

Plantilla de guion pedagógico para el aula del futuro

Esta plantilla debe utilizarse junto con la herramienta 3.1 del Kit de herramientas para el aula del futuro (versión 1). Se incluye además ejemplos de guiones ya realizados.

Tendencia(s) de interés

Indica la tendencia o tendencias a las que el guión debe responder. ¿Habrá que adaptarlas? ¿O el guión estará preparado para el futuro señalado por la tendencia? Con una o dos tendencias es más que suficiente.

Nota.- Las tendencias indicadas son de aplicación tanto para los docentes como para el alumnado.

- **Uso de Dispositivos móviles**
- **Mejora de la Competencia Digital**
- **Gestión y Selección de Información y recursos**
- **Entornos Personalizados de Aprendizaje**
- **Uso de nuevas herramientas e instrumentos de evaluación adaptados a las nuevas actividades**
- **Trabajo Colaborativo**

¿Qué nivel de madurez pretende alcanzar el guión? El nivel de madurez deseado debe estar por encima del nivel del modelo de madurez para aula del futuro.

DE: Nivel actual de madurez	A: Nivel deseado de madurez
<p>1. CAMBIAR</p> <ul style="list-style-type: none"> - El aprendizaje digital no es una prioridad de gestión, lo que tiene como consecuencia menos formación y orientación para el profesorado. - La innovación mediante la pedagogía digital se limita a determinados profesores y departamentos (aislamiento de la enseñanza y el aprendizaje) - El profesor fija los objetivos pedagógicos con respecto a elementos concretos del 	<p>3. REFORZAR</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se insta a los profesores a experimentar con las TIC, sobre todo con métodos que favorecen la personalización. - La estrategia del centro incluye una oferta de formación y asistencia (técnica y pedagógica). - Los alumnos participan en la definición de objetivos pedagógicos más personalizados, con competencias de reflexión más avanzadas (competencias del siglo XXI) y autonomía en el aprendizaje.

<p>contenido de las materias o de las competencias</p> <ul style="list-style-type: none"> - El profesor elige el formato y los recursos digitales para sus alumnos, que normalmente trabajan solos - La gama de herramientas es limitada y no se utilizan con mucha frecuencia para reforzar los métodos tradicionales (substitución). - La tecnología se utiliza de vez en cuando en alguna evaluación que lleva a cabo el profesor 	<ul style="list-style-type: none"> - Los profesores están cómodos con los nuevos métodos y tecnologías, que refuerzan el aprendizaje con métodos nuevos y diferentes de enseñanza y aprendizaje. - Los alumnos utilizan la tecnología para reforzar la creatividad, la colaboración y la comunicación. - Valoraciones de calidad, fruto de todo tipo de métodos de evaluación, mejoran los resultados de los alumnos
---	---

Objetivos pedagógicos y evaluación

¿Qué competencias debe adquirir y demostrar el alumno? (competencias del siglo XXI, por ejemplo). ¿Cómo se evaluará el progreso en los resultados y se garantizará que el alumno puede acceder a los datos sobre su progreso para mejorar? Más detalles sobre las competencias del siglo XXI en la Herramienta 3.2 del Kit de herramientas para el aula del futuro (Versión 1).

OBJETIVOS PEDAGÓGICOS

- Incrementar la creatividad e innovación a partir de planteamientos de problemas o situaciones cercanas o contextualizadas.
- Conocer, organizar y autorregular el propio proceso de aprendizaje de acuerdo con el nivel educativo en el que se encuentre.
- Acceder, evaluar, seleccionar, utilizar y gestionar la información utilizando la tecnología como herramienta.
- Comunicarse en diferentes situaciones utilizando el lenguaje adecuado y diferentes medios de comunicación.
- Trabajar de forma efectiva con otras personas para alcanzar un objetivo común.
- Desarrollar capacidades para fijarse metas, sortear obstáculos, tomar decisiones y actuar favoreciendo tanto el bienestar propio como el de otros y el planeta.
- Participar y colaborar en la definición de los objetivos pedagógicos del siguiente curso.
- Hacer uso de rúbricas como herramienta de evaluación, autoevaluación y coevaluación.
- Intensificar la comunicación y el feedback en cualquiera de los nexos entre los participantes.
- Promover la autoevaluación y la coevaluación del alumnado, fomentando la reflexión, el análisis crítico y la iniciativa por la mejora continua.

Papel del alumnado

¿Qué tipo de actividades llevarán a cabo los alumnos? ¿Cómo progresará para alcanzar sus objetivos?

- Los alumnos utilizarán herramientas y recursos digitales para desarrollar su comprensión y competencias, tanto a nivel individual como en el trabajo colaborativo.
- Presentarán ideas de forma clara y con confianza utilizando las TIC.
- Colaborarán, con la ayuda de la tecnología, para obtener información y conocimientos.
- Serán capaces de elegir y utilizar las herramientas digitales adecuadas gracias al entendimiento de su propio proceso de aprendizaje y progreso.
- Demostrarán que se sienten cómodos con lo digital y que son competentes como creadores de productos, conocimientos y nuevas ideas.
- Presentarán mayor autonomía a la hora de aprender gracias a las tecnologías y a la participación en actividades colaborativas en línea de resolución de problemas o indagaciones, lo que reequilibra el aprendizaje.

Papel del profesor

¿Qué tiene que hacer el profesor para guiar y ayudar en el aprendizaje y conseguir que los alumnos alcancen sus objetivos?

- Enriquecerá los métodos didácticos mediante el uso de tecnologías y de recursos variados que se adapten a las necesidades de los alumnos.
- La mayoría de los docentes serán competentes digitalmente y probarán nuevos métodos.
- El docente empezará a sentirse cómodo con el cambio de configuración del aula, con las nuevas herramientas y recursos introducidos, incluidos los sugeridos por alumnos y compañeros.
- Ayudará a los alumnos a incorporar la creación multimedia y web y las tecnologías de edición en sus proyectos para así facilitar la producción constante de conocimientos y la comunicación con otros públicos.

Capacidad del centro para fomentar la innovación

¿Qué tipo de formación y orientación debe recibir un profesor para introducir el guión? ¿Qué beneficios puede aportar una colaboración con otros profesores?

- La adquisición de tecnología, su puesta en marcha y sustitución se realiza de forma planificada y con un presupuesto, con miras a una buena relación calidad-precio y a la continuidad, instando a los profesores a utilizar y compartir contenidos y herramientas de acceso libre.
- El centro insta a los profesores a experimentar y a asumir riesgos con nuevos métodos de enseñanza y aprendizaje, en especial los que favorecen la personalización, la asunción de responsabilidades por parte del alumnado y la implicación de los padres.
- La estrategia del centro incluye formaciones docentes para alcanzar estos objetivos, acompañadas de asistencia técnica y pedagógica.
- El centro dispone de una Comisión TAC para la gestión, planificación, promoción e innovación del uso de los recursos digitales en el centro.

Herramientas y recursos

¿Qué recursos, y en concreto qué tecnologías, se necesitan? ¿Cómo se utilizarán? No te olvides de consultar el modelo de madurez para el aula del futuro y el nivel que se quiere alcanzar.

- La tecnología se utilizará de forma eficaz en el 25-50% de las clases.
- Los alumnos utilizarán diversas tecnologías en todo el centro para llevar a cabo las tareas encomendadas, la tecnología sustituirá en ocasiones los métodos tradicionales de enseñanza aprendizaje.
- La personalización del aprendizaje se lleva a cabo con contenidos inteligentes y tecnologías en red disponibles para el gran público, que facilitan datos sobre el progreso, los resultados y orientan a la hora de tomar decisiones.
- Los profesores compartirán aplicaciones y herramientas útiles.
- La tecnología se utilizará para colaborar, comunicarse, resolver problemas del mundo real y para la creatividad (herramientas de creación web, invención de juegos, creación de modelos y fabricación).

Personas y lugares

¿Quién más participará en el guión (padres, personas del entorno social, empresarios, expertos externos, etc.) y qué papel tendrán? Debes tener en cuenta los papeles no convencionales.

¿Dónde se desarrollará el aprendizaje (en clase, en la biblioteca, en el museo, en el exterior, en un espacio en línea)?

- Se empezará a involucrar a las familias a través del AMPA, aportando ideas para la mejora continua y adquiriendo conocimientos para la mejora y uso de herramientas para la comunicación con el centro así como relacionados con el mundo digital, redes sociales y sus hijos, sobretodo en temas de privacidad, riesgos y seguridad.

- Se tiene a disposición un experto externo como coordinador y asesor de todo el proyecto que se está llevando a cabo en el centro.

- Colaboración de otros agentes también relacionados con el mundo digital, la pedagogía y la innovación.

Trama del guión pedagógico para el aula del futuro

Título:

La trama del guión debe expresar una visión de la enseñanza y el aprendizaje, bien desde el punto de vista del profesor, bien desde el punto de vista de los alumnos. Se debe redactar como un texto que describe una experiencia de aprendizaje. Debe tener unas 500 palabras y puede describir una experiencia de aprendizaje tan larga o tan breve como se desee, lo que puede suponer en ocasiones una sola sesión, pero en general son varias. Por ejemplo, un proyecto cuya duración se prolongue durante varias sesiones de clase.

El guión debe incluir ideas ya abordadas en los 6 apartados anteriores y responder a los requisitos de madurez deseados por el grupo (haz los cambios necesarios en la trama si adaptas un guión existente). Trata de evitar que el guión esté demasiado centrado en una materia concreta, es algo complicado, pero permitirá utilizarlo en varias materias. Recuerda que no es una unidad didáctica, no hace falta incluir información sobre los objetivos curriculares o detallar los tiempos.

El próximo curso 2017/18 el IES el Pla se plantea un El Proyecto de Gestión de la Innovación desde el cual trabajar en la nueva visión de la Enseñanza aprendizaje que fomente el aprendizaje colaborativo y prepare a los estudiantes para un futuro incierto, con salidas laborales aún desconocidas. ¿Cómo nos planteamos el aprendizaje de los estudiantes?

Queremos estudiantes “capaces” de crear, analizar, investigar, presentar, desarrollar e interactuar. Por tanto, necesitamos unos espacios que nos permitan diseñar y desarrollar las actividades que queremos implementar. No queremos aulas tradicionales. Necesitamos laboratorios, aulas multidisciplinares, dinámicas, espacios y recursos que fomenten el trabajo colaborativo y el trabajo por proyectos, que permitan el trabajo específico de las lenguas y,...estamos preparados!!

Estamos en un momento en que resulta excitante formar parte de la Comunidad educativa.

WILLIAM E. BICKEL

“Effective Schools: knowledge, Dissemination, Inquiry”

*Este documento forma parte del **Kit de herramientas para el aula del futuro**, creado en el marco del proyecto iTEC (2010–2014) y con el respaldo del VII PM de la Comisión Europea. Disponible en <http://fcl.eun.org/toolkit>*

