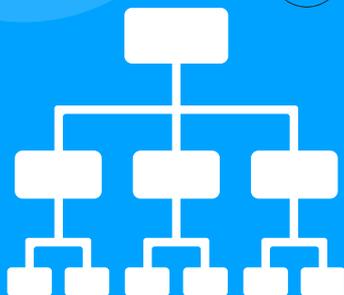




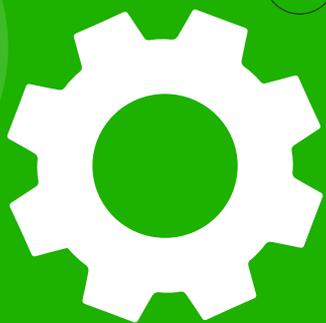
RUTINAS DE
PENSAMIENTO



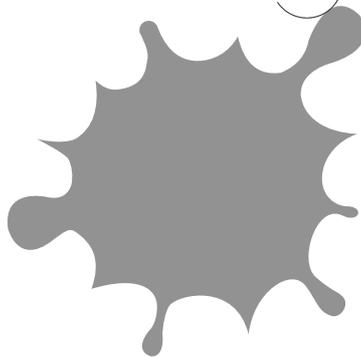
DESTREZAS DE
PENSAMIENTO



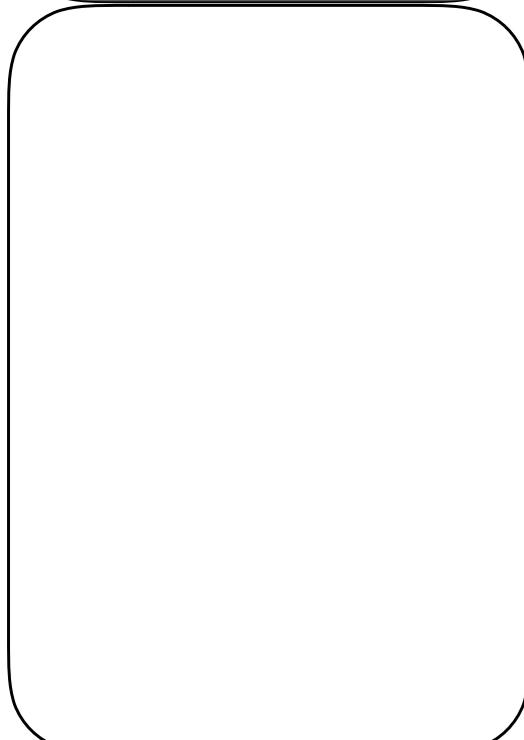
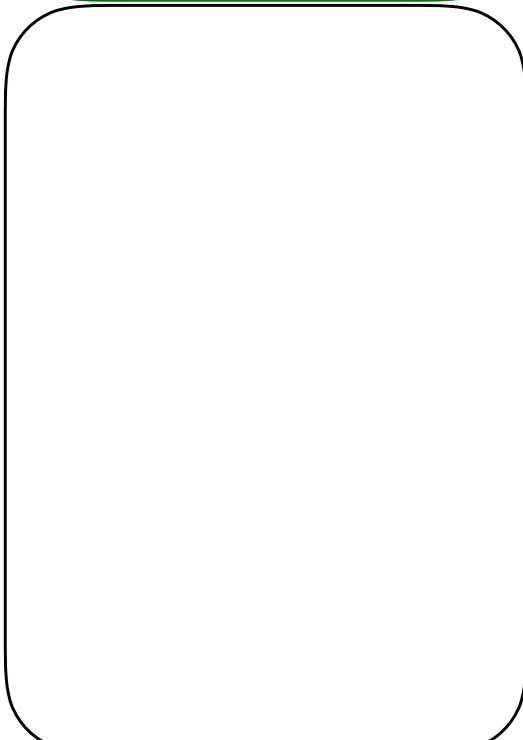
ESTRUCTURAS DE
COOPERATIVO



PEDAGOGÍAS ÁGILES
EMPREDIDURÍA



TÉCNICAS DE
APRENDIZAJE ACTIVO



EN ESTE ESPACIO SE REALIZARÁ UNA BREVE DESCRIPCIÓN DE LA TÉCNICA O ESTRATEGIAS DE LA CAJA DE HERRAMIENTAS, SE PUEDE INTENTAR APORTAR ORGANIZADORES GRÁFGICOS

TITULO DEL COOPERATIVO

EN ESTE ESPACIO SE REALIZARÁ UNA BREVE DESCRIPCIÓN DE LA TÉCNICA O ESTRATEGIAS DE LA CAJA DE HERRAMIENTAS, SE PUEDE INTENTAR APORTAR ORGANIZADORES GRÁFGICOS

TITULO DE LA DESTREZA

EN ESTE ESPACIO SE REALIZARÁ UNA BREVE DESCRIPCIÓN DE LA TÉCNICA O ESTRATEGIAS DE LA CAJA DE HERRAMIENTAS, SE PUEDE INTENTAR APORTAR ORGANIZADORES GRÁFGICOS

TITULO DE LA RUTINA

EN ESTE ESPACIO SE REALIZARÁ UNA BREVE DESCRIPCIÓN DE LA TÉCNICA O ESTRATEGIAS DE LA CAJA DE HERRAMIENTAS, SE PUEDE INTENTAR APORTAR ORGANIZADORES GRÁFGICOS

TITULO DE LA TÉCNICA

EN ESTE ESPACIO SE REALIZARÁ UNA BREVE DESCRIPCIÓN DE LA TÉCNICA O ESTRATEGIAS DE LA CAJA DE HERRAMIENTAS, SE PUEDE INTENTAR APORTAR ORGANIZADORES GRÁFGICOS

TITULO DE LA PEDAGOGÍA



PUNTOS
CARDINALES



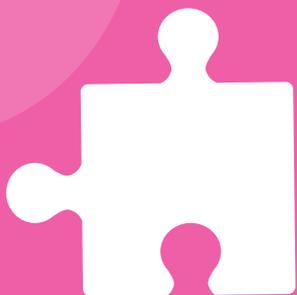
3,2,1 PUENTE



THINK PUZZLE
EXPLORE



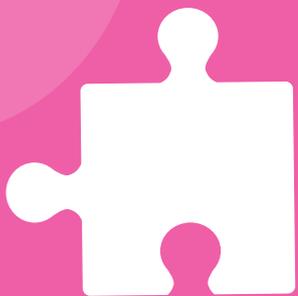
PALABRA IDEA
FRASE



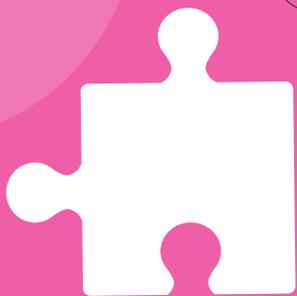
VEO, PIENSO, ME
PREGUNTO



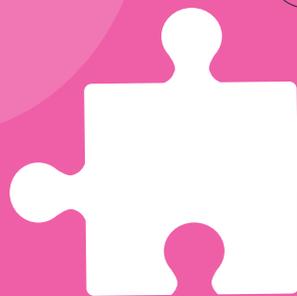
CONVERSACIONES
SOBRE PAPEL



SEMÁFORO



ZOOM IN



COLOR SÍMBOLO
IMAGEN

PLANEAR ALGÚN TIPO DE DOCUMENTACIÓN.
TRABAJAR EN PEQUEÑOS GRUPOS O EN LA PIZARRA.
1-¿QUÉ PIENSAS QUE SABES SOBRE? TIEMPO PARA
ESCRIBIR. SE CONSTRUYEN NUEVAS IDEAS A PARTIR
DE OTRAS

2-¿QUÉ TE PREGUNTAS O INQUIETUDES TIENES?
TIEMPO PARA ESCRIBIR. PODEMOS APUNTA NUEVAS
PREGUNTAS ¿QUÉ TE PARECERÍA INTERESANTE
INVESTIGAR? ¿QUÉ DESPIERTA TU CURIOSIDAD?

3-¿CÓMO PODEMOS EXPLORAR ESTAS INQUIETUDES?
IDENTIFICAR UNA. ¿A QUIÉN LE PUEDO PREGUNTAR?
¿DÓNDE BUSCO INFORMACIÓN? ¿QUÉ RECURSOS
NECESITO?

THINK PUZZLE EXPLORE

¿QUÉ TE VIENE A LA MENTE CUANDO
PIENSAS EN ESTA IDEA, PREGUNTA O
PROBLEMA?

¿QUÉ CONEXIONES PUEDES ESTABLECER
CON LAS RESPUESTAS DE OTROS?

¿QUÉ PREGUNTAS TE SURGEN CUANDO
PIENSAS EN LAS IDEAS Y TIENES EN
CUENTA LAS RESPUESTAS Y LOS
COMENTARIOS DE LOS OTROS?

CONVERSACIONES SOBRE PAPEL

PRESENTAMOS EL CONTENIDO Y LES PEDIMOS QUE
PIENSEN Y ANOTEN LAS COSAS QUE LES RESULTAN
INTERESANTES. EN INDIVIDUAL O GRAN GRUPO.
ELEGIR COLOR QUE REPRESENTA LAS IDEAS
IDENTIFICADAS. EXPLICAN Y JUSTIFICAN POR ESCRITO
SU ELECCIÓN.

SÍMBOLO QUE PARA ÉL O ELLA REPRESENTA LAS IDEAS
IDENTIFICADAS. ICONO. EXPLICAN Y JUSTIFICAN POR
ESCRITO SU ELECCIÓN.

IMAGEN QUE PARA ÉL O ELLA REPRESENTA LAS IDEAS
IDENTIFICADAS. NO DEBEN PREOCUPARSE POR SU
HABILIDAD PARA DIBUJAR. EXPLICAN Y JUSTIFICAN POR
ESCRITO SU ELECCIÓN.

COLOR SÍMBOLO IMAGEN

PRESENTE EL TEMA A LOS ALUMNOS. EXPLIQUE
QUE AL FINAL VAN A VOLVER A HACER LA
REVISIÓN.

3 PALABRAS QUE LE VENGAN A LA MENTE
RÁPIDAMENTE, NO HACE FALTA PENSAR MUCHO,
SON ASOCIACIONES RÁPIDAS CON EL TEMA.
2 PREGUNTAS QUE LES VENGAN A LA MENTE
RÁPIDAMENTE, PREGUNTAS QUE SE ENCUENTRAN EN
LA SUPERFICIE Y NO NECESITAN PENSAMIENTO
PROFUNDO.

1 METÁFORA O SÍMIL, DEPENDIENDO DE LA EDAD,
SE PUEDE CAMBIAR POR UNA IMAGEN

3,2,1 PUENTE

PRESENTAMOS LA IMAGEN ELEGIDA Y PEDIMOS A LOS
ESTUDIANTES QUE OBSERVEN TODOS LOS DETALLES
POSIBLES EN SILENCIO. OFRECEMOS TIEMPO SUFICIENTE.
1-PEDIMOS A LOS ALUMNOS QUE DIGAN LO QUE VEN
SIN INTERPRETACIONES, SOLO DESCRIPCIÓN DE LO QUE
VEMOS. PODEMOS UTILIZAR TRABAJAR EN PAREJA-
COMPARTIR

2-PEDIMOS QUE INTERPRETEN LO QUE ESTÁN VIENDO
AHÍ. CONSTRUIMOS DIFERENTES NIVELES DE
COMPRESIÓN. LES MOTIVAMOS CON PREGUNTAS.

3-PREGUNTAS. AL PRINCIPIO COSTARÁ QUE DIFERENCIEN
ENTRE PENSAR Y PREGUNTARSE. PREGUNTAS AMPLIAS,
QUE VAN MÁS ALLÁ DE LAS INTERPRETACIONES

VEO, PIENSO, ME PREGUNTO

CONSISTE EN OCULTAR FOTOS
RELACIONADAS AL TEMA PARA LUEGO
IR DESCUBRIÉNDOLAS Y QUE LOS
ALUMNOS DESCRIBAN LO QUE VEN. A
TRAVÉS DE LA APLICACIÓN DE LOS
CONCEPTOS OBSERVAR-DESCRIBIR-
EXPRESAR-CONECTAR SE LOGRA EL
OBJETIVO DE RELACIONAR LOS OBJETOS
CON EL CONCEPTO GENERAL.

ZOOM IN

PRESENTA EL TEMA A LOS ALUMNOS. DA TIEMPO
PARA QUE HAGAN PREGUNTAS DE ACLARACIÓN.
CUATRO HOJAS GRANDES EN EL AULA. CON POST-IT.
1-¿QUÉ TE ENTUSIASMA DE ESTA OPCIÓN? ASPECTOS
POSITIVOS.

2- ¿QUÉ PREOCUPACIONES TENDRÍAS ACERCA DE
ESTOS? INQUIETUDES.

3- ¿QUÉ NECESITAS SABER? RECOGEMOS MÁS
INFORMACIÓN.

4-DEPENDIENDO DEL TEMA, LOS ALUMNOS TOMARÁN
UNA POSICIÓN, ESTABLECERÁN TEMAS O ESCRIBIRÁN
SUGERENCIAS PARA MEJORAR LA SITUACIÓN.

PUNTOS CARDINALES

SE DA UN TIEMPO A LOS ALUMNOS PARA
LEER UN TEXTO.

ELIGEN UNA PALABRA, UNA IDEA Y UNA
FRASE.

EN GRUPO SE APUNTA LAS PALABRAS,
IDEAS Y FRASES DEL RESTO DE LOS
COMPAÑEROS.

SE BUSCAN TEMAS EN COMÚN,
INTERPRETACIONES DEL TEXTO Y ASPECTOS
DEL MISMO QUE HAN SIDO OLVIDADOS.

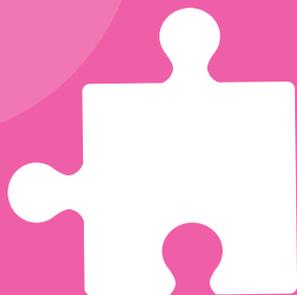
PALABRA, IDEA, FRASE

LOS ALUMNOS ELIGEN ALGO
QUE LES GUSTARÍA
MANTENER (VERDE)
CAMBIAR (AMARILLO) Y
QUITAR (ROJO) DE LA
SESIÓN, UNIDAD...

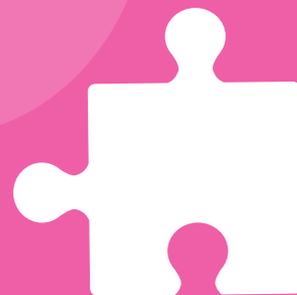
SEMÁFORO



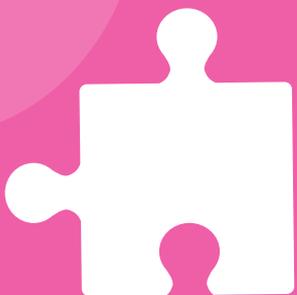
JUEGA A
EXPLICAR



TITULARES



CONECTA—
EXTIENDE—DESAFÍA



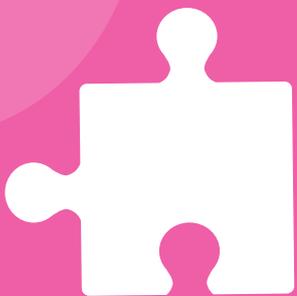
PULPO



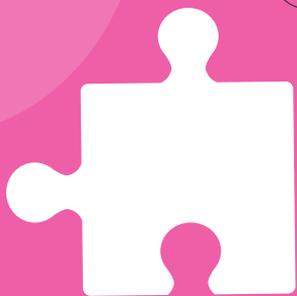
LAS 4 Cs



ANTES PENSABA
AHORA PIENSO



X



FILTRO DE
PROBLEMAS



CÍRCULO DE
PUNTOS DE VISTA

¿CÓMO CONECTAN LAS IDEAS DE ESTE TEMA CON LAS QUE YA TENÍAS? (YA SABÍA...)
¿QUÉ NUEVAS IDEAS HAN IMPULSADO TU PENSAMIENTO EN NUEVAS DIRECCIONES? (ESTO ES NUEVO PARA MI...)
¿QUÉ SUPONE UN DESAFÍO PARA TI? (PARA PODER HACER ESTO YO...)

CONECTA—
EXTIENDE—DESAFÍA

LOS ALUMNOS ESCRIBEN UN TITULAR AL FINAL DE LA SESIÓN, UNIDAD... ESTA RUTINA AYUDA A LOS ESTUDIANTES A CAPTAR LA IDEA CENTRAL O EL CORAZÓN DEL ASUNTO QUE SE ESTUDIA O DISCUTE. TAMBIÉN PUEDE INVOLUCRARLOS EN RESUMIR LAS COSAS Y LLEGAR A ALGUNAS CONCLUSIONES INICIALES.

TITULARES

ME HE DADO CUENTA DE QUE...
¿POR QUÉ ESO ES ASÍ?
¿QUÉ TE HACE DECIR ESO?

JUEGA A
EXPLICAR

EXPLICAMOS QUE QUEREMOS QUE REFLEXIONEN SOBRE SU PENSAMIENTO. PUEDE SER ÚTIL QUE TENGAN SUS PORTAFOLIOS A MANO.
FOMENTAMOS QUE VUELVAN AL PRINCIPIO DEL TEMA, SESIÓN, UNIDAD. SE TOMEN UN TIEMPO PARA 'ESCRIBIR' LO QUE PENSABAN Y AHORA LO QUE PIENSAN, ¿QUÉ HA CAMBIADO?
COMPARTIR EL PENSAMIENTO AL GRAN GRUPO, EN PEQUEÑOS GRUPOS O EN PAREJAS CUANDO ESTÁN HABITUADOS.

ANTES PENSABA
AHORA PIENSO

CONECTA, DESAFÍA, CONCEPTOS Y CAMBIOS. REALIZAR CONEXIONES E IDENTIFICAR CONCEPTOS CLAVE Y QUE CAMBIOS TE PROPONES TRAS LO APRENDIDO.

LAS 4 CS

SECUENCIA EL CONTENIDO EN IDEA PRINCIPAL E IDEAS SECUNDARIAS EN LAS DIFERENTES PATAS DEL PULPO

PULPO

GENERAN UNA LISTA DE PUNTOS DE VISTA DE UNA SITUACIÓN. PUEDEN SER OBJETOS INANIMADOS. TAMBIÉN ACTORES QUE NO ESTÁN EN ESCENA PERO ESTÁN AFECTADOS. PIDE QUE SELECCIONEN EL PUNTO DE VISTA QUE QUIEREN EXPLORAR.
PIDE A LOS ESTUDIANTES QUE ASUMAN LA POSICIÓN DEL PERSONAJE Y DESCRIBAN EL TEMA DESDE ESTA NUEVA PERSPECTIVA. ¿QUÉ PIENSA ESTA PERSONA? ¿CUÁL ES SU IMPRESIÓN? ¿QUÉ SE PUEDE ESTAR CUESTIONANDO ESTA PERSONA O COSA?

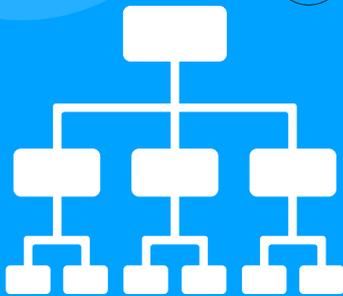
CÍRCULO DE
PUNTOS DE VISTA

ESTA RUTINA TE AYUDARÁ A SECUENCIAR TUS PROBLEMAS EN PASOS QUE TE LLEVARAN A UNA SOLUCIÓN ADECUADA.

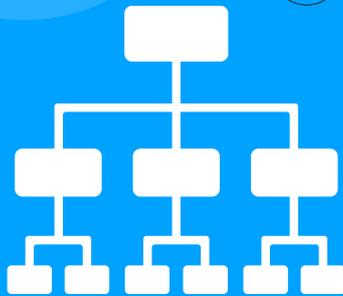
FILTRO DE
PROBLEMAS

EN ESTE ESPACIO SE REALIZARÁ UNA BREVE DESCRIPCIÓN DE LA TÉCNICA O ESTRATEGIAS DE LA CAJA DE HERRAMIENTAS, SE PUEDE INTENTAR APORTAR ORGANIZADORES GRÁFICOS

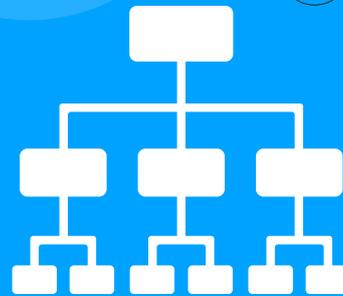
X



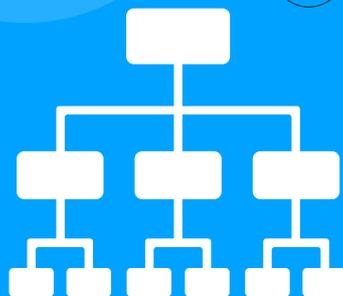
IDEAS
DETALLADAS



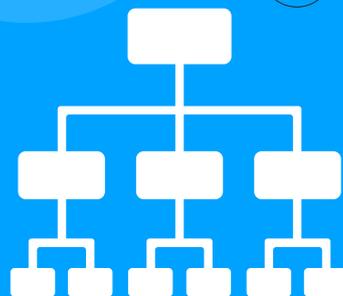
ANALOGÍA
METÁFORA



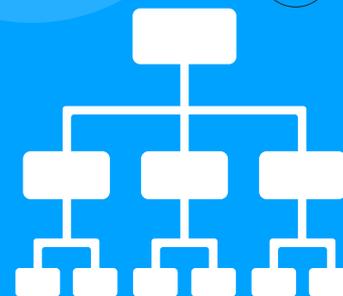
IDEAS VARIADAS



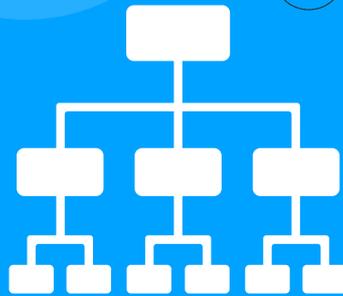
MULTIPLICIDAD DE
IDEAS



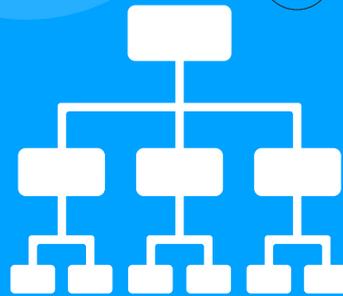
IDEAS NUEVAS



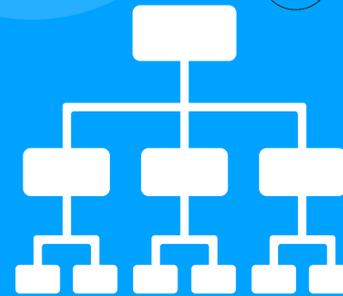
COMPARA Y
CONTRASTA



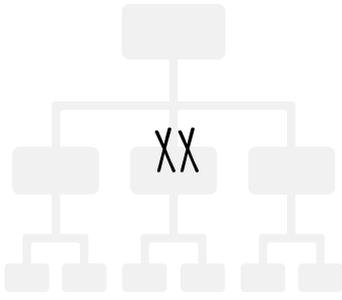
CLASIFICA Y
DEFINE



SECUENCIA



LAS PARTES Y EL
TODO



MEDIANTE UN ORGANIZADOR PRETENDE LIGAR, CREAR ESLABONES DE UNIÓN LO QUE SE VA A ESTUDIAR CON SUS VIVENCIAS PERSONALES, UTILIZA EL PENSAMIENTO METAFÓRICO COMO MEDIADOR ENTRE LOS SABERES, LOS CONOCIMIENTOS.

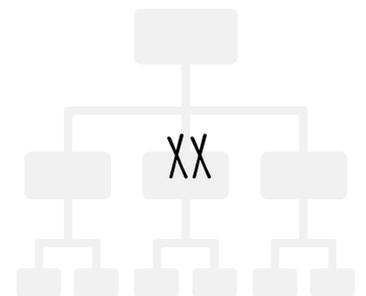
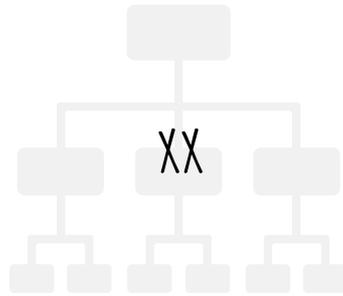
MEDIANTE UNA ESTRUCTURA GRÁFICA (PODRÍA SER LA DE MAPA MENTAL) SE PRETENDE QUE LOS ALUMNOS VAYAN DESGLOSANDO IDEAS QUE HA PODIDO SURGIR EN UNA LLUVIA DE IDEAS.

IDEAS VARIADAS

ANALOGÍA METÁFORA

IDEAS DETALLADAS

MEDIANTE UNA ESTRUCTURA GRÁFICA SE TRATA DE QUE EL ALUMNADO BUSQUE SEMEJANZAS Y DIFERENCIAS DETALLADAMENTE ENTRE DOS CUESTIONES QUE QUERAMOS ABORDAR PARA SACAR SUS CONCLUSIONES



COMPARA Y CONTRASTA

IDEAS NUEVAS

MULTIPLICIDAD DE IDEAS

MEDIANTE ORGANIZADOR GRÁFICO SE PRETENDE LA REFLEXIÓN SOBRE ALGO Y LA IMPORTANCIA DE CADA UNA DE SUS PARTES, DEFINIENDO QUÉ PASARÍA SI NO ESTUVIESE DICHA PARTE.

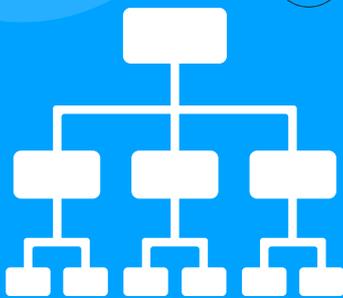
DEL MISMO MODO QUE LAS LINEAS TEMPORALES SE PRETENDE QUE SECUENCIEN VARIOS HECHOS O SUCESOS EN EL ORDEN CORRECTO PARA ESTABLECER RELACIONES DE CAUSA EFECTO.

MEDIANTE MAPAS VISUALES SE PRETENDE QUE SAQUEN SIMILITUDES ENTRE LAS OPCIONES PARA HACER CLASIFICACIONES Y POSTERIORMENTE DEFINIR POR QUÉ SE HA ESTRUCTURADO DE ESA FORMA.

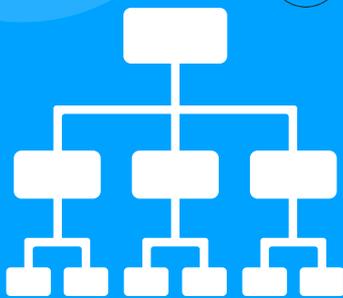
LAS PARTES Y EL TODO

SECUENCIA

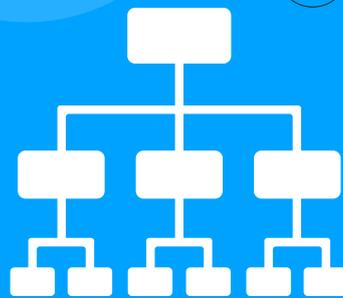
CLASIFICA Y DEFINE



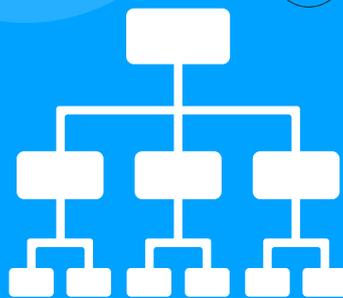
FIABILIDAD DE LAS FUENTES



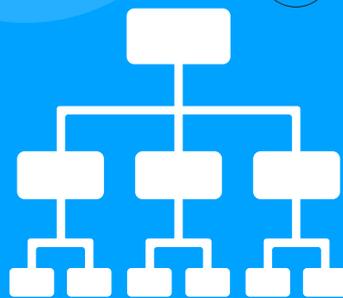
RAZONAMIENTO LÓGICO DE PROBLEMAS



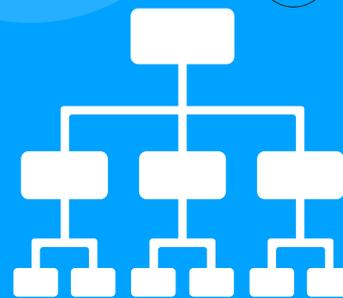
EXPLICACIÓN CAUSAL



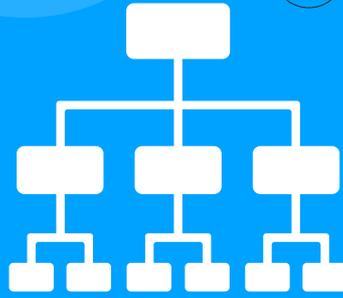
PREDICCIÓN



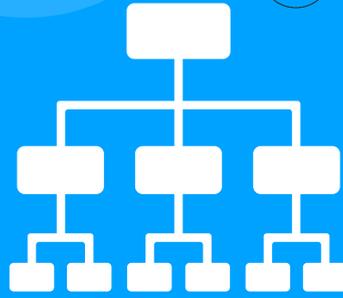
DESTREZAS DE PENSAMIENTO



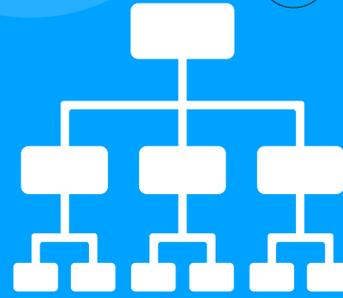
DESTREZAS DE PENSAMIENTO



DESTREZAS DE PENSAMIENTO



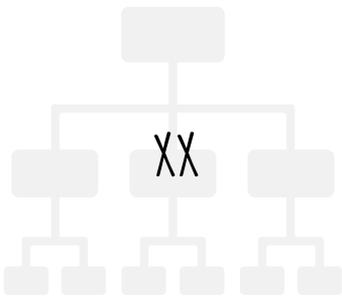
DESTREZAS DE PENSAMIENTO



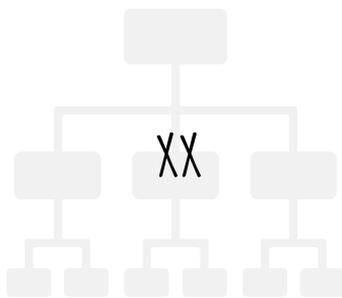
DESTREZAS DE PENSAMIENTO

MEDIANTE ESQUEMA SE
PRETENDE SACAR
CONCLUSIONES EN BASE A
EVIDENCIAS DE LAS CAUSAS
QUE HAN PROVOCADO
CIERTA CUESTIÓN QUE SE
ABORDE DURANTE LAS
SECUENCIAS DIDÁCTICAS.

EXPLICACIÓN
CAUSAL



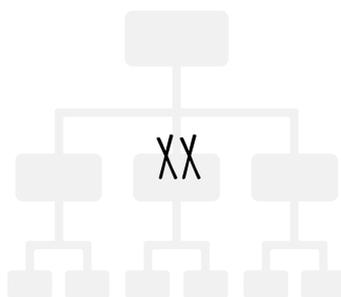
TITULO DE LA
DESTREZA



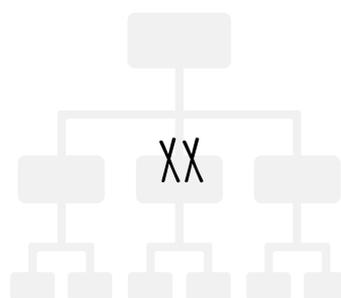
TITULO DE LA
DESTREZA

CON ESTA SECUENCIA
GRÁFICA SE PRETENDE QUE
VALOREN PROS Y CONTRAS
ADEMAS DE SU IMPORTANCIA
DE LAS POSIBLES
ALTERNATIVAS A SOLUCIONAR
UN PROBLEMA DE ÍNDOLE
PERSONAL

RAZONAMIENTO
LÓGICO DE
PROBLEMAS



TITULO DE LA
DESTREZA



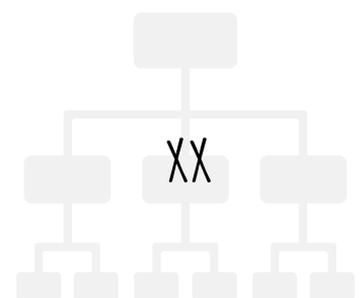
TITULO DE LA
DESTREZA

MEDIANTE TABLA SE PRETENDE
QUE BUSQUEN EN LAS PÁGINAS
EVIDENCIAS DE FIABILIDAD COMO
AUTOR, FECHA ETC. ADEMAS LO
TENDRÁN QUE HACER POR
DUPLICADO PARA CADA CUESTIÓN
CON DELFÍN DE ESTABLECER SI
LA INFORMACIÓN ENCONTRADA
ES FIABLE.

FIABILIDAD DE
LAS FUENTES

CON ESTA DESTREZA SE TRATA DE
HACER PREDICCIONES EN BASE A
PRUEBAS O EVIDENCIAS PARA
SABER QUE PODRÍA OCURRIR TRAS
SELECCIONAR UNA POSIBILIDAD
DE LAS QUE TIENEN. EXISTEN
ORGANIZADORES GRÁFICOS PARA
APOYAR ESTA DESTREZA

PREDICCIÓN



TITULO DE LA
DESTREZA

EscuelaDeMaestros



MESA REDONDA

EscuelaDeMaestros



FOLIO GIRATORIO

EscuelaDeMaestros



CABEZAS
NUMERADAS

EscuelaDeMaestros



CABEZAS
VIAJERAS

EscuelaDeMaestros



LOS PARES
DISCUTEN

EscuelaDeMaestros



REPARTE Y
APRENDE

EscuelaDeMaestros



PLANTILLA ROTA

EscuelaDeMaestros



1-2-4

EscuelaDeMaestros



PARADA DE 3
MINUTOS

SE PLANTEA UNA PREGUNTA Y CADA EQUIPO DEBE LLEGAR A UNA RESPUESTA CORRECTA. EL GRUPO DEBE GARANTIZAR QUE TODOS LOS MIEMBROS CONOCEN LA RESPUESTA YA QUE EL PROFESOR SACARÁ UN NÚMERO AL AZAR Y ESE ALUMNO O ALUMNA DEBE CONTESTAR

CABEZAS NUMERADAS

ELABORAR EN EQUIPO DE CUATRO UN TRABAJO QUE TENGA CUATRO FUNCIONES DIFERENTES (ANOTAR TODAS LAS SOLUCIONES POSIBLES A UN PROBLEMA O CUESTIÓN, BUSCAR INFORMACIÓN EN UN LIBRO, BUSCAR INFORMACIÓN EN INTERNET Y HACER ILUSTRACIONES RELACIONADAS CON EL TEMA). SE VAN HACIENDO ROTACIONES DE LAS FUNCIONES EN PERIODOS DE 1 O 2 MINUTOS SEGÚN LA DIFICULTAD DEL TEMA. CUANDO TODOS HAYAN PASADO POR TODAS LAS FUNCIONES, UNA DOS O TRES VECES SE REUNE EL GRUPO Y SACAR CONCLUSIONES QUE LE DEBE PERMITIR DAR UNA RESPUESTA ESCRITA

REPARTE Y APRENDE

CUANDO HACEMOS UNA EXPLICACIÓN A TODO EL GRUPO CLASE DE VEZ EN CUANDO HACE UNA PEQUEÑA PARADA DE TRES MINUTOS PARA QUE CADA EQUIPO BASE PIENSE Y REFLEXIONE SOBRE LO QUE SE LES HA EXPLICADO HASTA AQUEL MOMENTO Y PIENSEN TRES PREGUNTAS SOBRE EL TEMA EN CUESTIÓN QUE DESPUÉS DEBERÁN PLANTEAR. UNA VEZ TRANSCURRIDOS ESTOS TRES MINUTOS CADA EQUIPO PLANTEA UNA PREGUNTA —DE LAS TRES QUE HA PENSADO—, UNA POR EQUIPO EN CADA VUELTA. CUANDO YA SE HAN PLANTEADO TODAS LAS PREGUNTAS, EL PROFESOR O LA PROFESORA PROSIGUE LA EXPLICACIÓN, HASTA QUE HAGA UNA NUEVA PARADA DE TRES MINUTOS

PARADA DE 3'

CONSISTE EN PASAR UN FOLIO (DIN-3 O DIN-4) O CUALQUIER SOPORTE DE PAPEL (CUADERNO, CARTULINA...) PARA QUE LO RELLENE EL ALUMNADO DE UN EQUIPO DE TRABAJO. EL RESPONSABLE CUIDA DE QUE SE RESPETEN LOS TURNOS.

FOLIO GIRATORIO

EL PROFESORADO PLANTEA UNA PREGUNTA Y LOS MIEMBROS DE LA PAREJA BUSCAN EN DOS FUENTES DIFERENTES LA SOLUCIÓN. A LA SEÑAL DEL PROFESORADO DEBATEN DURANTE EL TIEMPO FIJADO (EN FUNCIÓN DE LA DIFICULTAD DEL TEMA) Y EXPONEN LA SOLUCIÓN MUTUA AL RESTO DEL EQUIPO

LOS PARES DISCUTEN

DENTRO DE UN EQUIPO DE 4, CADA UNO PIENSA CUAL ES LA RESPUESTA CORRECTA A UNA PREGUNTA QUE HA PLANTEADO EL MAESTRO O LA MAESTRA. EN SEGUNDO LUGAR, SE PONEN DE DOS EN DOS, INTERCAMBIAN SUS RESPUESTAS Y LAS COMENTAN. LLEGAN A CONCLUSIONES COMUNES. FINALMENTE TODO EL EQUIPO HA DE DECIDIR CUAL ES LA RESPUESTA MÁS ADECUADA A LA PREGUNTA QUE SE HA PLANTEADO

1-2-4

SE NOMBRA UN/A SECRETARIO/A. CADA MIEMBRO DEL EQUIPO HABLA POR TURNOS MIENTRAS EL/LA SECRETARIO/A TOMA NOTA DE LAS DISTINTAS APORTACIONES. UN MIEMBRO DEL EQUIPO SE RESPONSABILIZA DE QUE SE RESPETEN LOS TURNOS DE PALABRA Y DE QUE TODOS TENGAN SU OPORTUNIDAD DE INTERVENIR. SI TODOS LOS EQUIPOS ESTÁN TRABAJANDO SOBRE UN MISMO TEMA, ES IMPRESCINDIBLE QUE TODOS LOS ALUMNOS HABLEN EN VOZ BAJA. SE PUEDE NOMBRAR UN RESPONSABLE DEL RUIDO. SI SE TRABAJA SOBRE UNIDADES TEMÁTICAS FORMANDO EQUIPOS DE EXPERTOS, ENTONCES, LOS MIEMBROS DEL EQUIPO QUE TIENE EL TURNO DE PALABRA, INTERVENDRÁN DE FORMA QUE LOS DEMÁS OIGAN SIN PROBLEMAS SUS INTERVENCIONES TAMBIÉN SERÁ DE VITAL IMPORTANCIA QUE EL RESTO DE LOS EQUIPOS ESCUCHE ATENTAMENTE.

MESA REDONDA

NUMERAMOS A LOS MIEMBROS DEL EQUIPO Y PREPARAN DE MANERA INDIVIDUAL LA RESPUESTA A UN TEMA. CUANDO CITAMOS UN NÚMERO SE LEVANTA Y VA A OTRO GRUPO A EXPLICAR LA RESPUESTA.

CABEZAS VIAJERAS

SE PLANTEA UN TEMA O PREGUNTA Y SE DA LA RESPUESTA EN CUATRO FASES (PIEZAS DE UN PUZZLE, TEXTOS CORTADOS, FRASES, PARTES DE UN PROBLEMAS.....) DEBATEN Y EN UN TIEMPO DADO PONEN EN COMÚN LA RESPUESTA PARA EXPRESARLA AL RESTO DE LA CLASE.

LA PLANTILLA ROTA

EscuelaDeMaestros



MAPA MENTAL A
4 BANDAS

EscuelaDeMaestros



LÁPICES AL
CENTRO

EscuelaDeMaestros



LAS 4 ESQUINAS

EscuelaDeMaestros



GRUPO NOMINAL

EscuelaDeMaestros



PUZZLE DE
ARONSON

EscuelaDeMaestros



REVISIÓN
ROTATIVA

EscuelaDeMaestros



RESUMEN DEL
DÍA

EscuelaDeMaestros



LECTURA
COMPARTIDA

EscuelaDeMaestros



ESTRUCTURAS DE
COOPERATIVO

EL AULA SE DIVIDE EN 2, 3 O 4 ZONAS CON ESPACIO PARA QUE EL ALUMNADO PUEDA MOVERSE. CADA ZONA SE ETIQUETA CON A, B, C, ... O 1, 2, 3, ... SE REPARTE ENTRE EL ALUMNADO CATEGORÍAS O FRASES QUE CORRESPONDAN CON CADA UNA DE LAS ZONAS DETERMINADAS. EL ALUMNADO VA BUSCANDO SU ZONA Y DISCUTE CON LOS QUE ESTÁN EN ESA ZONA SI SE QUEDAN O CAMBIAN. IMPORTANTE DESTACAR EL MOVIMIENTO DE UN ÁREA A OTRA QUE AYUDA A RETENER LA INFORMACIÓN.

SE DA A CADA EQUIPO UNA HOJA CON TANTAS PREGUNTAS O EJERCICIOS SOBRE EL TEMA QUE TRABAJAN EN LA CLASE COMO MIEMBROS TIENE EL MISMO (GENERALMENTE CUATRO). CADA ESTUDIANTE DEBE HACERSE CARGO DE UNA PREGUNTA O EJERCICIO (DEBE LEERLO EN VOZ ALTA, DEBE ASEGURARSE DE QUE TODOS SUS COMPAÑEROS APORTAN INFORMACIÓN Y EXPRESAN SU OPINIÓN Y COMPROBAR QUE TODOS SABEN Y ENTIENDEN LA RESPUESTA (CONSENSUADA)).

SE DETERMINA EL ORDEN DE LOS EJERCICIOS. CUANDO UN ESTUDIANTE LEE EN VOZ ALTA "SU" PREGUNTA O EJERCICIO Y ENTRE TODOS HABLÁN DE COMO SE HACE Y DECIDEN CUAL ES LA RESPUESTA CORRECTA. LOS LÁPICES DE TODOS SE COLOCAN EN EL CENTRO DE LA MESA PARA INDICAR QUE EN AQUELLOS MOMENTOS SOLO SE PUEDE HABLAR Y ESCUCHAR Y NO SE PUEDE ESCRIBIR. CUANDO TODOS TIENEN CLARO LO QUE HAY QUE HACER CADA UNO COGE SU LÁPIZ Y ESCRIBE EJERCICIO EN CUESTIÓN. EN ESTE MOMENTO, NO SE PUEDE HABLAR, SOLO ESCRIBIR.

DENTRO DE CADA EQUIPO DE BASE SE REPARTIRÁN LAS DISTINTAS PARTES DEL MAPA O ESQUEMA DE MODO QUE CADA ESTUDIANTE HARÁ EN CLASE DE FORMA INDIVIDUAL O POR PAREJAS) LA PARTE QUE LE HA TOCADO. DESPUÉS PONDRÁN EN COMÚN LA PARTE QUE HA PREPARADO CADA UNO, REPASARÁN LA COHERENCIA DEL MAPA O DEL ESQUEMA QUE RESULTE Y, SI ES NECESARIO, LO RETOCARÁN ANTES DE DARLO POR BUENO Y HACER UNA COPIA PARA CADA UNO, QUE LE SERVIRÁ COMO MATERIAL DE ESTUDIO

LAS 4 ESQUINAS

SE ESCRIBEN TEMAS EN LA PARTE SUPERIOR DE UNA CARTULINA. SE PEGAN RODEANDO LA CLASE. TANTOS TEMAS COMO EQUIPOS. SE DA 1 MINUTO PARA QUE CADA EQUIPO APUNTE TANTA INFORMACIÓN SINTETIZADA COMO SE PUEDA EN EL CARTEL. SE PARA EL TIEMPO Y LOS EQUIPOS ROTAN AL SIGUIENTE CARTEL. TIENEN 2 MINUTOS PARA DISCUTIR LO QUE EQUIPO PREVIO HA ESCRITO. SE PUEDE PONER UNA MARCA A CADA ÍTEM SI ESTÁN EN DESACUERDO O HARÍAN ALGUNA PREGUNTA. LUEGO TIENEN 1 MINUTO PARA ESCRIBIR INFORMACIÓN ADICIONAL Y SE ROTA AL SIGUIENTE TEMA.

REVISIÓN ROTATIVA

EN ESTE ESPACIO SE REALIZARÁ UNA BREVE DESCRIPCIÓN DE LA TÉCNICA O ESTRATEGIAS DE LA CAJA DE HERRAMIENTAS. SE PUEDE INTENTAR APORTAR ORGANIZADORES GRÁFICOS

TÍTULO DEL COOPERATIVO

LÁPICES AL CENTRO

SE DIVIDE UN MATERIAL EN 4 PARTES. CADA MIEMBRO DEL GRUPO SE ENCARGA EN UNO DE ELLOS. DEJAMOS UN TIEMPO PARA QUE LOS EXPERTOS DE CADA TEMA SE REÚNAN Y DISCUTAN. DESPUÉS LOS EXPERTOS VUELVEN A SU GRUPO Y EXPLICAN SU PARTE AL RESTO.

TÍTULO DEL COOPERATIVO

UN MIEMBRO DEL EQUIPO LEE EL PRIMER PÁRRAFO. LOS DEMÁS DEBEN ESTAR MUY ATENTOS, PUESTO QUE EL QUE VIENE A CONTINUACIÓN, DESPUÉS QUE SU COMPAÑERO HAYA LEÍDO EL PRIMER PÁRRAFO, DEBERÁ EXPLICAR LO QUE ACABA DE LEER SU COMPAÑERO Y LOS OTROS DOS DEBEN DECIR SI ES CORRECTO O NO, SI ESTÁN O NO DE ACUERDO CON LO QUE HA DICHO EL SEGUNDO. EL ESTUDIANTE QUE VIENE A CONTINUACIÓN (EL SEGUNDO) —EL QUE HA HECHO EL RESUMEN DEL PRIMER PÁRRAFO— LEERÁ SEGUIDAMENTE EL SEGUNDO PÁRRAFO, Y EL SIGUIENTE (EL TERCERO) DEBERÁ HACER UN RESUMEN DEL MISMO, MIENTRAS QUE LOS OTROS DOS (EL CUARTO Y EL PRIMERO) DEBERÁN DECIR SI EL RESUMEN ES CORRECTO O NO Y ASÍ SUCESIVAMENTE.

LECTURA COMPARTIDA

MAPA MENTAL A 4 BANDAS

PARA TOMAR UNA DECISIÓN, CADA ESTUDIANTE PUNTA, POR ORDEN DE PREFERENCIA LOS ASPECTOS QUE MAS LE INTERESAN PONIENDO UN 1 AL ASPECTO QUE MAS LE INTERESA, UN 2 AL QUE LE INTERESARÍA EN SEGUNDO LUGAR, ETC.; SE PONEN EN COMÚN ESTAS PUNTUACIONES, Y EL ASPECTO QUE OBTIENE UNA PUNTUACIÓN MAS BAJA ES EL QUE MAS INTERESA A TODA LA CLASE; ESTAS PUNTUACIONES, PARA QUE EL PROCEDIMIENTO SEA MAS ÁGIL, PUEDEN HACERSE POR EQUIPOS DE BASE EN LUGAR DE HACERLAS INDIVIDUALMENTE.

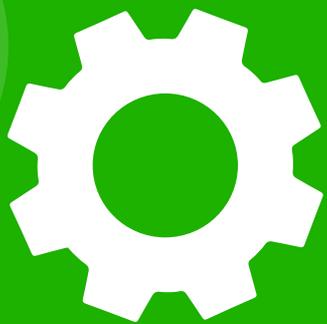
GRUPO NOMINAL

SE PIDE AL ALUMNADO QUE ANTES DE SALIR DE LA CLASE ESCRIBA EN UN TROCITO DE PAPEL LA IDEA GLOBAL DE LA SESIÓN O DÍA CON POCAS PALABRAS: UNA FRASE A LO SUMO.

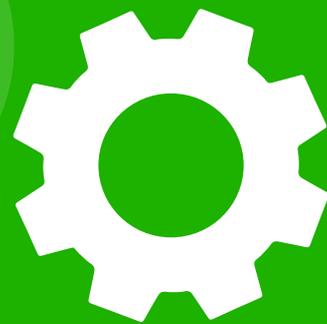
RESUMEN DEL DÍA



KANBAN



PALABRAS AL AZAR



DAFO



STORY BOARD



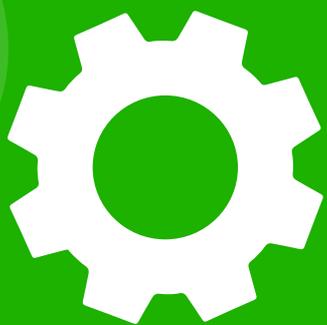
ELEVATOR PITCH



SMOKE TEST



ESTRELLA DE MAR



MAD-SAD-GLAD



MAPA DE EMPATÍA

TABLA CON 4 APARTADOS PARA DETERMINAR LAS DEBILIDADES, AMENAZAS, FORTALEZAS Y OPORTUNIDADES DE ALGUNA ACCIÓN O PROYECTO QUE SE PRETENDA EVALUAR Y QUE ACTÚE COMO PUNTO DE PARTIDA.

DAFO

SE TRATA DE HACER UNA REVISIÓN O PRUEBA DE SU PRODUCTO DURANTE EL PROCESO DE PRODUCCIÓN PARA DETECTAR POSIBLES PUNTOS DE MEJORA Y VERIFICAR QUE AVANZA ADECUADAMENTE.

DINÁMICA PARA GENERAR IDEAS NUEVAS. PRIMERO SE DETERMINA EL FOCO DE ACCIÓN, SE LANZAN PALABRAS AL AZAR ASOCIADAS A DOS DADOS Y CON LAS DOS PALABRAS QUE SALEN SE GENERA UNA IDEA SOBRE EL FOCO DE ACCIÓN

PALABRAS AL AZAR

MARCA 4 SENCILLAS DIRECTRICES PARA QUE LOS ALUMNOS SEAN CAPACES DE SINTETIZAR, VENDER Y CREAR LA NECESIDAD DE QUE LES "COMPREN" SU PRODUCTO EN MENOS DE 3 MINUTOS.

TABLA QUE PERMITE DISTRIBUIR SIGNAR Y LLEVAR UN CONTROL DE CADA UNA DE LAS PARTES DE UN TRABAJO PERSONAL O EN EQUIPO. MUY EFICIENTE PARA ORGANIZARSE.

KANBAN

DOS LINEAS DE CUADROS ASOCIADAS EN LAS QUE SE PLASMA VISUALMENTE UN PLAN DE ACCIÓN. EN LA LINEA SUPERIOR SE ESCRIBEN POCAS PALABRAS MIENTRAS QUE EN LA DE ABAJO SE PLASMA EN PEQUEÑOS DIBUJOS

SMOKE TEST

ORGANIZADOR GRÁFICO PARA CONSEGUIR SITUARSE EN EL LUGAR DEL CLIENTE O RECEPTOR DE TU PROYECTO. LOS PUNTOS A TRATAR SON: QUÉ SIENTEN PIENSA, QUÉ VE, QUÉ OYE Y QUÉ DICE. ADEMÁS SE TRATA DE AVERIGUAR MIEDOS Y MOTIVACIONES.

ELEVATOR PITCH

PEQUEÑA TÉCNICA PARA OBTENER DATOS DE SENTIMIENTOS. SE SITUAN EN TRES COLUMNAS TITULADAS "MOLESTÓ", "ENTRISTECIÓ" Y "ENORGULLECIÓ" CON LA FINALIDAD DE MEJORAR LAS DINÁMICAS DE EQUIPO

STORY BOARD

RETROSPECTIVA VISUAL EN FORMA DE ESTRELLA DE MAR EN LA QUE SE PRETENDI VALORAR EL FUNCIONAMIENTO DE ALGO. LOS PUNTOS DE ACCIÓN SON: EMPEZAR A HACER, MAS DE, DEJAR DE HACER, SEGUIR HACIENDO Y MENOS DE.

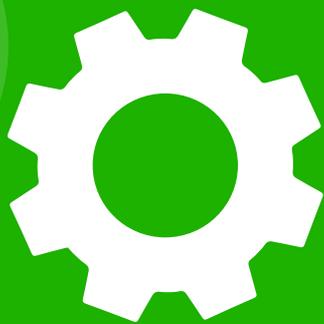
MAPA DE EMPATÍA

MAD—SAD—GLAD

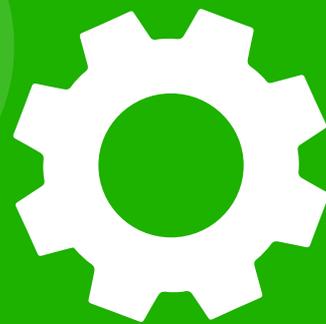
ESTRELLA DE MAR



DIAGRAMA DE
VENN



S.C.A.M.P.E.R



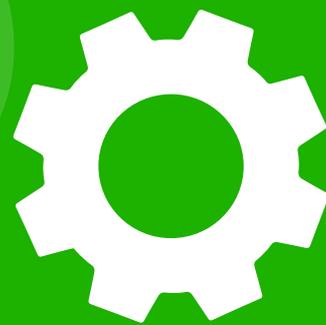
MAPA DE IMPACTO



PHILIPS 6/6



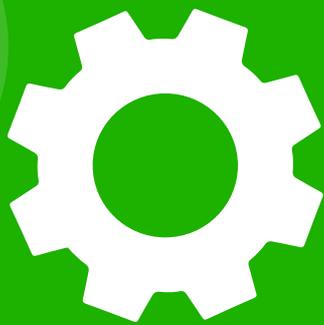
PEDAGOGÍA ÁGILES PARA
EL EMPRENDIMIENTO



PEDAGOGÍA ÁGILES PARA
EL EMPRENDIMIENTO



PEDAGOGÍA ÁGILES PARA
EL EMPRENDIMIENTO



PEDAGOGÍA ÁGILES PARA
EL EMPRENDIMIENTO



PEDAGOGÍA ÁGILES PARA
EL EMPRENDIMIENTO

TÉCNICA COLABORATIVA PARA VISUALIZAR CONEXIONES Y TOMAR DECISIONES EN BASE A LOS OBJETIVOS BASADO EN EL IMPACTO QUE SE GENERA EN EL RECEPTOR DEL PROYECTO.

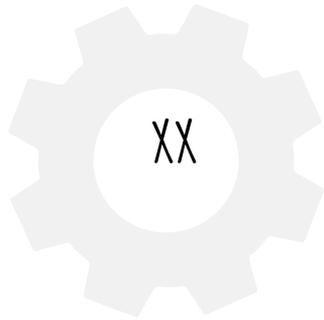
MAPA DE IMPACTO

UTILIZADO PARA FACILITAR EL PENSAMIENTO DIVERGENTE. SE BUSCA UN FOCO DE ACCIÓN Y SE DESARROLLAN IDEAS EN BASE A: SUSTITUIR, COMBINAR, ADAPTAR, MODIFICAR, USAR PARA OTRA COSA, ELIMINAR O INVERTIR

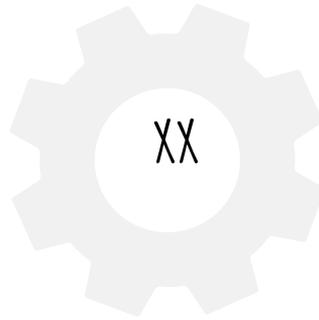
S.C.A.M.P.E.R

USA CÍRCULOS QUE SE SUPERPONEN U OTRAS FIGURAS PARA ILUSTRAR LAS RELACIONES LÓGICAS ENTRE DOS O MÁS CONJUNTOS DE ELEMENTOS. A MENUDO, SE UTILIZAN PARA ORGANIZAR COSAS DE FORMA GRÁFICA, DESTACANDO EN QUÉ SE PARECEN Y DIFIEREN LOS ELEMENTOS

DIAGRAMA DE VENN



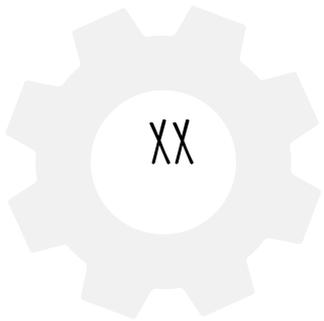
TITULO DE LA PEDAGOGÍA



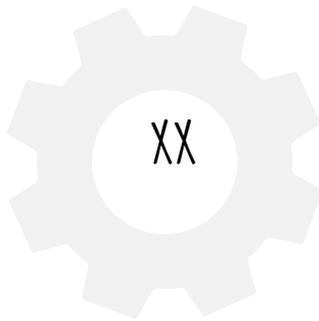
TITULO DE LA PEDAGOGÍA

DIVIDIDOS EN GRUPOS DE 6, TIENEN 6 MINUTOS PARA DEBATIR SOBRE ALGUNA PROPUESTA O TEMA A TRATAR CON EL OBJETIVO DE OBTENER ACUERDOS U OPINIONES RÁPIDAMENTE.

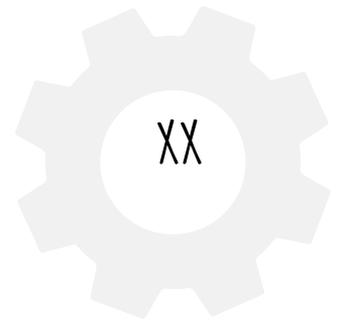
PHILLIPS 6/6



TITULO DE LA PEDAGOGÍA

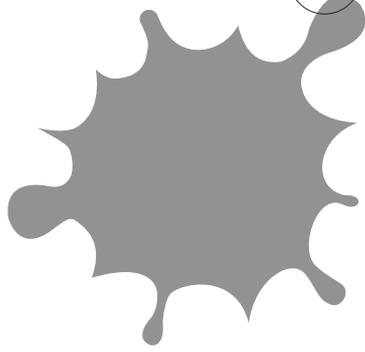


TITULO DE LA PEDAGOGÍA



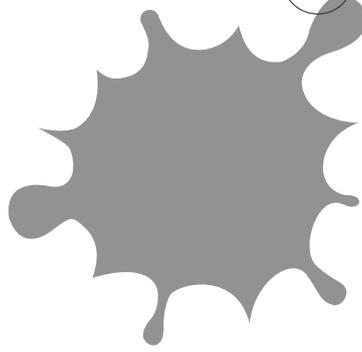
TITULO DE LA PEDAGOGÍA

EscuelaDeMaestros



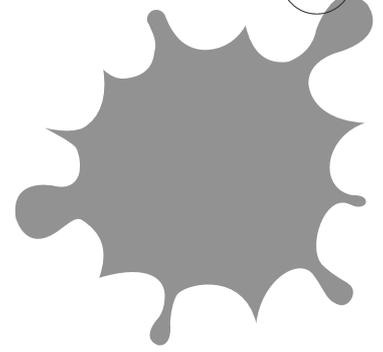
GAMIFICACIÓN

EscuelaDeMaestros



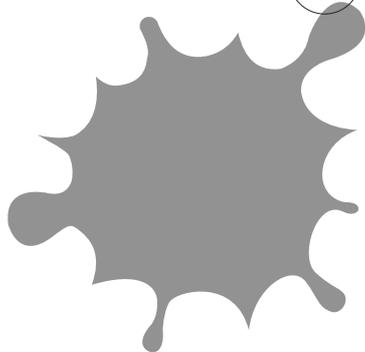
APRENDIZAJE
BASADO EN JUEGOS

EscuelaDeMaestros



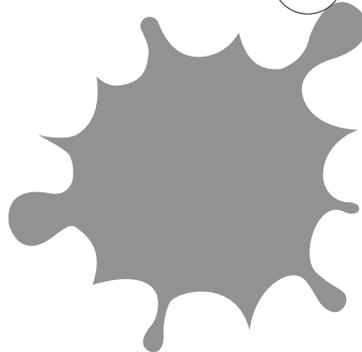
FLIPPED CLASSROOM

EscuelaDeMaestros



GEOLOCALIZACIÓN

EscuelaDeMaestros



PODCAST

EscuelaDeMaestros

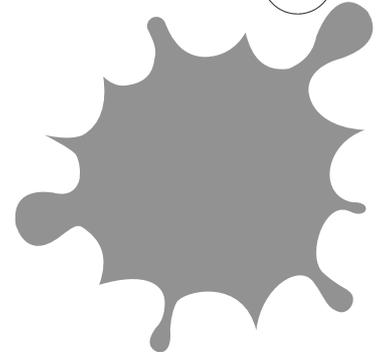
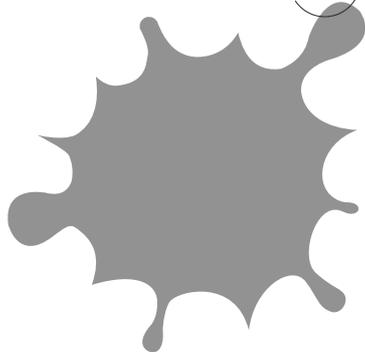


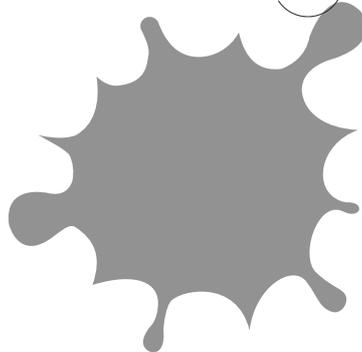
PHOTO CATCHING

EscuelaDeMaestros



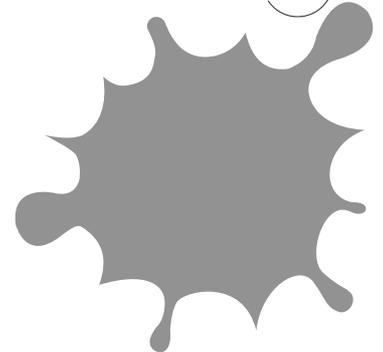
VISUAL THINKING

EscuelaDeMaestros



REALIDAD VIRTUAL

EscuelaDeMaestros



CÓDIGOS QR

CONSISTE EN GENERAR CONTENIDO MULTIMEDIA PARA FACILITARLO AL ALUMNADO Y QUE LO PUEDA VISUALIZAR FUERA DE HORAS LECTIVAS. ESTO OCASIONA QUE CUANDO LLEGUEN A CLASE TENGAN CONOCIMIENTOS ASIMILADOS Y EL DOCENTE SE PUEDA CENTRAR EN LLEVAR ESOS CONCEPTOS A LA PRÁCTICA.

FLIPPED CLASSROOM

TÉRMINO EN INGLÉS ES GAME BASED LEARNING (GBL), CONSISTE EN LA UTILIZACIÓN DE JUEGOS COMO HERRAMIENTA DE APOYO AL APRENDIZAJE, LA ASIMILACIÓN O EVALUACIÓN DE CONOCIMIENTOS.

APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS

DISEÑO DE TAREAS Y ACTIVIDADES USANDO LOS PRINCIPIOS DE JUGABILIDAD. SE TRATA DE APROVECHAR LA PREDISPOSICIÓN NATURAL HACIA EL JUEGO PARA MEJORAR LA MOTIVACIÓN HACIA EL APRENDIZAJE, LA ADQUISICIÓN DE CONOCIMIENTOS, LA TRANSMISIÓN DE VALORES, EL DESARROLLO DE COMPETENCIAS, ETC. SE BASA EN INCORPORAR DINÁMICAS O MECANISMOS DE JUEGO (PUNTOS, RANKINGS, INSIGNIAS, REGLAS DE JUEGO, ETC.)

GAMIFICACIÓN

CON ESTA ESTRATEGIA MOTIVADORA PODRÁS MONTAR UNA GINCANA PARA TRABAJAR CONTENIDOS CURRICULARES. LA ESTRATEGIA CONSISTE EN FOTOGRAFIAR PUNTOS DE INTERÉS.

PHOTO CATCHING

LOS PODCASTS SON UN FORMATO DE DISTRIBUCIÓN DE FICHEROS MULTIMEDIA VÍA WEB. SON UNA PUBLICACIÓN DIGITAL PERIÓDICA EN AUDIO O VÍDEO QUE SE PUEDE DESCARGAR DE INTERNET.

PODCAST

LA GEOLOCALIZACIÓN ES LA CAPACIDAD DE CONOCER LA POSICIÓN GEOGRÁFICA (COORDENADAS) O UBICACIÓN DE UN OBJETO. CREA OPORTUNIDADES PARA LA MEJORA DEL APRENDIZAJE DENTRO Y FUERA DEL AULA. EL APRENDIZAJE BASADO EN LA GEOLOCALIZACIÓN NOS PERMITE GENERAR ENTORNOS DE APRENDIZAJE MÁS RICOS Y MOTIVADORES.

GEOLOCALIZACIÓN

ALMACENA CONTENIDO DIGITAL CON ESTA TÉCNICA. AMPLIA INFORMACIÓN SITUADA EN CUALQUIER SOPORTE.

CÓDIGOS QR

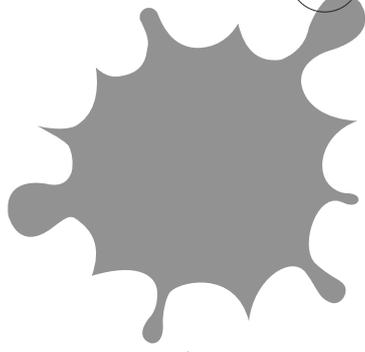
SITÚA A TUS ALUMNOS EN CUALQUIER PARTE DEL UNIVERSO EN UNA EXPERIENCIA 360° CON EL QUE PODRÁS DESARROLLAR CONTENIDO CURRICULAR

REALIDAD VIRTUAL

EL PENSAMIENTO VISUAL ES UN PROCESO QUE CONSISTE EN PLASMAR IDEAS EN UN DIBUJO O MAPA MENTAL, UTILIZANDO ELEMENTOS RELACIONADOS ENTRE SÍ. EL OBJETIVO ES UNA COMPRESIÓN MÁS SENCILLA DE LO QUE INTENTAMOS TRANSMITIR CON LA QUE IDENTIFICAR PROBLEMAS, DESCUBRIR SOLUCIONES.

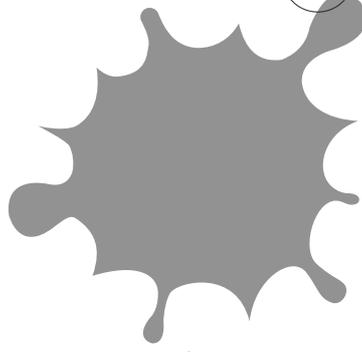
VISUAL THINKING

EscuelaDeMaestros



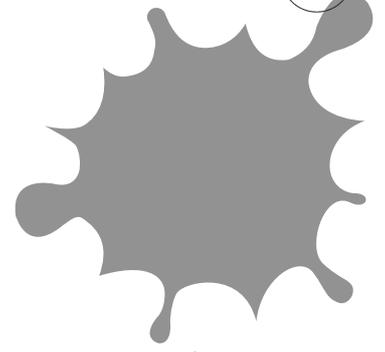
REALIDAD
AUMENTADA

EscuelaDeMaestros



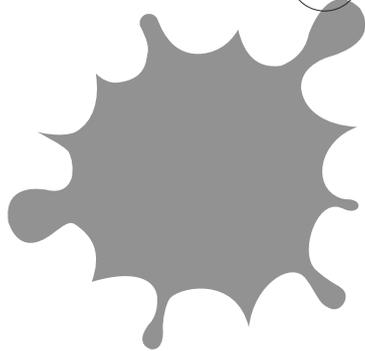
ROBÓTICA

EscuelaDeMaestros



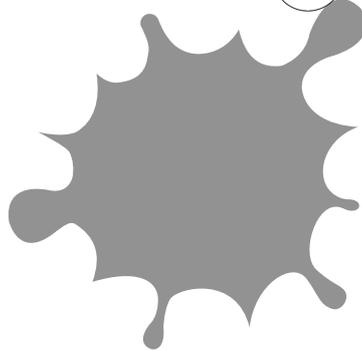
IMPRESIÓN 3D

EscuelaDeMaestros



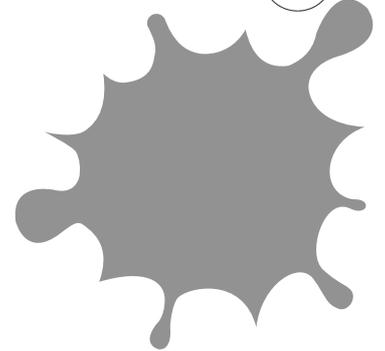
UBICUIDAD

EscuelaDeMaestros



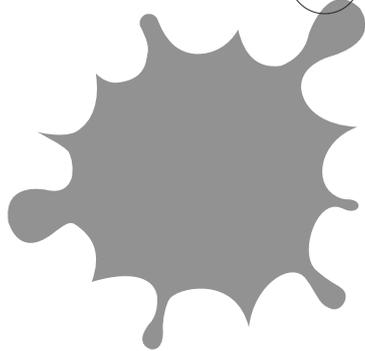
PRESENTACIONES

EscuelaDeMaestros



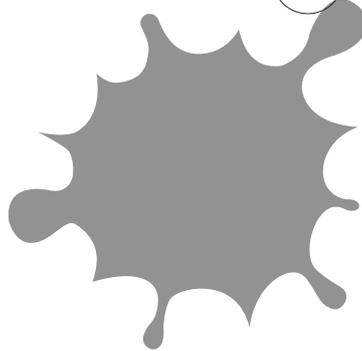
JUEGO DE ROLES

EscuelaDeMaestros



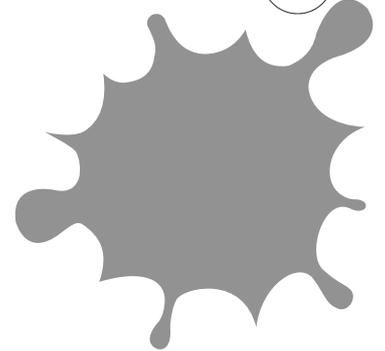
IBOOKS

EscuelaDeMaestros



SITES Y BLOGS

EscuelaDeMaestros



IMPRIEME PRODUCTOS FINALES Y DA RIENDA SUELTA A LA CREATIVIDAD MEDIANTE EL MODELADO Y LA IMPRESIÓN EN 3 DIMENSIONES.

IMPRESIÓN 3D

LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN. NECESARIO PARA DESARROLLAR HABILIDADES NECESARIAS PARA LA INCORPORACIÓN AL MERCADO LABORAL. UTILIZA APPS Y PEQUEÑOS ROBOTS PARA INTEGRAR DICHO LENGUAJE EN LAS ACTIVIDADES DE AULA

ROBÓTICA

MEDIANTE DISPOSITIVOS MÓVILES PODRÁS INTEGRAR ELEMENTOS VIRTUALES O DIGITALES EN EL MEDIO FÍSICO. ALGUNAS APPS YA LO INTEGRAN. TIENE TANTAS APLICACIONES PRACTICAS COMO TU CREATIVIDAD QUIERA

REALIDAD AUMENTADA

TRABAJA LA EMPATÍA Y LOS JUEGOS SIMBÓLICOS MEDIANTE ESTA TÉCNICA EN LA CUAL LOS ALUMNOS DEBERÁN EJERCER UN PAPEL PREVIAMENTE PLANIFICADO CON UNOS FINES MUY CONCRETOS

JUEGO DE ROLES

UN CLÁSICO. HAZ QUE TU ALUMNADO REALICE PRESENTACIONES EN DIFERENTES FORMATOS Y MEJORE SU EXPRESIÓN ORAL CON EXPOSICIONES DE LOS PROCESOS SEGUIDOS Y RESULTADOS OBTENIDOS

PRESENTACIONES

UTILIZA TODOS LOS RECURSOS QUE TE OFRECE EL ENTORNO. CONTEXTUALIZA LOS APRENDIZAJES EN LA MEDIDA DE LO POSIBLE Y LLEVA A TUS ALUMNOS A TODAS LAS PARTES DEL MUNDO MEDIANTE APPS COMO GOOGLE EARTH

UBICUIDAD

XX

TÍTULO DE LA TÉCNICA

SENCILLA MANERA EN LA QUE CREAR UN PORTFOLIO DE CURSO, ASIGNATURA O PROYECTO Y DARLE LA VISIBILIDAD QUE MERECE LOS TRABAJOS ELABORADOS POR TU ALUMNADO.

SITES Y BLOGS

UNA ESPECTACULAR Y MOTIVADORA FORMA EN LA QUE LOS ALUMNOS PUEDEN PLASMAR SUS PRODUCTOS FINALES Y/O PORTFOLIOS DE FORMA MUY VISUAL Y EN DIFERENTES FORMATOS

IBOOKS