

Pedro Hilario Silva
José Alberto Maestro
María Valladares Cortés
Carmen Moya Muñoz

■ CUADERNOS
DE PEDAGOGÍA



*Metodologías
para una
educación
innovadora.
Casos prácticos*

Aplicación práctica
en nuevos espacios
para el aprendizaje

Metodologías para una educación innovadora. Casos prácticos

Aplicación práctica en nuevos
espacios para el aprendizaje

Pedro Hilario Silva
José Alberto Maestro
María Valladares Cortés
Carmen Moya Muñoz

© **Pedro Hilario Silva, José Alberto Maestro, María Valladares Cortés y Carmen Moya Muñoz, 2020**

© **Wolters Kluwer España, S.A., 2020**

Wolters Kluwer

C/ Collado Mediano, 9

28231 Las Rozas (Madrid)

Tel: 902 250 500 – **Fax:** 902 250 502

e-mail: clientes@wolterskluwer.com

<http://www.wolterskluwer.es>

Primera edición: Octubre 2020

Depósito Legal: M-26415-2020

ISBN versión impresa: 978-84-9987-207-0

ISBN versión electrónica: 978-84-998-208-7

Diseño, Preimpresión e Impresión: Wolters Kluwer España, S.A.

Printed in Spain

© **Wolters Kluwer España, S.A.** Todos los derechos reservados. A los efectos del art. 32 del Real Decreto Legislativo 1/1996, de 12 de abril, por el que se aprueba la Ley de Propiedad Intelectual, Wolters Kluwer España, S.A., se opone expresamente a cualquier utilización del contenido de esta publicación sin su expresa autorización, lo cual incluye especialmente cualquier reproducción, modificación, registro, copia, explotación, distribución, comunicación, transmisión, envío, reutilización, publicación, tratamiento o cualquier otra utilización total o parcial en cualquier modo, medio o formato de esta publicación.

Cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública o transformación de esta obra solo puede ser realizada con la autorización de sus titulares, salvo excepción prevista por la Ley. Diríjase a **Cedro** (Centro Español de Derechos Reprográficos, www.cedro.org) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra.

El editor y los autores no aceptarán responsabilidades por las posibles consecuencias ocasionadas a las personas naturales o jurídicas que actúen o dejen de actuar como resultado de alguna información contenida en esta publicación.

1. Paisajes de aprendizaje

Infografía resumen

PAISAJES DE APRENDIZAJE

¿Qué es?

Los Paisajes de Aprendizaje consisten en crear escenarios educativos personalizados donde el alumno decidirá su propio itinerario y su ritmo de trabajo promoviendo la imaginación y la autonomía en el proceso de aprendizaje.

Pasos que hay que seguir

- 1 Inventar una historia dentro de un entorno simbólico
- 2 Seleccionar imágenes relacionadas con la historia
- 3 Crear la matriz con sus correspondientes actividades
- 4 Desarrollar la historia mediante la gamificación
- 5 Evaluación

Dificultades

-  Conocimiento de herramientas tecnológicas
-  Creatividad del docente
-  Variedad del paisaje creado
-  Diversidad del alumnado

Qué hay que tener en cuenta

-  Itinerarios de distinto nivel de dificultad
-  Desarrollo de distintas capacidades
-  Autonomía en el aprendizaje
-  Motivación: motor del aprendizaje
-  Uso de la tecnología
-  Aplicación realista y cómoda
-  Evaluación más que calificación

Ventajas

-  Atención a la diversidad
-  Acercamiento a los intereses y peculiaridades del alumnado
-  Fomento de la creatividad y motivación
-  Trabajo en equipo y cohesión de grupo
-  Facilita la creación de nuevas actividades al profesorado

Evaluación

-  Heteroevaluación (portfolio digital)
-  Coevaluación (padlet)
-  Autoevaluación (insignias)

1.1. ¿Qué entendemos por Paisajes de Aprendizaje?

Los Paisajes de Aprendizaje consisten en crear escenarios educativos personalizados donde el alumno decidirá su propio itinerario y su ritmo de trabajo promoviendo la imaginación y la autonomía en el proceso de aprendizaje.

Son representaciones gráficas, visuales, de una parte del currículum con enlaces a otros recursos, a otras páginas o a otros minipaisajes.

Como vemos, los Paisajes de Aprendizaje es una metodología activa que fomenta la creatividad y la curiosidad y que está relacionada con la Gamificación, el Visual Thinking o el aprendizaje por retos para desarrollar la iniciativa del alumnado.

1.2. Puntos clave / Planificación

Para crear un Paisaje de Aprendizaje debemos seguir estos pasos:

1. Inventar una historia dentro de un entorno simbólico que servirá como marco para los contenidos curriculares que se quieran impartir.
2. Elaborar o seleccionar imágenes relacionadas con la historia.
3. Crear la matriz con sus correspondientes actividades que pretendemos que hagan los alumnos. Puede haber distintos tipos de actividades: obligatorias, optativas, de refuerzo, de profundización...
4. Desarrollar la historia pensada mediante la Gamificación que conducirá a los alumnos por el paisaje superando retos y consiguiendo puntos o insignias.
5. Usar las TIC para digitalizar el paisaje e incluir en él todo lo necesario: misiones, retos, actividades, imágenes...

1.3. Problema importante / Solución posible

Lo habitual en esta metodología es unir los niveles cognitivos de la **Taxonomía de Bloom** (conocer, comprender, aplicar, analizar, evaluar, crear) con las inteligencias múltiples de la teoría de Gardner (lingüístico-verbal, lógico-matemática, naturalista, musical, visual-espacial, corporal-cinestésico).

ca, intrapersonal, interpersonal) para realizar la matriz de las actividades y crear los diferentes itinerarios que seguirán los alumnos.

Tendríamos, por tanto, una matriz o tabla de **48 casillas** para rellenar con las actividades propuestas. Es decir, algo desmesurado y muy poco realista que agotará en seguida la iniciativa del profesorado inquieto y le hará acabar exhausto por crear tal número de actividades.

	Lingüística	Lógico-Matemática	Naturalista	Musical	Espacial	Corporal-Cinestésica	Intra-Personal	Inter-Personal
Conocer	Actividades obligatorias							
Comprender	Actividades obligatorias							
Aplicar	Actividades obligatorias							
Analizar	Actividades obligatorias							
Evaluar	Actividades obligatorias							
Crear	Actividades obligatorias							

-  Actividades obligatorias
-  Actividades optativas
-  Actividades de refuerzo

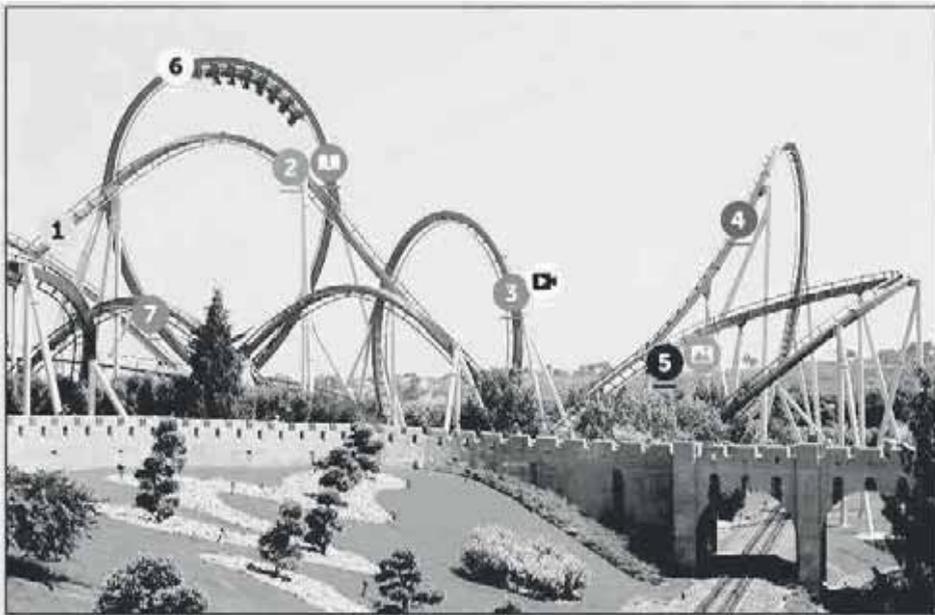
SOLUCIÓN: Nosotros proponemos que debe ser el profesor el que elabore su propia matriz siguiendo sus propios criterios. No es necesario trabajar todas las inteligencias ni mucho menos todos los niveles cognitivos. Apliquemos los Paisajes de Aprendizaje de una forma cómoda, realista y sin agotar al profesor y al alumnado.

1.4. Herramientas y aplicaciones

Los Paisajes permiten un amplio marco de acción donde se pueden aplicar diversas técnicas, diferentes prácticas docentes y diferentes herramientas de aprendizaje. Son parecidos a mapas conceptuales (Visual Thinking) en un entorno digital con un componente importante de creatividad y gamificación.

Algunas de las herramientas hoy en día más usadas son: Genially, Thinglink, Pinterest...

Os dejamos un ejemplo elaborado con Thinglink: «El parque temático de las categorías gramaticales».



El parque temático de las categorías gramaticales.
Ejemplo elaborado con *Thinglink*.

El alumno irá superando los retos marcados en cada número (actividades obligatorias y de refuerzo, vídeos, mapas mentales, ejercicios, exposiciones...), entendiendo el aprendizaje de las categorías gramaticales (determinante, sustantivo, verbo, adjetivo...) como un viaje lúdico a través de un parque temático.

1.5. ¿Qué tipo de competencias se facilitan con el uso de esta metodología?

Pueden desarrollarse todas las competencias dependiendo del contenido del proyecto, pero en el ejemplo citado de las categorías lingüísticas, destacarán:

- a) Competencia en comunicación lingüística: se adquieren nuevos conocimientos y se desarrollan capacidades lingüísticas de una manera lúdica.
- b) Competencia digital: el alumno aprende a manejar nuevas aplicaciones informáticas y amplía sus habilidades en el manejo de la tecnología.

En este libro el lector encontrará una guía detallada de las metodologías que enmarcarán la educación del s. XXI: *Paisaje de Aprendizaje, ABP, Gamificación, Flipped Classroom, Aprendizaje-Servicio, Técnicas de aprendizaje cooperativo, Visual Thinking y Ludificación.*

El primer capítulo consiste en una explicación completa de cada metodología acompañada de una infografía (explicación resumida); el segundo, se compone de modelos de *guiones pedagógicos* de diversas materias para alumnos de la ESO y Bachillerato.

El contenido está realizado por docentes de secundaria especialistas en cada método tras años de formación y de aplicación directa con sus alumnos, profesionales integrantes del Equipo de Innovación y Coordinación del Aula del Futuro del IES Fco Giner de los Ríos, lo que le convierte en un recurso muy útil para profesores en activo, opositores a la enseñanza, centros escolares, pedagogos, usuarios de Aula del Futuro, aula RTC o aula tecnológica interesados en conocer las nuevas formas de enseñar.

Una sociedad como la de hoy, cambiante, plural, tecnológica, innovadora, encaminada a afrontar profundos retos, demanda una educación que trabaje esos valores. Una adecuada metodología hace más fácil el camino y una buena organización es la antesala de un buen aprendizaje.



ISBN: 978-84-9987-207-0

