

"INNOVATE APPROACHES TO TEACHING" 9-13 JULY, PRAGA



BELÉN CERVANTES GÓDINO
TUTORA 6º B E. PRIMARIA
2018-19

DESTREZAS DEL SIGLO XXI PARA PROFESORES Y ESTUDIANTES

El término habilidades del siglo 21 se refiere a los conocimientos, habilidades, hábitos y actitudes y emociones que le permiten a los estudiantes ser exitosos en el colegio, en la universidad y en la vida.

Hoy en día, mucho éxito radica en poder comunicarse, compartir y utilizar información para resolver problemas complejos, en poder adaptarse e innovar en respuesta a las nuevas demandas y las circunstancias cambiantes, en poder controlar y expandir el poder de la tecnología para crear nuevos conocimientos.

What are the four 21st century skills? These 4 Cs

- Communication: Sharing thoughts, questions, ideas and solutions.
- Collaboration: Working together to reach a goal. Putting talent, expertise, and smarts to work.
- Critical thinking: Looking at problem in a new way and linking and learning across subjects and disciplines
- Creative thinking: Trying new approaches to get things done equals innovation and invention.

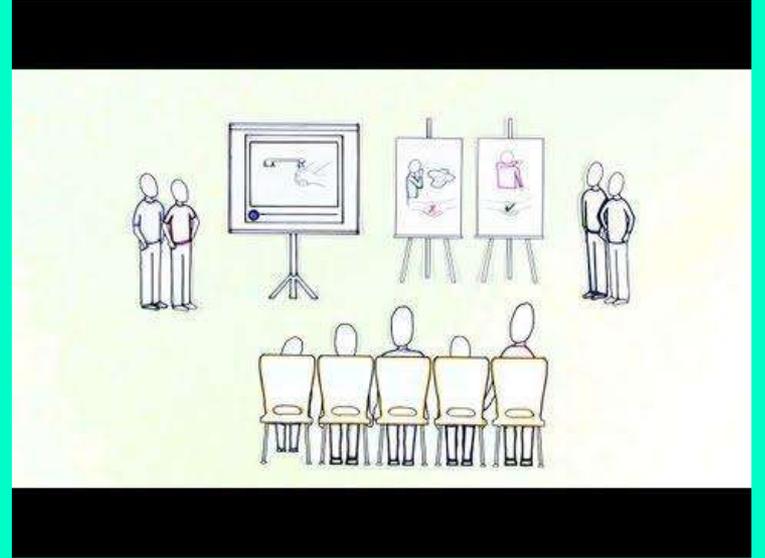
PBL / ABP (APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS)

Por qué utilizar el Aprendizaje Basado en Proyectos El Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP o PBL, Project-based learning) es una metodología de aprendizaje en la que los estudiantes adquieren un rol activo y se favorece la motivación académica. El método consiste en la realización de un proyecto habitualmente en grupo. Ese proyecto ha sido analizado previamente por el profesor para asegurarse de que el alumno tiene todo lo necesario para resolverlo, y que en su resolución desarrollará todas las destrezas que se desea.

Aprendizaje basado en proyectos

Hacer un proyecto que sea auténtico y real

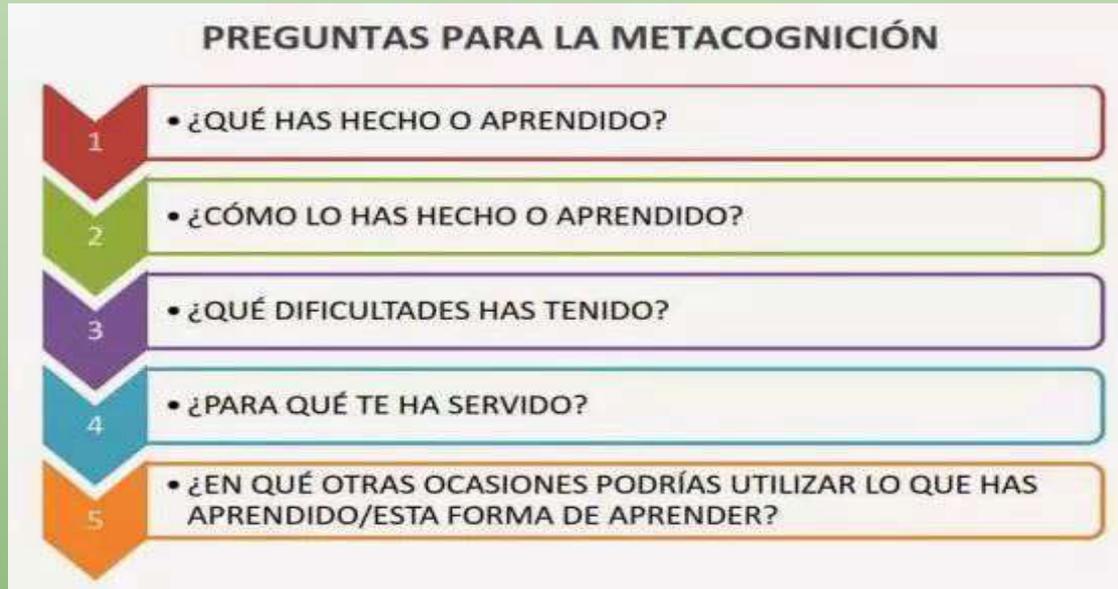




—

METACOGNICIÓN

Se trata de enseñar a analizar las propias estrategias de aprendizaje. Tanto la metacognición como la teoría de la mente se refieren al control y la supervisión del pensamiento, nuestro y de los demás.





Estrategias Metacognitivas

- Dirigen nuestra atención hacia información clave.
- Estimulan la codificación, vinculando la información nueva con la que ya estaba en la memoria.
- Ayudan a construir esquemas mentales que organizan y explican la información que se está procesando
- Favorecen la vinculación de informaciones provenientes de distintas áreas o disciplinas.
- Podemos realizar asociaciones, organizar material
- Nos permiten conocer las acciones y situaciones que nos facilitan el aprendizaje para que podamos repetir esas acciones o crear las condiciones y situaciones óptimas para aprender bajo nuestro estilo.

READING: What is happening in the brain when you start Reading?



This activity help you focus on the text.

1. Dar un texto a los alumnos y tienen que ir apuntando en post its lo que se les ocurra. (texto de Golem).
2. Poner música, se tienen que ir pasando un bote y cuando paran la música, cogen una pregunta, la leen y la contestan. (mismo tema de Golem)
3. I used to think...but now i think...
What made you change your thinking?

EJEMPLO DE METACOGNICIÓN EN EL AULA

En el relato de un cuento, la maestra solicita a los alumnos que imaginen cada escenario, personajes o situaciones que se presenten y luego en grupos realicen un collage de la secuencia de las escenas y le pongan su propio título al cuento y argumenten el por qué del mismo.

ICT TOOLS

WWW.STORYJUMPER.COM

- You can create your own book.
- They can make their own book with drawings.
- You can record your voice, add music.
- You have to sign up in this website.

COMO CREAR TU PROPIO LIBRO



QR CODE GENERATOR

Activity 1: Pones códigos QR por toda la clase. Los alumnos los escanean. Y tienen que ir haciendo las pruebas que les pidan.

www.the-qrcode-generator.com

i-nigma (the best app to read the codes for students)



A TOOL FOR CRITICAL THINKING

POPPLET: Con popplet se pueden hacer mapas mentales cooperativos. Tienes que conectar a todos los alumnos en la misma sesión y así todos pueden ir escribiendo desde sus ordenadores. Puedes añadir fotos, videos. Pueden hacerlo desde casa, no hace falta que estén en la misma clase.

www.popplet.com



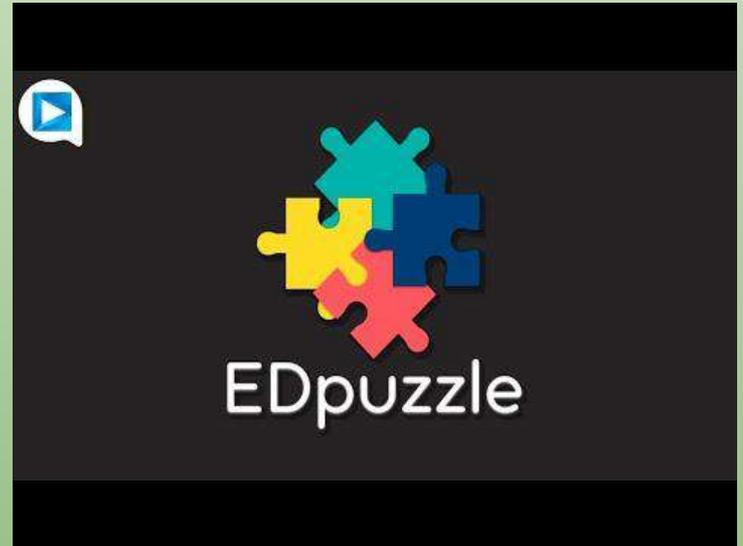
ED PUZZLE

www.edpuzzle.com

Creative thinking
Critical thinking

Puedes añadir video con preguntas que los alumnos tienen que responder. Luego el profesor puede corregir y añadir comentarios.

Como iniciarse en Edpuzzle



QUIZZZZ

Es una herramienta parecida a Kahoot, que nos sirve para realizar cuestionarios, y registrar los informes de los alumnos.

Pueden realizarse memes.



ESCAPE CLASSROOM

Escape classroom: to encouraging critical and creative thinking.

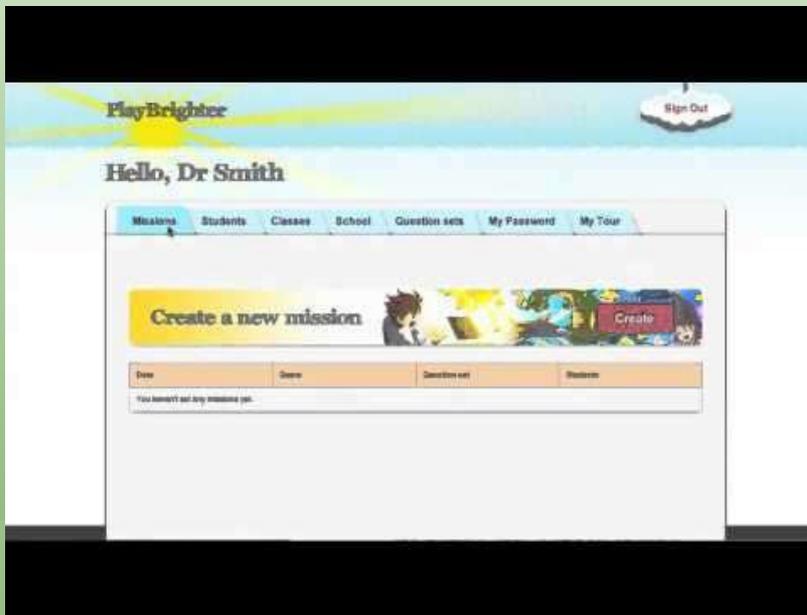
Una experiencia donde el hecho de investigar, indagar, jugar, manipular, resolver con la ayuda de compañeros/as de clase es un desafío extraordinario, ya que la responsabilidad recae no solo en el grupo, sino en la suya personal



GAMIFICACIÓN EN EL AULA

Es una plataforma para la **creación de entornos de aprendizaje personalizados** en la que el **juego** tiene un papel principal. Con esta herramienta los niños y niñas aprenden jugando lo cual aumenta su motivación, activa el aprendizaje, mejora la resolución de problemas... Es una herramienta **gratuita** y totalmente **personalizable** por lo que es muy atractiva para su uso en el aula.

www.playbrighter.com



SUPERTEACHERTOOLS

www.superteachertools.us

Esta herramienta ofrece diferentes juegos para usar en el aula que pueden ser personalizados.



APRENDIZAJE BASADO EN LA INVESTIGACIÓN

Este tipo de actividades fomentan la creatividad y la curiosidad de los alumnos.

Pueden ser utilizadas en una sola sesión a diferencia de ABP que son más duraderos en el tiempo.

Esta actividad podría plantearse a los alumnos con una pregunta interesante.

¿Qué pasaría si desaparecieran las abejas?



Gracias