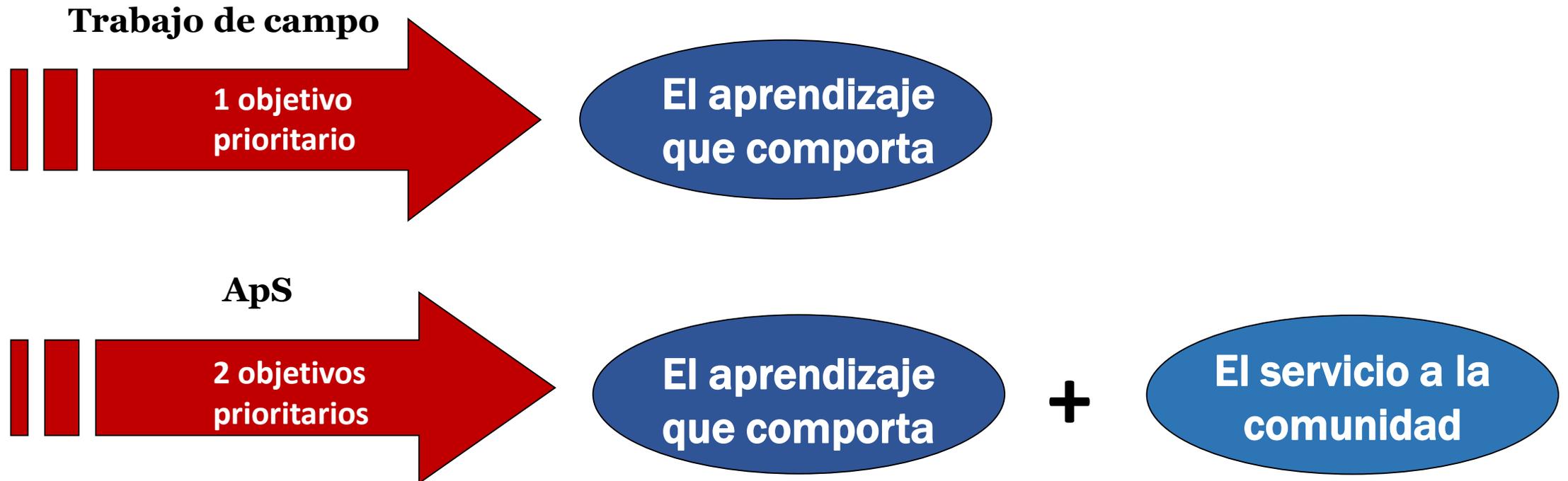


ApS

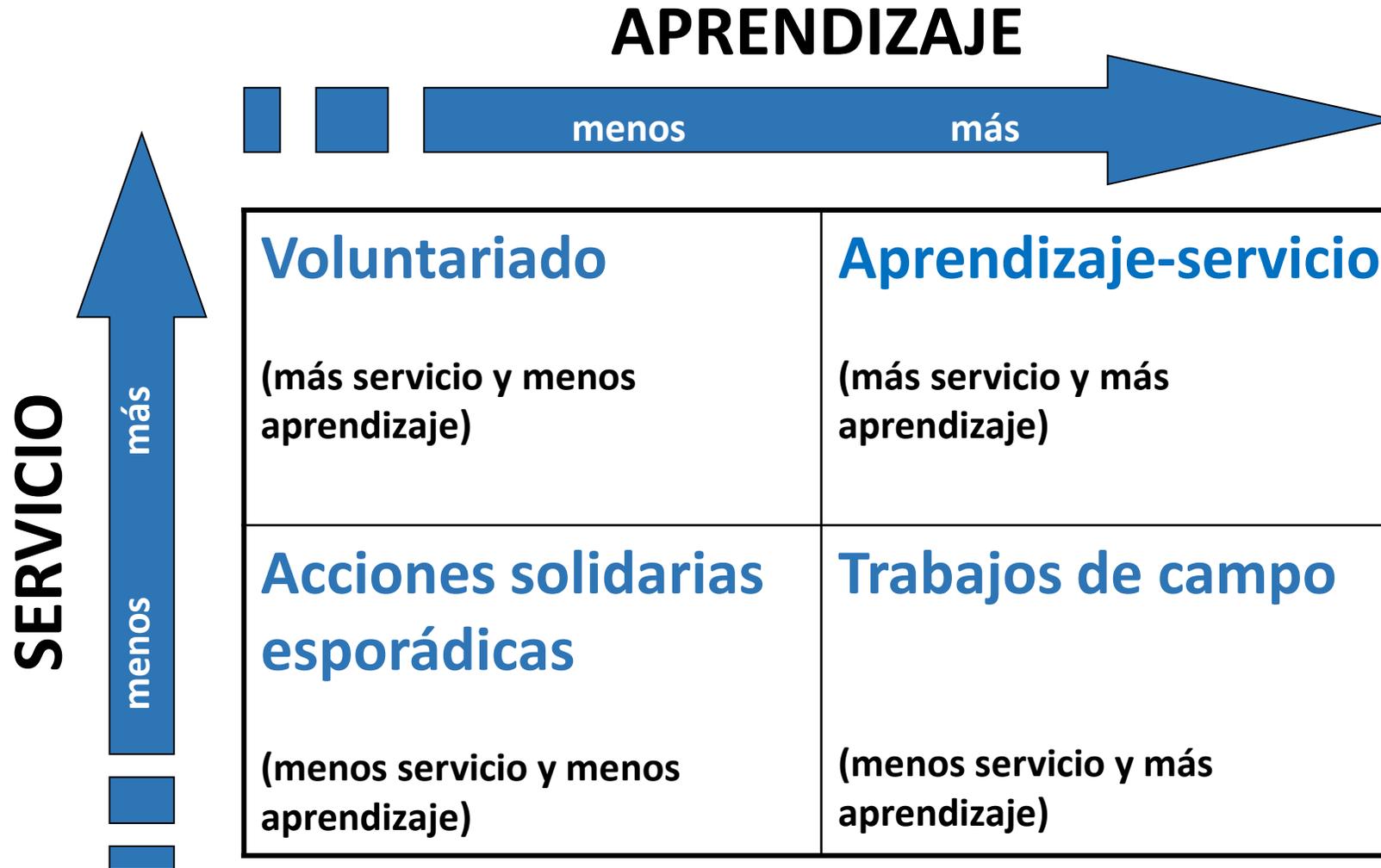


ApS \neq Trabajo de campo

Se parecen, pero **no** son lo mismo:



El cuadrante del ApS



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



**Servicio a la
comunidad**

**Aprendizaje
práctico**

aprendizaje-servicio



Una definición completa:

Propuesta educativa que **combina** procesos de **aprendizaje** y de **servicio** a la comunidad en un solo proyecto bien articulado donde los participantes aprenden al trabajar en necesidades reales del entorno con la finalidad de mejorarlo.

Definición aportada por



 @roserbatlle



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



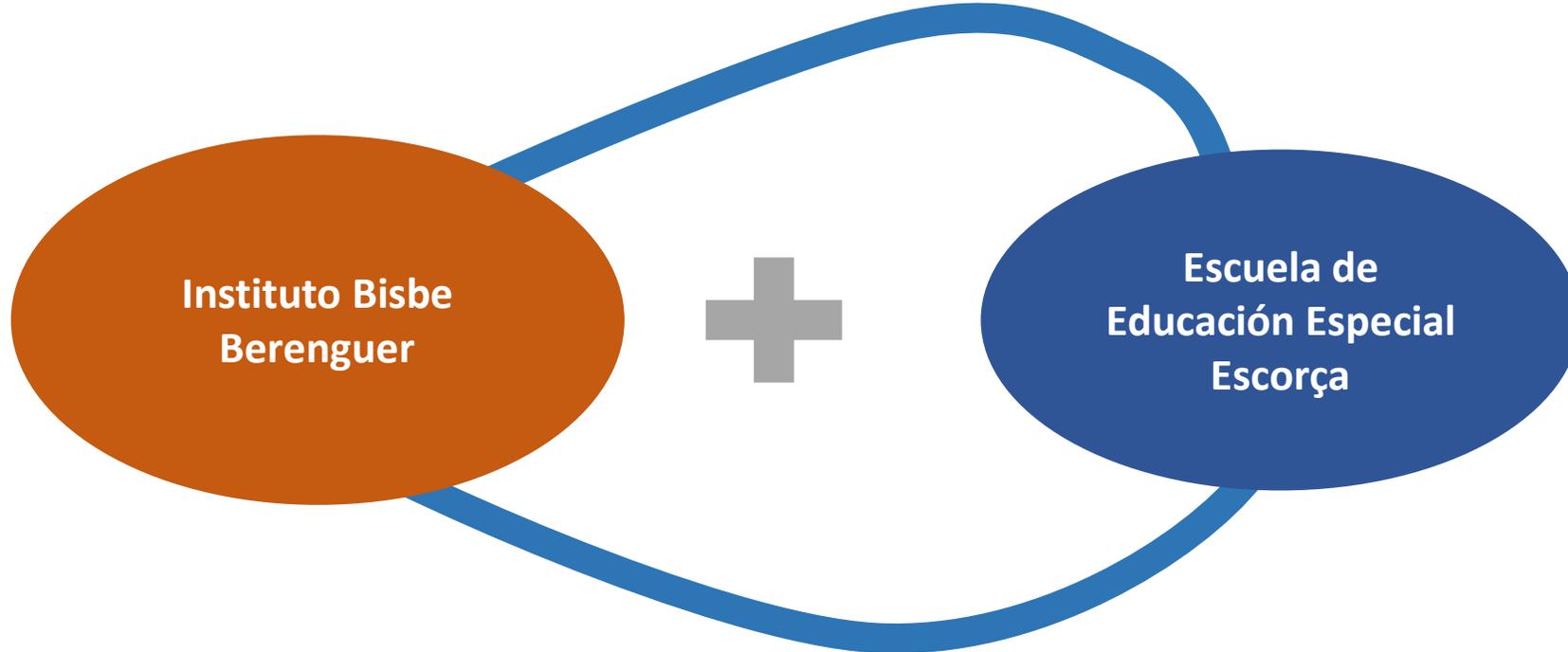
La acción de servicio

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



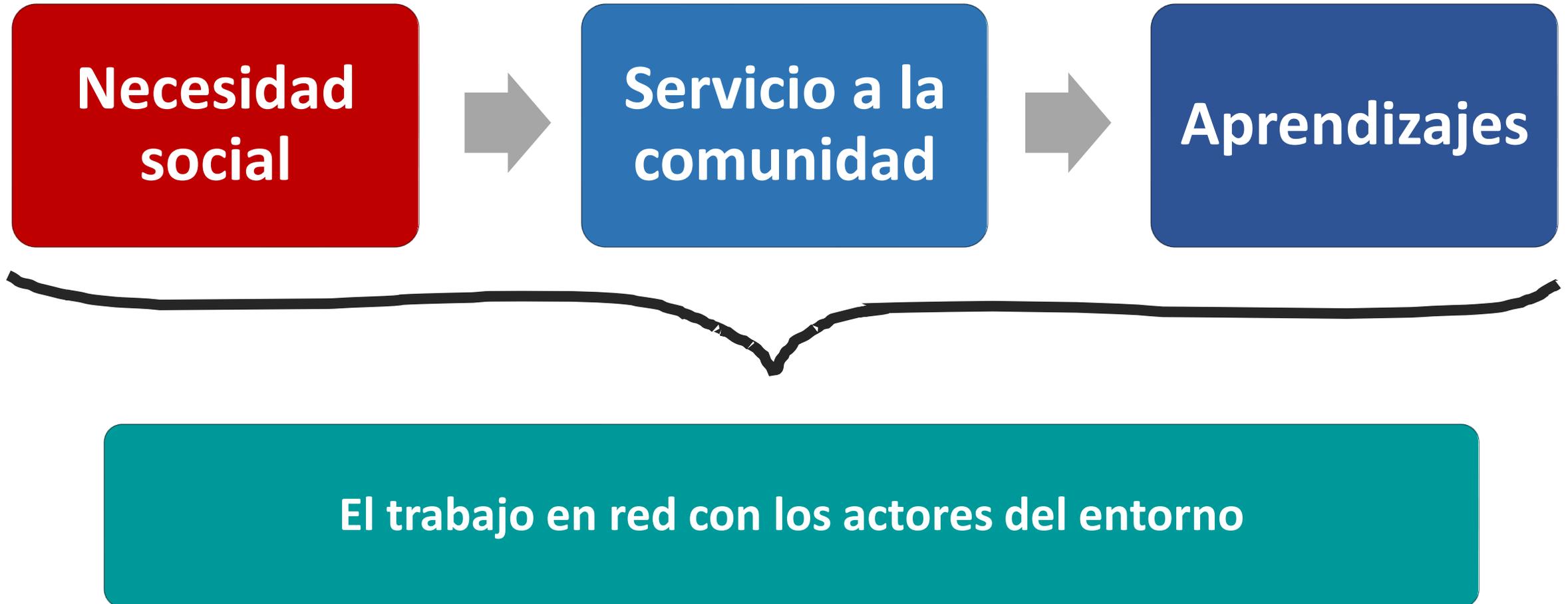
**Hospital de Alcalá
de Henares**

Algunos resultados del proyecto

150 donaciones

75% nuevos donantes

¿Qué tienen en común?



Acciones de servicio posibles





EJERCICIO

**¿Es o no es
Aprendizaje-
Servicio?**

¿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



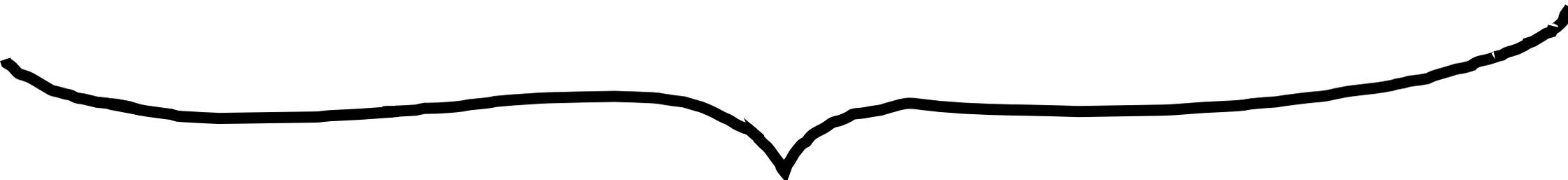
aprendizaje basado en proyectos



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,...



ALGUNOS
EJEMPLOS DE
ApS en
FP



Emprender

con impacto social

Valores 4.0

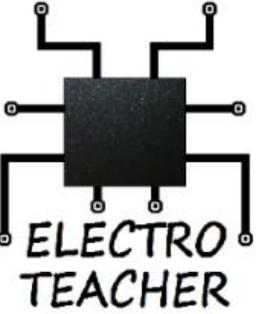
ELECTROTEACHER

SOLUCIONES TECNOLÓGICAS EDUCATIVAS PARA PERSONAS CON DISCAPACIDAD

[BLOG](#)

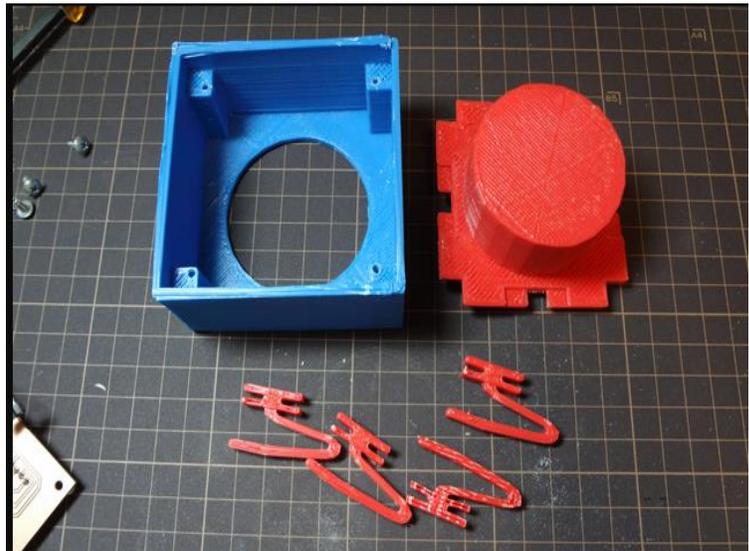
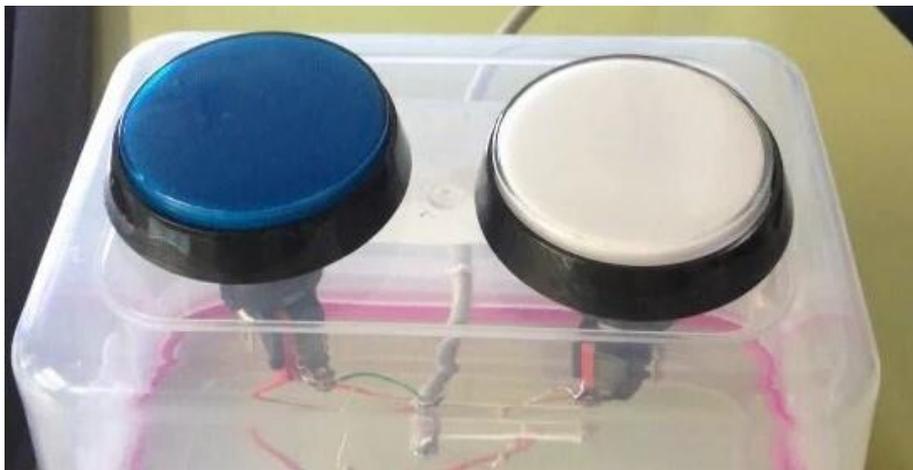


Activar Windows
Ve a Configuración para activar Windows.



**Conocemos
a nuestro
“cliente”**

Reto: Prototipar



Un hogar más accesible

ENLAZADOOS

Localización por voz



UNIVERSIDAD PONTIFICIA
DE SALAMANCA



OTRI

ENLAZADOS S



↻ IES Cotes Baixes retwitteó



FustaCotesBaixes @fustaCotesB · 18 jun.

#RetoBachillerFusta #gradomediocarpinteriaymueble Os presentamos la ludoteca para el centro de acogida de menores #ElTeix que hemos diseñado y fabricado en el #Reto con Bachiller técnico y grado medio de Carpintería y Mueble. @ajuntamentdalcoi @IESCotesBaixes @myriamfusta



Ciclo de Madera
IES Cotex Baixes:
Ludoteca para el
centro de acogida
de menores

<https://bit.ly/2MV31Q0>

JUANAVANA CARAVANA

PROYECTO DE REHABILITACIÓN Y TRANSPORTE DE LA CARAVANA MEDICALIZADA A GRECIA



**IES Cotex Baixes:
Juanavana Caravana**

<http://juanavana.iescotesbaixes.org/>



Caravana **medicalizada** para refugiados sirios



Camisetas para proteger de la **malaria**



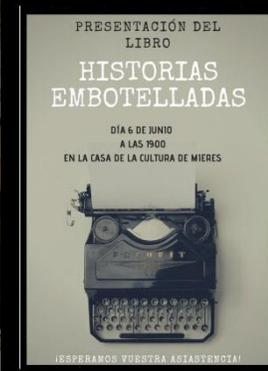


Grupo de trabajo **Ataulfo Sostenible** con Proyecto Hombre y Plataforma Romanés

Dale una nueva vida a tu equipo informático



Historias Embotelladas



FP SOBRE RUEDAS

IV EDICIÓN 2016-17
PROYECTA
INNOVACIÓN

GANADOR

COLEGIO HOGAR AFUNDACIÓN - PONTEVEDRA

"FP SOBRE RUEDAS"

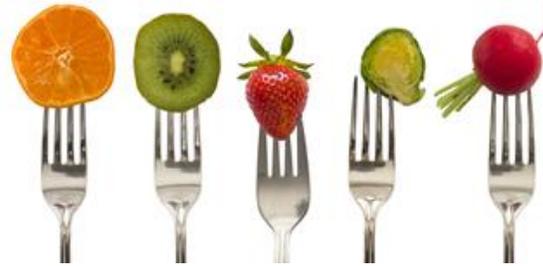
PROYECTA
www.proyectorruedas.org





SAFALUD

'Programa de Educación para la Salud que trata sobre la Nutrición y la Prevención de la Obesidad'



<https://www.facebook.com/Safalud-1836341013343608/>

<https://www.youtube.com/watch?v=YFFpshFEzN8>



UN PROYECTO DE
APRENDIZAJE - SERVICIO

SAFALUD

Colegio
Safa-Grial
Fundación
PADRE MARÍN TRIANA

Prótesis en 3D







HIGIENE POSTURAL Y TRANSPORTE DE CARGAS DE ESCOLARES

Todo ello sin olvidarnos del logo del proyecto...



VIDA SANA PARA TOD@S:

- ALIMENTACIÓN SALUDABLE.
- BUENAS RELACIONES HUMANAS.
- ACTIVIDAD FÍSICA: juegos, deporte...



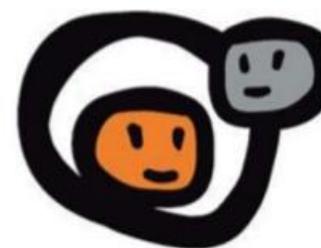
<https://www.youtube.com/watch?v=7ZvzlwrQkus>

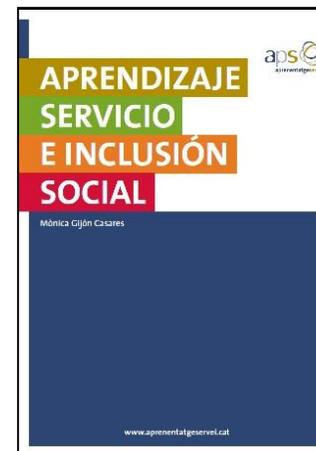
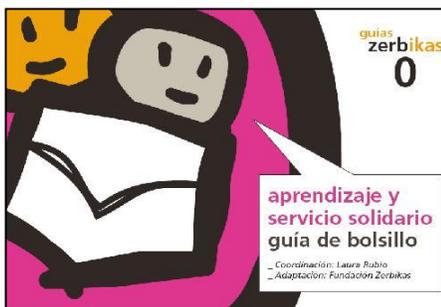
Vida sana para todos TAFAD Guadalajara



red española
aprendizaje-servicio

fundazioa
zerbikas
ikasketa eta zerbitzu solidarioa
aprendizaje y servicio solidario

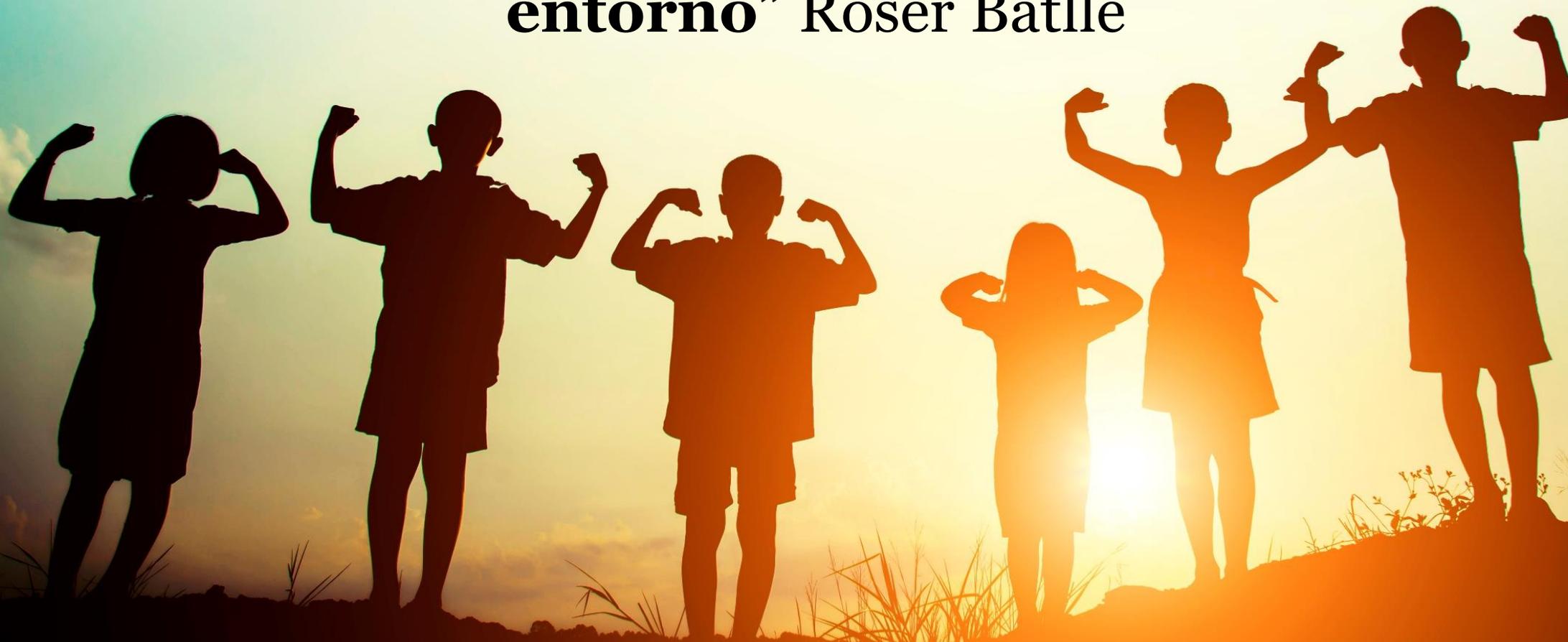




A person wearing a blue and white plaid shirt and dark pants is holding a thick, red book. The background is a bright, sunlit field of tall green grass. A semi-transparent white box contains a quote in black and orange text.

“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**





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

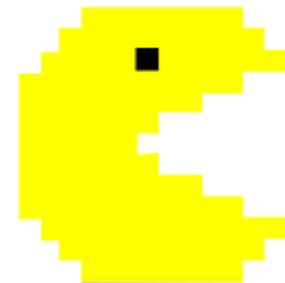
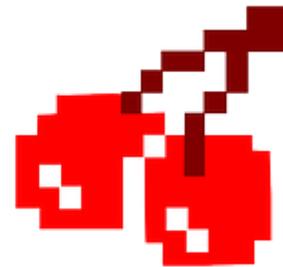


LA GAMIFICACIÓN

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

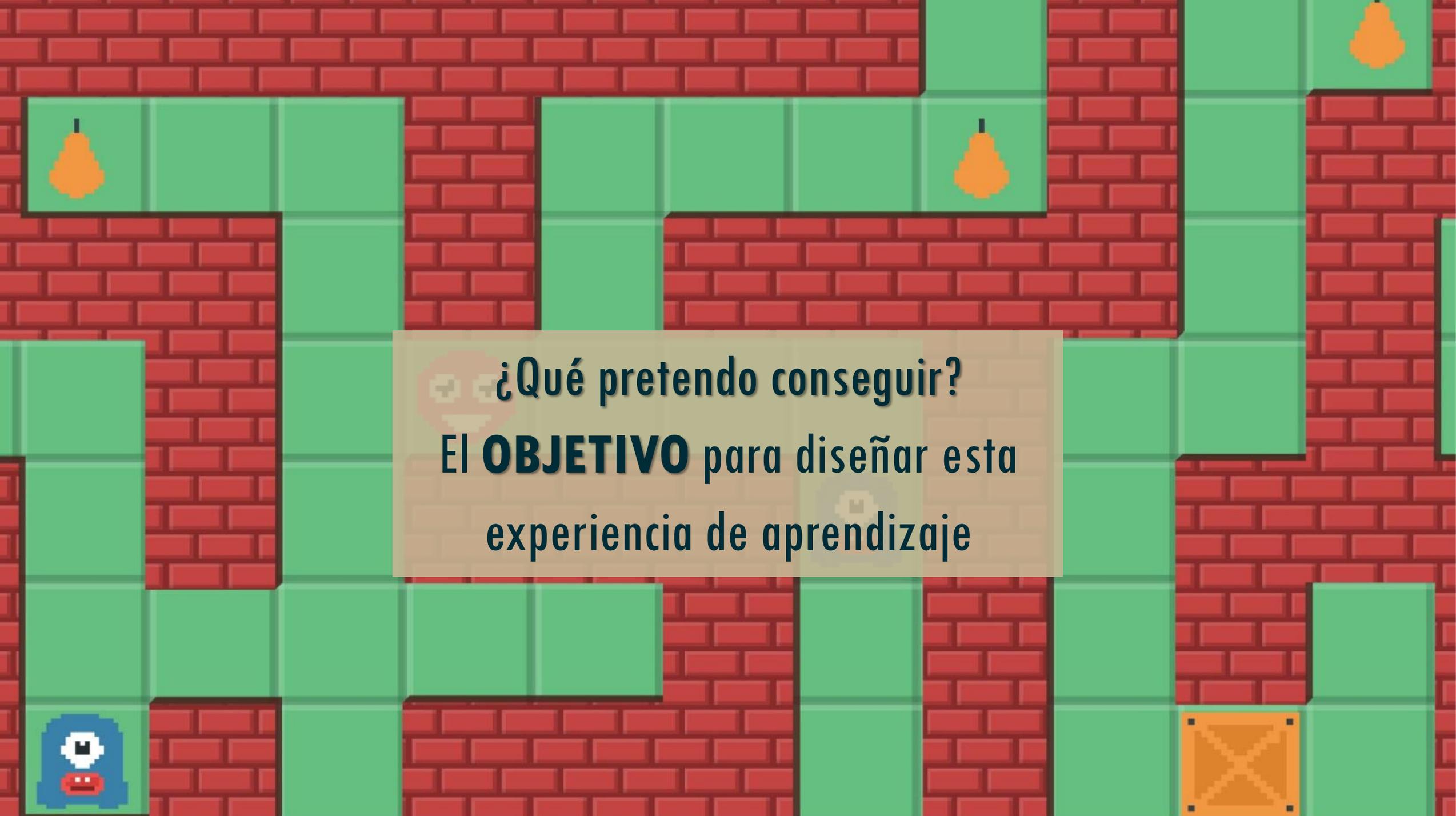
GAMIFICACIÓN

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



LA GAMIFICACIÓN

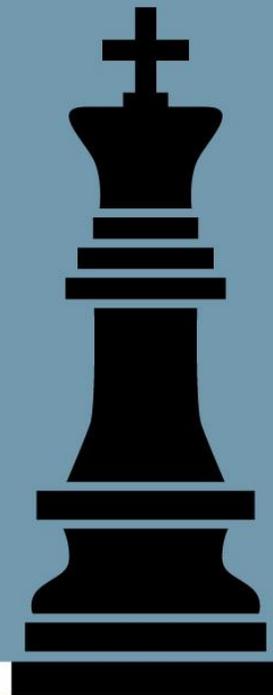
- Convierte tu materia en una **HISTORIA**
- Cambia la palabra “tema” por **NIVEL**
- Los objetivos serán los **RETOS**
- Los alumnos son **JUGADORES**
- Las notas se transforman en **PUNTOS** e **INSIGNIAS**

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 lo 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



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

**Crear nuestras
propias tarjetas**

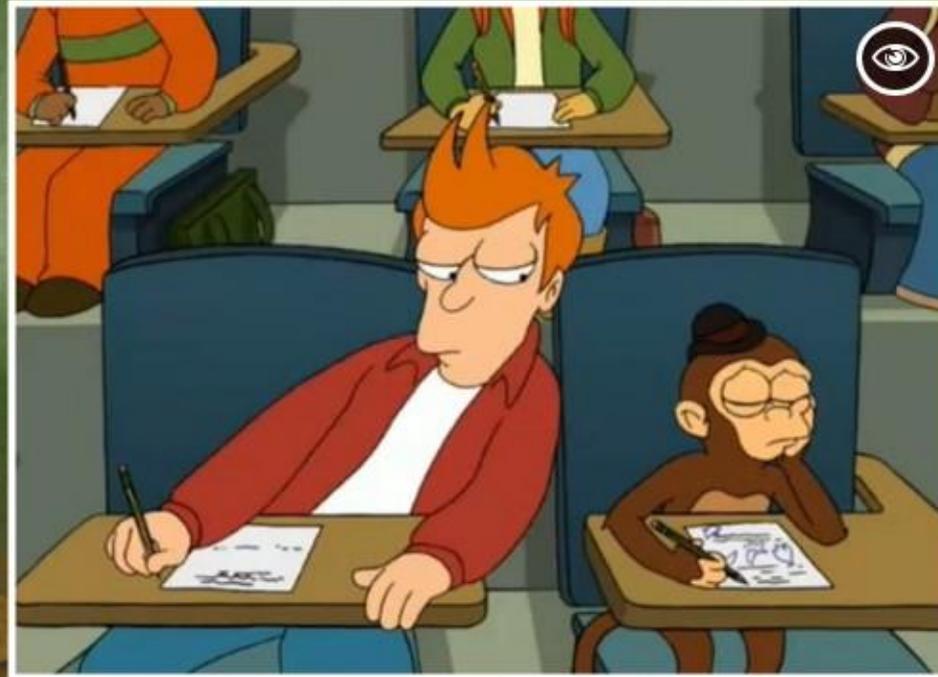
Carta del viajero



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**



OBJETIVO

Mejorar sus competencias en la búsqueda de empleo



LA RUTA DE TU TALENTO

LA RUTA DE TU
TALENTO
COMIENZA AQUÍ



COMENZAMOS

TE BUSCAMOS A TI

PERSIGUE TU SUEÑO

CONTACTO



Buscamos los
mejores
candidatos



Te ayudamos a crear
tu marca personal



Descubre tu talento

EASES DEL PROCESO DE SELECCIÓN



CANDIDATO

RETOS

1. Conocer tu **vocación** y descubrir tus **habilidades**.
2. Definir **Objetivo Profesional**.
3. Construir tu **marca personal**.



PRESELECCIONADO

RETOS

1. Conocer el **entorno** profesional
2. Potenciar la red de contactos (**networking**)
3. Mejorar la presencia en **Redes Sociales**



SELECCIONADO

RETOS

1. Conseguir una **carta de presentación** profesional
2. Redactar un **Curriculum Profesional exitoso**



FINALISTA

RETOS

1. Superar **entrevista de trabajo individual**.
2. Superar **prueba de selección en grupo**.



En cada una de las fases (candidato, preseleccionado, seleccionado y finalista) estos serán los retos que tendrás que ir superando.
Accede a cada uno de ellos desde el enlace correspondiente



Conoce tus habilidades 

Descubre tu vocación 



Diseña tu
Objetivo Profesional



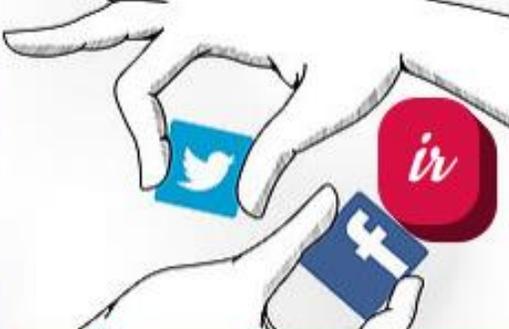
Construye tu Marca
Personal



Conoce tu entorno



Potencia tus contactos
(haz networking)



Mejora tu presencia
en Redes Sociales

OPERACIÓN BEAUTY

AGENCIA SUPERIOR DE INTELIGENCIA

+ Una desaparición. Una sospecha.

La Agencia necesita

que usted sea sus ojos, sus oídos, su voz.



+ ¿Está preparado para la misión?

Estos son los principios que rigen nuestra organización. Quizás más adelante le puedan dar alguna clave importante.
Al final de esta página pulse el botón **avance** para acceder a las instrucciones.

Honeste
vivere

neminem
laedere

sum cuique
tribuere



Prepárese para observar todo lo que ocurra en The Beauty Company



Prepárese para investigar y para incorporarse a un Equipo de Operaciones Especiales



Prepárese para improvisar y cambiar el chip



Prepárese para documentar



Tenga los ojos bien abiertos



Le estaremos vigilando

IMÁGENES DE
REALIDAD
AUMENTADA



DOSSIERS
DOCUMENTACIÓN





<http://evaluacion.es/2018/05/17/supercuidadores-gamificando-la-formacion-profesional/>

<https://view.genial.ly/5ad38befe172e20d7e860f44/en-la-busqueda-de-supercuidadore>

<https://twitter.com/GamificaFP>

Gamificación TAFAD. Bloque Primeros Auxilios

INICIO DEL PROGRAMA

RANKING

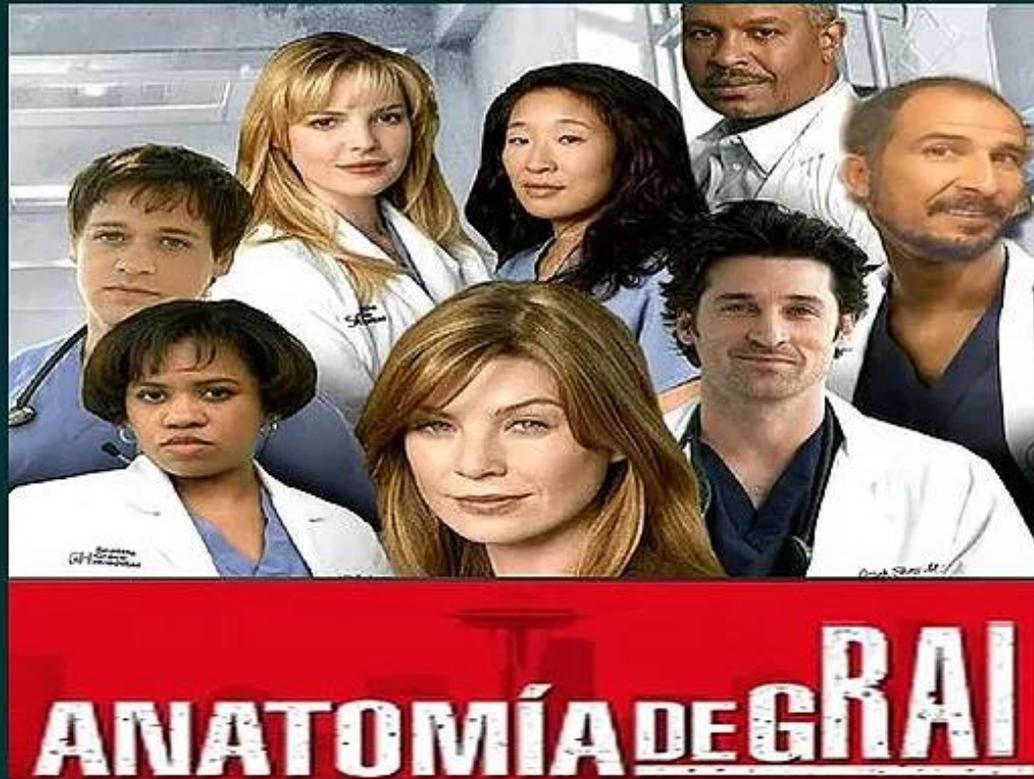
ESCALA LABORAL

PRUEBAS

CONTACTO

CORRESPONDENCIA ETAPAS-CONTENIDOS

Puntuaciones



<https://raiprofe.wixsite.com/trabajo5>

<https://raiprofe.wixsite.com/anatomiadegrai>

Nos encontramos en el Hospital "La Inmaculada" y desde hace años recibimos a los mejores estudiantes de

Gamificación en Educación Infantil

<https://carolinaalvarez3.wixsite.com/duendesdebrawenville>

INICIO

HISTORIA

NIVELES

HERRAMIENTAS

MISIONES

LEADERBOARD

MÁS

Los duendes de Brawenville

REGLAS DEL JUEGO



Los Duendes de Brawenville

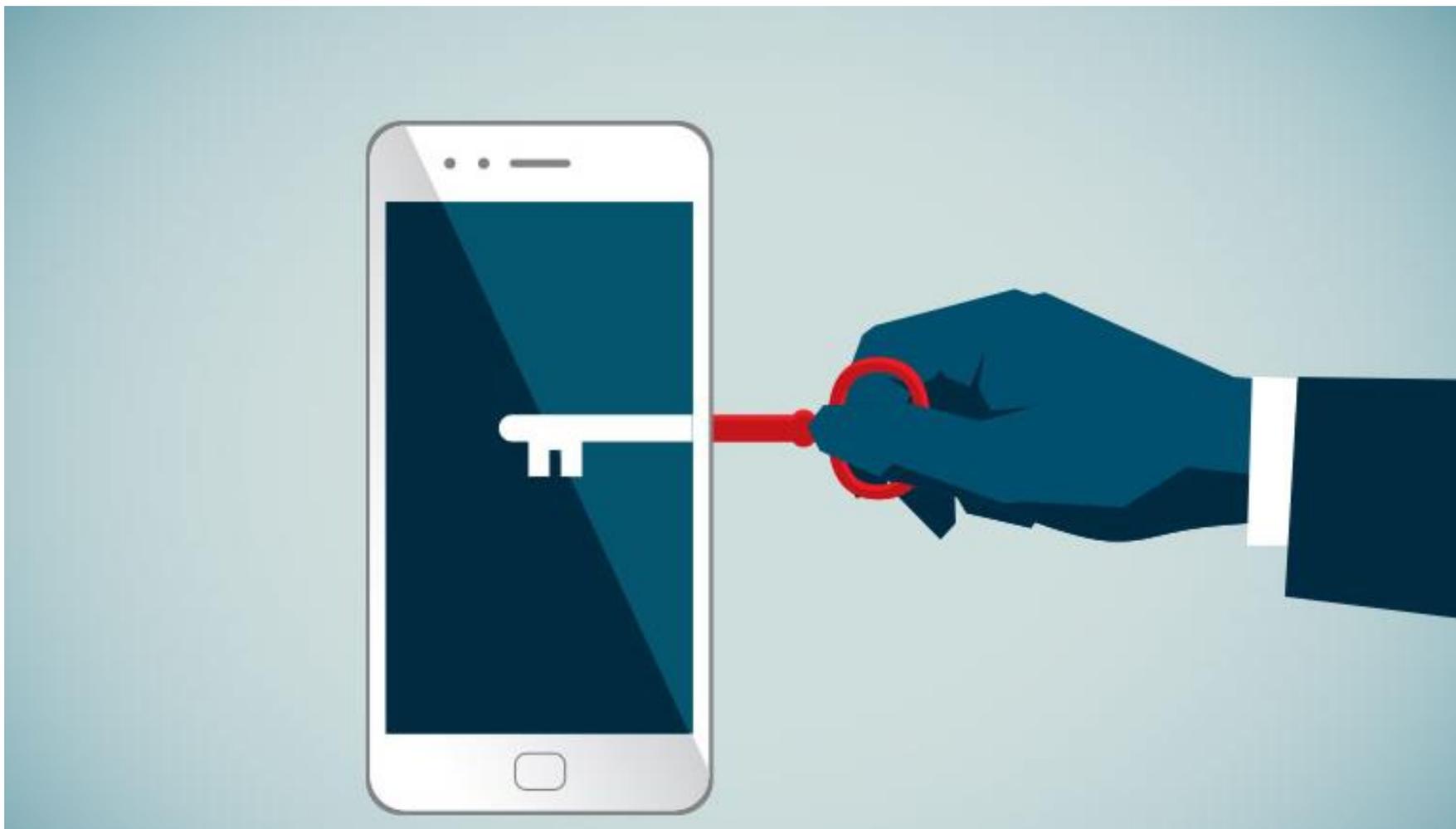


The logo features the word "ROOM" in large white letters, with a keyhole cutout in the letter "O". Above and below "ROOM" are white rectangular outlines. The word "escape" is written in pink lowercase letters inside the top rectangle.

escape
ROOM

Candado digital





Contenido desbloqueado



ESCAPE ROOM

EN EDUCACIÓN

SCORE 1560

LIVES 3



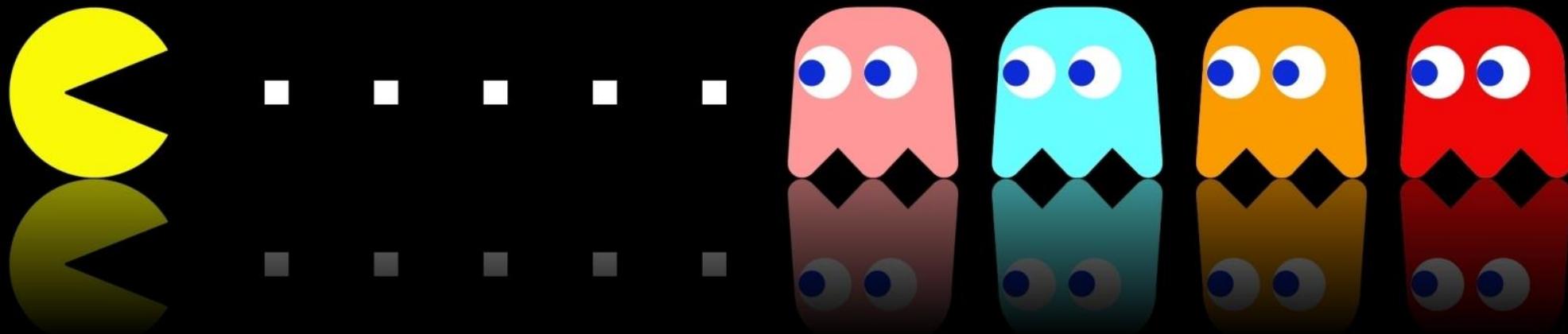
Jugadores,

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:

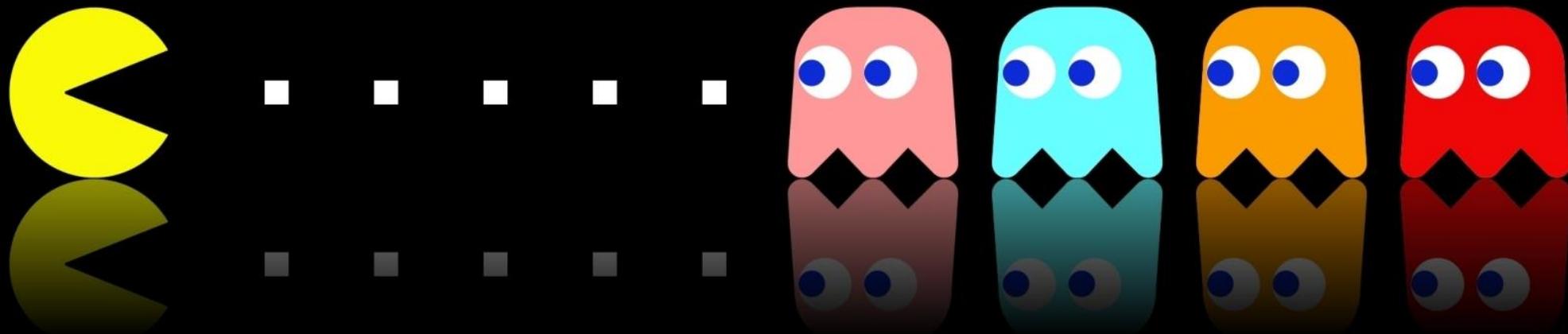




Docente innovador



Primera **misión**



LOS ALUMNOS, DISEÑADORES DE EXPERIENCIAS



CHEMICAL RISK

ESCAPE ROOM

Técnicos Superiores en
Prevención de Riesgos
Profesionales
CIFP RÍO TORMES

LOS ALUMNOS, DISEÑADORES DE
EXPERIENCIAS



EMPIEZA LA CUENTA ATRÁS

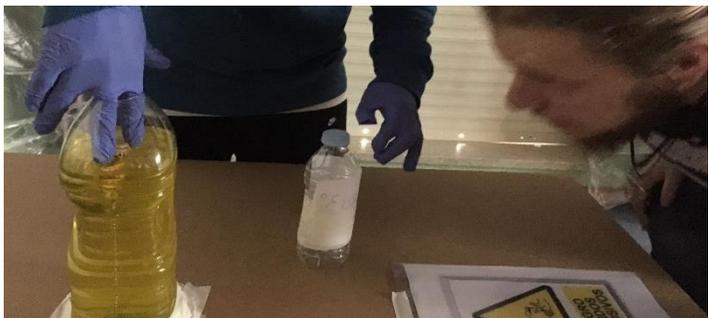
59:59



ANGER DANGER DANGER DAN

Equipos, cualquier error puede ser fatal. Cada detalle debe ser investigado

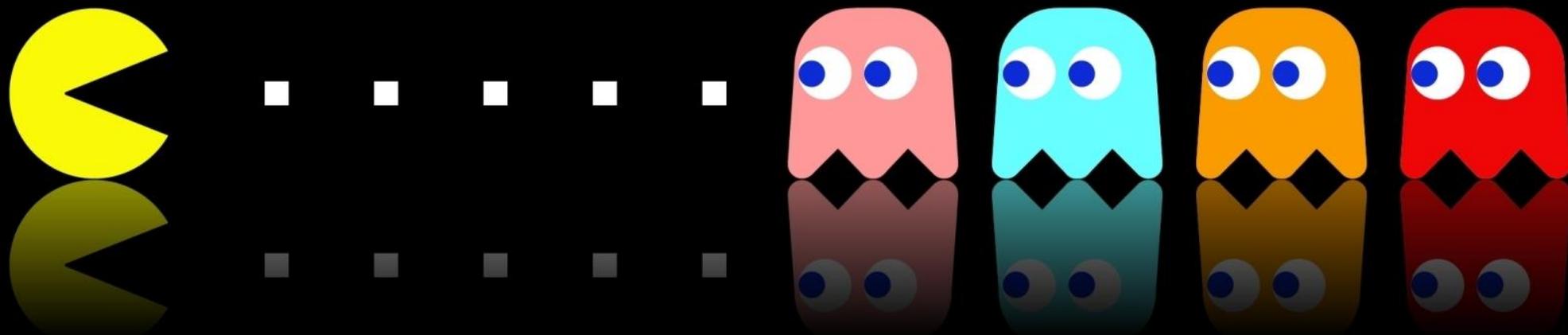
ORGANIZACIÓN SCAPE ROOM CHEMICAL RISK





<https://youtu.be/yS9-AsXkuhw>

Segunda **misión**





¿Quiénes somos?

#EscapeRoom1

Contacto

Quiénes somos?

Somos una empresa de ocio y tiempo libre, localizada en Zamora (Castilla y León), donde nuestro mayor deseo es que nuestro cliente viva una experiencia única.

Usamos edificios, casas, granjas, tierras, etc, lugares abandonados o sin uso, los

y nos basamos en historias terroríficas ficticias y las hacemos realidad

Activar Windows

Ve a Configuración para activar Windows.

<https://tafadhezamora.wixsite.com/thezamora>

https://drive.google.com/file/d/1SqTq_sXAvPRVxWmaoo0EuR3i-vmWrXhr/view



María Jesús Sánchez @sanchezg_maria · 20 mar. ✓
Mañana llevamos 🎁🏈🏆🏸🏓🏐🏀 a los NIÑOS en Residencia de acogida de nuestra ciudad
Este es el resultado del Proyecto de Empresa @_THEexperience_
@cifzamora
#CompromisoSocial #TAFAD #Zamora #EIE #APS #proyectosquesehacenrealidad
😊😊😊



EL CAPITOLIO DE TAFAD



Estás a punto de entrar en el país de PANEM, ¿Estás seguro de que quieres seguir...?

Pasa a la siguiente página si tienes valor

CLIC



Gymkana Preventiva

RD 486/97

SEGURIDAD Y SALUD EN LOS LUGARES
DE TRABAJO

Autores

Técnicos Superiores en
Prevención de Riesgos Laborales
CIFP Río Tormes

LOS ALUMNOS, DISEÑADORES DE
EXPERIENCIAS





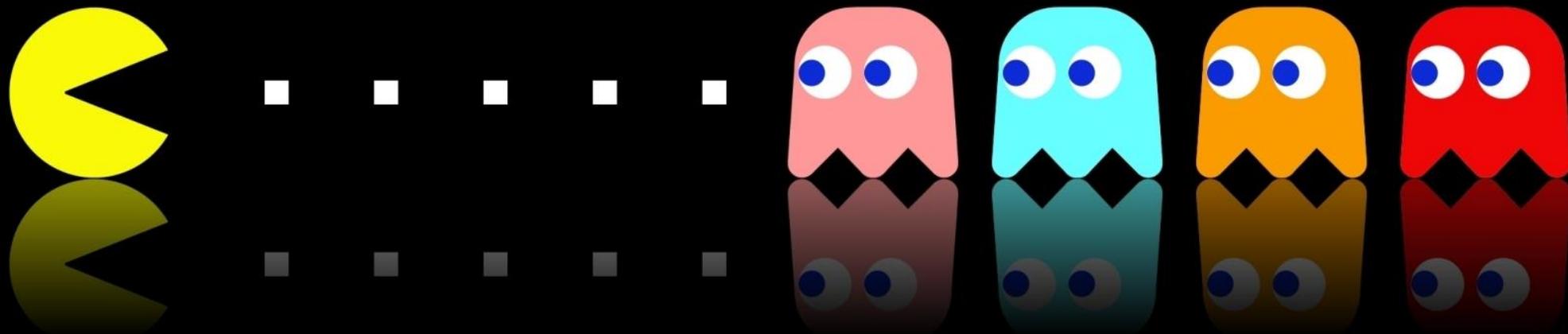


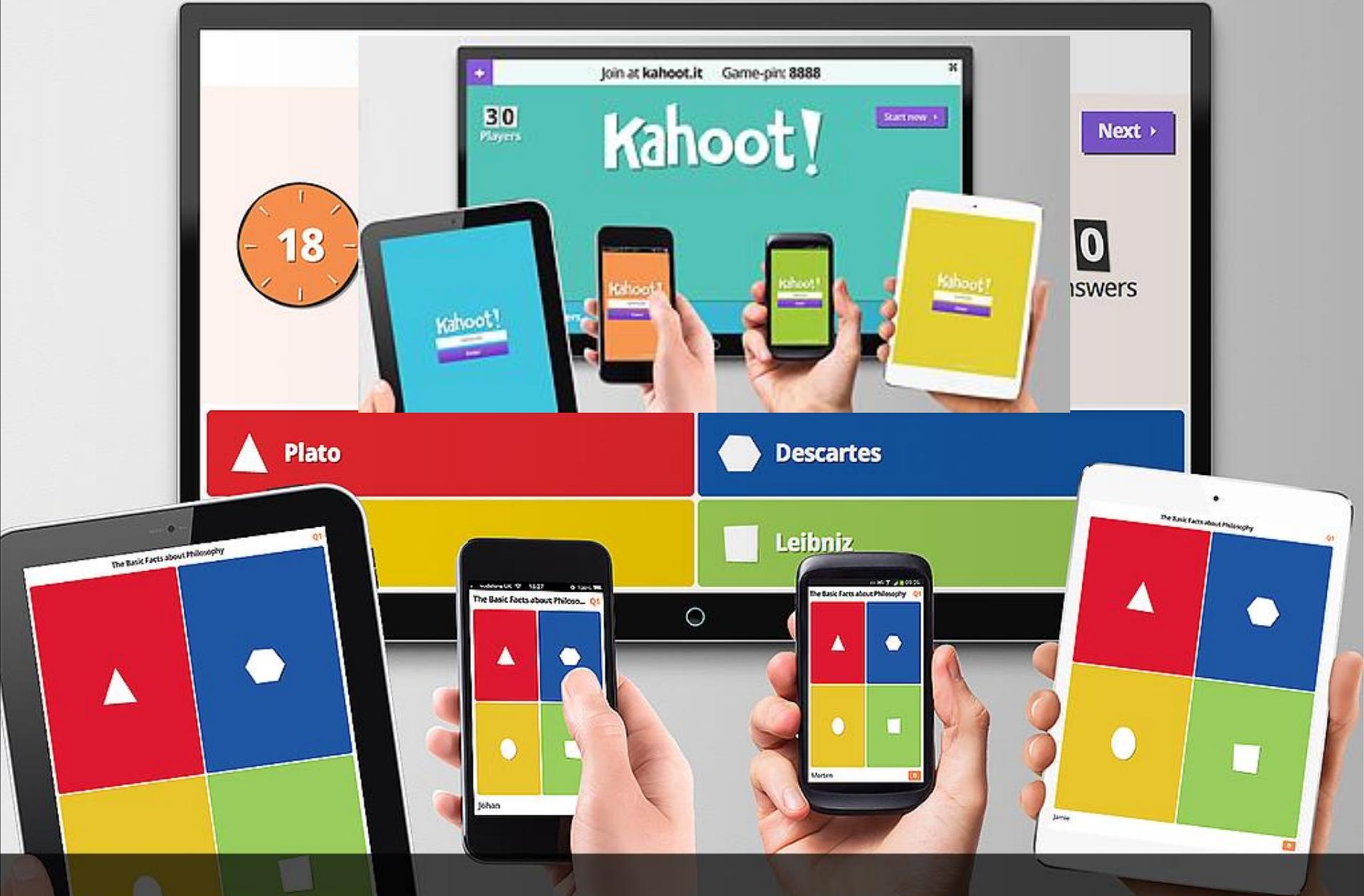
MI CENTRO CON OJOS DE
EMPRENDEDOR

Reto 3: Escanea el código



Tercera **misión**





CREATE & PLAY GAMES IN ANY SUBJECT & LANGUAGE

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



www.menti.com

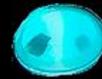


Tienes la oportunidad de elegir y decidir tu camino

Tú Eliges



Un universo gamificador



Tu zona de confort

GAME
OVER



 @iElenaR