

ACTAS

 Universidad
Rey Juan Carlos
Servicio de Publicaciones

García Lázaro, D.
Martín Nieto, R.
Garrido Abia, R.

III Congreso Internacional de Educación Motiva, Crea, Aprende

ISBN 978-84-697-7348-2



La Organización del Congreso no se hace responsable de las opiniones e ideas expresadas por los diferentes autores en sus trabajos.

Las opiniones y contenidos de los resúmenes publicados en el Libro de Actas del III Congreso Internacional de Educación Motiva, Crea y Aprende, son de responsabilidad exclusiva de los autores; asimismo, estos se responsabilizarán de obtener el permiso correspondiente para incluir material publicado en otro lugar.

*III CONGRESO INTERNACIONAL DE
EDUCACIÓN
LIBRO DE RESÚMENES
MOTIVA, CREA Y APRENDE (CIMCA18)*

JUNIO 2018



Universidad
Rey Juan Carlos

Vicerrectorado de Extensión Universitaria



Sugerencia de cita para esta publicación:

García Lázaro, D; Martín Nieto, R & Garrido Abia, R. (Eds.) (2018). III Congreso Internacional de Educación Motiva, Crea y Aprende. Libro de resúmenes. Observatorio Educación Universidad Rey Juan Carlos, Madrid.

ÍNDICE

BLOQUE I. Experiencias neuroeducativas.....	10
INFLUENCIA DEL RUIDO EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE	10
Rebeca Martín Nieto	10
Universidad Rey Juan Carlos	10
GUÍA BÁSICA SOBRE NEUROEDUCACIÓN Y NEURODIDÁCTICA APLICADA A EDUCACIÓN INFANTIL. "CONOCE CÓMO APRENDE EL CEREBRO. ASPECTOS BÁSICOS RELEVANTES EN EL APRENDIZAJE."	11
Belinda García López	11
Investigador independiente.....	11
Raquel Garrido Abia	11
Universidad Rey Juan Carlos	11
BLOQUE II. Espacios educativos... ¿los cambiamos?	13
FORMACIÓN DE PROFESORES, PRÁCTICA PEDAGÓGICA Y SUS REFLEJOS EN ESPACIOS ESCOLARES.....	13
Roberta Melo de Andrade Abreu.....	13
União Metropolitana para o desenvolvimento da Educação e Cultura - UNIME	13
Dídima Maria de Mello Andrade.....	13
Universidade do Estado da bahia – UNEB	13
RECURSOS EDUCATIVOS DIGITALES EN LA DOCENCIA ONLINE DENTRO DEL ÁMBITO UNIVERSITARIO	15
Luis Matosas López.....	15
Sonsoles Leguey Galán.....	15
Beatriz García Sánchez	15
Universidad Rey Juan Carlos	15
BLOQUE III. Aprendizaje basado en	17
APRENDIENDO A INVESTIGAR LAS MENTIRAS DE LOS OTROS EN LOS CONTENIDOS ACADÉMICOS.....	17
Desiré García Lázaro.....	17
Clement Kanyinda Malu.....	17
Universidad Rey Juan Carlos	17
¿COOPERAMOS? DINÁMICAS DE APRENDIZAJE COOPERATIVO Y COHESIÓN DE GRUPOS	19

M. Irene Ros Martín	19
Universidad Rey Juan Carlos	19
COMPETENCIAS E INTELIGENCIAS MÚLTIPLES	20
Cristina Chavarría Pérez.....	20
Universidad Rey Juan Carlos	20
UTILIZACIÓN DE VIDEOS DIDÁCTICOS EN EL APRENDIZAJE DE LAS CIENCIAS DE LA TIERRA: INTERPRETACIÓN DE CARTOGRAFÍA GEOLÓGICA Y ELABORACIÓN DE CORTES GEOLÓGICOS.....	22
Francisco Carreño Conde.....	22
Universidad Rey Juan Carlos	22
DESARROLLO COMPETENCIAL A TRAVÉS DE LA MÚSICA: UNA PROPUESTA PRÁCTICA(MÚSICA Y LENGUA)	23
Marta Fdez.-Carrión Quero.....	23
Maestra funcionaria Escuela Pública.....	23
ENSEÑAR CON AJEDREZ	25
Estíbaliz Jenkins Gómez.....	25
Investigador independiente.....	25
Desiré García Lázaro.....	25
Universidad Rey Juan Carlos	25
LA GESTIÓN DEL AULA INFANTIL A TRAVÉS DE METODOLOGÍAS ACTIVAS: APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS Y RINCONES COOPERATIVOS.....	27
Sandra Alguacil Mógadez.....	27
Investigador independiente.....	27
BLOQUE IV. Yo también uso.....	29
EJEMPLOS DE DESARROLLO DE COMPETENCIAS DIGITALES EN ALUMNOS DE LA URJC ...	29
Irene Huertas-Valdivia.....	29
Universidad Rey Juan Carlos	29
USO DE JUEGOS MATEMÁTICOS Y MATEMAGIA EN LA ENSEÑANZA DE LAS MATEMÁTICAS	31
Beatriz García Sánchez	31
Juan Carlos Aguado Franco	31
Universidad Rey Juan Carlos	31
UTILIZACIÓN DE LA APLICACIÓN EDPUZZLE, COMO INSTRUMENTO PARA APORTAR FEEDBACK, Y SU CONTRIBUCIÓN AL FLIPPED CLASSROOM PARA LA DOCENCIA EN	

ECONOMÍA DE LA EMPRESA	33
Juan Carlos Aguado Franco	33
Almudena Macías Guillén	33
Universidad Rey Juan Carlos	33
EL USO DE LAS PIZARRAS DIGITALES EN MATEMÁTICAS.....	35
José Tomás Rodríguez Parra	35
Universidad Rey Juan Carlos	35
Fernando Ponce Regaliza	35
Investigador independiente.....	35
THE FLIPPED CLASSROOM COMO MODELO METODOLÓGICO PARA LA INNOVACIÓN EDUCATIVA EN EDUCACIÓN FÍSICA PARA EDUCACIÓN PRIMARIA	37
Juan José Salvado Ortega.....	37
José Tomás Rodríguez Parra	37
Universidad Rey Juan Carlos	37
LA WEBQUEST COMO MÉTODO DE ENSEÑANZA PARA LA ORIENTACIÓN DEPORTIVA.....	39
Juan Alberto Bermejo Palomares	39
Investigador independiente.....	39
BLOQUE V. ¿Transformamos la escuela?	41
RESPUESTAS EDUCATIVAS MULTINIVEL EN EDUCACIÓN SECUNDARIA PARA EL ALUMNADO CON ALTAS CAPACIDADES DESDE UN ENFOQUE INCLUSIVO.....	41
Eva María Bailén Ferrández	41
Investigador independiente.....	41
Raquel Garrido Abia	41
Universidad Rey Juan Carlos	41
¿TRANSFORMAMOS LA ESCUELA, TRANSFORMANDO LA RELACIÓN ENTRE LAS FAMILIAS Y PROFESORES DE SECUNDARIA?	44
Estefanía Torrijos	44
Profesora de educación secundaria y educación universitaria	44
TRANSFORMAR CON CREATIVIDAD	46
Paulina Mylin Bánfalvi Kam	46
AACC, La Rebelión del Talento	46
EDUCACIÓN EN VALORES EN EL ÁREA DE EDUCACIÓN FÍSICA. PLAN DE ACCIÓN	

CONTRA EL BULLYING.....	48
Fernando Ponce Regaliza	48
Investigador independiente.....	48
Juan José Salvado Ortega.....	48
Universidad Rey Juan Carlos	48
BLOQUE VI. ¿De qué más te gustaría que hablemos?	50
EXPRESIÓN ORAL EN EL AULA DE GRADO EN EDUCACIÓN INFANTIL:UNA PROPUESTA DE EVALUACIÓN	50
Flávia Gomes-Franco e Silva.....	50
Rainer Rubira García	50
Universidad Rey Juan Carlos	50
“QUIERO SER PROFE...¿CÓMO LO HAGO?”. OPCIONES PROFESIONALES PARA INTERESADOS EN LA DOCENCIA.....	52
Irene Huertas-Valdivia.....	52
Universidad Rey Juan Carlos.	52
DISCIPLINA POSITIVA: PROMOVRIENDO RELACIONES RESPETUOSAS EN EL AULA	54
Soraya Revuelta Moreno.	54
CEP Doramas (Colegio Público de Gran Canaria)	54

INTRODUCCIÓN

Mientras que en las últimas décadas el mundo se ha globalizado y los avances técnicos son enormes en todos los ámbitos, la educación sigue anclada en el pasado. La forma de enseñar apenas ha cambiado, a pesar de que sí lo ha hecho la sociedad y con ella nuestros alumnos. Incluso en aquellos casos donde la tecnología ya ha llegado, en forma de tabletas, pizarras interactivas o incluso smartphones, ese cambio apenas se ha producido, puesto que la tecnología por sí sola no es suficiente. Creemos que es necesario, además, un cambio metodológico y de mentalidad. Este Congreso es una puerta abierta a este cambio que consideramos imprescindible.

¿Qué es CIMCA?

Es un espacio que se desarrolla de forma anual con expertos de reconocimiento nacional e internacional y abierto a todos los agentes implicados en la educación. Se trata de un punto de encuentro dónde mostrar avances y potenciar sinergias en el ámbito educativo, en definitiva, de crear comunidad

¿Con qué objetivo nace?

En esta tercera edición del Congreso Internacional de Educación Motiva, Crea y Aprende (CIMCA) nos hemos propuesto seguir profundizando en otras formas de aprender y enseñar. Buscamos intercambiar opiniones, experiencias y buenas prácticas desde una perspectiva multidisciplinar que permita conformar redes para motivar, crear y aprender.

Su filosofía refleja la visión de nuestro Observatorio de Educación "transformando la educación, se transforma la sociedad". En él se van a identificar diferentes síntomas, diagnósticos y tratamiento de nuestra Educación. Todo ello abordando de manera interdisciplinar los diferentes aspectos de la realidad educativa y donde la implicación social es fundamental.

Buscamos ofrecer una visión moderna de la educación. No se trata de conocer sin más, sino de vivir las experiencias que están funcionando en muchos entornos y niveles de aprendizaje.

Del mismo modo, es una invitación a vivir una cultura educativa de interdependencia y empatía que tienda a los grandes acuerdos en el sistema educativo, procurando la mayor unidad, calidad y equidad con la mayor diversidad en las formas de educar.

En esta edición de CIMCA, al igual que en otras, no sólo se pretende aportar una visión sino, sobre todo, se va a procurar aportar una experiencia. No se trata de conocer sin

más, sino de vivir las experiencias que están funcionando en muchos entornos de aprendizajes.

Ese es el motivo por el cual su programa nos acerca a algunas de las personas que están transformando la educación desde la educación, hablando de familia porque la educación no se queda en el espacio de la escuela; mirando desde el presente al futuro con la competencia digital que tanto escuelas como maestros empiezan considerar como necesaria; y dando luz a aspectos educativos olvidados o relegados a segundas consideraciones a pesar de su relevancia.

¡Reimagina con nosotros la educación!

Y no nos olvidamos, como en los CIMCA anteriores de **Crear, Motivar y Aprender**.

BLOQUE I. Experiencias neuroeducativas

INFLUENCIA DEL RUIDO EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

Rebeca Martín Nieto

Universidad Rey Juan Carlos

rebeca.martin@urjc.es

Etapa Educativa: Educación infantil, Primaria, ESO, Bachillerato, FP, Universidad

Resumen:

En nuestra cultura, durante la vida, desde los primeros años, el ruido está presente en la experiencia cotidiana; es aceptado y, a veces también, ensalzado tanto en los hogares como en el espacio público y compartido. Para la Organización Mundial de la Salud (OMS) el ruido es la primera molestia ambiental en los países desarrollados; España está en segundo lugar en la clasificación mundial por ruido, solo por detrás de Japón.

El **objetivo principal** de esta investigación pasa por conocer de qué manera influye la exposición continua al ruido en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Tal y como se ha observado durante la **revisión bibliográfica** que se ha llevado a cabo para realizar la investigación, el ruido es un contaminante invisible y sus perjuicios tienden a serlo también. El ruido llega a los centros escolares y provoca efectos que, en la mayor parte de las veces, pasan desapercibidos para los alumnos, los docentes y las familias. Se **concluye** que el ruido puede provocar efectos psicológicos y afectar al desarrollo cognitivo durante la infancia. Esto tiene suma importancia, durante la escolarización, en la adquisición de nuevos conocimientos en esta etapa y también en las posteriores. La manera en la que puede afectar a la comprensión verbal, repercutirá en la adquisición de la lectura o el desarrollo de la expresión oral. Y aún puede tener efectos más destacados sobre la salud u otros como la falta de atención, los problemas de conducta y/o, a largo plazo, el fracaso escolar.

Palabras clave:

Ruido, Escuela, Aprendizaje, Enseñanza, desarrollo cognitivo

GUÍA BÁSICA SOBRE NEUROEDUCACIÓN Y NEURODIDÁCTICA APLICADA A EDUCACIÓN INFANTIL. “CONOCE CÓMO APRENDE EL CEREBRO. ASPECTOS BÁSICOS RELEVANTES EN EL APRENDIZAJE.”

Belinda García López

beli_g14@hotmail.com

Investigador independiente

Raquel Garrido Abia

Universidad Rey Juan Carlos

raquel.garrido@urjc.es

Etapas Educativas: Educación Infantil

Resumen:

Aprender nos acompaña toda la vida y el aprendizaje formal desde que apenas tenemos 4 años. Por ello, la educación en los centros escolares debe ser vivida como un viaje que comienza con entusiasmo y que debe “terminar” con ilusión y ganas de seguir aprendiendo. No se puede concebir como algo repetitivo, sin sentido y aburrido, por lo que conocer cómo aprende el cerebro, es clave, para conseguir que ese viaje sea vivido con emoción y que no se quiera abandonar a la primera de cambio.

Y en relación al estudio de “cómo aprende el cerebro” aparecen dos disciplinas: la neuroeducación y la neurodidáctica. El primero hace referencia al conocimiento del cerebro relacionado con el ámbito educativo y el segundo, de forma más completa, a su aplicación en el aula.

Este conocimiento por parte de los maestros/as permite el entendimiento del cerebro, de cómo es, cómo aprende, procesa, conserva y evoca la información para, a partir de ello, mejorar las propuestas y experiencias de aprendizaje que se dan en el aula, dando lugar a una mejora de la calidad educativa (Campos, 2010, p.1).

Por dicha razón, se plantea como objetivo general: “Hacer llegar a los docentes de infantil los conocimientos más relevantes que se conocen sobre la neuroeducación y neurodidáctica, para que puedan así aplicarlos en su práctica educativa en las aulas, a la par que crearles curiosidad para que sigan indagando sobre dichos aspectos”.

Con la adquisición de este objetivo se pretende que el profesorado de infantil entienda a qué hacen referencia los términos de: neuroeducación, neurodidáctica y

aprendizaje; que adquieran los conocimientos básicos sobre cómo aprende el cerebro para poder aplicarlo a la práctica educativa; y que conozcan los cuatro procesos cognitivos implicados en el aprendizaje como son: la emoción, la curiosidad, la atención y la memoria.

Pero este aprendizaje tan complejo a la par que interesante requiere de tiempo de formación y preparación del profesorado; por dicha razón, se ha elaborado un resumen de aquellos aspectos que van a tener más incidencia en el aprendizaje y se han reunido en una guía y en un tríptico de ayuda al profesorado.

En esta guía se recogen unos conocimientos básicos del Sistema Nervioso Central junto con una breve descripción de la teoría de los "Tres cerebros" de Mc Lean. A continuación, se explican los conceptos de neurociencia, neuroeducación y neurodidáctica, para finalmente acabar, esta primera parte, hablando del aprendizaje, su ruta y los cuatro procesos cognitivos considerados su base cerebral. Tras ello, en la segunda parte, se exponen una serie de pautas de aplicación al aula, en base a todo lo teórico abordado con anterioridad.

Junto a esta guía práctica, se presenta un tríptico que de manera aún más directa y resumida, indica a los profesores los puntos que cualquier docente que le interese basarse en la neuroeducación debe conocer si desea que su práctica educativa siga esta línea. Es un tríptico de bolsillo, en el que de un golpe de vista se pueda entender cómo hacer nuestra labor más eficiente, a la par que si así se desea, motive la posterior búsqueda de los motivos por los cuales se han resaltado algunos aspectos. Además, es una manera barata y útil de hacer llegar a pie de aula esta información, al igual que de crear curiosidad entre los maestros.

Junto a ambos documentos se haría llegar a los docentes un cuestionario de valoración donde deberán indicar su grado de aceptación con respecto a los contenidos tratados, la claridad y precisión con la que se han abordado, su aplicación en el aula, lo aprendido con ellos, etc.; además, de realizar una opinión de manera constructiva sobre la guía y el tríptico donde indiquen los aspectos positivos como aquellos a mejorar que consideren oportunos.

Para finalizar, indicar que los resultados esperados son positivos ya que se estima que tanto la guía como el tríptico sean bien recibidos por los maestros /as de educación infantil y que con ambos documentos los docentes conozcan sobre los aspectos más relevantes de la neuroeducación y la neurodidáctica, y poder así ir introduciéndolos de manera progresiva en su práctica educativa en las aulas, a la vez que crearles un cierto "gusanillo" sobre "cómo aprende el cerebro".

Palabras clave:

Neurodidáctica, emoción, aprendizaje, memoria, curiosidad y atención.

BLOQUE II. Espacios educativos... ¿los cambiamos?

FORMACIÓN DE PROFESORES, PRÁCTICA PEDAGÓGICA Y SUS REFLEJOS EN ESPACIOS ESCOLARES

Roberta Melo de Andrade Abreu

União Metropolitana para o desenvolvimento da Educação e Cultura - UNIME

robertamabreu@gmail.com

Dídima Maria de Mello Andrade

Universidade do Estado da bahia – UNEB

didima.andrade@gmail.com

Etapas Educativas: Educación Universitaria

Resumen:

La formación inicial de profesores es un tema que no se agota pues los intereses económicos y políticos, y las perspectivas ideológicas se desplazan a cada momento histórico estableciendo realces cíclicos y diferenciados en el proceso formativo. En este sentido, es importante colocar que la formación de profesores es prioridad oficial en el país, especialmente desde el año 1990 cuando de la Conferencia Mundial de Educación para Todos en Jontiem donde se asumió un compromiso de reestructuración de los cursos de licenciatura en el país. Colocar en pauta la discusión sobre formación de profesores implica discutir sus prácticas para cambiar el espacio escolar o el mantenimiento de las configuraciones vigentes, reiteradas veces dominadas por la lógica del gran capital. Este trabajo tiene como foco la formación inicial y las prácticas pedagógicas de los estudiantes del curso de licenciatura en las áreas de Matemáticas, Física y Geografía. Nos interesó como objetivo comprender cómo esos profesores en formación entendían sus prácticas pedagógicas y si éstas eran capaces de implementar cambios positivos en el espacio escolar... Este objeto de investigación nos encaminó hacia la investigación cualitativa y, como instrumento, hicimos uso de entrevistas estructuradas y semiestructuradas. Establecemos un criterio de categorización de los estudiantes pues después de la entrevista estructurada percibimos diferenciaciones en cuanto a sus perfiles y comprensiones: Grupo 1. Profesores con experiencia docente; Grupo 2. Profesores con experiencia docente, sin embargo, lejos del aula; Grupo 3. Profesores que nunca tuvieron experiencia docente. Los resultados apuntaron al siguiente escenario: en el grupo "1" formado por profesores

con experiencia docente, la mayor parte colocó que la práctica pedagógica se configura como un conjunto de técnicas y saberes aprendidos en el proceso de formación y que se perfecciona a lo largo del tiempo. Se ha puntuado que las prácticas pedagógicas implementadas pueden provocar cambios positivos en el espacio escolar, pero las posibilidades de hacerlo son muy pequeñas debido a los grandes problemas estructurales del país; en el grupo "2" compuesto por los profesores con experiencia docente pero alejados del aula, la práctica pedagógica es percibida como un instrumento de enseñanza y que para ser efectiva necesita varios factores, como apoyo de la familia, formación de profesores de calidad, relación ética de los profesionales con su ejercicio e inversión pública. Fueron escépticos en cuanto a la capacidad de cambios positivos en el espacio escolar a partir de las prácticas pedagógicas. Alertaron que mientras la educación no es comprendida como prioritaria en el país, los profesores solitarios en sus aulas no tendrán éxitos a partir de su trabajo; en el grupo "3" formado por los profesores sin experiencia docente, la práctica pedagógica es comprendida como una construcción que exige conocimientos específicos, conocimientos pedagógicos y conocimiento del mundo. Creen que el profesor es capaz de cambiar los espacios educativos para mejor a partir de su capacidad de movilización, de escucha y mapeo de los problemas locales y creación conjunta de proyectos que contribuyan a la consecución de esos problemas. Concluimos que la comprensión de la práctica pedagógica evidenciada por estos profesores todavía tiene un fuerte sentido instrumental, sobre todo, en las áreas de física y matemática. Se espera que todo el conocimiento para constituir un profesor sea aprendido en los cursos de licenciatura, y que las prácticas pedagógicas sean prescritas. Creemos que este hecho se da, muchas veces, por la impotencia en que los profesores se ven durante su ejercicio profesional. La posibilidad de cambio del espacio escolar a partir de las prácticas pedagógicas de los profesores es real, sobre todo, cuando se parte de un proceso educativo desde una perspectiva humana, democrática y contextualizada. Además, es importante subrayar la capacidad de movilización de los profesores junto al grupo gestor con el fin de crear pautas y luchar por condiciones de implementación en sus espacios escolares.

Palabras clave: Formación de profesores, práctica pedagógica, escuela.

RECURSOS EDUCATIVOS DIGITALES EN LA DOCENCIA ONLINE DENTRO DEL ÁMBITO UNIVERSITARIO

Luis Matosas López

luis.matosas@urjc.es

Sonsoles Leguey Galán

sonsoles.leguey@urjc.es

Beatriz García Sánchez

beatriz.garcia.sanchez@urjc.es

Universidad Rey Juan Carlos

Etapa Educativa: Educación Universitaria

Resumen:

La consolidación de las modalidades de docencia *online* dentro del ámbito de la educación universitaria ha llevado a que en las últimas décadas una amplia corriente de investigaciones se centre en el tema de la evaluación de la calidad docente en estos espacios de formación virtual.

En estas investigaciones, diferentes autores han coincidido en subrayar la importancia que para institución y profesor tiene conocer los aspectos que el estudiante considera útiles en estas modalidades (Lao & Gonzales, 2005; Young & Norgard, 2006). Entre los aspectos que el alumno valora a la hora de juzgar la calidad del desempeño docente en este espacio de aprendizaje, los recursos educativos digitales tienen un protagonismo destacado (Peltier, Schibrowsky, & Drago, 2007; Sebastianelli et al., 2015).

En el marco de la construcción de un instrumento destinado a evaluar la calidad de la actividad del profesorado en modalidades *online*, los autores revelan la importancia que tiene para el alumno el empleo de unos recursos educativos digitales adecuados. Adoptando un enfoque cualitativo, a través de entrevistas grupales semiestructuradas y entrevistas personales a estudiantes universitarios de modalidades *online*, los investigadores recopilan episodios de comportamiento de lo que el alumno considera eficiente e ineficiente en la labor desarrollada por el docente en este espacio de aprendizaje. Un total de diecinueve estudiantes de últimos cursos de grados de esta modalidad participan en las entrevistas, tanto de manera presencial como de forma remota mediante videoconferencia. Los entrevistados proporcionan a los investigadores un total de 240 episodios de comportamiento, eficientes e ineficientes,

para varias categorías de la docencia en modalidades *online*. Los investigadores consideran las diez categorías siguientes: introducción a la asignatura, descripción del sistema de evaluación, gestión del tiempo, disponibilidad general, coherencia organizativa, implementación del sistema de evaluación, resolución de dudas, capacidad explicativa, facilidad de seguimiento y satisfacción general.

El análisis de los episodios de comportamiento en estas categorías de la docencia *online* revela el peso que los estudiantes de estas modalidades otorgan al correcto uso de distintos recursos educativos digitales. Del total de episodios de comportamiento que hacen mención a recursos educativos (tanto recursos digitales como recursos originariamente analógicos adaptados al contexto digital) el 75,28% recoge alusiones a una o varias herramientas de carácter digital. Asimismo, diecisiete de los diecinueve estudiantes entrevistados realiza alguna mención a este tipo de recursos digitales.

El trabajo revela que los recursos educativos digitales que gozan de mayor protagonismo en el momento actual son: video clases, presentaciones interactivas desarrolladas con Prezi o Sway, tests auto evaluables y *podcast* de audio. Entre los recursos indicados, las videoclases se posicionan como la herramienta mencionada de manera más recurrente, apareciendo en un 69,66% de los episodios de comportamiento aportados por los estudiantes. Los contextos en que esta herramienta es mencionada por los entrevistados son de diversa índole, pero las videoclases cobran especial importancia en las categorías de la docencia relativas a la capacidad explicativa del docente y facilidad de seguimiento del curso. Además de los mencionados recursos, los estudiantes hacen alusión también, aunque en menor proporción, al uso de herramientas de aprendizaje digital como: Wikis, blogs, MOOCs o e-Books.

A la vista de los resultados, los autores concluyen que la utilización de determinados recursos educativos digitales está perfectamente asimilada por el estudiante como parte esencial del proceso de instrucción en modalidades de docencia *online*. Asimismo, los autores constatan la importancia de una correcta explotación de los recursos educativos digitales para favorecer el desarrollo de la instrucción en categorías docentes especialmente delicadas en este espacio de aprendizaje, como son: la capacidad explicativa o el seguimiento del curso.

Palabras clave:

Recursos educativos digitales, docencia online, espacios de aprendizaje, universidad, video clases.

BLOQUE III. Aprendizaje basado en ...

APRENDIENDO A INVESTIGAR LAS MENTIRAS DE LOS OTROS EN LOS CONTENIDOS ACADÉMICOS

Desiré García Lázaro

desire.garcia@urjc.es

Clement Kanyinda Malu

clement.kanyindamalu@urjc.es

Universidad Rey Juan Carlos

Etapa Educativa: Enseñanza universitaria

Resumen:

Jugar a mentir o mentir jugando es algo que todos los alumnos saben hacer independientemente de la materia que tengan que estudiar a lo largo de su carrera. Por ello, en la asignatura de Metodología de la Investigación Educativa que se imparte de forma presencial en el Grado en Educación Primaria y Grado en Educación Infantil de la Universidad Rey Juan Carlos, se les propone a los alumnos que, basándose en el temario de la asignatura y usando el campus virtual, falseen los contenidos de la misma para que otros compañeros descubran, a la vez que repasan, dónde se encuentra esa falsedad y obtener así un punto por ello. Al tratarse de una actividad en grupo, cada vez que uno de ellos adivina la mentira del otro, además de obtener un punto por ello tiene que retar al resto de los participantes proponiendo por ello otra falsedad con dotes de singularidad con el fin de maximizar su puntuación, lo que exige, una dosis de originalidad y un trabajo colegial de aprendizaje del temario. El profesor solo interviene para asignar los puntos, dando por tanto a los alumnos la oportunidad de autoevaluarse unos a otros cada vez que tratan de adivinar qué parte del temario no se ajusta al verdadero contenido. Al basarse en la triple regla del “retar, competir y destacar”; al realizar esta actividad, fomentan un aumento de la motivación y de la implicación de los alumnos en la materia, tanto a nivel individual como grupal. Esto redundará en una manifestación por parte de los alumnos de una actitud positiva con nuevos retos que se les plantean, además de

asentar los verdaderos conocimientos de la asignatura, obtengan o no las ventajas arriba descritas como por ejemplo insignias o puntos. La acumulación de puntos permite el canje por beneficios académicos de la asignatura tales como la obtención de 0,25 sobre el examen que supone un 70% de la nota final de la asignatura, entre otras recompensas, que por otro lado, los alumnos desconocen *a priori*. Además, semanalmente se les ofrece una clasificación por equipos con los puntos obtenidos, para así animarles a competir con más ahínco de cara a obtener los mejores incentivos. Esta dinámica, aplicada durante un mes a través de la plataforma Moodle del campus virtual, permite que todos los equipos participen e interactúen a través de un representante, llamado portavoz, elegido por ellos mismos, en un entorno virtual basado en el contenido teórico de la asignatura. *A priori*, los equipos no perciben que están siendo gamificados con las mecánicas y dinámicas del juego que se les aplica, a pesar de que uno de los requisitos para superar la asignatura es la realización de una investigación sobre la gamificación aplicada en el aula que supone un 30% de la nota final de la asignatura.

Con esta actividad denominada "Espejito, espejito, dime la verdad" se cumplen tres objetivos principales: seguimiento diario del contenido de la asignatura, uso del campus virtual como soporte de aprendizaje entre compañeros y en tercer lugar, aumento de la participación tanto individual como en grupo. La finalidad es mejorar el rendimiento académico tanto individual como del grupo y para alcanzarlo la metodología empleada es la gamificación, basada en la obtención de insignias, recompensas y clasificaciones. Como conclusión hay que señalar que la evidencia empírica basada en la gamificación de las aulas universitarias supone una novedad para los alumnos, lo que permite conseguir el "enganche" de los mismos durante su aplicación. Se recomienda controlar el aumento del grado de competitividad en el aula para no generar frustración en el caso de los grupos que no consiguen alcanzar los retos que se les plantean y sí un buen ambiente de competencia en el que cada grupo muestre sus destrezas y que los demás puedan aprender de las mismas. Como futura propuesta educativa, y basándonos en los resultados obtenidos, se propone la aplicación de la gamificación coordinada en otras asignaturas.

Palabras clave:

Gamificación, juego, rendimiento, grados, metodologías activas

¿COOPERAMOS? DINÁMICAS DE APRENDIZAJE COOPERATIVO Y COHESIÓN DE GRUPOS

M. Irene Ros Martín

irene.ros@urjc.es

Universidad Rey Juan Carlos

Etapa Educativa: Enseñanza Universitaria

Resumen:

La presente píldora educativa se lleva a cabo en la asignatura Organización y Gestión de la Actividad del Arquitecto, impartida en segundo curso del Grado en Fundamentos de la Arquitectura de la Universidad Rey Juan Carlos.

Con ella se pretende exponer una serie de dinámicas de aula llevadas a cabo en dos sesiones específicas. Los objetivos principales de las mismas es promover el Aprendizaje Cooperativo y potenciar la cohesión del grupo de estudiantes, partiendo del fundamento de que el ser humano es un ser social que aprende más y mejor con sus iguales (Zariquiey, 2016). Asimismo, se persigue que tanto alumnos como docente se diviertan durante el desarrollo del curso, creando un clima de confianza y motivación hacia el aprendizaje. Por último, se procura que los estudiantes realicen un ejercicio de reflexión acerca de su propia práctica estudiantil.

La metodología principal empleada, dada la naturaleza de las dinámicas, es el Aprendizaje Cooperativo. Las sesiones se estructuran siguiendo el esquema 'introducción-desarrollo-cierre'. A principio de curso, se solicita al grupo que se divida en equipos de dos a cinco componentes.

Con los equipos ya creados, se desarrolla la primera sesión, destinada a que los miembros se conozcan en un grado diferente al habitual, y se solicita que tomen decisiones llegando a un consenso.

La segunda sesión está dirigida a poner en valor el trabajo cooperativo y a motivar la cohesión de grupo.

Los resultados obtenidos son satisfactorios tanto para la docente, que ha podido comprobar la eficacia del Aprendizaje Cooperativo en la consecución del proyecto elaborado durante el curso, como para los alumnos, quienes afirmaron que "gracias a estos juegos nos hemos dado cuenta de la importancia que tiene ponernos de acuerdo y ayudar a que ninguno caiga."

Palabras clave:

Aprendizaje Cooperativo, Motivación, Dinámicas de aula

COMPETENCIAS E INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

Cristina Chavarría Pérez

cristina.chavarria@urjc.es

Universidad Rey Juan Carlos

Etapa Educativa: Educación Primaria

Resumen:

Dentro de las nuevas metodologías de enseñanza aprendizaje se encuentra la teoría de las Inteligencias Múltiples aplicada al ámbito de la educación. Las ocho inteligencias definidas por Howard Gardner son un fin para que el alumnado pueda obtener un aprendizaje de calidad.

Independientemente de la metodología de enseñanza utilizada en las aulas, el trabajo por competencias es de uso obligado, la Ley Orgánica 8/2013 de 9 de diciembre para la mejora de la calidad educativa (LOMCE) en su artículo 2, y el Real Decreto 126/2014 de 28 de febrero en su artículo 5, exponen las siguientes competencias que deben desarrollarse en el currículo:

Comunicación lingüística.

Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.

Competencia digital.

Aprender a aprender.

Competencias sociales y cívicas.

Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.

Como puede observarse en los párrafos anteriores, en el sistema educativo español es de uso obligado el trabajo por competencias, por esta razón, el principal objetivo de este trabajo es plasmar la relación existente entre el desarrollo de competencias y el trabajo a través de inteligencias múltiples.

Aunque inteligencias y competencias no poseen el mismo significado, diferentes autores han establecido la relación existente entre ambas. Las primeras se refieren a los potenciales que cada persona posee en función de su biología, su recorrido vital y el entorno geográfico y social que le rodea; proporcionando la teoría de las Inteligencias Múltiples información de las distintas formas de aprender que poseemos y por tanto de los diferentes caminos que podemos recorrer para desarrollarlas equilibradamente. Sin embargo, las competencias nos sitúan en el currículo como referente de un sistema educativo, en un momento cultural, económico, sociohistórico

y pedagógico. Supondrán una serie de propósitos en educación que llevan a áreas de formación que pueden ser una solución a determinadas necesidades (Escamilla, 2014).

Escamilla 2011, relaciona las ocho inteligencias múltiples con las distintas competencias, por ejemplo, relaciona la inteligencia lógico-matemática con la competencia matemática, la competencia para aprender a aprender, la de tratamiento de la información y la digital, y con la competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico.

Dentro de la utilización de la teoría de las Inteligencias Múltiples para la enseñanza de distintas áreas y materias, nos centraremos en el área de matemáticas de Educación Primaria a través de la propuesta didáctica pedagógica denominada EntusiasMat.

En la guía didáctica que se le entrega al profesorado, ponen a su disposición la relación de las competencias con las Inteligencias Múltiples a través de la estructura de organización de las clases para que visualicen lo que están trabajando.

En los cinco minutos para empezar al comienzo de cada sesión se trabajan la competencia matemática, autonomía e iniciativa personal y comunicación lingüística y audiovisual relacionándolas con las inteligencias lógico-matemática, intrapersonal lingüística-verbal y visual-espacial. Estas mismas relaciones, aunque con distintas combinaciones de competencias e inteligencias, se dan en el resto de las distintas partes que componen las sesiones.

Como se ha podido observar, tal y como expresa el objetivo del presente trabajo, la propuesta mencionada basada en inteligencias múltiples trabaja también por competencias y establece una relación clara entre ellas.

Palabras clave:

Inteligencias múltiples, matemáticas, EntusiasMat

UTILIZACIÓN DE VIDEOS DIDÁCTICOS EN EL APRENDIZAJE DE LAS CIENCIAS DE LA TIERRA: INTERPRETACIÓN DE CARTOGRAFÍA GEOLÓGICA Y ELABORACIÓN DE CORTES GEOLÓGICOS

Francisco Carreño Conde

francisco.carreno@urjc.es

Universidad Rey Juan Carlos

Etapa Educativa: Enseñanza universitaria

Resumen:

En éste trabajo se describe la experiencia llevada a cabo con el uso del video didáctico como apoyo al proceso docente en materias de las Ciencias de la Tierra, más concretamente en el aprendizaje de la interpretación de cartografía geológica y elaboración de cortes geológicos como parte del contenido en el Master universitario y doctorado en hidrología y gestión de recursos hídricos (AUH-URJC). El carácter multidisciplinar de éste máster, donde acceden estudiantes con diferentes perfiles de formación (geólogos, biólogos, ambientales, químicos, ingenieros, etc.), hace que sea difícil el aprendizaje de ciertos contenidos específicos que no están incluidos en sus itinerarios formativos. Para la elaboración de cortes geológicos, es fundamental tener una visión espacial tridimensional de la información que se representa en un mapa geológico para poder proyectarlo adecuadamente en un plano trasversal. La explicación de éstos contenidos se realiza mediante documentos y actividades tradicionales pero los resultados obtenidos no son del todo satisfactorios en aquellos estudiantes que no están habituados a trabajar éstos contenidos.

El objetivo de éste trabajo es la propuesta de una innovación educativa consistente en la elaboración de vídeos didácticos con la aplicación gratuita "Active Presenter" que apoyen y faciliten la correcta asimilación de los procedimientos para elaborar éstas tareas que necesitan de un entrenamiento en la capacidad espacial para visualizar y entender la superposición de los cuerpos geológicos tridimensionales con la superficie topográfica irregular. Los resultados académicos obtenidos por los estudiantes en la última edición del máster (2017-18) en la que se han utilizado éstos videos didácticos, han supuesto una mejora significativa con respecto al resto de ediciones que interpretamos como consecuencia de la introducción de ésta mejora docente.

Palabras clave:

Active presenter, geología, innovación docente, vídeos didácticos.

DESARROLLO COMPETENCIAL A TRAVÉS DE LA MÚSICA: UNA PROPUESTA PRÁCTICA(MÚSICA Y LENGUA)

Marta Fdez.-Carrión Quero

Maestra funcionaria Escuela Pública

martaquero600@hotmail.com

Etapas Educativas: Educación Primaria

Resumen:

En esta aportación se plantea como objetivo fundamentar una práctica educativa motivadora y coherente con el desarrollo del currículum escolar a través de recursos musicales, así como iniciar un proceso de apertura al uso de herramientas musicales asequibles a todo el profesorado;

Ofrecer alternativas creativas para favorecer un cambio de actitud en el docente y el alumno a través de la música y fomentar un clima emotivo y positivo en el entorno escolar.

Entre todos los elementos que orquestan el proceso de enseñanza, uno de los más que más interesan a todos los agentes, es la motivación. Para crear un clima positivo, mágico y abierto, se nos presenta la música como uno de los ingredientes más potentes para conseguirlo.

A través de herramientas musicales, se intenta aportar soluciones y maneras de afrontar situaciones en el contexto escolar como la desmotivación. El poder creativo y motivador de las actividades musicales, se presentan como un marco idóneo para el desarrollo de contenidos no musicales en la etapa de Primaria.

La fundamentación teórica de este postulado parte del estudio de la creatividad en general: definición y elementos. La creatividad en la escuela; y poder formativo de la música.

Para concretar, y a modo de muestra, se hace un breve recorrido práctico por los diferentes bloques de contenido del área de lengua; aportando sugerencias sobre su trabajo a través de la música.

Como conclusiones se observa que la aplicación de recursos musicales en el desarrollo de contenidos no musicales, viene avalado por estudios sobre el poder formativo de la música y su potencial motivador y creativo. A partir de este estudio, y presentados algunos de los recursos, abogamos por el desarrollo de herramientas musicales de

manera creativa que confieran a la actividad docente de carácter motivador ajustado a cada circunstancia.

Palabras clave:

Motivación, creatividad, música, primaria, curriculum primaria

ENSEÑAR CON AJEDREZ

Estíbaliz Jenkins Gómez

e.jenkins@alumnos.urjc.es

Investigador independiente

Desiré García Lázaro

desire.garcia@urjc.es

Universidad Rey Juan Carlos

Etapas Educativas: Educación Infantil

Resumen:

Una de las ideas que la mayoría de los no ajedrecistas tienen cuando se les habla de ajedrez, es que es un juego de mesa, difícil, aburrido y monótono. Sin embargo, su entendimiento y aplicación como herramienta pedagógica en el aula, no solo deja ver su aspecto divertido, sino que también muestra su poder didáctico. El ajedrez, además de un juego se considera un deporte incluso podemos llegar a decir que una ciencia ya que se ha demostrado que mejora la capacidad de razonamiento al mismo tiempo que habilidades cognitivas.

Cuenta la leyenda que un sabio llamado Sissa decidió entregar a un rey hindú un juego que conseguiría animarle de nuevo, el ajedrez. Tras explicarle el juego, el rey se puso a jugar y se dio cuenta de que su tristeza iba desapareciendo, por lo que decidió recompensarle. La petición del sabio fue: un grano de trigo por la primera casilla del tablero, y por cada casilla siguiente el doble de cantidad que la precedente. Tras comprobar que era imposible de pagar esa cantidad de trigo, quedó sorprendido. Pero en ese momento Sissa renunció al regalo, pues le bastaba con ver feliz al rey, a la vez que le daba una lección matemática con un simple tablero tan enigmático.

Desde sus comienzos, aun considerándose un juego, el ajedrez siempre ha estado relacionado con las matemáticas. De este modo, si se mezclan los conceptos de ajedrez y matemáticas se convierte en lo que se denomina ajedrez educativo y éste se puede aplicar como herramienta didáctica en el aula. Ambos términos, en muchas ocasiones, son catalogados como tediosos y aburridos, y por ello surge la necesidad de cambiar la visión del mismo, empezando desde los más pequeños.

El objetivo primordial con la inclusión de este juego en las aulas de educación infantil es mejorar la adquisición de contenidos y procesos matemáticos, de forma que encuentren esta ciencia motivadora.

A la vez que se pretende concienciar a toda la comunidad educativa de la importancia que tiene el uso de cualquier material manipulativo, concretamente el ajedrez, para fomentar el interés de los niños hacia cualquier tipo de aprendizaje.

Para ello se lleva a cabo una metodología totalmente manipulativa y lúdica, en la que los niños son el centro de aprendizaje. Así se respeta la planificación propuesta en las aulas, aunque el siguiente paso siempre viene dado por los propios niños teniendo en cuenta su proceso de aprendizaje y atendiendo a sus necesidades.

Los resultados obtenidos con la inclusión del ajedrez educativo en las aulas de educación infantil durante el curso 2015-2016 permitieron observar cómo aumentó el interés de los niños por el mismo, así como el rendimiento académico relacionado con la asignatura de matemáticas.

Otro de los aspectos importantes, es que sin ser conscientes están alcanzando los objetivos mientras creen que es un mero juego. Mediante la utilización de este material aumenta la estimulación de los niños hacia el aprendizaje, estando más implicados en el proceso de asimilación de contenidos de modo que no les resulta tan abstracto, lo que les permite aplicar los contenidos a situaciones diarias de su vida.

Con todo esto se ha llegado a la conclusión de que para llevar a cabo este tipo de actividades en el aula es muy importante tener en cuenta la idoneidad de los contenidos y la forma de transmitirlo. Cuando se proponen este tipo de actividades por primera vez en el aula es primordial conocer al grupo y sus capacidades.

Por lo tanto, se quiere incitar a la introducción de los recursos que ofrece el ajedrez para la enseñanza de las matemáticas en la etapa de educación infantil y con ello optimizar todos aquellos pensamientos no tan positivos acerca de esta ciencia.

Palabras clave:

Ajedrez, educación infantil, innovación, matemáticas, material manipulativo

LA GESTIÓN DEL AULA INFANTIL A TRAVÉS DE METODOLOGÍAS ACTIVAS: APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS Y RINCONES COOPERATIVOS

Sandra Alguacil Mógadez

Investigador independiente

Etapas Educativas: Educación Infantil

Resumen

Teniendo en cuenta el momento de cambio en el que se encuentra la Educación en las aulas de nuestro país, resulta esencial que todos los que forman parte del mismo reflexionen sobre aquellos pasos que se están dando en vano, y aquellos que están constituyendo un verdadero salto a otras formas más eficaces para que el alumnado aprenda de forma significativa.

En este sentido, se está viviendo un momento experimental de metodologías en auge y relativamente nuevas, que se quieren hacer propias e implantarlas en el aula quizá sin ser plenamente conscientes del peso que esta decisión tiene para el desarrollo íntegro de los niños y niñas que las componen.

Por este motivo, se plantea la necesidad de conocer realmente cuáles son las metodologías que pueden ser combinadas y que logran aportar beneficios reales para una mejor y mayor consecución de los objetivos curriculares en nuestros alumnos y alumnas, sin olvidar que estos también incluyen aquellos de carácter social, emocional y transversal.

Focalizando la investigación-acción en un aula de segundo ciclo de Educación Infantil se sabe que, sean cuales sean las metodologías empleadas, tienen que cumplir los requisitos específicos que se corresponden con las características psico-evolutivas de la etapa, que vienen descritas como fines en el Real Decreto 1630/2006, de 29 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas del segundo ciclo de Educación infantil.

Se observa cómo, primordialmente, la metodología seleccionada debe desarrollar todos los ámbitos de desarrollo del niño y la niña enfocándose desde una perspectiva globalizada, siendo este uno de los principios principales por los que se rige el pensamiento infantil: "Para el niño, globalizar el aprendizaje es una función psicológica basada en el carácter acumulador de la percepción infantil. Desde una perspectiva social, los profesionales han de ser capaces de integrar los "saberes culturales" para facilitar los aprendizajes del alumno." (Pareja, sin fecha, p.3). Así, aunando todas estas indicaciones didácticas y psicopedagógicas que parecen vertebrar el proceso de enseñanza-aprendizaje del niño y la niña de Educación Infantil, es sabido que las

metodologías seleccionadas han de basarse –al menos- en los siguientes principios fundamentales: globalización, socialización, actividad, juego, Interdisciplinariedad.

Del amplio abanico de metodologías que están sobre la mesa actualmente, Rogers (citado en Zariquiey, 2016) considera en sus teorías humanistas que las que más se corresponden con el cumplimiento de estos principios de forma sistematizada son:

- Aprendizaje basado en Proyectos
- Aprendizaje Cooperativo
- Rincones basados en Inteligencias Múltiples

Para concluir, como se observa, se plantea una forma cohesionada de aunar metodologías activas que sistematicen las diferentes formas de aprender de nuestros alumnos y alumnas de Educación Infantil, con el fin de adaptar cada vez de forma más significativa los procesos de enseñanza-aprendizaje a sus necesidades, intereses y ritmos. De esta forma, se busca un desarrollo integral de todos los ámbitos de desarrollo de los niños y niñas, atendiendo también a sus capacidades, destrezas, competencias e inteligencias, siendo dispares en cada uno de ellos y ellas.

Palabras clave:

Metodologías activas, Rincones de Trabajo, Aprendizaje basado en Proyectos, aprendizaje.

BLOQUE IV. Yo también uso....

EJEMPLOS DE DESARROLLO DE COMPETENCIAS DIGITALES EN ALUMNOS DE LA URJC

Irene Huertas-Valdivia

irene.huertas@urjc.es

Universidad Rey Juan Carlos

Etapa Educativa: Docencia Universitaria

Resumen:

En la era tecnológica en la que estamos inmersos resulta imprescindible la adquisición de competencias digitales. En el ámbito educativo, el profesorado debe ser un agente esencial que fomente y refuerce en el alumno el desarrollo de destrezas propias del nuevo entorno digital: destrezas organizativas, investigativas, didácticas, de comunicación, de búsqueda y gestión de la información, de producción de materiales didácticos, etc.

En esta píldora se proporcionan una serie de ideas para el desarrollo de habilidades digitales en el alumnado. Así, se presenta una iniciativa llevada a cabo durante el curso 2017/2018 en varias asignaturas impartidas en la Universidad Rey Juan Carlos para que los alumnos se familiarizaran con el uso de herramientas digitales para la organización, elaboración, diseño y presentación de sus exposiciones en el aula. Tras presentar y explicar una serie de recursos gratuitos y de gran facilidad de uso, se proponía a los alumnos de distintos grados que, por grupos, realizaran la "exposición creativa" de un tema relacionado con la asignatura usando la mayor cantidad de herramientas 2.0. posibles.

En este trabajo se muestran ejemplos prácticos de trabajos realizados por los alumnos de los grados de Administración de Empresas, Turismo y del doble grado en Administración de Empresas y Derecho de la Universidad Rey Juan Carlos usando herramientas digitales. El resultado: un catálogo de estupendas infografías (elaboradas con Canva, Easely, Piktochart), nubes de palabras (realizadas con Tagxedo, Tagul, ToCloud or Wordle), mapas conceptuales (Createl.ly, Bubbl.us, Cacao), crucigramas, vídeos (Powtoon, GoAnimate), cuestionarios (Quizbean, Kahoot), podcasts (Adacity, Soundcloud, PodOmatic, Talkshoe), sopas de letras, blogs (Blogger, Wordpress),

presentaciones (Emaze, Prezi) y páginas web (Wix), que posibilitan presentar la información de una manera mucho más visual, al tiempo que los alumnos asimilan mejor los contenidos explicados.

Con este trabajo se persigue poner en valor la importancia de la capacitación digital de alumnos y docentes para la mejora de la calidad y el atractivo de las clases. Además, se muestra un pequeño inventario ilustrativo de una serie de herramientas digitales al alcance de todos, las cuales ofrecen infinitas posibilidades para la presentación, diseño y elaboración de contenidos didácticos.

Palabras clave:

Herramientas 2.0., competencias digitales.

USO DE JUEGOS MATEMÁTICOS Y MATEMAGIA EN LA ENSEÑANZA DE LAS MATEMÁTICAS

Beatriz García Sánchez

beatriz.garcia.sanchez@urjc.es

Juan Carlos Aguado Franco

juancarlos.aguado@urjc.es

Universidad Rey Juan Carlos

Etapa Educativa: Educación Secundaria

Resumen:

La realización de juegos matemáticos y el uso de la matemagia para explicar determinados conceptos o métodos matemáticos, hacen que los alumnos vean las matemáticas de manera diferente; más amenas, divertidas e interesantes. En efecto, como explican los expertos en neurodidáctica en distintos estudios efectuados, el cerebro necesita emocionarse para aprender. En ese sentido, en ediciones anteriores de estos talleres hemos podido constatar efectivamente la existencia de un gran interés de los alumnos asistentes, especialmente cuando se les plantean retos y adivinanzas, o cuando realizamos ante ellos juegos de magia que tienen un trasfondo matemático.

La actitud claramente activa de una parte muy importante de los alumnos asistentes a los talleres, compitiendo por salir al escenario para ver los "trucos" en primera persona, y participando en la realización de los mismos, constituye una muestra inequívoca del interés despertado en ellos por este tipo de técnicas.

De igual manera, como señalan los expertos en neurodidáctica, el proceso por el que el cerebro aprende parte de la motivación, después se produce la captación de la atención y finalmente la memoria. Con estos talleres pretendemos facilitar especialmente las dos primeras fases de este proceso, las de motivación y atención, lo que allanaría notablemente los procesos de aprendizaje de los alumnos.

El hecho de que el profesor Juan Carlos Aguado, además de profesor universitario, sea mago –habilidad que ha mostrado, entre otros muchos foros, en las 9 ediciones realizadas de su taller de la magia de la Economía-, facilita la realización de juegos de magia de una dificultad superior a los tradicionales juegos matemáticos, llegando a captar la atención de los alumnos de una forma aún más intensa si cabe. Del mismo

modo, la sólida formación matemática de la profesora Beatriz García hace que se complementen perfectamente para el diseño y desarrollo de los talleres.

En repetidas ocasiones, a lo largo del curso 2017/18, en el salón de actos de la Biblioteca de la Facultad de Ciencias Jurídicas y Sociales de la Universidad Rey Juan Carlos, con la colaboración de la Unidad de Cultura Científica y de la Innovación y del Vicerrectorado de Extensión Universitaria de la Universidad Rey Juan Carlos, los autores de esta experiencia hemos realizado distintas sesiones de los talleres de juegos matemáticos: han tenido lugar en la semana de la ciencia (mes de noviembre de 2017), en la celebración del día de Pi (el 14 de marzo), para celebrar el día escolar de las matemáticas (en el mes de mayo), etc. A estos talleres han asistido cerca de un millar de alumnos procedentes de colegios e institutos de la Comunidad de Madrid; de hecho, solo en el día de Pi ya vinieron 600 alumnos de 3º y 4º de Enseñanza Secundaria Obligatoria.

Hemos analizado igualmente, a través de las respuestas que hemos obtenido a unas encuestas que los alumnos realizan en los días previos y en el momento final del taller, si existen diferencias estadísticamente significativas en su percepción respecto a si las matemáticas son aburridas o divertidas, si son más o menos difíciles, y hasta qué punto consideran que su conocimiento resulta de utilidad en general en la vida. De este modo, se puede comprobar el potencial efecto que el taller pueda tener sobre el interés de los alumnos de 3º y 4º de secundaria hacia las matemáticas.

Palabras clave:

Magia, matemáticas, didáctica, motivación, juegos

UTILIZACIÓN DE LA APLICACIÓN EDPUZZLE, COMO INSTRUMENTO PARA APORTAR FEEDBACK, Y SU CONTRIBUCIÓN AL FLIPPED CLASSROOM PARA LA DOCENCIA EN ECONOMÍA DE LA EMPRESA

Juan Carlos Aguado Franco

juancarlos.aguado@urjc.es

Almudena Macías Guillén

almudena.macias@urjc.es

Universidad Rey Juan Carlos

Etapa Educativa: Enseñanza Universitaria

Resumen:

Este estudio describe una experiencia llevada a cabo, en educación superior, en los estudios del Grado de Administración y Dirección de Empresas, en la modalidad presencial en la URJC. El objetivo perseguido no es otro que intentar motivar a los alumnos en el uso de las nuevas metodologías docentes, que redundará en una mejora de sus conocimientos y resultados.

La experiencia ha consistido en la elaboración de vídeos didácticos, por parte del profesorado, con contenidos básicos en materia de fundamentos de economía de la empresa, esto ha permitido, a continuación, utilizar la metodología de la clase invertida en numerosas partes de la asignatura, contribuyendo así a la mejora del aprovechamiento del tiempo en el aula, además de otras ventajas que implica el flipped classroom.

La novedad introducida ha consistido en incorporar la utilización de la herramienta Edpuzzle, que permite la visualización de vídeos formativos con la posibilidad, entre otras, de incorporar feedback a los alumnos en su visualización. Así, la utilización de esta aplicación ha permitido al profesorado asegurarse la visión completa de los vídeos, sin posibilidad de saltarse partes del mismo, así como insertar diferentes preguntas a lo largo del vídeo relacionadas con su contenido formativo, e incorporar, si se desea, voz y notas de texto. Y lo que es más importante, el uso de este instrumento ha permitido agregar retroalimentación o feedback, como acto instructivo que recoge nuevos conocimientos aportados a las diferentes respuestas proporcionadas por los alumnos.

Nuestro objetivo ha consistido en proporcionar al estudiante no solo conocimientos básicos en la materia objeto de estudio, sino además la obtención de feedback en un

doble sentido: como información proporcionada por el docente con conocimientos aclaratorios a las diferentes repuestas aportadas por los alumnos, lo que supone una aportación pedagógica a tiempo real, así como la información para el profesor de las respuestas dadas por los alumnos a las preguntas formuladas a lo largo de vídeo, aportando un mayor conocimiento del nivel de aprendizaje alcanzado. Nuestro propósito ha sido alcanzado, pues los resultados de satisfacción expresados en las encuestas realizadas a los estudiantes así lo demuestran.

Palabras clave:

Edpuzzle, flipped classroom, feedback, innovación docente, vídeos didácticos.

EL USO DE LAS PIZARRAS DIGITALES EN MATEMÁTICAS

José Tomás Rodríguez Parra

Jose Tomas.rodriguez@urjc.es

Universidad Rey Juan Carlos

Fernando Ponce Regaliza

f.poncer@alumnos.urjc.es

Investigador independiente

Etapa Educativa: Educación Primaria

Resumen:

Hoy en día las personas quieren estar a la última en cuanto a tecnología se refiere. En la actualidad, uno de los pilares más importantes es la renovación metodológica a través de la utilización de las nuevas tecnologías. La llegada de estas a las aulas ha provocado un cambio importante, renovando la educación y dándole un toque más sofisticado. En concreto la utilización de las pizarras digitales interactivas, plataformas que ayudan a mejorar el proceso de enseñanza – aprendizaje, ayudando tanto al maestro como al alumno, además de mejorar la productividad y la competencia digital de los alumnos. Este trabajo se centra en mostrar las diferencias que existen al aplicar o no las nuevas tecnologías que aportan este “nuevo mundo tecnológico” que reclama una renovación metodológica en el ámbito de la educación.

La imaginación humana no tiene límites, y la misma ha sido la propulsora en la creación de nuevas tecnologías. En la escuela del siglo XXI se hace un reclamo a la implantación de las nuevas tecnologías en el aula como un apoyo al profesorado y también como un método innovador que trata de ayudar y fomentar la educación desde un punto de vista menos tradicional. Sin embargo, nos encontramos con que no todos los colegios disponen de los mismos recursos o pueden permitirse dicha tecnología sin ayudas del Gobierno (Red.es, 2006).

Gracias a la incorporación de las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación) en las aulas ha posibilitado la implantación de numerosas pizarras digitales, permitiendo una renovación metodológica en el proceso de enseñanza – aprendizaje (Kennewell, 2004).

La hipótesis de partida de esta investigación está centrada en ver como evoluciona paulatinamente la implantación de pizarras digitales en los centros educativos. No es

fácil ya que está puesta en práctica requiere de un uso adecuado de metodologías activas.

El método de la investigación está centrado en recabar información a través de dos cuestionarios, primeramente, de manera cuantitativa orientado para profesores y, segundo de manera cualitativa gracias a la observación con un grupo de control. Sobre este grupo de control se tendrán en cuenta el grado de influencia que ejercen las pizarras digitales, estableciendo una relación entre variables en términos de causa y efecto.

Se ha decidido seleccionar un centro público, ubicado en la zona sur de Madrid, después de haber tenido un acercamiento a diversos centros públicos de enseñanza primaria, conocer sus situaciones y sus recursos. Con una muestra de 40 alumnos divididos en dos grupos de 20 alumnos cada uno y 2 profesores durante un año escolar.

Los dos cursos parten desde el mismo punto, aunque existe una diferencia de alumnos que es incontrolable ya que no todos los alumnos tienen el mismo grado de desarrollo. Se realizará una prueba inicial para ver que los dos cursos están a la par en cuanto a conocimientos para poder empezar el estudio de forma que los dos grupos partan desde el mismo punto.

Se han utilizado diferentes técnicas para profundizar en el tema de la implantación de las PDI en el aula, mediante los cuestionarios y las observaciones que permiten buscar diferentes patrones de comportamientos para justificar los resultados obtenidos en dichas técnicas.

En cuanto a los resultados, se puede comprobar que un alto porcentaje de los profesores prefieren el uso de las pizarras digitales como eje central en el desarrollo normal de la clase, mientras que los alumnos tienen un grado de mejora considerable en resultados académicos con el uso de pizarras interactivas.

El estudio realizado es de gran utilidad sobre todo para las instituciones docentes, ya que la utilización de las pizarras digitales interactivas como metodología, demuestran que existe un gran margen de mejora con las nuevas tecnologías. Este estudio lleva a una revolución en los métodos utilizados, fomentando la participación y motivación del alumnado en el aula.

El trabajo muestra que el desarrollo cognitivo del alumno mejora considerablemente al incentivar la práctica del aprendizaje mediante la utilización de las pizarras digitales interactivas creando en el alumnado una motivación y un interés especial por la materia, estimulándole a aprender contenidos de una forma diferente al método tradicional.

Palabras clave:

Pizarra digital interactiva, PDI, renovación metodológica, nuevas tecnologías, TIC.

THE FLIPPED CLASSROOM COMO MODELO METODOLÓGICO PARA LA INNOVACIÓN EDUCATIVA EN EDUCACIÓN FÍSICA PARA EDUCACIÓN PRIMARIA

Juan José Salvado Ortega

Juanjose.salvado@urjc.es

José Tomás Rodríguez Parra

Jose Tomas.rodriguez@urjc.es

Universidad Rey Juan Carlos

Etapas Educativas: Educación Primaria

Resumen:

Los constantes cambios sociales, culturales y económicos que se han sucedido y se siguen sucediendo en la sociedad española poseen una incidencia determinante en las concepciones y planteamientos educativos. Éstos, como tales, exigen modificaciones tanto estructurales como prácticas, de las que no pueden aislarse procesos de investigación y reflexión al respecto (Tejada, 2000).

La educación actual "no consiste en hacer que el aprendizaje suceda, sino dejar que el aprendizaje suceda" (Mittra, 2013). Esta incesante y vertiginosa transformación social ha atropellado al clásico sistema educativo, el cual necesita adaptarse a las demandas y nuevas características sociales de sus miembros y relaciones.

Como afirma Robert Kiyosaki (2014): "Las personas que corren riesgos cambian el mundo". Por lo que no hallemos miedo a innovar, imperemos en la valentía docente para que ésta sea la llave maestra del necesario reto de innovar en busca de mejoras. Huba y Fred (2000) exponen los beneficios de un modelo educativo centrado en el estudiante, en el que éste se convierte en el protagonista de su propio proceso de enseñanza-aprendizaje, gestionándose de manera autónoma, participando y cooperando con el resto de los discentes. El modelo metodológico "Flipped Learning" o Enseñanza Invertida se adapta a esta corriente de cambio.

"The Flipped Classroom" o La Clase Invertida no solo facilita a los estudiantes la adquisición de conocimientos fuera del aula, sino que adicionalmente permite a los estudiantes aprovechar las clases fomentando su aprendizaje activo, capacidad de resolución de problemas y pensamiento crítico (Finn & Zimmer, 2012).

Citado esto, el propósito de este trabajo de investigación es exponer una posibilidad de cambio de modelo metodológico aplicado en el aula de Educación Física, con sus respectivos resultados. El objetivo principal es presentar las mejoras que el modelo pedagógico Flipped Classroom aporta al proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Educación Física, en los niveles de 5º y 6º de Educación Primaria de un centro educativo de Madrid. Más concretamente, se presenta una propuesta didáctica sobre las habilidades motrices básicas trabajadas en el contexto de unas olimpiadas escolares siguiendo la metodología "Flipped Classroom".

Son multitud los estudios e investigaciones que tratan este modelo metodológico en diferentes asignaturas, no obstante, en Educación Física, su presencia es aún testimonial, su aplicación muy escasa y apenas hay material académico publicado al respecto.

En base a los resultados obtenidos "The Flipped Classroom" se configura como un modelo metodológico que se adapta a los nuevos requisitos que exige la educación, así como a la era tecnológica en la que navegamos. Podemos afirmar que "The Flipped Classroom" ayuda a formar a personas autónomas, independientes y creativas, contribuyendo a la correcta formación para su adaptación a los incesantes cambios sociales.

Palabras clave:

Flipped Classroom, clase invertida, metodologías activas, innovación

LA WEBQUEST COMO MÉTODO DE ENSEÑANZA PARA LA ORIENTACIÓN DEPORTIVA

Juan Alberto Bermejo Palomares

Ja.bermejop@alumnos.urjc.es

Investigador independiente

Etapas Educativas: Educación Primaria

Resumen:

En el siguiente trabajo se presenta la webquest como método de enseñanza en Educación Física en Educación Primaria, en concreto, para la orientación deportiva escolar. La Educación Física y el uso de esta herramienta web tienen algo importante en común, el trabajo cooperativo. En este deporte es fundamental ayudar al compañero, poner en común todas las decisiones y pensar como uno sólo.

En la webquest, cada uno de los alumnos tiene un rol y un trabajo específico que hacer, sin ser un conjunto homogéneo, no es posible finalizar correctamente la actividad. Por todo ello, se presenta esta propuesta para comprobar si los alumnos son capaces de mejorar en este deporte de aula con la ayuda de la herramienta web.

El objetivo general es el de analizar dos clases de quinto de primaria del mismo Colegio con unas características parecidas para comprobar si el uso de las webquest mejora el aprendizaje del alumno en el tema, comprobándolo con las evaluaciones finales teóricas y prácticas. En una de las clases se ha utilizado el uso de la webquest para la preparación de todos los contenidos teóricos de la unidad didáctica y en la otra clase, el profesor ha explicado los contenidos del tema de manera oral.

Uno de los recursos que ofrece internet es la posibilidad de crear una webquest, con ella tanto el profesor como los alumnos pueden crear una propuesta diferente e innovadora. Es una manera de que el alumno sea más autónomo tanto en el desarrollo de la parte teórica (muy importante en este deporte) como en la parte práctica, ya que las decisiones de cada uno de los miembros del grupo repercuten en el resultado final de este (Cardona, 2014).

Esta práctica se ha llevado a cabo con 50 alumnos (20 alumnos y 30 alumnas) de quinto curso de primaria de un colegio en Alcorcón (Madrid) durante el curso 2016-2017. De los 50, 24 alumnos de 5ºA crearon una webquest para el desarrollo de la unidad didáctica y los 26 alumnos de 5ºB desarrollaron la unidad

de un modo tradicional, con explicaciones teóricas por parte del profesor con ayuda de la pizarra convencional y fotocopias para hacer algunos de los ejercicios propuestos. La clase de 5ºA obtiene muchos mejores resultados. Entendiendo mejor la manera de buscar y encontrar las balizas seleccionadas y el modo de juego.

En un deporte en el que el dominio del mapa es fundamental, en la clase de 5ºB, muchos de los alumnos no han entendido correctamente las posiciones de las balizas en el mapa, por lo que han tenido menos aciertos en general.

La orientación deportiva es un deporte que requiere que los participantes entiendan a la perfección todos los aspectos técnicos de la carrera, ya que si esto no se domina con claridad puede que incluso no se llegue a finalizar la misma. Aquí no solo es el corredor el que compete como en una carrera normal, sino que tiene que dominar el manejo de otras herramientas. Con el uso de la webquest y su estructura organizativa, el alumno conoce antes de la carrera toda la información relacionada con ello y la interioriza antes de realizar la actividad.

Palabras clave:

Webquest, orientación deportiva, educación física, trabajo cooperativo.

BLOQUE V. ¿Transformamos la escuela?

RESPUESTAS EDUCATIVAS MULTINIVEL EN EDUCACIÓN SECUNDARIA PARA EL ALUMNADO CON ALTAS CAPACIDADES DESDE UN ENFOQUE INCLUSIVO

Eva María Bailén Ferrández

eva.bailen@gmail.com

Investigador independiente

Raquel Garrido Abia

raquel.garrido@urjc.es

Universidad Rey Juan Carlos

Etaapa Educativa: Educación Secundaria

Resumen:

Según apuntan los expertos en Altas Capacidades (AA.CC.) un cociente intelectual situado en el percentil 90 equivale a una puntuación de 120 en los test de inteligencia. A partir de este dato, y sabiendo que en España hay un total de 8.000.000 de estudiantes escolarizados, debería haber unos 800.000 alumnos con Altas Capacidades en nuestras aulas. Sin embargo, las cifras hablan de apenas 25.000 alumnos detectados.

Las AA.CC. deben entenderse como un potencial, no como un valor de cociente intelectual que determina quién es y quién no es, o quién se merece una educación que cultive su talento. Si en las aulas se utilizaran estrategias de desarrollo del talento para todos, no nos tendríamos que preocupar por identificar a los alumnos más capaces.

Una de las respuestas educativas que tradicionalmente se utiliza con los niños con AA.CC. es la conocida como aceleración. Habitualmente se entiende aceleración como el adelantar al alumno de curso. Una manera de permitirla sin realizar el salto de curso, lo cual puede ser una medida controvertida, es la propuesta de currículo multinivel de Collicot que se fundamenta a su vez en la taxonomía de Bloom.

La segunda medida por excelencia aplicada a la atención de los niños con AA.CC. es el enriquecimiento, también conocido con los términos adaptaciones o ampliaciones curriculares.

Existe, otra respuesta educativa menos tradicional para los alumnos con AA.CC. que se adapta a los principios de la educación inclusiva: el aprendizaje cooperativo. Además, hay más metodologías activas que benefician a todos los alumnos, y por supuesto también a aquellos con AA.CC. Así, el aprendizaje basado en el pensamiento (Thinking Based Learning o TBL como se conoce en inglés) es una estrategia muy interesante para motivar a los estudiantes y lograr un aprendizaje significativo.

Con todo esto, se ha realizado una investigación que diseña una propuesta de intervención en el aula y su ejecución, en formato de guía multinivel enriquecida, siguiendo la metodología EBI utilizada en el colegio Santa María La Blanca, que trata de aunar las diferentes respuestas educativas reconocidas como adecuadas para los alumnos con AA.CC. desde un enfoque inclusivo.

La guía multinivel potencia el trabajo autónomo, gracias al diseño en formato de blog. También permite flexibilizar contenidos y actividades, adaptarse a los diferentes ritmos de aprendizaje, incluso acelerar el ritmo si el estudiante lo reclama e introducir el trabajo cooperativo y el TBL. También se ha tratado de enriquecer la guía teniendo en cuenta los diferentes estilos de aprendizaje, estilos cognitivos o inteligencias múltiples.

De este modo, la guía multinivel cumple dos funciones:

Es una herramienta de programación de aula para el profesor especialista.

- Es una herramienta que facilita el aprendizaje autónomo del alumno en el aula.

Para aplicarla en un aula real, se ha escogido el contenido correspondiente a funciones y gráficas para 4º de la ESO, tal y como se puede comprobar consultando la url siguiente: <https://sites.google.com/view/4-eso-funciones/funciones-y-graficas>

Durante el recorrido por la guía los alumnos han realizado actividades que requerían el manejo de aplicaciones como Geogebra, hojas de cálculo y CmapCloud para elaborar mapas conceptuales. Así, la intervención en aula con esta guía supone utilizar aprendizaje cooperativo, fomentar el aprendizaje autónomo, impulsar la competencia digital y emplear el aprendizaje basado en el pensamiento o TBL.

Los principales inconvenientes que se han encontrado durante la intervención en el aula han venido derivados del uso de la tecnología, y de la resistencia al cambio de metodología que algunos alumnos mostraban. En el grupo con el que se ha trabajado había tres alumnos con AA.CC. y su valoración de la guía ha sido heterogénea, siendo uno de los aspectos mejor valorados el uso de Geogebra. Por su parte, la docente que

ha llevado a cabo la intervención ha concluido que le ha resultado de gran utilidad en su trabajo.

Palabras clave:

Altas Capacidades, inclusión educativa, instrucción multinivel, aprendizaje basado en el pensamiento, flexibilización educativa.

¿TRANSFORMAMOS LA ESCUELA, TRANSFORMANDO LA RELACIÓN ENTRE LAS FAMILIAS Y PROFESORES DE SECUNDARIA?

Estefanía Torrijos

Profesora de educación secundaria y educación universitaria

Etapas educativas: Educación secundaria

Resumen:

El tema del trabajo se centra en las relaciones actuales entre las familias y los profesores en la etapa de secundaria, ya que es en esta etapa en la que se viene observando un mayor número de enfrentamientos entre familias y profesorado.

Esta tensa relación entre padres y profesores no solo afecta a la relación entre el alumno y el profesor, sino que, además, tiene consecuencias negativas para ambas partes. En el alumno se puede llegar a producir la pérdida de respeto y admiración hacia la figura del profesor, y el profesor puede llegar a sufrir agotamiento, desamino e incluso estrés laboral, lo que tendrá consecuencias directas en el proceso de enseñanza/aprendizaje que se produzca en el aula.

Este trabajo invita a la reflexión sobre todas las partes que conforman el contexto educativo actual. Hay tres partes fundamentales: alumnos, profesores y familias. Actualmente, se sabe que España tiene unas altas tasas de abandono escolar y la educación parece no estar pasando por su mejor momento. Este hecho junto con los continuos cambios de leyes educativas a las que profesores y alumnos se deben adaptar constantemente, hace que en ocasiones nos centremos más en buscar culpables a este problema que posibles soluciones. Es por ello que es común ver como familias y profesores parecen tener un tira y afloja con la situación académica de sus hijos, y deberíamos señalar la palabra *académica*, pues en la actualidad parece que todo se centra en la promoción al curso siguiente, la posible repetición, la falta de deberes o la última sanción que se le ha puesto al alumno en el colegio... y la pregunta es ¿dónde queda el adolescente? Resulta que el adolescente es algo más aparte de hijo y/o alumno, el adolescente es una persona, un proyecto de ciudadano, al cual sin darnos cuenta no le estamos dotando de los mejores ejemplos. ¿Cómo podemos pretender entonces formar a ciudadanos responsables y seguros si les sometemos a situaciones en muchas ocasiones vergonzantes para ellos? A ninguna de las partes les falta razón, o sí... Lo que está claro es que ambas partes tienen siempre las mejores de las intenciones. En el caso de las familias, intentan proteger y defender a sus hijos, mientras que los profesores desean hacerse respetar

como docentes y cumplir con su cometido. ¿Tiene sentido seguir alimentando estas relaciones entre familias y profesores?

- El presente trabajo tiene el objetivo de intentar buscar la reflexión sobre la importancia que puede llegar a tener la relación entre familia y profesores en la etapa de educación secundaria, así como valorar cómo puede llegar a afectar la actitud de las familias a la práctica docente y por consiguiente al rendimiento académico y emocional de sus hijos.

Después de datos relevantes y argumentos de peso, se pretende hacer ver a las familias y a los profesores de secundaria que la deformación que se ha llevado en los últimos años en su modo de relacionarse debe cambiar. Es momento de recapacitar sobre cómo debemos gestionar los problemas a los que nuestros hijos y alumnos tienen que hacer frente y ayudarles a su resolución mediante una armoniosa relación.

Palabras clave:

Adolescentes, contextos educativos, familias y profesores.

TRANSFORMAR CON CREATIVIDAD

Paulina Mylin Bánfalvi Kam

AACC, *La Rebelión del Talento*

aacclarebeliondeltalento@gmail.com

Etapa Educativa: Todas las etapas

Resumen:

Nos enfrentamos al reto de transformar la escuela para convertirla en un espacio de desarrollo y aprendizaje inclusivo, que reconoce las diferencias entre los alumnos y les prepara para una sociedad radicalmente distinta y aún desconocida para sus educadores. ¿Cómo articular y cohesionar estas exigencias? "Para enfrentar el mundo de hoy, necesitamos más de un comportamiento creativo que de uno inteligente". Con esta frase Joy Paul Guilford nos advierte de la necesidad de transformar los paradigmas de la educación, de un modelo basado en la adquisición de contenidos a un modelo que trata de estimular a los alumnos a ir un paso más allá, a la transformación de los contenidos.

Las razones son varias:

1. La sociedad digital nos permite cooperar con robots y sistemas informáticos más eficientes y rápidos en la acumulación, organización y localización de contenidos que cualquier humano.
2. Ya no nos es posible predecir con claridad qué contenidos debemos enseñar en las escuelas, por la velocidad con que avanza la sociedad y la diversidad de profesiones que aparecen y desaparecen, contenidos, herramientas y conocimiento.
3. Por tanto, solo podemos aspirar a preparar a nuestros alumnos para afrontar con destreza situaciones de cambio y reto continuo. Esto implica trabajar la flexibilidad mental, la capacidad para adaptarse incluso anticiparse a los cambios y una actitud de aprendizaje continuo.
4. Y todo ello en un entorno que ha de ser inclusivo y al mismo tiempo retador, respetando las fortalezas de cada alumno, y permitiéndole desarrollar su potencial al máximo.

Trabajar, favorecer e impulsar el pensamiento creativo, se convierte así en el eje central de transformación de la educación. Creatividad para transformar la escuela, analizando qué elementos podemos modificar para obtener un modelo mejorado.

Creatividad para impulsar el pensamiento crítico y el aprendizaje de nuestros alumnos.

Creatividad como elemento cohesionador e impulsador del potencial de cada niño y niña.

Nuestros docentes deben reencontrarse con su potencial creativo y usarlo para Cooperar juntos en la transformación de sus centros. Transformación en los espacios, agrupamientos, estructuras y objetivos educativos. Y transformación en sus modelos de enseñanza impulsando aspectos como la curiosidad, la imaginación, la observación, la interrelación de ideas, la fluidez mental, el atrevimiento y el emprendimiento.

Generando lecciones y proyectos que no solo permitan la adquisición de Conocimientos sino que impliquen destrezas de pensamiento crítico y creativo para transformar y aplicar ese conocimiento desde las fortalezas y destrezas de cada alumno.

Una escuela que renuncia a trabajar por conseguir que todos los niños lleguen al mismo punto, al mismo tiempo y del mismo modo, para transformarse en espacios de cooperación y estímulo, donde cada niño sea capaz de encontrar su "elemento", desarrollar su potencial y crecer con una autoestima positiva que le habilite para afrontar los retos de su futuro personal y profesional.

Transformar la escuela, para transformar la sociedad.

Palabras clave:

Creatividad, Desarrollo, Potencial, Inclusión, Siglo XXI

EDUCACIÓN EN VALORES EN EL ÁREA DE EDUCACIÓN FÍSICA. PLAN DE ACCIÓN CONTRA EL BULLYING.

Fernando Ponce Regaliza

f.poncer@alumnos.urjc.es

Investigador independiente

Juan José Salvado Ortega

Juanjose.salvado@urjc.es

Universidad Rey Juan Carlos

Etapas Educativas: Educación Primaria

Resumen:

El acoso escolar o bullying se puede definir como una situación desequilibrada de dominio-sumisión entre menores, donde un alumno ejerce el control sobre otro, apareciendo de esta forma los roles de víctima y acosador. No es un fenómeno reciente, sino que lleva latente en las aulas las últimas dos décadas condicionando el aprendizaje hacia una situación amarga para muchos de los alumnos y evolucionando hacia situaciones violentas y de aislamiento. Sin embargo, actualmente se encuentra identificado y es un problema el cual se aborda y se ofrecen medidas tratando de evitarlo en busca de la igualdad.

Debemos recordar que el ámbito escolar es un ambiente de convivencia, donde los conflictos son existentes, no obstante, si estos se encauzan de manera eficaz pueden promover la superación de los mismos y de esta manera el aprendizaje en competencias. Estos conflictos, así como los numerosos problemas de convivencia pueden verse agravados en la asignatura de Educación Física.

García y Conejero (2010) reafirma la labor socializadora de la asignatura de Educación Física, mencionando la variedad de relaciones espontáneas que permite, sin embargo, del mismo modo, facilita la aparición de actitudes discriminatorias, rechazo, aislamiento o violencia posiblemente promovidos por no ajustarse el patrón o canon establecido. En cuanto a los motivos de dicho comportamiento discriminatorio, podrían verse motivados por la obesidad o falta de participación lo que limita el desarrollo de estos alumnos con rol de víctima.

En el siguiente trabajo se expone el concepto de bullying y la estrecha relación existente entre este fenómeno y la asignatura de Educación Física en Educación Primaria, analizando los agentes implicados en el acoso escolar y sus características.

Una asignatura tan enriquecedora y necesaria como la Educación Física, donde la convivencia, el respeto y la cooperación deben estar presentes, en ocasiones puede verse empañada con un ambiente de trabajo negativo y consecuencias desfavorables para algunos de los alumnos.

Se muestra una amplia revisión bibliográfica de conceptos y contenidos acerca del acoso escolar, estableciendo las diferencias con respecto a la violencia escolar y mostrando la cara y la cruz de este fenómeno a través de un estudio. Mediante una escala de estimación y con la ayuda de profesores especialistas y tutores, se detectaron aquellas situaciones de Bullying en el aula, evaluando los resultados obtenidos y viendo en qué materias aparecía de manera más destacada estas situaciones.

Una vez evaluados los resultados y tras la realización de entrevistas a los agentes implicados, se ha escogido la asignatura de Educación Física como el escenario idóneo para el diseño y puesta en marcha de una propuesta de intervención educativa basada en valores mediante la cual se logre la paridad entre iguales. Se pretende que este plan de acción tenga repercusión en recreos, actividades extracurriculares y otras actividades escolares.

La finalidad de este trabajo es lograr crear un ambiente de aprendizaje adecuado dentro de la asignatura de Educación Física, eliminando los roles de víctima y agresor y donde cada uno de los alumnos puedan participar, aprender y jugar sin agentes externos que le condicionen.

Palabras clave:

Acoso escolar, Bullying, Educación Física, Intervención Educativa, Educación en Valores.

BLOQUE VI. ¿De qué más te gustaría que hablemos?

EXPRESIÓN ORAL EN EL AULA DE GRADO EN EDUCACIÓN INFANTIL:UNA PROPUESTA DE EVALUACIÓN

Flávia Gomes-Franco e Silva

flavia.gomes@urjc.es

Rainer Rubira García

rainer.rubira@urjc.es

Universidad Rey Juan Carlos

Etapa Educativa: Educación Superior

Resumen:

En el ámbito de la educación, la comunicación oral se contempla como una de las competencias que han de desarrollarse durante todo el proceso de escolarización e incluso en el contexto universitario, donde las destrezas comunicativas deben verse consolidadas, reflejando el dominio de la expresión oral en todas sus facetas. En la Educación Superior, las exposiciones orales de los diferentes trabajos realizados por el alumnado suelen ser frecuentes, las cuales a menudo se convierten en objeto de evaluación por parte del profesorado. Sin embargo, los criterios de evaluación no siempre están claros, lo que dificulta la labor de evaluar a los estudiantes y ofrecerles una retroalimentación, más allá de una nota numérica, que les aporte información acerca de su desempeño con el fin de que sigan perfeccionando sus estrategias comunicativas.

Partiendo de una experiencia docente, se elabora una ficha de evaluación de la expresión oral centrada en el caso del Grado en Educación Infantil, ofertado por la Facultad de Ciencias Jurídicas y Sociales de la Universidad Rey Juan Carlos, en cuyo itinerario formativo se contempla la asignatura obligatoria de 4,5 créditos ECTS, Didáctica de la Lengua y la Literatura. En la actualidad, dicha asignatura se imparte en el primer cuatrimestre del cuarto curso, en modalidades presencial y semipresencial.

Tras la revisión de la literatura especializada y la recopilación de modelos de rúbricas de evaluación de la expresión oral, se extrae una serie de indicadores

considerados válidos y se realiza un pretest de una ficha de evaluación *ad hoc* a lo largo del curso académico 2016-2017, durante las actividades de cuentacuentos llevadas a cabo en las aulas de cuarto curso del Grado en Educación Infantil, en su modalidad presencial. A raíz de las exposiciones de los estudiantes, se adecúan los indicadores predefinidos, prescindiendo asimismo de los que no se corresponden con el contexto comunicativo en cuestión, y se identifican otros que pueden resultar de utilidad a la hora de valorar los aspectos principales relativos a la comunicación oral dirigida al público infantil.

Una vez que se finaliza el pretest, se elabora una ficha de evaluación definitiva que es aplicada durante el curso académico 2017-2018 con el fin de evaluar al alumnado de cuarto curso del Grado en Educación Infantil en la mencionada asignatura obligatoria, Didáctica de la Lengua y Literatura. La ficha contempla como indicadores aspectos tales como la fluidez, la entonación, el vocabulario o la vocalización, considerando igualmente aquellos que se refieren al lenguaje no verbal, como el empleo de los gestos o la mirada. Esta herramienta de evaluación pretende, por un lado, facilitar la labor del profesorado universitario a la hora de calificar, de la manera más holística posible, las performances orales de los futuros maestros y, por otro lado, ofrecer al alumnado una retroalimentación instantánea que le ayude a seguir mejorando su capacidad expresiva.

A modo de conclusión, se observa que uno de los factores que determina el dominio de la expresión oral es la capacidad del hablante de adecuarse al contexto y a su audiencia. En este proceso de adecuación, se eligen de forma estratégica los recursos lingüísticos y comunicativos, verbales y no verbales, así como los materiales de apoyo, si fuera el caso, en función de las necesidades orales específicas de cada situación de comunicación. En este sentido, la elaboración de una única ficha de evaluación de la expresión oral basada en una rúbrica con indicadores y parámetros comunes a todas las titulaciones y asignaturas parece inviable. Cada contexto requiere la puesta en marcha de habilidades orales concretas con el fin de que el mensaje se transmita de forma clara y accesible. A partir de la ficha aplicada en esta experiencia docente se podrían elaborar plantillas similares adaptando los indicadores a las peculiaridades de cada circunstancia comunicativa.

Palabras clave:

Habilidades comunicativas, expresión oral, evaluación, Educación Superior, Grado en Educación Infantil.

“QUIERO SER PROFE...¿CÓMO LO HAGO?”. OPCIONES PROFESIONALES PARA INTERESADOS EN LA DOCENCIA.

Irene Huertas-Valdivia

irene.huertas@urjc.es

Universidad Rey Juan Carlos.

Etapas educativas: Docencia en Enseñanza Secundaria, Formación Profesional, Formación Continua y otros tipos.

Resumen:

La docencia es una vocación latente en muchas personas ajenas al sector educativo. De hecho, es una profesión anhelada por muchos estudiantes universitarios y por una parte del alumnado que cursa Formación Profesional en nuestro país. También muchos profesionales en activo de distintos ámbitos de actividad sienten gran interés por poder compartir sus conocimientos especializados con la sociedad. En definitiva, existe un amplio colectivo de personas que desearía poder dar clase: unos con dedicación a tiempo parcial impartiendo cursos de aquello que mejor saben hacer, y otros que quieren enfocar su carrera profesional en el ámbito de la formación. Sin embargo, muchos de ellos desconocen el funcionamiento y la organización de la función docente en España y desean comprender los múltiples caminos existentes para poder ejercer la actividad docente en diversos niveles educativos, tanto en centros públicos como privados.

Este trabajo tiene como objetivo ilustrar el amplio abanico de posibilidades que existe en la actualidad para quienes tengan interés en ejercer como profesor en distintas áreas de conocimiento. Para ello, en esta píldora educativa se presentan diferentes opciones profesionales para aquellas personas interesadas en dar clase.

En primer lugar, se detalla el procedimiento de acceso a la función docente de los profesores de Enseñanza Secundaria mediante la explicación del proceso de concurso-oposición, así como el funcionamiento de las bolsas de trabajo de carácter extraordinario. Seguidamente, se explican las distintas modalidades de formación profesional existentes en nuestro país: la Formación Profesional -básica, de grado medio y de grado superior- y sus principales modalidades (a distancia, semipresencial y dual). También se repasa brevemente la organización

de la Formación Profesional Continua y de la Formación Profesional para el Empleo. Finalmente, se dan a conocer qué son los certificados de profesionalidad, así como la manera de consultar el listado de empresas que ofrecen este tipo de formación especializada.

Palabras clave:

Maestro, Docente, Oposiciones, Certificados de Profesionalidad, Formación Profesional.

DISCIPLINA POSITIVA: PROMOVRIENDO RELACIONES RESPETUOSAS EN EL AULA

Soraya Revuelta Moreno.

sorayarevuelta@gmail.com

CEP Doramas (Colegio Público de Gran Canaria)

Etapa Educativa: Primaria

Resumen

Ser docentes es un viaje lleno de alegrías, aprendizajes, satisfacciones diarias, retos... pero también puede resultar una tarea ardua, dura, frustrante y agotadora. Es un desafío en el que a veces no sabemos hacia dónde vamos, si lo estamos haciendo bien, no sabemos qué hacer... Somos personas que trabajamos con personas y casi nunca tenemos dos días iguales. Lo que nos funcionó con un alumno o alumna puede que mañana no nos funcione con otro/a en la misma situación.

¿Y si pudiéramos educar a nuestro alumnado desde el respeto, la firmeza y la amabilidad? ¿lo haríamos? La Disciplina Positiva proporciona a toda aquella persona que esté en contacto con la infancia (docentes, líderes educativos, familias...) métodos no punitivos para alentar y empoderar a niños y adultos y para ayudarles a desarrollar importantes habilidades sociales y de vida.

La Comunidad Autónoma de Canarias está muy interesada en la mejora permanente de la convivencia y en la enseñanza- aprendizaje de habilidades sociales, es por ello que varios de sus Proyectos y Redes están enfocados a este tema.

Durante este curso escolar, en mi centro, hemos tomado como referente para la enseñanza y aprendizaje de la convivencia la Disciplina Positiva.

Los objetivos son:

- Formar al Claustro del centro en el conocimiento de la Disciplina Positiva.
- Mejorar las relaciones alumnado- alumnado, alumnado- docente y docente- docente.
- Minimizar los problemas de convivencia aplicando la Disciplina Positiva

La Disciplina Positiva, puede considerarse como una metodología o una filosofía de vida que tiene sus orígenes en las teorías psicológicas de Adler y Dreikurs. En los años 80, Jane Nelsen sistematizó y experimentó con esta manera de educar, comprobando los beneficios a largo plazo en la infancia y adolescencia.

Este modelo entiende el comportamiento de los niños y niñas de forma positiva, afectiva, firme y respetuosa para todos.

Se basa en el entendimiento, la empatía, la comunicación y el amor tanto en las aulas como en las familias, además nos brinda herramientas a familias y docentes para entender el comportamiento de los niños y niñas y que seamos capaces de reconducirlo con respeto y sin luchas de poder.

La Disciplina Positiva promueve el respeto mutuo y la colaboración, con la intención de enseñar al niño o niña competencias y habilidades sociales básicas para la vida.

Posteriormente en diferentes aulas se han ido trabajando herramientas de Disciplina Positiva que han fomentado la cooperación, el respeto mutuo, la empatía...

Los resultados:

- Relaciones más respetuosas entre el alumnado y entre el profesorado-alumnado.
- Toma de conciencia del uso del lenguaje respetuoso.
- Aplicación de dinámicas con el alumnado que ha ayudado a la mejora de la convivencia.

La Disciplina Positiva debe impregnar toda la práctica docente y las relaciones familiares ya que es una metodología que emplea métodos no punitivos para alentar y empoderar a niños y ayudarles a desarrollar habilidades sociales y de vida.

Palabras clave:

Disciplina Positiva, relaciones respetuosas, convivencia, conexión, pertenencia.



Universidad
Rey Juan Carlos

Vicerrectorado de Extensión Universitaria