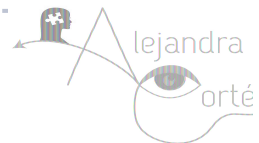


Metodologías activas y
colaborativas
Aprender y desaprender para
reaprender.
Noviembre 2023

Alejandra Cortés Pascual
Universidad de Zaragoza
AlejandraCortes.net



Universidad
Zaragoza





Me siento muy agradecida





Atención plena

Me siento muy agradecida Estudios de Emons y McCulough (2019)



PI



Sistémico: pasado, presente y futuro.
Visión y misión.

Sentido profundo a las metodologías

Práctica

Investigación científica.
Evidencias, no ocurrencias.

Sentido común, vivencia.

**SEGURIDAD
PROFESIONALIDAD**

1

QUÉ ES

Pruebas o estudio riguroso disponibles

2

PARA QUÉ

Seguridad, Distorsiones y generalizaciones, ocurrencias, interés de grandes compañías

3

CONSECUENCIAS

Suponen un coste de oportunidad, daño al alumnado y profesorado y educación

4

CÓMO

Revisiones narrativas, revisiones sistemáticas y metaanálisis. Investigar

5

CUIDADO

- Falta de autocorrección.
- Cuando te dicen que si algo no funciona es que no haces bien.
- Énfasis en la confirmación. Ignorar.
- Estudios poco rigurosos.
- Anécdotas y experiencias. Solamente en eso.
- No están conectados con lo que dice la evidencia.
- Afirmaciones extraordinarias. Ante afirmaciones extraordinarias, se requieren pruebas extraordinarias.
- Apelar a la tradición. Se ha hecho toda la vida.
- Que sirve para todo.

ABE
Aprendizaje
Basado en
Experiencia



Author, theories, application.

Teaching based on theoretical evidence



Understanding and Using Educational Theories (Aubrey & Riley, 2023)

John Dewey: A Democratic Notion of Learning

Maria Montessori: Liberating the Child

Jean Piaget: Understanding the Mind of the Child

Lev Vygotsky: An Early Social Constructivist Viewpoint

B.F. Skinner: The Father of Operant Conditioning

Benjamin Bloom: Learning Through Taxonomies

Malcolm S. Knowles: Contextualising Adult Learning

Jerome Bruner: An Evolution of Learning Theories

Albert Bandura: Learning Through Observation

Urie Bronfenbrenner: The Ecology of Human Development



Author, theories, application

Teaching based on theoretical evidence



Understanding and Using Educational Theories (Aubrey & Riley, 2023)

Paulo Freire: Oppression, Freedom and Critical Approaches to Education

Donald Schön: Reflection and Learning

David Kolb: Experiential Learning Theory

Jean Lave and Etienne Wenger: Socially Situated Learning and Communities of Practice

Barak Rosenshine: Principles of Instruction

Daniel Goleman: Emotional Intelligence

Guy Claxton: Learning Power

Dylan William: Assessment for Learning

Carol Dweck: Mindsets and Motivation



Universidad Zaragoza

1542





Author, theories, application

Learning theories simplified
Bob Bates

Teaching
based on
theoretical
evidence

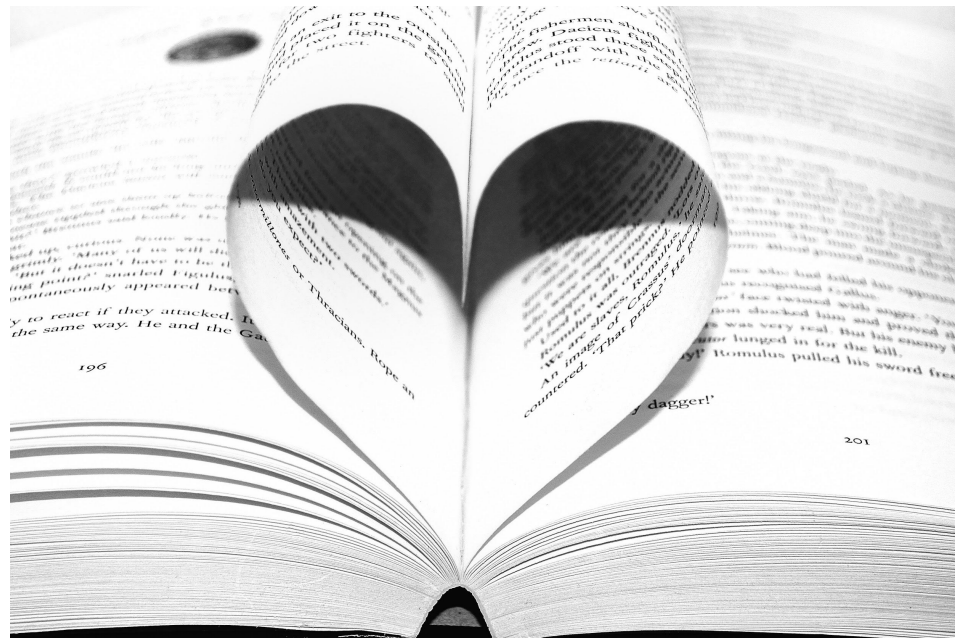


Team group

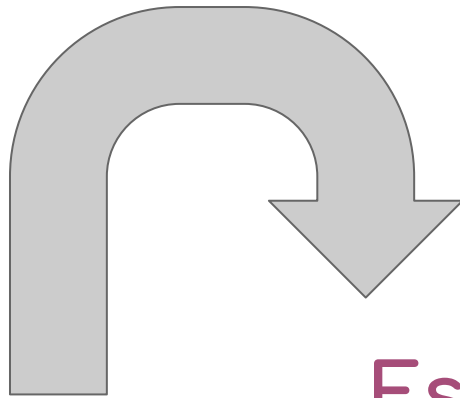
Tuckman: The group development model
Wheelan: The group maturity model
Buckley: Team teaching



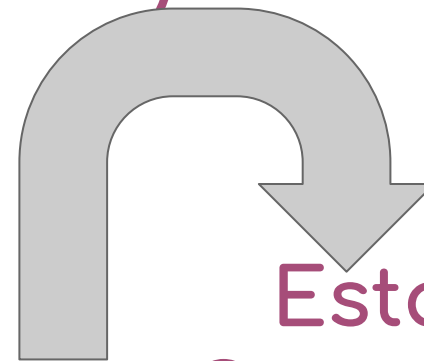
CREAMOS / CREEMOS RELATO con METODOLOGÍAS ACTIVAS Y PROFUNDAS



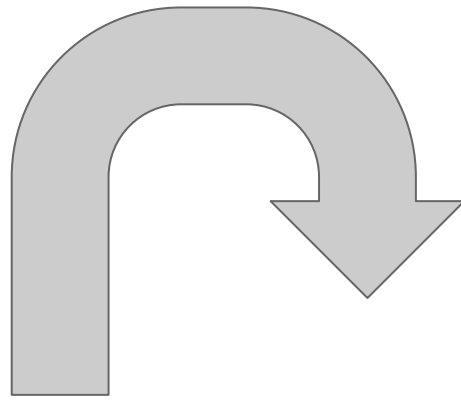
Estado fijo (ZDA)



Estado de
crecimiento,
mejora (ZDP)



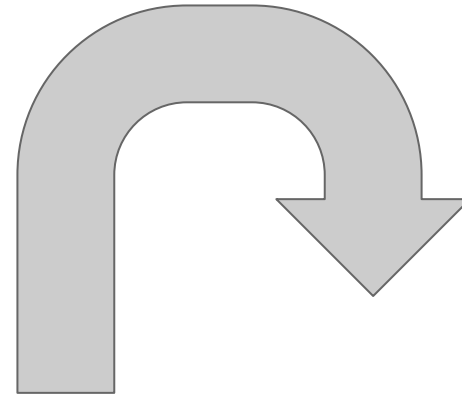
Estado de
Generatividad



Generatividad (ZDG)

Incertidumbre (Bauman)
Complejidad (Morin)
Conectivismo (Siemens)
Fluidez (Mihály Csíkszentmihályi)
Ser

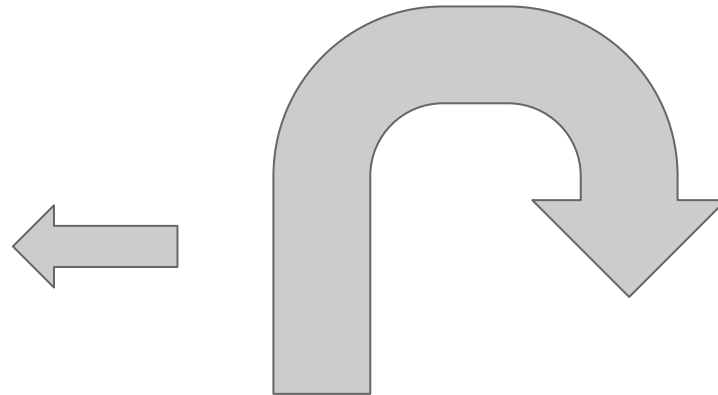
Estado fijo (ZDA)
¿Qué
necesitamos?



Estado de
crecimiento, mejora
(ZDP y ZDG)

Estado fijo (ZDA)

Aprender



Desaprender

Estado de
crecimiento, mejora
(ZDP y ZDG)

Reaprender

Tercera ola ¿¿Cuarta??

Gerjuoy y Toffler

"Los analfabetos del s.XXI no serán aquellos que no sepan leer y escribir, sino los que no sepan aprender, desaprender y reaprender".

Por eso, en gran medida, es tan importante la educación/ciencia.

CONSEJOS PRÁCTICOS PARA LA LIBERTAD DE EXPRESIÓN

LOS TRES FILTROS DE: SÓCRATES

EL PRIMER FILTRO ES LA **VERDAD**: ¿ESTÁS ABSOLUTAMENTE SEGURO DE QUE LO QUE VAS A DECIR ES CIERTO?

SEGUNDO FILTRO, LA **BONDAD**:
¿ES ALGO BUENO LO QUE VAS A DECIR?
(AUNQUE NO SEA BUENO TODAVÍA PUEDES PASAR AL SIGUIENTE FILTRO)

TERCER FILTRO, LA **UTILIDAD**:
¿SERÁ ÚTIL LO QUE VAS A DECIR?

SI LO QUE DESEAS DECIR NO ES **CIERTO NI BUENO E INCLUSO NO ES ÚTIL**, ¿PARA QUÉ DECÍRLO?

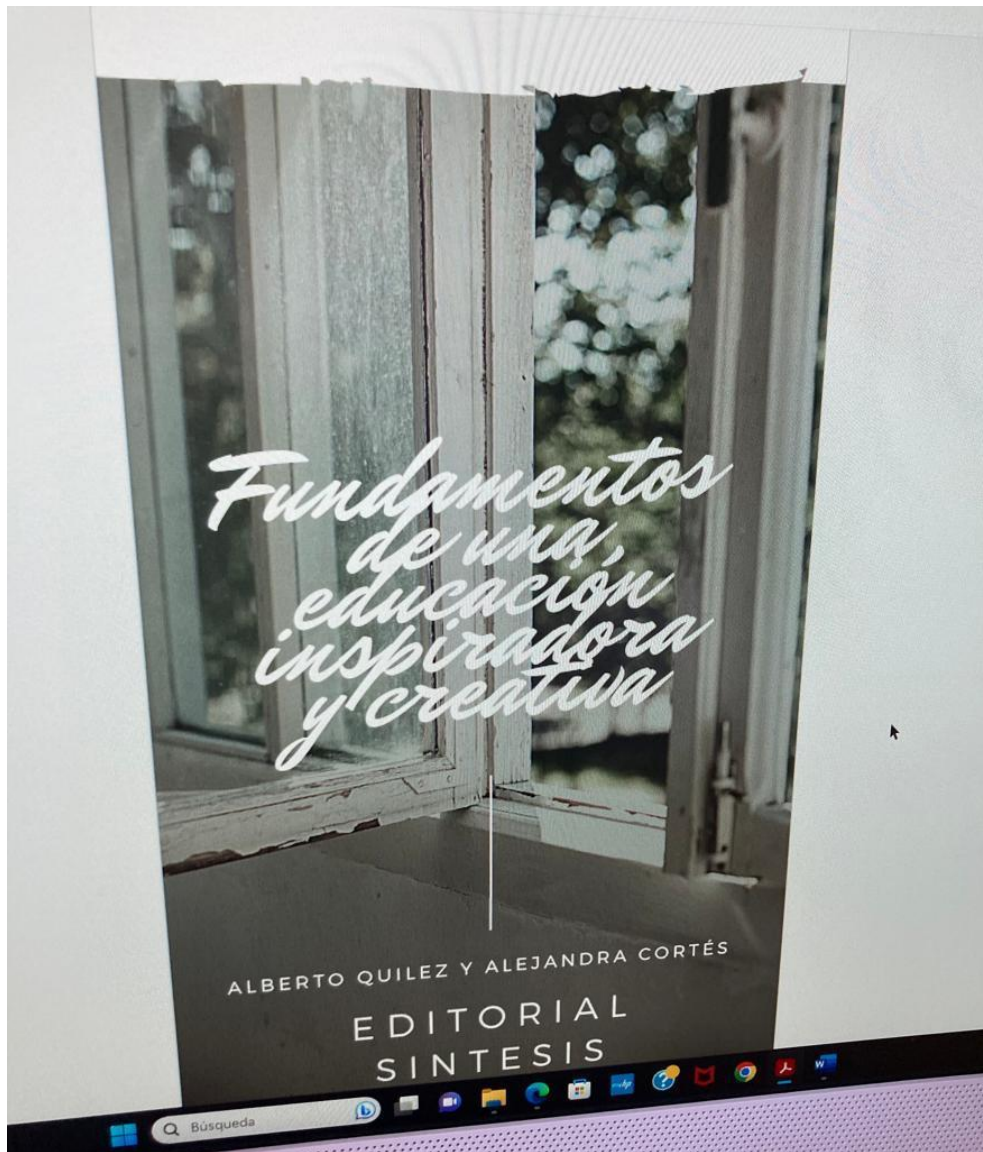
"SI LO QUE VAS A DECIR NO ES MÁS HERMOSO QUE EL SILENCIO, MEJOR QUÉDATE CALLADO". -PROVERBIO ÁRABE

quiero un mundo **mejor** 

C.A.S.A

(Aguado, 2023, Quilez y Cortés, 2024)





Repasamos a través del juego

Trabajo colaborativo

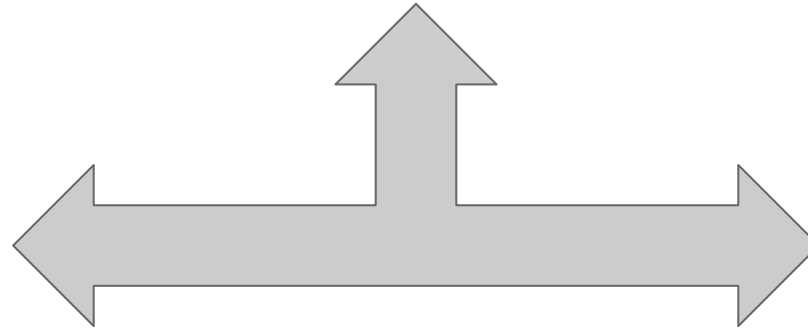
¿Qué os lleváis?

- Texto de una página
- Infografía
- Vídeo de 1 minuto

Estado fijo (ZDA)

¿Qué necesitamos?

Fortalezas



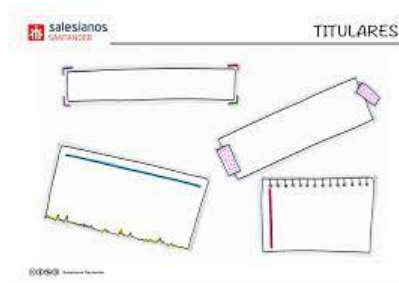
Pensamiento Positiva Pedagogía

Ron Richard
(2015-ahora)

Seligman
(1967
(t.indefensión
aprendida)-ahora

Activas
Ágiles
Profundas

Rutinas de pensamiento

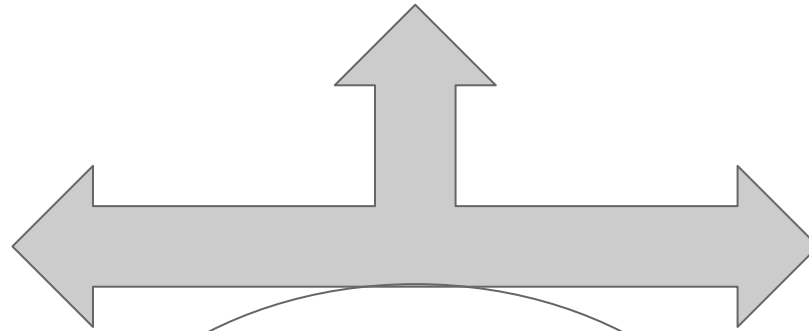




Estado fijo (ZDA)

¿Qué necesitamos?

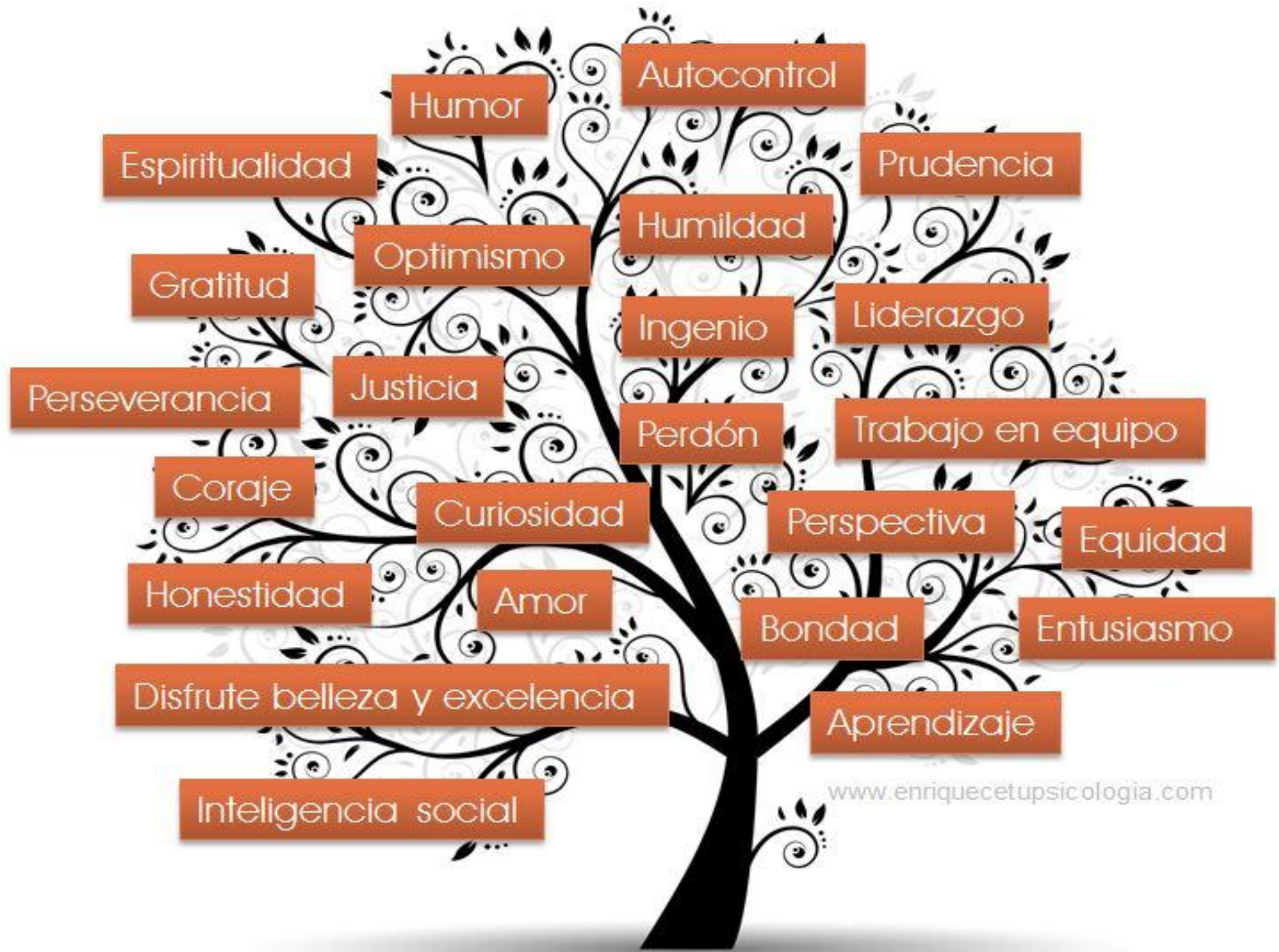
Fortalezas



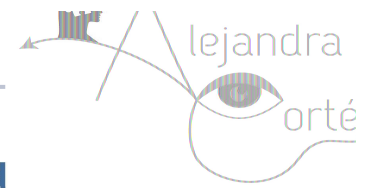
Pensamiento Positiva Pedagogía

Ron Richard (2015-ahora)
Seligman (1967)
(t.indefensión aprendida)-ahora

Activas
Ágiles
Profundas



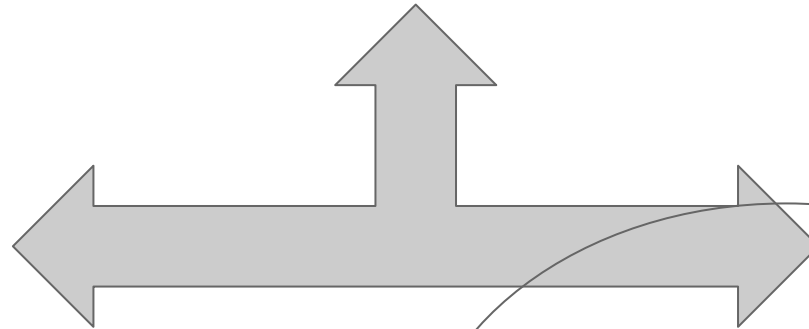
www.enriquecetupsicologia.com



Estado fijo (ZDA)

¿Qué necesitamos?

Fortalezas



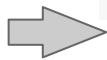
Pensamiento Positiva Pedagogía

Ron Richard (2015-ahora)
Seligman (1967)
(t.indefensión aprendida)-ahora

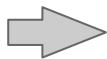
Activas
Ágiles
Profundas

Metodología activa



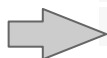


Aprendizaje basado en proyectos/problemas (ABP): En esta metodología, los estudiantes trabajan en proyectos que abordan problemas del mundo real. Los proyectos son interdisciplinarios y requieren investigación, resolución de problemas y colaboración entre los estudiantes. Los proyectos fomentan la autonomía y la aplicación práctica del conocimiento.



Aprendizaje cooperativo: El aprendizaje cooperativo implica que los estudiantes trabajen en grupos pequeños para lograr objetivos de aprendizaje comunes. Cada miembro del grupo tiene un papel y responsabilidades específicas, lo que fomenta la colaboración y la comunicación efectiva. [Comunidades de Aprendizaje \(comunidaddeaprendizaje.com.es\)](http://Comunidades de Aprendizaje (comunidaddeaprendizaje.com.es))

Aprendizaje invertido (Flipped Classroom): En un entorno de aprendizaje invertido, los estudiantes revisan el contenido antes de la clase y luego utilizan el tiempo en el aula para actividades prácticas, discusiones y resolución de problemas. Esto permite que el profesor guíe y apoye a los estudiantes de manera más individualizada.



Design Thinking: Esta metodología se enfoca en la resolución de problemas a través del diseño colaborativo. Los estudiantes identifican desafíos, generan ideas, prototipan soluciones y obtienen retroalimentación continua. Se enfatiza la empatía con los usuarios y la iteración constante.



Aprendizaje entre iguales (Peer Learning): Los estudiantes enseñan y aprenden unos de otros en un entorno colaborativo. Esto refuerza el conocimiento y ayuda a los estudiantes a comprender conceptos de manera más profunda al explicarlos a sus compañeros.

Aprendizaje servicio (Service Learning): Los estudiantes se involucran en proyectos de servicio comunitario que están relacionados con su materia de estudio. Esto combina la educación con la contribución a la comunidad, fomentando el compromiso cívico y la conciencia social.



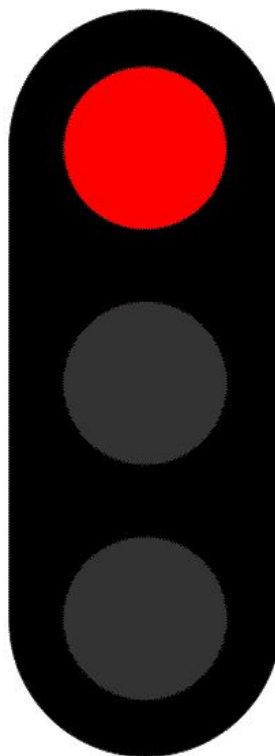
Gamificación: La gamificación utiliza elementos de juego en el proceso de aprendizaje, como puntos, competencias y recompensas, para motivar a los estudiantes y hacer que el aprendizaje sea más interactivo y atractivo.



Reducir el acoso a través de las redes sociales

- 1. Busco información.*
- 2. Con la función de la persona que observa y no dice nada.*
- 3. Realizar un vídeo con dos personas que hayan tenido acoso y que cuenten cómo se sentían.*
- 4. Hago un vídeo sencillo y lo pruebo con alguien.*
- 5. Evaluar. Auto, hetero y coevaluación.*
- 6. Inspiro. Lo cuento.*



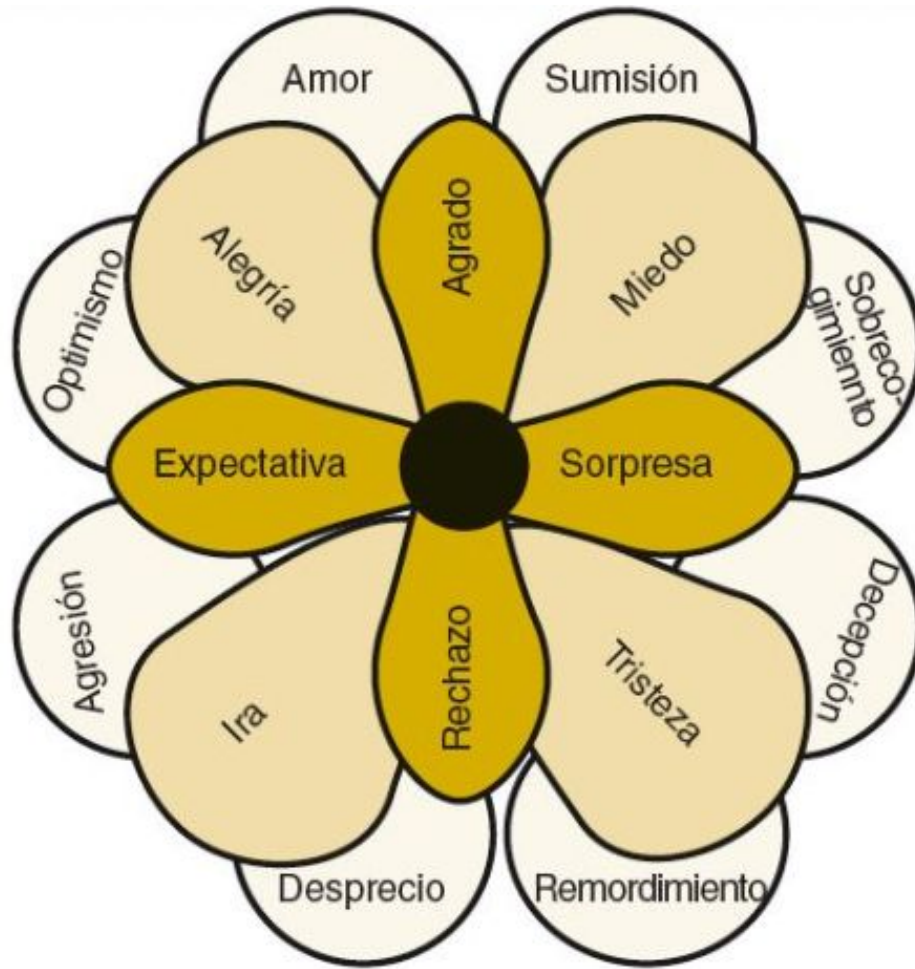


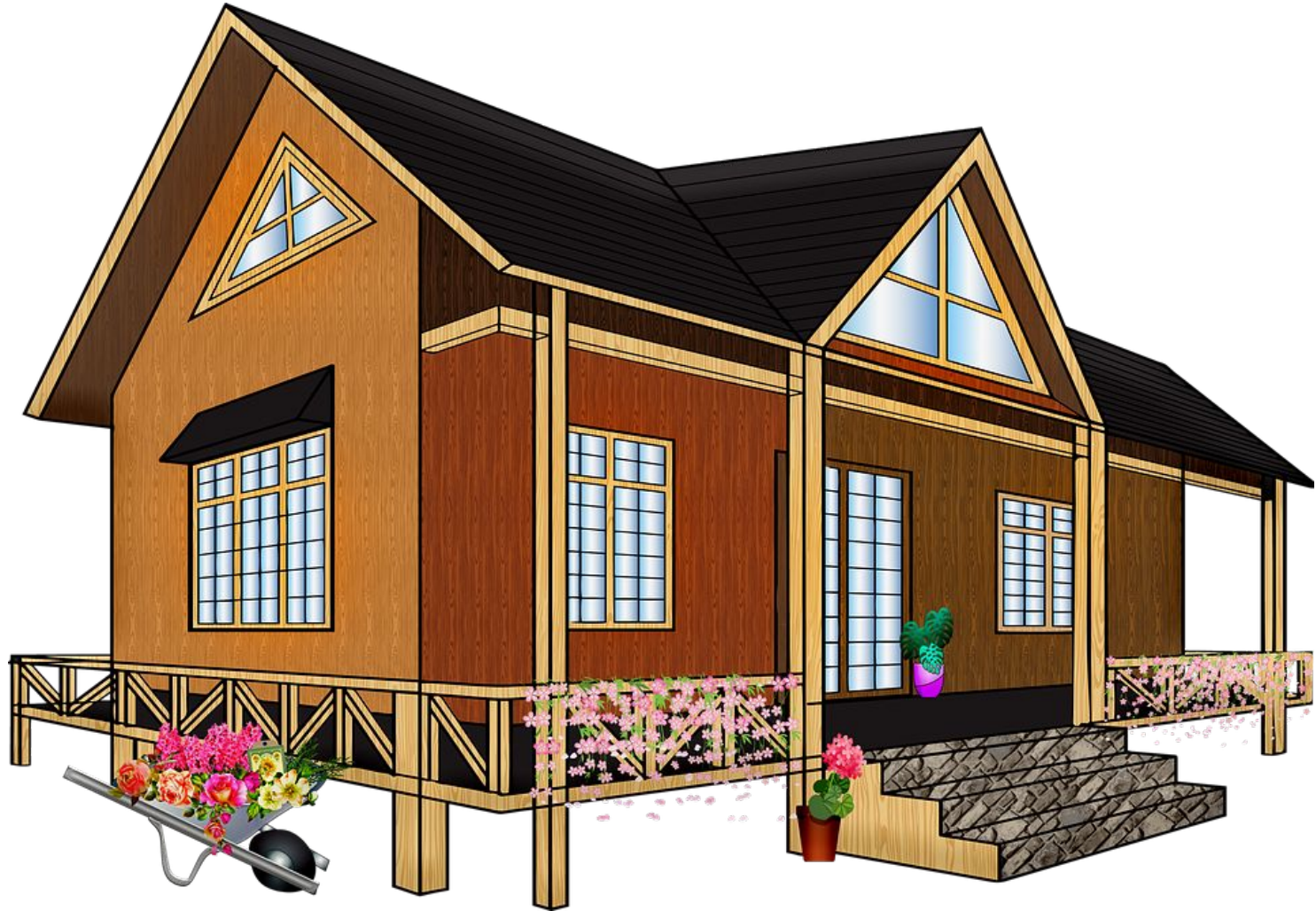
Gracias

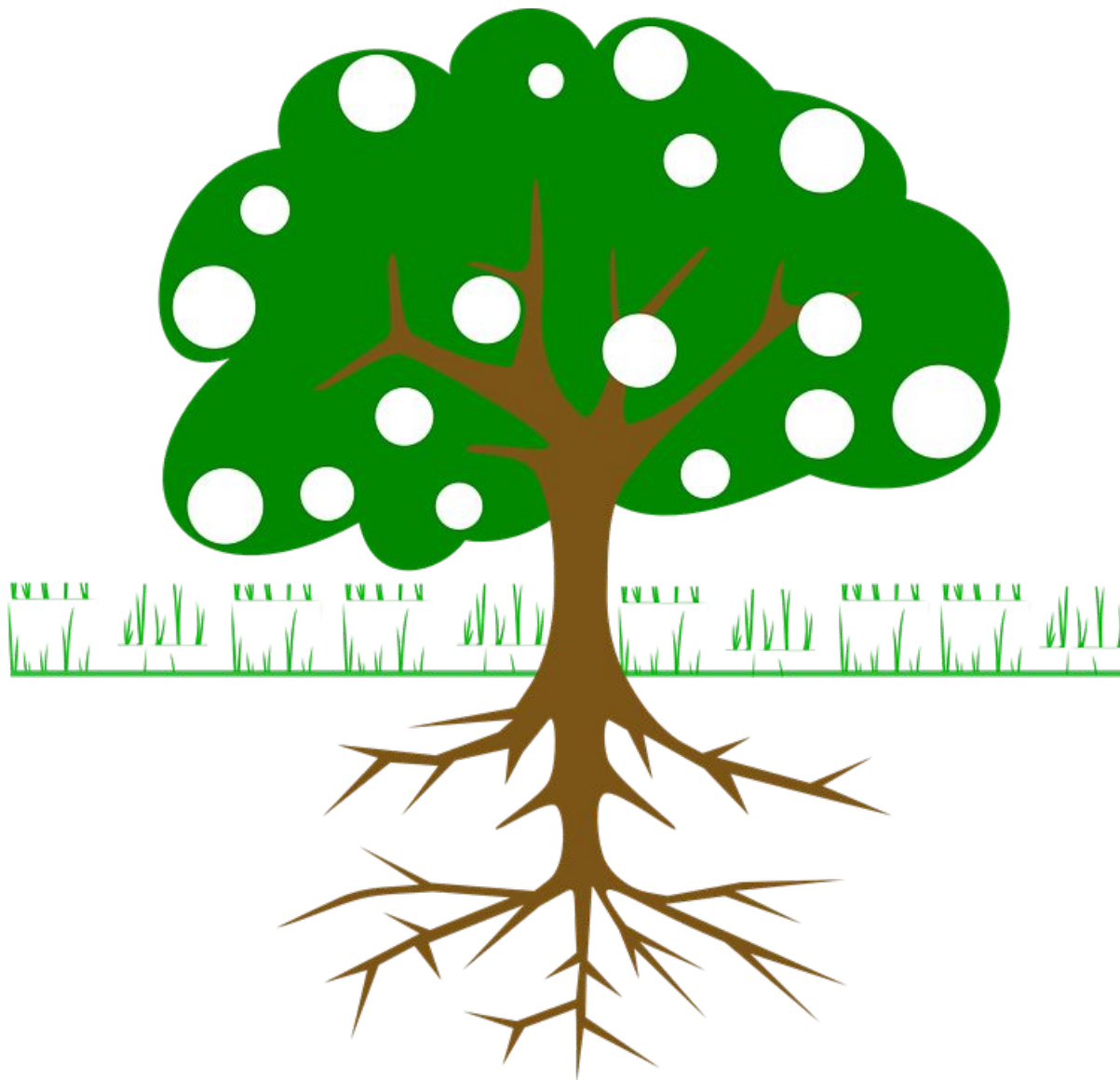
Siempre gracias

AlejandraCortes.net

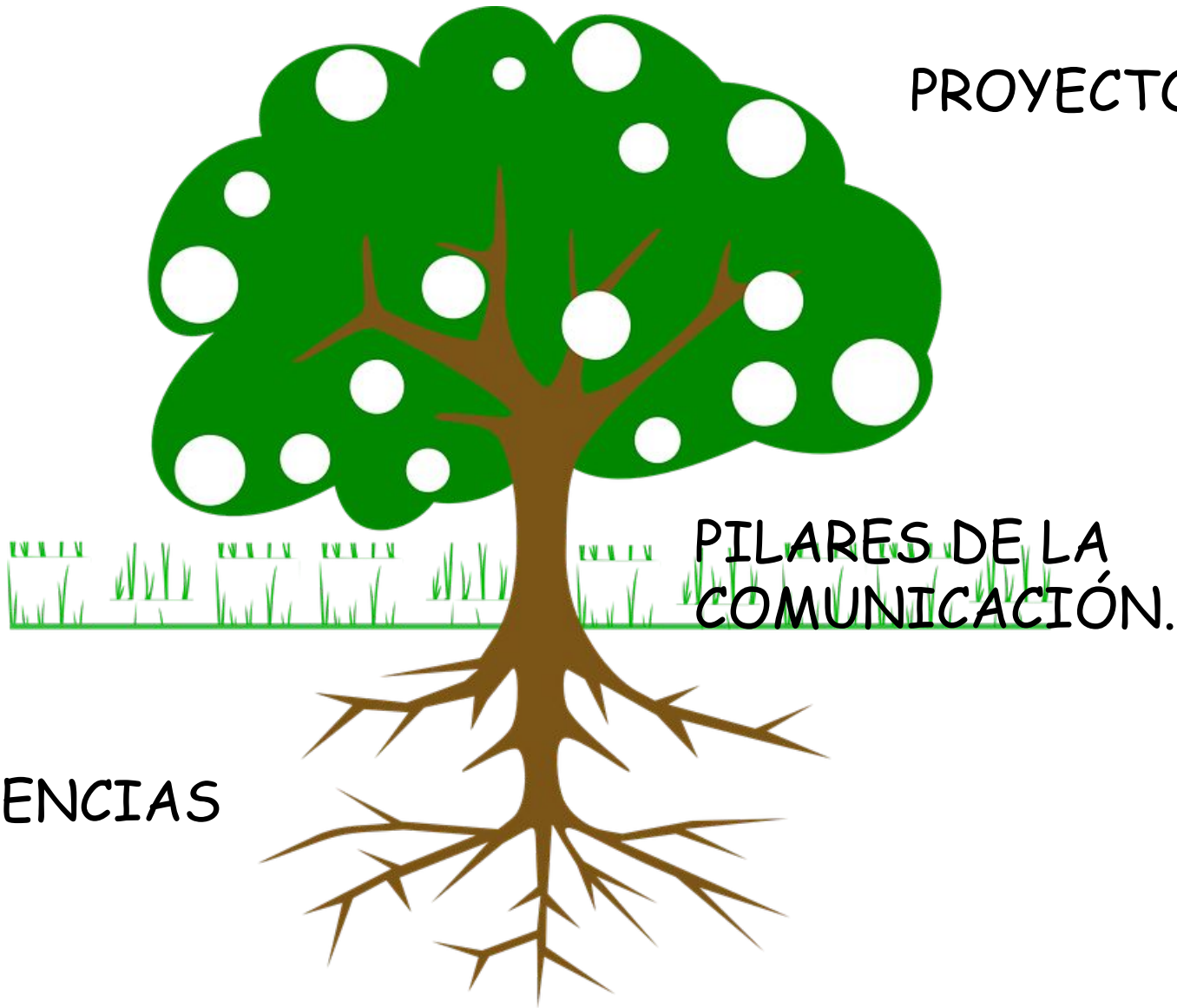




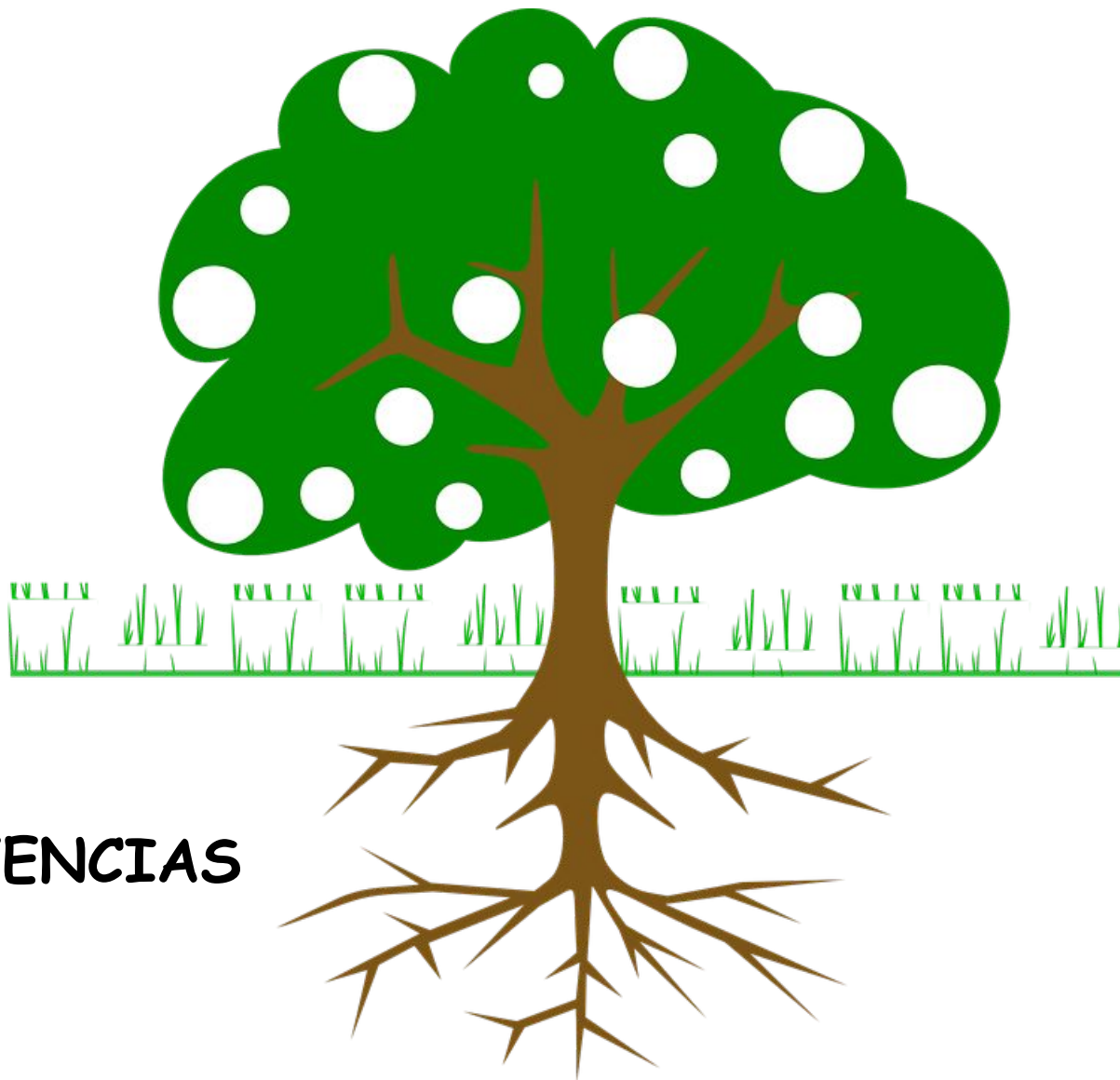




PROYECTOS

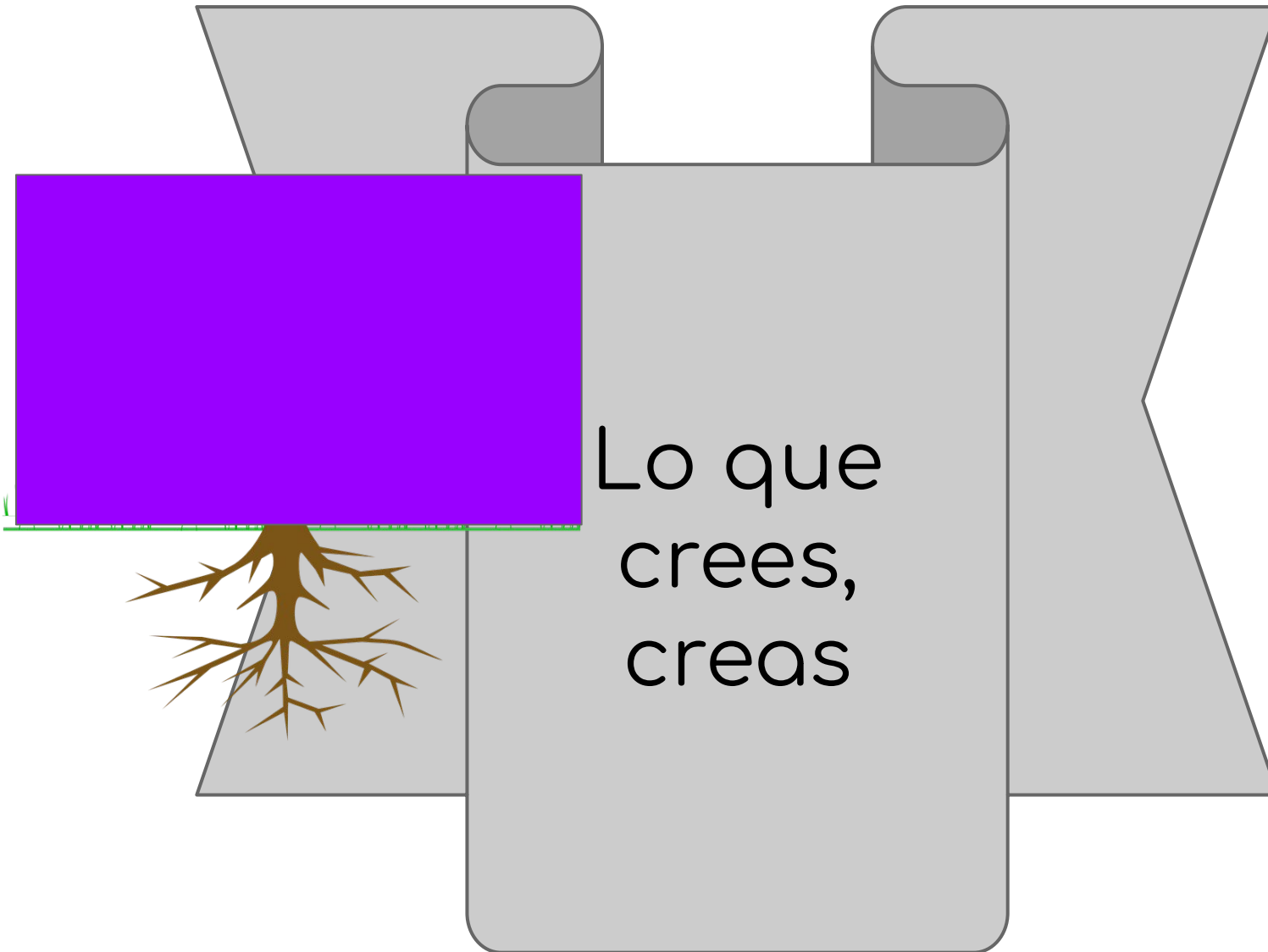


CREENCIAS



CREENCIAS





Dar información

Formar

Educar

Transmitir

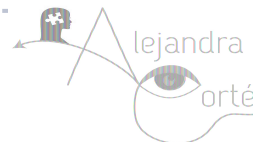
Persuadir

INSPIRAR

SER PERSONAS

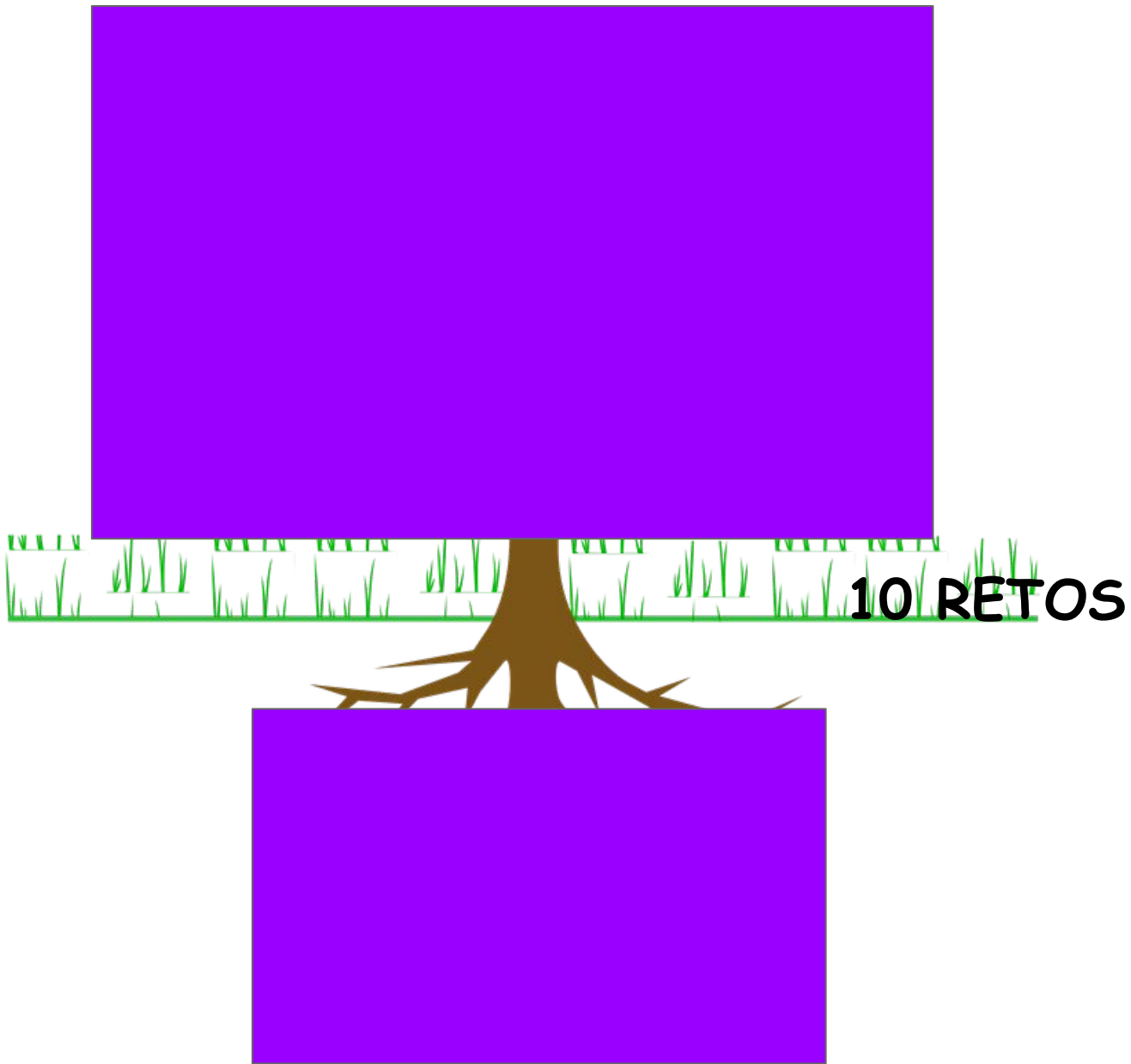


Universidad
Zaragoza





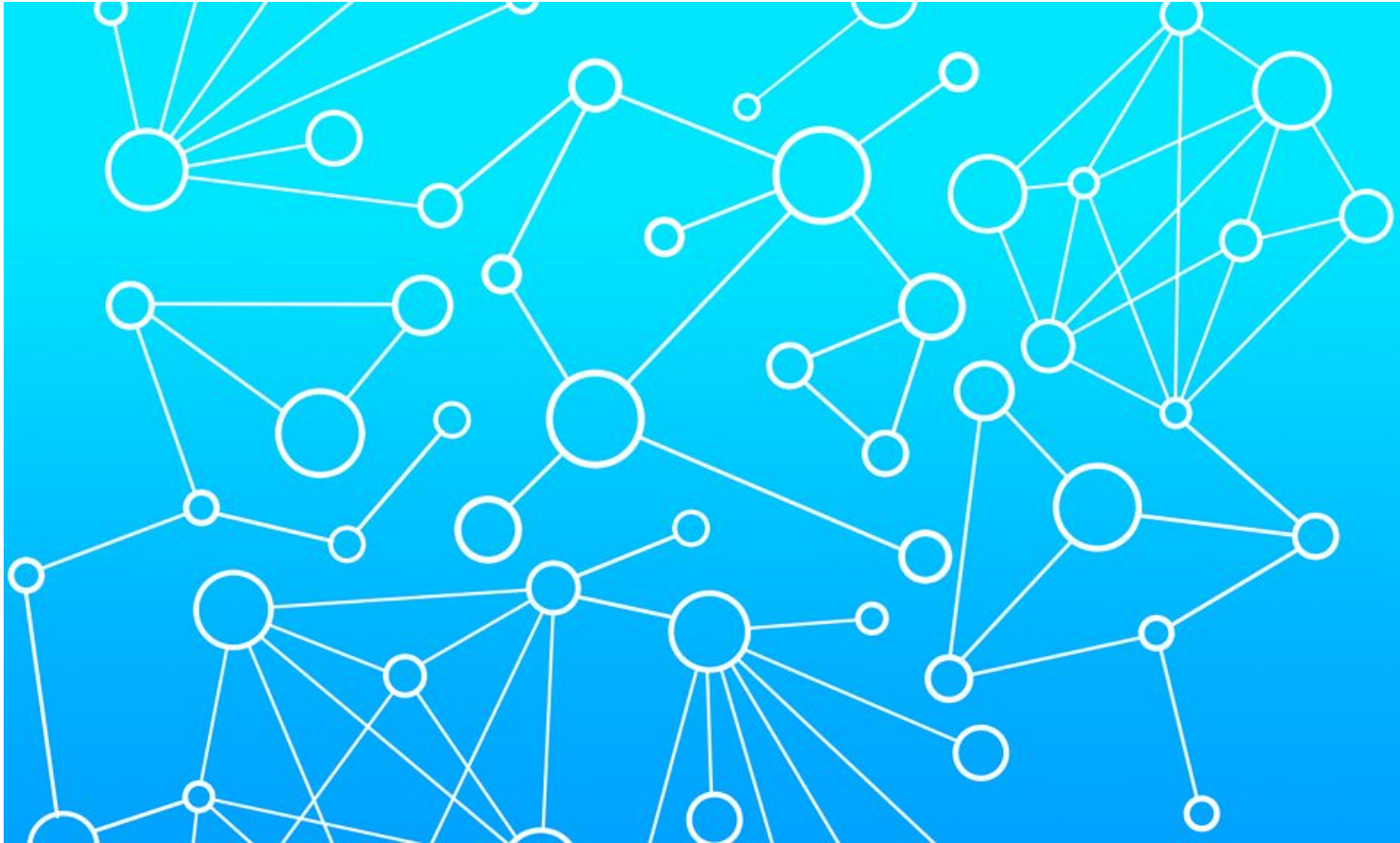
10 retos para comunicar desde el 10





Empatía-Simpatía





COMUNICACIÓN NO VERBAL

Gestos

Expresiones faciales---Mirada

Posición del cuerpo

Apariencia física

Paralenguaje

Háptica

Proxémica

COMUNICACIÓN NO VERBAL

Sencilla

Técnica

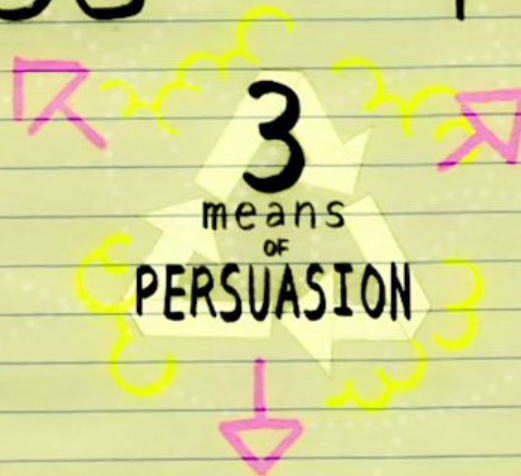
Emoción

Ejemplos

Practicamos....

LOGOS

PATHOS



ETHOS

CONSEJOS PRÁCTICOS PARA LA LIBERTAD DE EXPRESIÓN

LOS TRES FILTROS DE: SÓCRATES

EL PRIMER FILTRO ES LA **VERDAD**: ¿ESTÁS ABSOLUTAMENTE SEGURO DE QUE LO QUE VAS A DECIR ES CIERTO?

SEGUNDO FILTRO, LA **BONDAD**:
¿ES ALGO BUENO LO QUE VAS A DECIR?
(AUNQUE NO SEA BUENO TODAVÍA PUEDES PASAR AL SIGUIENTE FILTRO)

TERCER FILTRO, LA **UTILIDAD**:
¿SERÁ ÚTIL LO QUE VAS A DECIR?

SI LO QUE DESEAS DECIR NO ES **CIERTO NI BUENO E INCLUSO NO ES ÚTIL**, ¿PARA QUÉ DECÍRLO?

"SI LO QUE VAS A DECIR NO ES MÁS HERMOSO QUE EL SILENCIO, MEJOR QUÉDATE CALLADO". -PROVERBIO ÁRABE

quiero un mundo **mejor** 





FORMACIÓN

PASIÓN



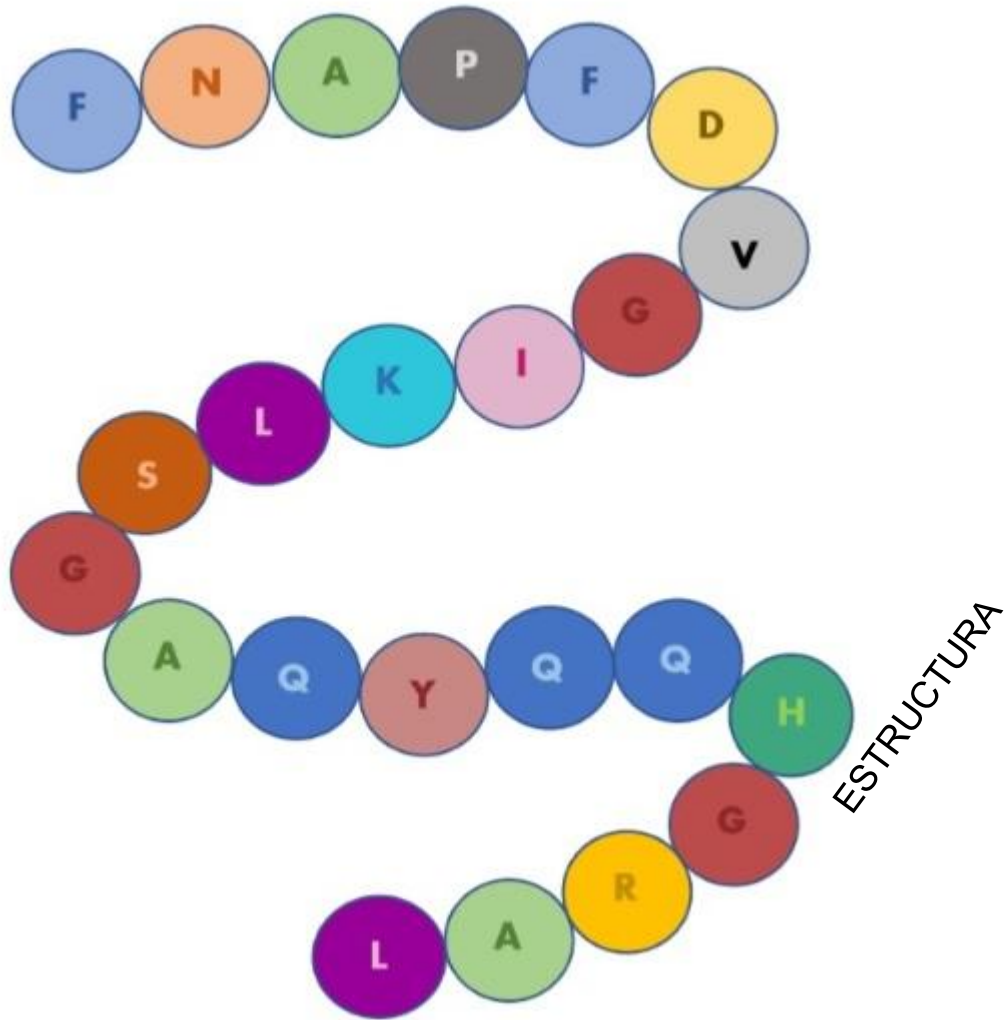
Fundamentado



Investigación

Evidencias

Evaluación



Bienvenida

Gracias

Presentación: ¿cómo?

Guión

Empezar por una pregunta.

Mezclar teoría-práctica.

Participación constante.

Acabar con una cuestión.

Acabar con recogida de opinión.

Gracias.

Contacto al futuro.



Focos retadores y útiles

Seguridad
Sensibilidad









Presentación

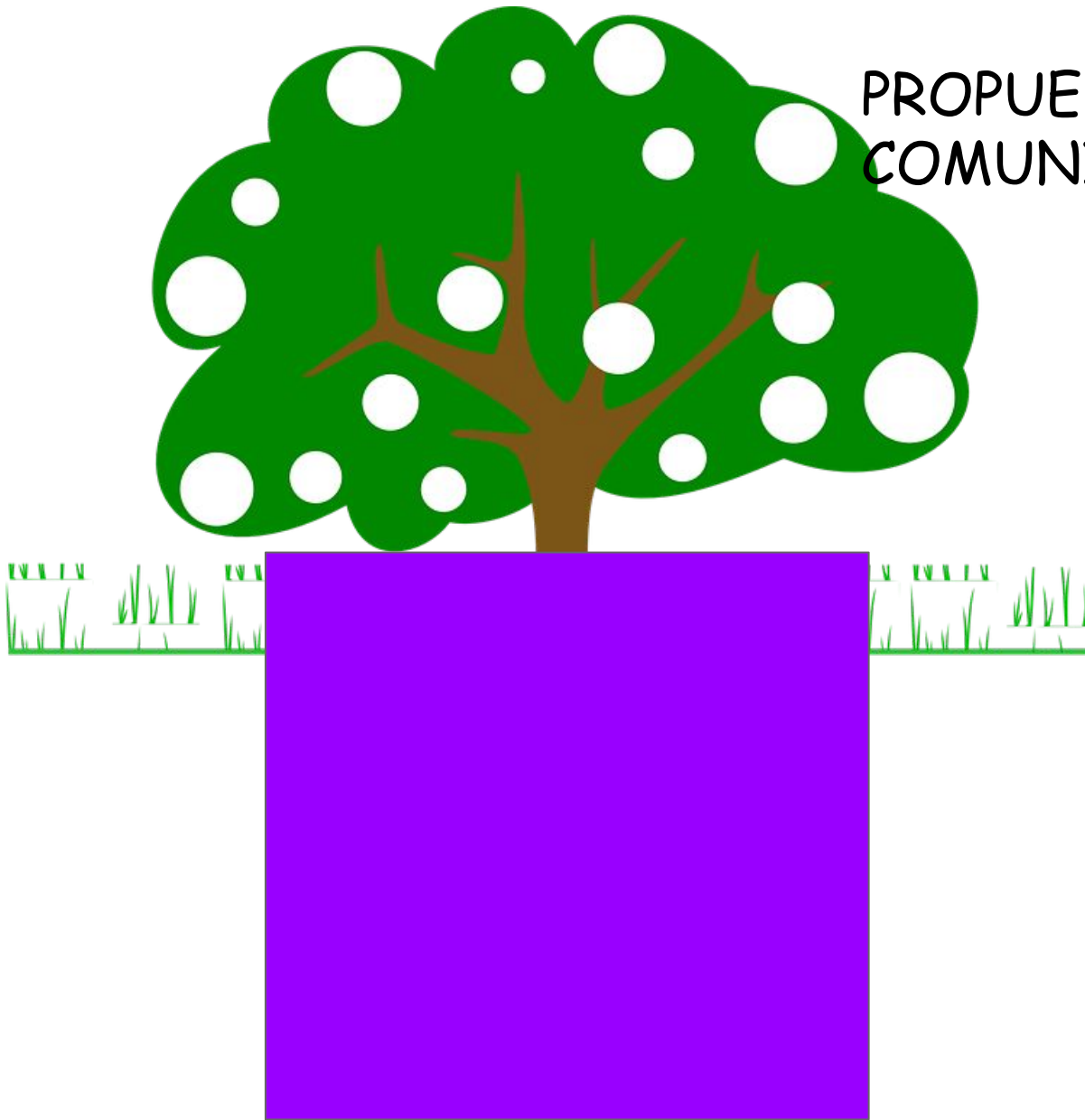


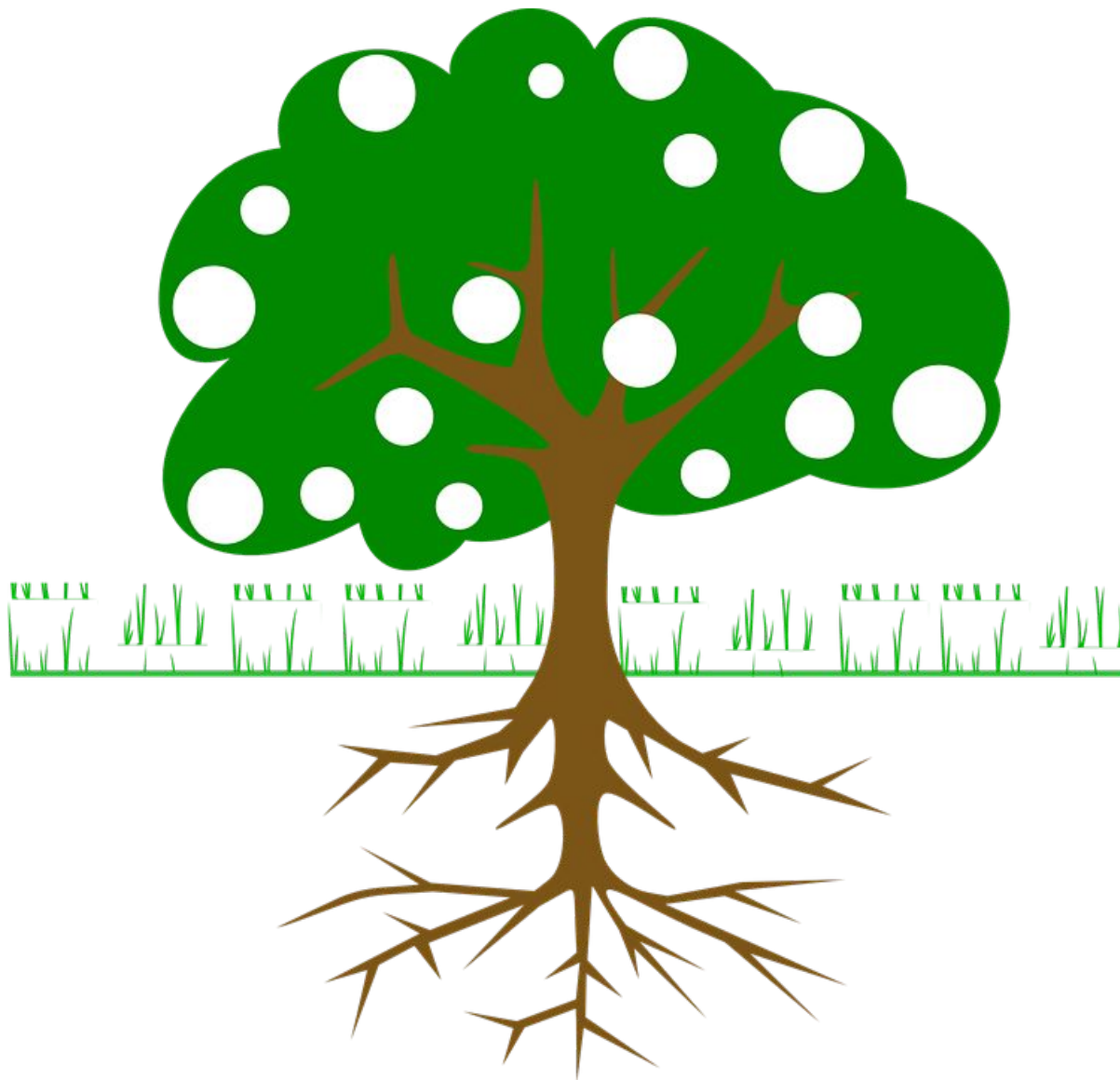




Lánzate y contagia

PROPUESTAS COMUNICATIVAS





1. No digas nunca que estás nervioso, ni te disculpes por ello. Estarás programando a tu cerebro y a tu cuerpo para una equivocación, y la audiencia empezará a fijarse únicamente en tu nerviosismo.
2. No uses frases impositivas. Cambia la frase por algo que invite a tomar acción.
3. No te pares con los pies juntos, denota inseguridad. Lo ideal es mantener una separación paralela al ancho de los hombros.
4. No camines de un lado a otro sin un propósito. Cuando caminas hacia adelante creas intimidad, así que sólo avanza al frente cuando tengas algo importante que decir.
5. No camines hacia atrás del escenario, crea una sensación negativa en la audiencia y se percibe como si se quisiera esconder algo.
6. No te balancees hacia adelante y hacia atrás, distraerás a los asistentes.
7. No aísles a las personas en los extremos del auditorio. Recuerda ir a ambos lados del escenario.
8. No pierdas la concentración por una distracción del público.
9. No mires únicamente a una persona, intenta hacer contacto visual con todos los que puedas ver.
10. No inventes datos, cifras o sucesos. Es mejor asegurarse antes de dar cualquier información errónea.
11. No te pases toda la conferencia con las manos estáticas.
12. No te pongas las manos siempre en los bolsillos.
13. No te hagas demasiada **publicidad** a ti mismo.
14. No te agobies si algunas personas se marchan de la sala. Recuerda que no se trata de ti, sino de ellas.



Gracias

AlejandraCortes.net

