

Taller de FEAE

IES José Miguel Barandiarán. Leioa, 28 de mayo 2015)



*¿Conviene seguir remendando el viejo traje del sistema educativo tradicional o es ya hora de diseñar y de confeccionar un traje a la medida de las necesidades del siglo 21?*

**Dinamizadores:** Nélica Zaitegi, Alfonso Fernández, Sira Ayarza  
**Expertos en Medios audiovisuales:** Naiara Ortega, Naia uribarrí, Naira González  
**Diseño:** Alejandro Campo

## ÍNDICE DEL TALLER:

Presentación	pág. 3
Justificación y secuencia de actividades	pág. 4
1ª actividad: Algunos mitos sobre el aprendizaje	pág. 9
2ª actividad: Formación de los grupos mixtos	pág. 9
3ª actividad:	
DETECTIVES DEL APRENDIZAJE	pág. 10
INVESTIGADORES DEL APRENDIZAJE	pág. 13
VIGÍAS DEL APRENDIZAJE	pág. 15
VIDEO PRODUCCION	pág. 21
REALIZACIÓN DE INFOGRAFÍAS	pág. 21
4ª Elaboración del video-manifiesto y de la historia gráfica	pág. 22
5ª Presentación de los productos elaborados	pág. 23
CIERRE	

## PRESENTACIÓN

### Queridos participantes del taller:

Hoy estoy feliz porque un grupo de personas reflexiona sobre el núcleo duro de la actividad colectiva de las sociedades avanzadas, el aprendizaje. A veces, la prisa y las rutinas nos impiden sentarnos con tranquilidad para discernir aquello que produce aprendizajes y aquello que los dificulta en las actuaciones personales y profesionales.

Aprender es y será una preocupación fundamental en el siglo 21. El aprendizaje es un componente importante de nuestra experiencia personal y colectiva en el que nos implicamos y con el que disfrutamos. La capacidad de aprender y de perfeccionar nuestros procesos de aprendizaje va a constituir una prioridad en el futuro inmediato. Normalmente hemos restringido el aprendizaje a la enseñanza formal y no lo hemos relacionado suficientemente con el trabajo, con la vida y experiencia diarias. Los centros educativos, lugares de aprendizaje debemos identificar conocimientos y experiencias relevantes para que las organizaciones en su conjunto y las personas que las integran aprendan de modo más eficaz.

El aprendizaje es complejo y variado y engloba comprensión, conocimientos, destrezas, creencias, valores, actitudes y hábitos. El aprendizaje puede ser individual y también colectivo, el generado en grupos y organizaciones. El aprendizaje puede surgir de cualquier experiencia – fracasos, éxitos...- El aprendizaje es a la vez proceso y resultado. El aprendizaje puede ser acumulativo o transformador. El aprendizaje puede ser consciente o inconsciente. El aprendizaje puede ser planificado o fruto del azar. No hay aprendizaje si no hay cambio. El aprendizaje puede ser tanto causa como consecuencia del cambio. El aprendizaje tiene dimensiones morales, éticas.

Como veis, la complejidad es evidente, pero os animo en la indagación porque todos sacaremos provecho de vuestro trabajo colectivo. Permitirme algunos consejos para guiar vuestras pesquisas:

1. Evitad prejuicios inconscientes e intuiciones no contrastadas. Aunque la intuición es un mecanismo potente de comprensión de la realidad, a veces adoptamos explicaciones a primera vista, sin percatarnos de que hay otras explicaciones posibles y seguramente más rigurosas. Los prejuicios son convicciones arraigadas que nos impiden juzgar la realidad con justicia y desmontarlos es un aprendizaje (desaprendizaje), un requisito para poder avanzar.
2. Buscad evidencias de lo que funciona. La educación como conjunto de disciplinas de carácter social ha funcionado durante mucho tiempo con evidencias limitadas. Si queremos ganar prestigio y reconocimiento, tenemos que basar nuestros métodos y estrategias en evidencias acumuladas y contrastadas, de modo que la investigación y el rigor científico nos permitan avanzar con seguridad.
3. Mirad al futuro. Las respuestas del pasado son para el pasado. El futuro cambiante y volátil requiere inteligencia e imaginación para construir nuevas respuestas a las necesidades que se avecinan. Tendrán éxito aquellas organizaciones educativas que se arriesguen a experimentar y a probar nuevas soluciones. Dejemos de mirar por el retrovisor y anticipemos las demandas que nos hace la sociedad.

Gracias por vuestra disponibilidad y ánimo en vuestro trabajo.

## Taller de FEAE

IES José Miguel Barandiarán. Leioa, 28 de mayo 2015)



*¿Conviene seguir remendando el viejo traje del sistema educativo tradicional o es ya hora de diseñar y de confeccionar un traje a la medida de las necesidades del siglo 21?*

### **Justificación:**

El FEAE Euskadi quiere despejar mitos y falacias relativas al aprendizaje y plantear cómo se aprende con eficacia hoy día. Valora la importancia de los aprendizajes formales, informales y no formales y considera que las apuestas institucionales de nuestra comunidad, aun siendo eficaces, todavía tienen gran potencial de desarrollo tanto en los aprendizajes individuales como colectivos. El FEAE está convencido de que mejorar el conocimiento es un primer paso para modificar las prácticas, pero cree que hay que revisar las creencias profundamente arraigadas tanto en los profesionales del aprendizaje como en la sociedad en general.

En este empeño quiere contar con la reflexión colectiva de un grupo variado de personas que crearán un manifiesto sobre el aprendizaje. Este manifiesto constituirá el punto de partida para posteriores acciones.

### **Objeto del taller: Crear un manifiesto sobre el aprendizaje**

El manifiesto sintetizará las más modernas teorías y evidencias sobre el aprendizaje eficaz. El manifiesto se nutrirá también de las variadas experiencias de los participantes en sus procesos de aprendizaje. El manifiesto abordará el aprendizaje de

modo amplio, no restringiéndolo al aprendizaje formal, incluyendo aprendizajes informales y no-formales. Sin prejuicio de otros elementos constituyentes, se abordarán los siguientes temas:

- ¿Qué entendemos por aprendizaje? Creencias y evidencias. Mitos y verdades
- ¿Qué es aprendizaje? ¿Cómo se aprende?
- ¿Aprendemos todos/as de la misma manera?
- ¿Qué merece la pena (el disfrute) aprender?
- ¿Cómo merece la pena (el disfrute) aprender?
- ¿Cómo garantizan los sistemas educativos el éxito para todos/as en los aprendizajes básicos?
- Los componentes cognitivos, afectivos y sociales del aprendizaje.
- La importancia de los factores no-cognitivos del aprendizaje.
- Aprendizaje de por vida. Todo enseña. 24 h. al día x 7 días a la semana.
- Las competencias del futuro.

#### **Participantes:**

- 10 personas de 12 a 18 años que cursen los estudios correspondientes (ESO, BACH, F P, Div. Curr...), o que hayan dejado los estudios.
- 10 personas que no se dediquen profesionalmente a la enseñanza.
- 10 personas que facilitan procesos de aprendizaje de modo profesional.

#### **Herramientas del taller:**

- Una sofisticada, evolucionada y versátil herramienta en poder de los participantes: el cerebro, la mente, capaz elucubrar, clarificar, discernir, clasificar, hipotetizar, evaluar, sacar consecuencias...
- Una herramienta de carácter social: la capacidad de colaboración.
- Herramientas tecnológicas para:
  - Albergar los inputs y dejar constancia de los outputs: Google.doc, una wiki, picktochart...
  - Realizar un videomanifiesto sobre el aprendizaje.
  - Documentar el taller: crónica-reportaje, video descriptivo.

#### **Productos del taller:**

- **Video-manifiesto sobre el aprendizaje.** Video de 5 minutos, fruto de la edición de las aportaciones de cada uno de los grupos participantes. Cada grupo participante grabará una aportación de 3 minutos máximo, referida al tema que les corresponda.
- **Video del proceso del taller.** Memoria gráfica del taller, elaborado por alguno de los coordinadores.
- **Historia gráfica digital** por grupos de 6 personas cada uno, con contenido temático:
  - ¿Cómo aprenden las personas?
  - ¿Qué merece la pena aprender?
  - ¿Cómo merece la pena aprender?
  - Componentes del aprendizaje: cognitivos, afectivos y sociales. Éxito para todos/as

- Aprendizaje de por vida: 24 h. x 7 días
- La historia gráfica puede ser un video, una presentación, un cartel, una infografía...

**Procedimiento:**

**PRESENTACIÓN: Dinámica y objetivos del taller (5 minutos)**

**1ª Actividad: Algunos mitos sobre el aprendizaje**

Actividad de calentamiento: **Breve cuestionario.**

Se contesta individualmente. Se comenta brevemente. Comentarios en GRAN GRUPO

Tiempo: 10 min.

Dinamiza: Responsable del taller.

**2ª Actividad: Presentación del taller y definición de los objetivos y de las tareas**

- Actividad de planificación y definición de los objetivos en forma de tareas. (15 min.)
- Formación de los grupos mixtos (2+2+2). Reparto de temas relevantes para el manifiesto y la historia gráfica digital:
  1. ¿Qué es el aprendizaje? ¿Cómo aprenden las personas?
  2. ¿Qué es el aprendizaje? ¿Qué merece la pena aprender? Las competencias del siglo 21
  3. ¿Qué es el aprendizaje? ¿Cómo merece la pena aprender?
  4. ¿Qué es el aprendizaje? Componentes del aprendizaje: cognitivos, afectivos y sociales. Éxito para todos/as. Equidad.
  5. ¿Qué es el aprendizaje? Una mirada al futuro del aprendizaje.

Reunión de coordinación para establecer estrategias y reparto de tareas (15 min.)  
Asignación de roles en el grupo.

Dinamiza: Responsable del taller y los grupos.

**3ª Actividad: Recoger evidencias sobre el aprendizaje**

Cada componente del grupo tiene trabajo delegado en los siguientes grupos. Grupos especializados. Dos grupos de 5 personas para cada tarea.

Tiempo: 1 hora y media.

### **A.- DETECTIVES DEL APRENDIZAJE**

¿Cómo aprenden las personas? ¿Cómo aprenden los jóvenes? ¿Aprendemos todos de la misma manera?

A.- Los adolescentes como expertos en el aprendizaje. Detectives del aprendizaje (pruebas, evidencias).

Expertos a su disposición:

- Harris Academies (Texto)
- Ned's Cephalus (video)

Se trabajan los inputs y se acaba con un mapa conceptual que queda expuesto de modo público. Se aportan guías de trabajo y las fuentes de las evidencias.



### **B.- INVESTIGADORES DEL APRENDIZAJE**

¿Cómo se facilitan los procesos de aprendizaje? ¿Es el aprendizaje un reto colectivo? ¿Cómo se consiguen aprendizajes profundos, duraderos y útiles?

B.- Los profesionales como aprendices en su profesión. Investigadores del aprendizaje (pruebas, evidencias).

Expertos a su disposición:

- ¿Qué es el aprendizaje? E. Vosniadou, 2012
- La naturaleza del aprendizaje (OCDE) Dumont. 2011

Se trabajan los inputs y se acaba con un mapa conceptual que queda expuesto de modo público. Se aportan guías de trabajo y las fuentes de las evidencias.



### **C.- VIGÍAS DEL APRENDIZAJE**

¿Qué se requerirá saber en el futuro inmediato? ¿Será necesario aprender de modo permanente? ¿Qué papel tiene la sociedad en los aprendizajes? ¿Y la tecnología?

C.- Los amateurs como conocedores con criterio. Vigías que anticipan las necesidades del

futuro. Prospectiva y anticipación.  
Expertos a su disposición:

- Las competencias del siglo XXI y marco de competencias de Heziberri, 2020)
- Una mirada al futuro de la educación. 21 cosas que serán obsoletas para 2020.

Se trabajan los inputs y se acaba con un mapa conceptual que queda expuesto de modo público. Se aportan guías de trabajo y las fuentes de las evidencias.



#### **D.- EXPERTOS EN VIDEO PRODUCCIÓN**

¿Cómo contar una historia en un video sobre el aprendizaje? Narración filmada de bustos parlantes, historia de contraste (antes y ahora del aprendizaje),  
Condicionantes: Premura de tiempo, inmediatez, recursos limitados...

Filmación, edición, montaje, sonorización, títulos de crédito...

D.- Los grupos contarán con el asesoramiento presencial de personas expertas que les orientarán en la elaboración del guion y en la filmación del video, si fuese necesario.

**Un miembro de cada uno de los grupos asumirá esta tarea (competencia) por delegación**





## E.- EXPERTOS EN REALIZACIÓN DE INFOGRAFÍAS

¿Cómo contar una historia en un cartel (infografía) sobre el aprendizaje?

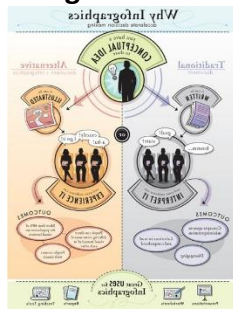
Programas de infografías (piktochart, ppt...), selección de plantillas, incorporación de texto e imágenes...

Condicionantes: Premura de tiempo, inmediatez, recursos limitados...

Selección del programa, visualización de los contenidos, simplificación de los mensajes, incorporación de textos e imágenes, disposición...

D.- Los grupos contarán con el asesoramiento presencial de personas expertas que les orientarán la selección de las herramientas y las estrategias de disposición, si fuese necesario.

**Un miembro de cada uno de los grupos asumirá esta tarea (competencia) por delegación**



#### **4ª Actividad: Elaboración del video-manifiesto y de la historia gráfica**

Una misma idea y desarrollo en dos formatos: el primero para editar y el segundo para visionar consecutivamente.

- **Video-manifiesto sobre el aprendizaje.** Video de 5 minutos, fruto de la edición de las aportaciones de cada uno de los grupos participantes. Cada grupo participante grabará una aportación de 3 minutos máximo.
- **Historia gráfica digital** por grupos de 6 personas dada uno, con contenido temático:
  - 1 ¿Qué es el aprendizaje? ¿Cómo aprenden las personas?
  - 2 ¿Qué es el aprendizaje? ¿Qué merece la pena aprender? Las competencias del siglo 21
  - 3 ¿Qué es el aprendizaje? ¿Cómo merece la pena aprender?
  - 4 ¿Qué es el aprendizaje? Componentes del aprendizaje: cognitivos, afectivos y sociales. Éxito para todos/as
  - 5 ¿Qué es el aprendizaje? ... Una mirada al futuro del aprendizaje.

La historia gráfica puede ser un video, una presentación, un cartel, una infografía

**Tiempo: 1 hora y media**

#### **5ª Actividad: Muestra del trabajo realizado y cierre del taller**

Presentación a todos los componentes del taller del trabajo realizado en los grupos:

- **5 videos por 3 minutos = 15 minutos**
- **La historias gráficas se presentan 1 min x 5 = 5 minutos**

Cierre con evaluación y felicitación por los logros.

Habrà una web en que se cuelguen:

Convocatoria, diseño del taller, materiales propuestos, materiales elaborados, evaluación de los resultados. Nombres de los participantes y de los grupos.

Y ahora ¿qué? ¿Qué se puede hacer con el trabajo elaborado?

**Tiempo: Media hora**

#### **Observaciones:**

- El taller requiere que al menos el 80% del tiempo sea trabajo práctico.
- Habrà tutorización para los grupos que demanden alguna ayuda concreta.
- La 1ª parte se dedica a conseguir evidencias contrastadas de la investigación y de la práctica. Acudir a los expertos. Nuestra socialización en los aprendizajes nos puede impedir ver las grandes verdades.
- La 2ª parte se expone el pensamiento interiorizado por los participantes. Es la parte creativa.
- Se necesitan 2 expertos en filmación y video edición
- Se requiere tener preparados algunos programas para las historias gráficas.

### 1ª Actividad: Algunos mitos sobre el aprendizaje. A. Campo

¿Cuáles de estas afirmaciones te parecen mitos, es decir, afirmaciones que se repiten pero que no está avaladas por ninguna evidencia científica? Podéis añadir alguno que consideréis un mito educativo.

MITOS	SI	NO
1. La inteligencia es fija y no se puede incrementar. Está determinada por la herencia genética.		
2. Lo que aprendo en la escuela no tiene mucho que ver con mi vida, pero así se supone que tiene que ser.		
3. La finalidad de los trabajos del cole es acabarlos para quitárselos de encima.		
4. La rapidez es sinónimo de inteligencia.		
5. "Tenemos ordenadores nuevos". Cuando el alumnado empiece a usarlos el aprendizaje mejorará.		
6. El profesorado eficaz es el que tiene un conocimiento superespecializado de su materia		
7. El alumnado necesita exámenes regulares, corregidos por el profesor/a que otorga una nota		
8. Soy demasiado viejo para aprender nada nuevo		
9. Mujeres y hombres son totalmente diferentes en sus procesos de aprendizaje		
10. Me siento orgulloso/a, solo si recibo una buena nota.		
11.		
12.		

### 2ª Actividad: Presentación del taller y definición de los objetivos y de las tareas

- Actividad de planificación y definición de los objetivos en forma de tareas. (15 min.)
- Formación de los grupos mixtos (2+2+2). Reparto de temas relevantes para el manifiesto y la historia gráfica digital:
  1. ¿Qué es el aprendizaje? ¿Cómo aprenden las personas?
  2. ¿Qué es el aprendizaje? ¿Qué merece la pena aprender? Las competencias del siglo 21
  3. ¿Qué es el aprendizaje? ¿Cómo merece la pena aprender?
  4. ¿Qué es el aprendizaje? Componentes del aprendizaje: cognitivos, afectivos y sociales. Éxito para todos/as. Equidad.
  5. ¿Qué es el aprendizaje? Una mirada al futuro del aprendizaje.

Reunión de coordinación para establecer estrategias y reparto de tareas (15 min.)  
Asignación de roles en el grupo.

Dinamiza: Responsable del taller y los grupos.

### 3ª actividad

#### 1. DETECTIVES DEL APRENDIZAJE

##### Preguntas:

¿Qué es el aprendizaje? ¿Cómo se aprende? ¿Cómo aprenden jóvenes y adolescentes? ¿Cuándo dejan de aprender? ¿Cómo aprendes tú? ¿Cuáles han sido tus experiencias satisfactorias de aprendizaje? ¿Han sido todas en el aprendizaje formal?

##### Tarea:

- Recabar información y conocimiento de dos expertos virtuales: alumnado de una red de centros y cerebro de un adolescente. Podéis trabajar todo juntos o repartiros la tarea.
- Elaborar un mapa conceptual para poner a disposición del grupo.

Tiempo: 1 ½ h.

#### Actividad 1: Discutid los principios propuestos por el alumnado de estos centros.

La incorporación del alumnado al entendimiento y al diseño de sus oportunidades de aprendizaje es crucial. Los centros escolares Harris (Harris Academies) son un ejemplo de esta práctica. A pesar del éxito, la federación ya está pensando en el futuro y se plantea las siguientes preguntas:

- ¿Cómo será el aprendizaje en nuestros centros dentro de 3 años?
- ¿Qué hay que hacer para asegurar el crecimiento y la mejora continua?
- ¿Cómo pueden alumnado y profesorado crear juntos un nuevo diseño de aprendizaje?

Para responder a estas preguntas crean una comisión de alumnos y alumnas de los distintos centros de la federación en un intento radical de mejora de la motivación y de la implicación en el aprendizaje. Se da el poder a los jóvenes y a los adultos para trabajar en colaboración con un objetivo clave: descubrir y compartir lo que significa hacer el aprendizaje motivador y eficaz a la vez.

El enfoque, liderado por los jóvenes estudiantes, es investigar sobre el aprendizaje. Setenta alumnos han sido encargados de convertirse en “líderes del aprendizaje”, asumiendo la responsabilidad del proceso de descubrimiento que incluye probar nuevas modalidades de aprendizaje en sus centros. Muchas personas tienen constancia del proceso y contribuyen de alguna manera al mismo. Los responsables de la federación respaldarán las conclusiones de la comisión.

En su recorrido de investigación han llegado a las siguientes ideas clave para orientar los aprendizajes. Están relacionadas con cuatro elementos clave del proceso: el alumno/a, el profesor/a, el contenido y las relaciones.

<b>ALUMNADO</b>	<b>Se produce una motivación profunda y duradera hacia el aprendizaje cuando:</b>	
	<b>1</b>	Los que aprenden exploran y entienden el “cómo” del aprendizaje.
	<b>2</b>	El alumnado asume la responsabilidad y el control de su aprendizaje y de sus resultados.
	<b>3</b>	Los que aprenden tienen papeles de responsabilidad en el aprendizaje y éxito de otros.
	<b>4</b>	El alumnado elabora productos valiosos mediante el proceso de aprendizaje.
<b>PROFESORADO</b>	<b>El papel profesional en los centros requiere que:</b>	
	<b>5</b>	El profesorado es especialista en facilitar el aprendizaje- expertos no solo en sus asignaturas sino en el aprendizaje y en el diseño de tareas de aprendizaje -.
	<b>6</b>	El profesorado introduce y organiza variedad en los aprendizajes.
	<b>7</b>	Los profesores/as demuestran que ellos son también capaces de aprender.
<b>CONTENIDO</b>	<b>Los jóvenes se enganchan a un currículo en el que:</b>	
	<b>8</b>	El aprendizaje combina de modo explícito los contenidos de las materias con el desarrollo de destrezas y cualidades personales.
	<b>9</b>	El aprendizaje desarrolla la curiosidad hacia lo desconocido y conecta con sus intereses y experiencias.
	<b>10</b>	El aprendizaje es profundo, basado en la investigación y práctico.
<b>RELACIONES</b>	<b>Cambiar el modo en que profesorado y alumnado trabajan juntos supone:</b>	
	<b>11</b>	Hay colaboración entre ambos que inspira y motiva.
	<b>12</b>	Un diseño conjunto de las experiencias de aprendizaje en su concepción, su puesta en práctica y su evaluación.

Referencias para profundizar:

10 early ideas

[http://www.harrisfederation.org.uk/uploads/document/2\\_0\\_learning-about-learning-12-early-ideas.pdf](http://www.harrisfederation.org.uk/uploads/document/2_0_learning-about-learning-12-early-ideas.pdf)

Learning commission

<http://www.harrisfederation.org.uk/41/learning-commission>

A new design for learning

[http://www.harrisfederation.org.uk/uploads/document/2\\_0\\_a-new-design-for-learning.pdf](http://www.harrisfederation.org.uk/uploads/document/2_0_a-new-design-for-learning.pdf)

## Actividad 2: Aprendo cuando... (El aprendizaje según Ned's cephalus)

**Ve este video de Youtube:** [https://www.youtube.com/watch?v=p\\_BskcXTqpM](https://www.youtube.com/watch?v=p_BskcXTqpM) Si no lo entiendes muy bien que te ayude algún colega. Comprueba si los mismos principios de aprendizaje de Ned's Cephalus son aplicables al profesorado en general, a los trabajadores y directivos de una empresa, a los niños y niñas en su desarrollo personal, a los deportistas en el desarrollo de sus disciplinas deportivas.

Añadirías algún principio más en cada caso

APRENDO CUANDO...	Ned's Cephalus	Profes	Trabaj y direct	Niños y niñas	Depor
1. Me encuentro bien. Seguro física y emocionalmente	X				
2. Se aborda algo que me importa, que me interesa	X				
3. Se hacen cosas. El proceso es activo, dinámico.	X				
4. Supone un reto para mí: ni muy fácil ni muy difícil	X				
5. Alguien que me ayuda y me estimula	X				
6. Se trata algo útil y que se puede aplicar	X				
7. Tengo que pensar en cómo lo he hecho, tengo que reflexionar y sacar conclusiones	X				
8. Planeo mis próximos pasos de aprendizaje	X				
9.					
10.					

Referencias para profundizar:

10 expectations:

[https://www.youtube.com/watch?v=bLA\\_hphhj5o&list=PL0134792CEB4EF46D&index=2](https://www.youtube.com/watch?v=bLA_hphhj5o&list=PL0134792CEB4EF46D&index=2)The

Motivation equation

<https://nextgenpress.creatavist.com/story/524#/chapter/2267/>

8 conditions that motivate children to learn

[https://www.youtube.com/watch?v=ap\\_xWrGdrvQ](https://www.youtube.com/watch?v=ap_xWrGdrvQ)

The learning brain

<https://www.youtube.com/watch?v=cgLYkV689s4>

## 2. INVESTIGADORES DEL APRENDIZAJE

### Preguntas:

¿Qué merece la pena (el disfrute) aprender? ¿Cómo merece la pena (el disfrute) aprender? ¿Cuál es el rol de los profesionales del aprendizaje? ¿Cuáles han sido tus experiencias satisfactorias como facilitador de aprendizaje? ¿Cómo deben ser las experiencias de aprendizaje del alumnado?

### Tarea:

- Recabar información y conocimiento de dos expertos virtuales: Elena Vosniadou “Cómo aprenden los niños/as” (UNESCO), H. Dumont y otros “La naturaleza del aprendizaje” (OCDE). Podéis trabajar todo juntos o repartiros la tarea.
- Elaborar un mapa conceptual para poner a disposición del grupo.

Tiempo: 1 ½ h.

### Actividad 1: Hacia un entendimiento compartido del aprendizaje

Tienes que buscar argumentos, evidencias... (de la teoría y de la práctica) para persuadir al resto de tus compañeros/as de que cada de los principios merece la pena formar parte de un manifiesto público que recoja vuestra posición sobre el aprendizaje.

### 12 afirmaciones sobre el aprendizaje:

1. Aprender requiere la implicación activa, constructiva del que aprende.
2. Aprender es una actividad social y la participación en la vida social del centro es esencial para el aprendizaje.
3. Las personas aprenden mejor cuando toman parte en actividades útiles para la vida real y relevantes culturalmente.
4. El nuevo conocimiento se construye sobre el conocimiento, las actitudes y las creencias existentes.
5. Las personas aprenden mejor usando estrategias flexibles y eficaces para entender, para razonar, para memorizar y para resolver problemas.
6. Los que aprenden tienen que saber cómo planificar y hacer seguimiento de su aprendizaje, cómo plantearse objetivos y ser constantes en su empeño y cómo corregir errores.
7. A veces, el conocimiento previo es un obstáculo para los nuevos aprendizajes. El aprendiz debe resolver las inconsistencias y reestructurar sus conceptos y actitudes.
8. Se aprende mejor cuando el nuevo material está organizado entorno a principios y explicaciones generales, superando la mera memorización de hechos o procedimientos aislados.
9. El aprendizaje cobra sentido cuando se puede aplicar a situaciones de la vida real.
10. El aprendizaje es una compleja actividad cognitiva que no se improvisa. Se requiere tiempo y práctica continuada para asentar la competencia en un área determinada.
11. El alumnado aprende mejor cuando se tienen en consideración sus diferencias individuales.
12. El aprendizaje queda influido de modo crítico por la motivación del que aprende. El profesorado influye de modo activo con sus palabras y con su comportamiento en dicha motivación.

Tomado de “How children learn”. Stella Vosniadou (2001) IBE.UNESCO

<http://www.ibe.unesco.org/publications/EducationalPracticesSeriesPdf/prac07e.pdf>

Inglés [http://www.ibe.unesco.org/fileadmin/user\\_upload/Publications/Educational\\_Practices/EdPractices\\_7s.pdf](http://www.ibe.unesco.org/fileadmin/user_upload/Publications/Educational_Practices/EdPractices_7s.pdf) Castellano

## Actividad 2: La naturaleza del aprendizaje. H. Dumont y otros, 2011 OECD

¿Estáis de acuerdo con afirmaciones del documento referidas a...?

**Los 8 conceptos básicos de la motivación** Los estudiantes están más motivados para interesarse en el aprendizaje cuando:

- Perciben una relación estable entre acciones específicas y los logros,
- Se sienten competentes para hacer lo que se espera que hagan,
- Valoran la materia y tienen un claro sentido de su propósito,
- Perciben el ambiente como favorable para el aprendizaje y,
- Experimentan emociones positivas hacia las actividades de aprendizaje.
- Los estudiantes liberan recursos cognitivos para el aprendizaje cuando pueden influir en la intensidad, duración y expresión de sus emociones.
- Los estudiantes desvían su atención del aprendizaje cuando experimentan emociones negativas.
- Los estudiantes son más persistentes en el aprendizaje cuando ellos pueden manejar sus recursos y lidiar con los obstáculos en forma eficiente.

**La naturaleza del aprendizaje: investigación para inspirar la práctica** revisa en forma muy extensiva la investigación sobre el aprendizaje para identificar lecciones claves para la práctica. Resume dichas lecciones en un grupo de 7 “principios” que guían el diseño de ambientes de aprendizaje. Estos principios son:

- Los aprendices al centro
- La naturaleza social del aprendizaje
- Las emociones como parte del aprendizaje
- Reconocer diferencias individuales
- Incluir a todos los estudiantes
- Evaluación para el aprendizaje
- Construir conexiones horizontales.

**Competencias del siglo XXI:** Existen competencias de orden superior que se han convertido en prioritarias en los lugares de trabajo y en la sociedad en su conjunto, como la capacidad de:

- generar, procesar y clasificar información compleja
- pensar en forma sistemática y crítica
- tomar decisiones considerando distintos elementos de prueba
- formular preguntas relevantes sobre distintos temas
- adaptarse y ser flexible ante información nueva
- ser creativo
- justificar y resolver problemas del mundo real
- adquirir una comprensión profunda de conceptos complejos
- manejar medios de comunicación
- trabajar en equipo, tener habilidades sociales y de comunicación.

Libro: [http://www.keepeek.com/Digital-Asset-Management/oecd/education/the-nature-of-learning\\_9789264086487-en#page28](http://www.keepeek.com/Digital-Asset-Management/oecd/education/the-nature-of-learning_9789264086487-en#page28)

Guía práctica en inglés: <http://www.oecd.org/edu/cei/50300814.pdf>

Guía práctica en español:

<http://www.oecd.org/edu/cei/The%20Nature%20of%20Learning.Practitioner%20Guide.ESP.pdf>



### 3. VIGÍAS DEL APRENDIZAJE

Preguntas:

¿Qué competencias necesitarán las personas en el próximo futuro? ¿Cómo estará diseñada la educación eficiente del futuro? ¿Dónde se producirá la educación? ¿Cómo se puede garantizar la equidad en los resultados educativos para todos? ¿Cómo se puede acomodar la educación a las necesidades cambiantes de la sociedad?

Tarea:

Recabar información y conocimiento de varios expertos virtuales:

1.- Logros indispensables para los estudiantes del siglo XXI.

2.- Una mirada al futuro del aprendizaje. (A glimpse into the future of learning) y Algunas cosas que serán obsoletas en 2020 (21 things that will be obsolete by 2020)

Podéis trabajar todo juntos o repartiros la tarea.

Elaborar un mapa conceptual para poner a disposición del grupo.

Tiempo: 1 ½ h.

**Actividad 1:**

**Estudiar este marco de competencias y extraer vuestras propias conclusiones sobre las competencias para el futuro.**

**Doc. 1: LOGROS INDISPENSABLES PARA LOS ESTUDIANTES DEL SIGLO XXI**

Los elementos descritos a continuación con la denominación de “Logros indispensables para los estudiantes del Siglo XXI” hacen referencia a las habilidades, el conocimiento y las competencias que deben dominar los estudiantes para tener éxito tanto en la vida personal como en el trabajo, en el presente Siglo.



#### 1. ASIGNATURAS CURRICULARES BÁSICAS Y TEMAS DEL SIGLO XXI

El dominio de asignaturas curriculares básicas y de temas del Siglo XXI es esencial para los estudiantes de hoy. Estas asignaturas incluyen:

- Español, lectura o lenguaje.
- Otros idiomas del mundo (Inglés)
- Artes
- Matemáticas
- Economía
- Ciencias
- Geografía
- Historia
- Gobierno y Cívica

Además de estas asignaturas, creemos que las Instituciones Educativas (IE) deben ir más allá de un enfoque por competencias básicas en las áreas fundamentales del currículo y promover la comprensión de contenido académico de mucho más alto nivel, incorporando temas interdisciplinarios del Siglo XXI dentro de las citadas materias:

#### **Conciencia global**

- Utilizar habilidades del Siglo XXI para comprender y atender temas globales
- Aprender de y **trabajar colaborativamente** con personas que representan diversas culturas, religiones y estilos de vida, con un espíritu de respeto mutuo y de diálogo abierto en contextos personales, de trabajo y comunitarios.
- Entender otras naciones y culturas, lo que incluye el uso de idiomas distintos al español

#### **Alfabetismo económico, financiero y de emprendimiento**

- Saber cómo hacer elecciones económicas personales apropiadas
- Entender el papel que juega la economía en la sociedad
- Utilizar habilidades de emprendimiento para acrecentar la productividad en el puesto de trabajo y en las opciones profesionales

#### **Competencias Ciudadanas**

- Participar efectivamente en la vida civil manteniéndose informado y entendiendo los procesos gubernamentales
- Ejercer los derechos y obligaciones ciudadanos a nivel local, estatal, nacional y global
- Entender las implicaciones locales y globales de las decisiones cívicas

#### **Conocimiento básico sobre salud**

- Obtener, interpretar y comprender tanto información como servicios básicos de salud y utilizar esa información y esos servicios de maneras que promuevan la salud
- Comprender las medidas preventivas tanto en la salud física como en la mental, incluyendo dieta adecuada, nutrición, ejercicio, evitar el riesgo y reducir el estrés
- Usar la información disponible para tomar decisiones adecuadas respecto a la salud
- Establecer y monitorear metas personales y familiares en materia de salud
- Comprender temas de salud pública y de seguridad, nacionales e internacionales

## **2. COMPETENCIAS DE APRENDIZAJE E INNOVACIÓN**

Las habilidades de aprendizaje e innovación se están reconociendo como aquellas que separan a los estudiantes preparados para los ambientes de vida y de trabajo del Siglo XXI, cada vez más complejos, de aquellos que no lo están. Hacer énfasis en creatividad, pensamiento crítico, comunicación y colaboración es esencial en la preparación de los estudiantes para el futuro.

### **Competencias de creatividad e innovación**

- Demostrar originalidad e inventiva en el trabajo
- Desarrollar, implementar y comunicar nuevas ideas a otros
- Tener apertura y responder a perspectivas nuevas y diversas
- Actuar con ideas creativas para realizar una contribución tangible y útil en el campo en el que ocurre la innovación

### **Competencias de pensamiento crítico y solución de problemas**

- Ejercer un razonamiento completo para la comprensión
- Tomar decisiones y realizar escogencias complejas
- Entender la interconexión entre sistemas
- Identificar y formular preguntas significativas que aclaren varios puntos de vista y conduzcan a mejores soluciones
- Enmarcar, analizar y sintetizar información con el objeto de solucionar problemas y responder preguntas

### **Competencias de comunicación y colaboración**

- Articular pensamientos e ideas con claridad y efectividad mediante comunicación oral y escrita
- Demostrar habilidad para trabajar efectivamente con diversos grupos
- Actuar con flexibilidad y voluntad para ayudar en la realización de los acuerdos necesarios para alcanzar una meta común
- Asumir responsabilidad compartida para trabajar de manera colaborativa

## **3. COMPETENCIA EN MANEJO DE INFORMACIÓN, MEDIOS Y TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN (TIC)**

### **Competencia en Manejo de Información (CMI)**

- Acceder a información de manera efectiva y eficiente, evaluarla crítica y competentemente y hacer uso de ella de manera acertada y creativa para el problema o tema que se está trabajando
- Tener conocimientos fundamentales de los temas éticos y legales involucrados en el acceso y uso de información

### **Alfabetismo en medios**

- Entender cómo se construyen los mensajes mediáticos, para qué propósitos y con cuáles herramientas, características y convenciones
- Examinar cómo las personas interpretan los mensajes de medios de manera diferente, cómo se incluyen o excluyen en ellos valores y puntos de vista y de qué manera pueden influenciar los medios creencias y comportamientos
- Tener conocimientos fundamentales de los temas éticos y legales involucrados en el acceso y uso de información

### **Competencia en TIC**

- Utilizar adecuadamente tecnologías digitales (TIC), herramientas de comunicación o de redes para acceder, manejar, integrar, evaluar y generar información con el objeto de funcionar en una economía del conocimiento
- Utilizar las TIC como herramientas para investigar, organizar, evaluar y comunicar información además de poseer una comprensión fundamental

de los temas éticos y legales involucrados en el acceso y uso de información

#### 4. HABILIDADES PARA LA VIDA PERSONAL Y PROFESIONAL

- Flexibilidad y adaptabilidad
- Iniciativa y auto dirección
- Habilidades sociales y transculturales
- Productividad y confiabilidad
- Liderazgo y responsabilidad

Traducción realizada por EDUTEKA de apartes del documento “[21st Century Student Outcomes](#)”, publicado por el Consorcio de Habilidades Indispensables para el Siglo XXI. <http://www.21stcenturyskills.org>



Texto:

[http://recursostic.educacion.es/blogs/europa/media/blogs/europa/informes/Habilidades\\_y\\_competencias\\_siglo21\\_OCDE.pdf](http://recursostic.educacion.es/blogs/europa/media/blogs/europa/informes/Habilidades_y_competencias_siglo21_OCDE.pdf)

**Heziberri, 2020 (Págs. 9-12):** [http://www.hezkuntza.ejgv.euskadi.eus/r43-573/es/contenidos/informacion/heziberri\\_2020/es\\_heziberr/adjuntos/Heziberri\\_2020\\_c.pdf](http://www.hezkuntza.ejgv.euskadi.eus/r43-573/es/contenidos/informacion/heziberri_2020/es_heziberr/adjuntos/Heziberri_2020_c.pdf)

#### Videos con más información:

Video: Habilidades para el siglo XXI:

[https://www.youtube.com/watch?v=Euoyp\\_es5Ao](https://www.youtube.com/watch?v=Euoyp_es5Ao)

21<sup>st</sup> century education: <https://www.youtube.com/watch?v=nA1Aqp0sPQo>

21<sup>st</sup> century skills: <https://www.youtube.com/watch?v=qwJlhZcAd0I>

**Actividad 2: Estudiar la infografía (Una mirada al futuro de la educación) y el texto (21 cosas que serán obsoletas para 2020 y sacar vuestras propias conclusiones**

[http://knowledgeworks.org/sites/default/files/A-Glimpse-into-the-Future-of-Learning-Infographic\\_0.pdf](http://knowledgeworks.org/sites/default/files/A-Glimpse-into-the-Future-of-Learning-Infographic_0.pdf)

Textos complementarios:

<http://knowledgeworks.org/learning-in-2025>

[http://knowledgeworks.org/sites/default/files/glimpses-future-education\\_0.pdf](http://knowledgeworks.org/sites/default/files/glimpses-future-education_0.pdf)

**Texto: Algunas cosas que quedarán obsoletas para el 2020 (21 Things That Will Be Obsolete by 2020) by Shelly Blake-Plock**

**1. Pupitres**

La educación del 21 no cuadra bien con las filas y el trabajo solitario.

**2. Laboratorios de idiomas**

La adquisición de lenguas extranjeras está al alcance con un simple teléfono móvil.

**3. Ordenadores**

Es una respuesta con truco. Desaparecerá el actual concepto de ordenador. Todo estará disponible en la palma de la mano.

**4. Deberes**

Ya era hora!!! El aprendizaje es un entorno 24 h/7 días a la semana, en cualquier lugar. Las fronteras del aprendizaje formal e informal desaparecen. No será necesario “ir a la escuela”.

**5. Las pruebas de admisión en la universidad**

Cada alumno/a aportará portafolios digitales que demostrarán sus conocimientos y competencias. Las entrevistas personales harán el resto.

**6. La educación diferenciada como signo de distinción**

Toda la educación será personalizada y el profesorado que no sepa o no quiera estará fuera de servicio. Será parte natural de su trabajo.

**7. El miedo a WIKIPEDIA**

Wikipedia es la mayor fuerza democratizadora del momento.

**8. Libros en papel**

Los libros son objetos bonitos. En 10 años toda la lectura será digital. Y sí, ya sé que te gusta el tacto de los libros...

**9. Control de asistencia**

Escáneres biológicos dejarán rastro de tu presencia.

**10. Las taquillas para el alumnado**

No habrá nada que guardar. El abrigo, quizá.

**11. Los departamentos TIC e Informática**

La computación en la nube y la mejora de la wifi y el acceso por satélite los harán innecesarios. Asumirán otras funciones de innovación tecnológica.

**12. Instituciones centralizadas**

Las escuelas serán “campos base” para el aprendizaje. No todo el aprendizaje sucederá en ellas. Los edificios serán más pequeños y multifuncionales. Los horarios variables y pactados.

**13. La enseñanza por cursos**

La enseñanza será individualizada y desaparecerán los cursos. El alumnado formará grupos específicos por interés y solicitarán asesoramiento a la carta.

**14. Las escuelas que no integren la tecnología**

Esta es una tendencia rápida. Si no lo hacen, las escuelas se volverán irrelevantes.

**15. La formación profesional externa**

Nadie conoce tu escuela mejor que tú y las necesidades del alumnado. La responsabilidad de estar al día recaerá en los profesionales. Las redes de conocimiento e intercambio harán el resto.

**16. Los contenidos curriculares normativos**

No hay razón para que todos sigan el mismo programa de estudios. Se garantizará el desarrollo de las competencias básicas en cada momento.

**17. Las reuniones de padres y madres**

Las relaciones virtuales permanentes las harán opcionales. La relación será más estrecha y colaborativa.

**18. Encargos externos de diseño gráfico y de webs**

¿Necesitas una web, un cartel, una promoción...? Que los hagan los alumnos/as, por favor!!!

**19. El papel**

En 10 años, las escuelas habrá reducido su consume de papel en un 90%.

**20. Las repeticiones de curso**

¡Qué desperdicio de tiempo, de dinero y de imaginación!

**21.****Videos con más información:**

A new design for education:

<https://www.youtube.com/watch?v=B1bO1cnVI3g>

The future of learning: [https://www.youtube.com/watch?v=xoSJ3\\_dZcm8](https://www.youtube.com/watch?v=xoSJ3_dZcm8)

El mundo en 2028:

<https://www.youtube.com/watch?v=QpEFjWbXog0&sns=tw>

Si lo jóvenes diseñaran sus propias escuelas:

<https://www.youtube.com/watch?v=RElUmGI5gLc>

<http://www.javiertouron.es/2014/12/el-futuro-de-la-educacion-es-presente.html>

Andreas Schleicher on 'The High Cost of Low Educational Performance':

<https://www.youtube.com/watch?v=LsthK7oWpi0>

### D.- EXPERTOS EN VIDEO PRODUCCIÓN

¿Cómo contar una historia en un video sobre el aprendizaje? Narración filmada de bustos parlantes, historia de contraste (antes y ahora del aprendizaje),

Condicionantes: Premura de tiempo, inmediatez, recursos limitados...

Filmación, edición, montaje, sonorización, títulos de crédito...

D.- Los grupos contarán con el asesoramiento presencial de personas expertas que les orientarán en la elaboración del guion y en la filmación del video, si fuese necesario.

**Un miembro de cada uno de los grupos asumirá esta tarea (competencia) por delegación**



### E.- EXPERTOS EN REALIZACIÓN DE INFOGRAFÍAS

¿Cómo contar una historia en un cartel (infografía) sobre el aprendizaje?

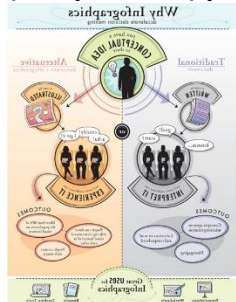
Programas de infografías (piktochart, ppt...), selección de plantillas, incorporación de texto e imágenes...

Condicionantes: Premura de tiempo, inmediatez, recursos limitados...

Selección del programa, visualización de los contenidos, simplificación de los mensajes, incorporación de textos e imágenes, disposición...

D.- Los grupos contarán con el asesoramiento presencial de personas expertas que les orientarán la selección de las herramientas y las estrategias de disposición, si fuese necesario.

**Un miembro de cada uno de los grupos asumirá esta tarea (competencia) por delegación**







#### **4ª Actividad: Elaboración del video-manifiesto y de la historia gráfica**

Una misma idea y desarrollo en dos formatos: el primero para editar y el segundo para visionar consecutivamente.

- **Video-manifiesto sobre el aprendizaje.** Video de 5 minutos, fruto de la edición de las aportaciones de cada uno de los grupos participantes. Cada grupo participante grabará una aportación de 3 minutos máximo.
- **Historia gráfica digital** por grupos de 6 personas dada uno, con contenido temático:
  1. ¿Qué es el aprendizaje? ¿Cómo aprenden las personas?
  2. ¿Qué es el aprendizaje? ¿Qué merece la pena aprender? Las competencias del siglo 21
  3. ¿Qué es el aprendizaje? ¿Cómo merece la pena aprender?
  4. ¿Qué es el aprendizaje? Componentes del aprendizaje: cognitivos, afectivos y sociales. Éxito para todos/as
  5. ¿Qué es el aprendizaje? ... Una mirada al futuro del aprendizaje.

La historia gráfica puede ser un video, una presentación, un cartel, una infografía

**Tiempo: 1 hora y media**

#### **5ª Actividad: Muestra del trabajo realizado y cierre del taller**

Presentación a todos los componentes del taller del trabajo realizado en los grupos:

- **5 videos por 3 minutos = 15 minutos**
- **La historias gráficas se presentan 1 min x 5 = 5 minutos**

Cierre con evaluación y felicitación por los logros.

Habrà una web en que se cuelguen:

Convocatoria, diseño del taller, materiales propuestos, materiales elaborados, evaluación de los resultados. Nombres de los participantes y de los grupos.

Y ahora ¿qué? ¿Qué se puede hacer con el trabajo elaborado?

**Tiempo: Media hora**

# **CIERRE**

## **Preguntas sobre el aprendizaje**

### **GRUPO 1:**

#### **Preguntas comunes:**

¿Qué es el aprendizaje? ¿Cómo se aprende? ¿Aprendemos todos/as de la misma manera?

¿Es fija la inteligencia? ¿Se puede modificar?

¿Qué papel juegan las emociones y las relaciones en el aprendizaje?

¿Se puede aprender sin interés, sin implicación sin motivación?

¿Se puede aprender con miedo? ¿El aprendizaje tiene que ser doloroso o gozoso?

#### **Preguntas específicas: El QUÉ del aprendizaje**

¿Qué merece la pena (el disfrute) aprender?

¿Cuáles son las competencias del siglo 21?

¿El enfoque por asignaturas o disciplinas es el único posible? ¿Hay otras alternativas más satisfactorias y eficaces?

### **GRUPO 2:**

#### **Preguntas comunes:**

¿Qué es el aprendizaje? ¿Cómo se aprende? ¿Aprendemos todos/as de la misma manera?

¿Es fija la inteligencia? ¿Se puede modificar?

¿Qué papel juegan las emociones y las relaciones en el aprendizaje?

¿Se puede aprender sin interés, sin implicación sin motivación?

¿Se puede aprender con miedo? ¿El aprendizaje tiene que ser doloroso o gozoso?

#### **Preguntas específicas: El CÓMO del aprendizaje**

¿Cómo merece la pena (el disfrute) aprender?

¿Cómo aprenden los jóvenes y adolescentes?

Por asignaturas, por proyectos, por tareas...

Aprendizaje por cursos, aprendizaje personalizado.

Aprendizaje online, presencial, mixto...

#### **Preguntas sobre el aprendizaje**

### **GRUPO 3:**

#### **Preguntas comunes:**

¿Qué es el aprendizaje? ¿Cómo se aprende? ¿Aprendemos todos/as de la misma manera?

¿Es fija la inteligencia? ¿Se puede modificar?

¿Qué papel juegan las emociones y las relaciones en el aprendizaje?

¿Se puede aprender sin interés, sin implicación sin motivación?

¿Se puede aprender con miedo? ¿El aprendizaje tiene que ser doloroso o gozoso?

#### **Preguntas específicas: El DÓNDE y el CUÁNDO del aprendizaje**

¿Desaparecerán los centros escolares? ¿Cómo serán las nuevas instituciones promotoras del aprendizaje: espacios, roles...?

Papel del aprendizaje formal, informal y no formal.

¿Acabará el aprendizaje con la escolarización formal?

¿Cómo se garantiza la equidad en los resultados de aprendizaje?

¿Cómo se acreditarán las competencias y los aprendizajes

**Taller sobre el aprendizaje:  
 “elaborar un video-manifiesto sobre el aprendizaje”  
 IES Miguel de Barandiarán. LEIOA**

**Naturaleza de la resolución de un problema en colaboración**

**RECURSOS**

- Información
- Competencia
- Experiencia

+

**Objetivo común**

**ESTRATEGIAS**

	<b>Polya 1973</b>	<b>PISA 2003-2015</b>	<b>ATC21S</b>
1	Entender el problema	Explorar y entender	Recoger y compartir información sobre los colaboradores y sobre las tareas
2	Trazar un plan	Representar y formular	Comprobar relaciones, organizar y categorizar la información
3	Desarrollar el plan	Planificar y ejecutar	Uso de rutinas: establecer procedimientos y estrategias para resolver el problema, usando: Si hacemos A, entonces obtendremos B...
4	Mirar atrás y comprobar	Seguir y reflexionar	Comprobar las hipótesis: ¿qué pasaría si...? Y comprobar las soluciones y el proceso

Resolución de problemas en colaboración	• Destrezas sociales
	• Destrezas cognitivas
	• Destrezas técnicas

<b>DESTREZAS SOCIALES</b>		
<b>PARTICIPACIÓN</b>	<b>PERSPECTIVA</b>	<b>REGULACIÓN SOCIAL</b>

<b>Elementos</b>	<b>Indicadores de conducta</b>
<b>Participación</b>	
• Acción	Actividad en el entorno
• Interacción	Interactuar, promover y responder a las contribuciones de los demás
• Completar la tarea	Completar la tarea o la parte correspondiente
<b>Perspectiva</b>	
• Respuesta adaptativa	Ignorar, aceptar o adaptar las contribuciones de los demás
• Conciencia de los demás	Conciencia de cómo adaptar la conducta para aumentar la aceptación de los demás
<b>Regulación social</b>	
• Negociación	Conseguir un acuerdo o acomodar las diferencias
• Autoevaluación	Reconocer las propias fortalezas y debilidades
• Heteroevaluación	Reconocer las fortalezas y debilidades de los demás
• Responsabilidad	Asumir las responsabilidades en el cumplimiento de las tareas o de sus partes

<b>DESTREZAS COGNITIVAS</b>	
<b>REGULACIÓN DE LA TAREA</b>	<b>GENERAR CONOCIMIENTO Y APRENDIZAJE</b>

<b>Elementos</b>	<b>Indicadores de conducta</b>
<b>Regulación de la tarea</b>	
• Organización	Analiza y describe el problema en lenguaje familiar
• Establece objetivos	Establece objetivos claros para la tarea
• Gestiona recursos	Maneja recursos y personas para completar la tarea
• Flexibilidad y ambigüedad	Acepta situaciones problemáticas
• Recoger información	Explora y entiende los distintos elementos de la tarea
• Sistema	Intenta posibles soluciones y valora el progreso
<b>Generar conocimiento y aprendizaje</b>	
• Relaciones	Establece conexiones y patrones entre los elementos distintos
• Contingencias	Usa la comprensión de las causas y los efectos para hacer un plan
• Hipótesis	Adapta los razonamientos o la acción de acuerdo a los cambios en la información o en las circunstancias

<b>DESTREZAS TÉCNICAS</b>
<b>Dependen del problema a solucionar</b>

**Parrilla de valoración de la actividad de los grupos para los OBSERVADORES NO PARTICIPANTES**

DESTREZAS SOCIALES	Elementos	Indicadores de conducta	1	2	3	4	5
	<b>Participación</b>						
	• Acción	Actividad en los grupos y en el entorno					
	• Interacción	Interactuar, promover y responder a las contribuciones de los demás					
	• Completar la tarea	Completar la tarea o la parte correspondiente					
	<b>Perspectiva</b>						
	• Respuesta adaptativa	Ignorar, aceptar o adaptar las contribuciones de los demás					
	• Conciencia de los demás	Conciencia de cómo adaptar la conducta para aumentar la aceptación de los demás					
	<b>Regulación social</b>						
	• Negociación	Conseguir un acuerdo o acomodar las diferencias					
	• Autoevaluación	Reconocer las propias fortalezas y debilidades					
	• Heteroevaluación	Reconocer las fortalezas y debilidades de los demás					
	• Responsabilidad	Asumir las responsabilidades en el cumplimiento de las tareas o de sus partes					

DESTREZAS COGNITIVAS	Regulación de la tarea		1	2	3	4	5
	• Organización	Analiza y describe el problema en lenguaje familiar					
	• Establece objetivos	Establece objetivos claros para la tarea					
	• Gestiona recursos	Maneja recursos y personas para completar la tarea					
	• Flexibilidad y ambigüedad	Acepta situaciones problemáticas					
	• Recoger información	Explora y entiende los distintos elementos de la tarea					
	• Sistema	Intenta posibles soluciones y valora el progreso					
	<b>Generar conocimiento y aprendizaje</b>						
	• Relaciones	Establece conexiones y patrones entre los elementos distintos					
	• Contingencias	Usa la comprensión de las causas y los efectos para hacer un plan					
	• Hipótesis	Adapta los razonamientos o la acción de acuerdo a los cambios en la información o en las circunstancias					