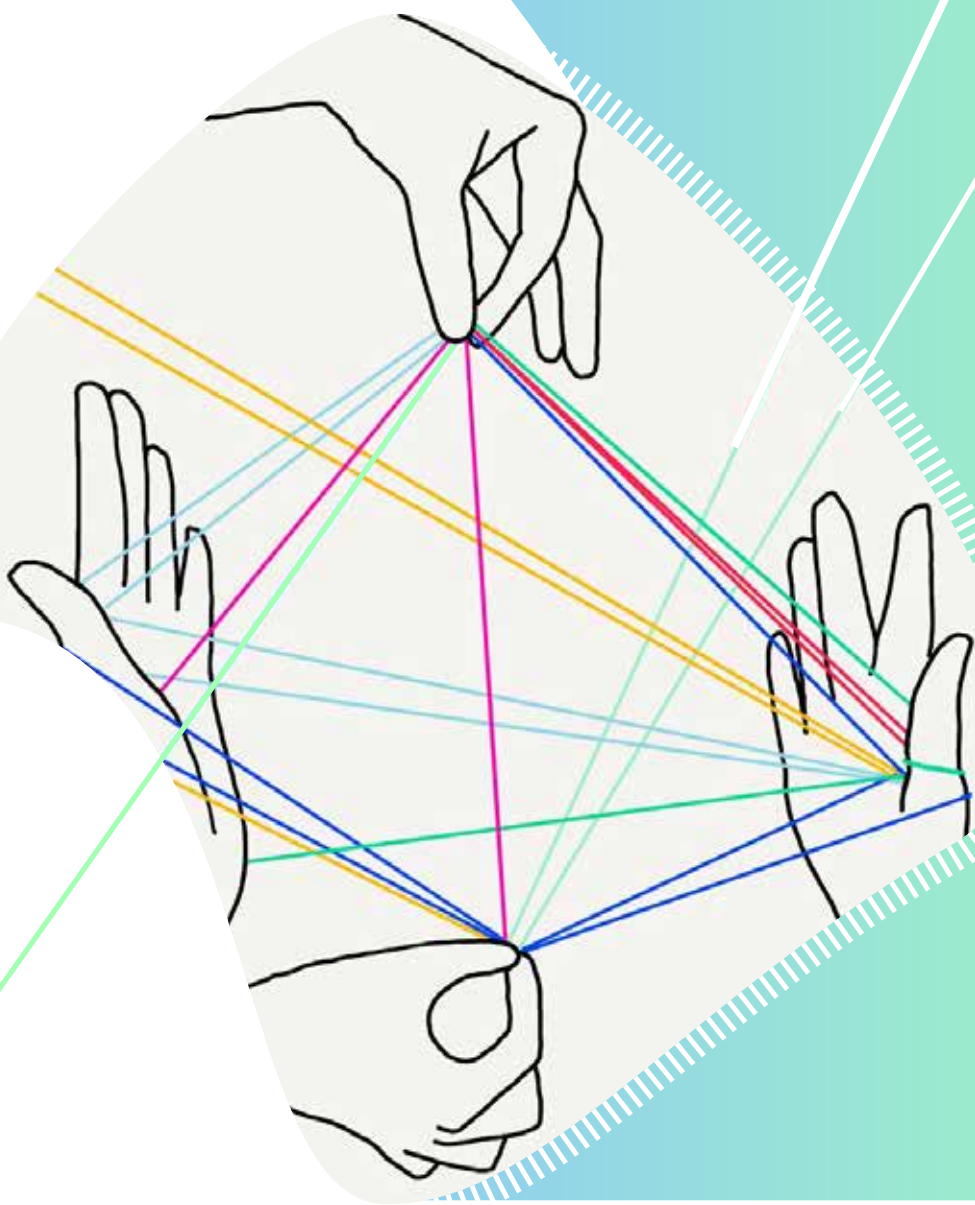


# +ForProfe

N.0 - Buenas prácticas



# BUENAS PRÁCTICAS

PROFICIENCYIn+Edu  
RTI2018- 096761 - B - 100  
MINECO/FEDER RTI2018-096761-B-100

## EDICIÓN

Instituto de Ciencias de la Educación de la  
Universidad Politécnica de Madrid (ICE-UPM)

## DIRECCIÓN

M<sup>a</sup> Cristina Núñez del Río

## EQUIPO EDITORIAL

Arturo Caravantes Redondo  
Gema Martí Blanc  
José Luis Martín Núñez  
M<sup>a</sup> Cristina Núñez del Río  
Iciar de Pablo Lerchundi  
Susana Sastre Merino

## COORDINACIÓN DEL NÚMERO

M<sup>a</sup> Cristina Núñez del Río  
Susana Sastre Merino

## EDITORAS INVITADAS

Chantal Biencinto López  
Mercedes García García  
Julia Otaño González  
Raquel Pérez Elvira

## COLABORADORES

Ana Hernández Revuelta  
Sergi Cumplido Mercader  
Isabel Francisco Rúa  
David Calle Velázquez  
María Avendaño del Olmo  
Ignacio Fernández de Casadevante

## DISEÑO GRÁFICO Y MAQUETACIÓN

Julia Otaño González

La revista se encuentra alojada en:  
<https://www.ice.upm.es/masforprofe/>

Se puede utilizar el contenido de esta  
publicación citando su procedencia.  
ISSN 2952-2226

# Editorial

Ya está aquí **+ForProfe**, espacio de intercambio y crecimiento para docentes con compromiso, curiosidad e inquietudes.

Tratando de responder a los retos que la educación actual plantea, **+ForProfe** busca compartir la experiencia del día en día en las aulas, promoviendo la reflexión acerca del quehacer didáctico e impulsando la búsqueda de evidencias que apoyen la toma de decisiones que conduce a las acciones docentes.

Abierta a todo profe interesado, **+ForProfe** centra la mirada en la Educación Secundaria en el ámbito científico-tecnológico, impulsando la participación de los egresados del Máster Universitario en Formación del Profesorado de Educación Secundaria Obligatoria, Bachillerato y Formación Profesional de la UPM, que este año inicia la formación de la décima promoción.

Un formato flexible, de periodicidad anual, facilitará la incorporación de temáticas y secciones, que resulten de interés para el colectivo. Pretende ser un vehículo de expresión de cualquier profe que se brinde a compartir sus dudas, sus éxitos, sus preocupaciones..., en definitiva, su experiencia como docente.

Iniciamos la andadura presentando resultados parciales vinculados al proyecto de investigación **ProficiencyIn+Edu** (MINECO/FEDER RTI2018-096761-B-100) en el que hemos estado implicados. Mercedes García y Chantal Biencinto (UCM) describen los aspectos básicos del proyecto. Julia Otaño y Raquel Pérez (becarias de la Fundación Empieza por Educar) presentan el procedimiento de análisis de cada una de las prácticas. A partir de ahí, se ofrece una selección de 6 Buenas Prácticas docentes para la inclusión y la excelencia en la educación obligatoria. Las diferentes propuestas son muestra de grandes aciertos de docentes, analizadas desde las competencias docentes para la inclusión y la excelencia que reflejan los profes participantes.

Completa el número una sección de informaciones y noticias del Instituto de Ciencias de la Educación (UPM), que esperamos sean de vuestro interés.

¡Os esperamos, profes!

# ÍNDICE

Página 4 Buenas prácticas para la inclusión y la excelencia

Mercedes García, Chantal Biencinto, M<sup>a</sup> Cristina Núñez del Río

Página 6 La estructura de este número

Julia Otaño, Raquel Pérez

Página 8 Rompiendo el molde

Ana Hernández Revuelta, Fco. Javier Bellón Jaramillo, María Rosa Fernández Tobarra, Diana Jerez Delgado, Juan Carlos Juárez López, Diego Juzgado López, Juan Guillermo López Vázquez, María Rosario Trujillano Trujillano

Página 14 *Checkpoint class*

Sergi Cumplido Mercader

Página 18 *Playing English*

Isabel Francisco Rúa

Página 24 Digitalizando, digitalizando...

David Calle Velázquez

Página 30 Pronúnciate y... ¡Podcast!

María Avendaño del Olmo

Página 36 Emoción en las aulas

Ignacio Fernández de Casadevante, Maite González, Carlos Mora

Página 44 actualICE

M<sup>a</sup> Cristina Núñez del Río. Susana Sastre Merino. Gema Martí Blanc

# BUENAS PRÁCTICAS PARA LA INCLUSIÓN Y LA EXCELENCIA

Mercedes García, Chantal Biencinto,  
M<sup>a</sup> Cristina Núñez del Río

## INTRODUCCIÓN

Ser profe competente y con interés en el desarrollo profesional personal incide directamente en la mejora de los resultados educativos y en la satisfacción de todas las personas implicadas, reforzando a su vez la autoestima docente y la creación de un clima educativo positivo.

ProficiencyIn+Edu, Formación colaborativa en competencias docentes para la inclusión y la excelencia (MINECO/FEDER RTI2018-09761-B-100) parte de los resultados del Proyecto EDU2015-63844-R (MINECO/FEDER), ProficiencyIn+E, Evaluación de competencias docentes para la inclusión y la excelencia, en el que se seleccionaron 11 competencias docentes que la investigación y profesorado en ejercicio validaron como competencias básicas necesarias para promover la excelencia y/o la inclusión en centros de Educación Primaria y Educación Secundaria.

El objetivo de ProficiencyIn+Edu se centra en la mejora de la competencia docente a través de procesos auto formativos de desarrollo profesional, principalmente, mediante modelos colaborativos de aprendizaje de competencias, siguiendo las recomendaciones de organismos internacionales y de la investigación vinculadas a la mejora de la práctica. El modelo formativo debe centrarse en las necesidades docentes y en aquellas competencias que les haga capaces de enfrentarse eficazmente a la realidad de la escuela actual.

Resulta de gran interés conocer qué hacen los buenos docentes y por ello, en este número, hemos analizado sus propuestas poniendo el foco en las competencias que manifiestan en su trabajo.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Fernández Batanero, J.M. (2013). Competencias docentes y educación inclusiva. *Revista electrónica de investigación educativa* 15 (2), 82-99.
- Gale, T. y Densmore, K.M. (2007). *La implicación del profesorado: Una agenda de democracia radical para la escuela*. Ocaedro.

## ¿DOCENTE COMPETENTE?

### Consideraciones iniciales

Asociamos calidad escolar a eficacia inclusiva, por lo que el modelo para la docencia del que partimos se centra en el propio docente como profesional comprometido con el cambio social y su formación continua, caracterizado por ser reflexivo, que cuestiona su actuación; adaptativo, que se ajusta continuamente al contexto para conseguir ser eficaz con todos y cada uno de sus estudiantes; satisfecho de su función educativa (Gale y Densmore, 2007; Fernández Batanero, 2013); y colaborativo, que trabaja en coordinación con toda la comunidad escolar, en general, y con un equipo docente, en particular; analizando, debatiendo y comprometiéndose en el cambio de actitudes que promuevan el respeto, la equidad y la justicia (Sales, 2010; Murillo y Krichesky, 2012). Ello lleva a considerar la necesidad de diseñar y evaluar contextos formativos que promuevan la reflexión (Martínez de la Muela, 2017; Martínez de la Muela, Arteaga y García-García, 2016), el feedforward back colaborativo (Ibarra, Rodríguez y Gómez, 2012) y el trabajo conjunto de todos los implicados durante un proceso de Investigación e Innovación Responsable (RRI).

En definitiva, promover el desarrollo profesional sostenible, en la línea del ODS 4 de la Agenda 2030, y una cultura de mejora individual y colectiva. No hay un único perfil de competencia, depende de la realidad del aula y de las competencias de cada miembro del equipo. Un modelo colaborativo requiere compartir once competencias para la inclusión y la excelencia.

- García, M, Biencinto, Ch., Carpintero, E., Villamor ,P., Camilli, C.R., Pastor, L., Serrano, S., Huetos, M., Núñez, M.C., Arias, J., Bravo, J.L., Caravantes, A., del Mazo, J.C., Martínez, S., Sánchez, J.A., González, D, Arias, J.M., Pérez, M.H., Burguera, J,... Ramos, G. (2017) Evaluación de competencias docentes para la inclusión y la excelencia. Resultados preliminares sobre la percepción del profesorado. *Actas XVIII Congreso Internacional de Investigación Educativa: interdisciplinariedad y transferencia*. AIDIPE.

- Ibarra, S., Rodríguez, G. y Gómez, M.A (2012). La evaluación entre iguales: beneficios y estrategias para su práctica en la universidad. *Revista de Educación*, 359, 206-231.

- Martínez de la Muela, A. (2017). Utilización de la herramienta eportfolio en el desarrollo profesional docente. *Interdisciplinariedad y transferencia: Actas I Encuentro de doctorados e investigadores noveles*. AIDIPE.

- Martínez de la Muela, A., Arteaga, B. y García-García, M. (2016). El ePortfolio, herramienta de reflexión para el desarrollo profesional docente. *Actas de CIMIE16. Educational Reserach with social impact*. AMIE.

- Murillo, F.J. y Krichesky, G.J (2012). El proceso del cambio escolar. una guía para impulsar y sostener la mejora de las escuelas. *REICE. Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 10(1), 26-43.

## RÚBRICA DE COMPETENCIAS DOCENTES

La rúbrica de Autoevaluación de Competencias Docentes, en formato online, valora 11 competencias docentes (García et al., 2017) y genera un informe individual con el nivel competencial.

El objetivo es ayudar a los docentes a adquirir las competencias eficaces para la práctica profesional que facilitará que las futuras generaciones reciban el mejor proceso educativo para su desarrollo individual y participación social en igualdad de condiciones.



ESCANEA EL CÓDIGO QR  
PARA VER LA RÚBRICA

### Comunicación

Conjunto de habilidades que posibilitan una interacción entre el docente y el resto de agentes educativos. Considera el conocimiento y la práctica de recursos comunicativos verbales y no verbales de eficacia comunicativa.

### Planificación y organización del trabajo

Capacidad para establecer objetivos de trabajo y elegir los medios más eficaces para alcanzarlos. Implica saber hacerse una visión de conjunto del proceso formativo a desarrollar, dándole estructura y coherencia y sabiendo adaptarlo a la etapa educativa, a los sujetos y a la institución en que se trabaja.

### Trabajo en equipo colaborativo

Supone la reflexión conjunta de distintas situaciones educativas, a través de habilidades de escucha activa, negociación y gestión de conflictos por parte de todo el equipo docente. Tiene como finalidad obtener resultados creativos para el logro de metas comunes basándose en la responsabilidad compartida e interdependencia positiva del grupo.

### Emocional

Capacidad para conocer, valorar y controlar tanto sus propias emociones y sentimientos, como los de los/as estudiantes, con el objetivo de facilitar el pensamiento y promover un crecimiento emocional e intelectual.

### Dominio de la materia y actualización

Habilidad para conocer, aplicar, integrar y mantener actualizados los conocimientos (teóricos, prácticos y didácticos) propios de la materia, con el fin de promover el aprendizaje de los estudiantes a través de metodologías y herramientas adaptadas.

### Compromiso ético y valores

Aptitud para respetar y transmitir diversidad de valores, como libertad, igualdad, solidaridad, respeto activo, diálogo, responsabilidad, justicia y respeto a la diversidad.

### Investigación e integración de conocimientos

Habilidad para analizar su propia práctica y su base subyacente, con el objetivo de considerar medios alternativos para lograr sus fines.

### Adaptación a las diferencias

Implica cualquier acción educativa diseñada sistemáticamente para aquellos estudiantes que presentan diferencias (individuales o grupales) asociadas a los resultados educativos, con objeto de asegurar la equidad educativa.

### Habilidad para establecer vínculos con la comunidad

Capacidad docente para establecer relaciones con la comunidad y la familia y mantenerlas en el tiempo.

### Liderazgo pedagógico

Capacidad para crear mejores condiciones para la enseñanza y el aprendizaje, con la finalidad de lograr una mejora educativa.

### Tecnológica

Capacidad para integrar la tecnología en el proceso de enseñanza-aprendizaje para mejorarlo.

# LA ESTRUCTURA DE ESTE NÚMERO

Raquel Pérez, Julia Otaño

Cada capítulo de esta revista se corresponde con una buena práctica. En primer lugar encontrarás una pequeña introducción a la práctica, así como aquellos datos concretos que te permitirán contextualizar los distintos proyectos.

## DESCRIPCIÓN DE LAS PRÁCTICAS

Ante el reto de publicar buenas prácticas, garantizando un formato coherente y común, el equipo del grupo de investigación ForPROFE de la Universidad Politécnica de Madrid diseñó una ficha que fue enviada a profes para su cumplimentación. A partir de ellas, nuestro trabajo ha consistido, por un lado, en sintetizar y maquetar las seis fichas "en bruto" que fueron seleccionadas. En esta publicación encontrarás desarrollada cada práctica en torno a tres puntos:

### ¿Por qué?

En este primer apartado encontrarás los motivos concretos que llevaron al profesorado a desarrollar los proyectos que se presentan.

### ¿Para qué?

Aquí se presentan los objetivos que se persiguen con el desarrollo de las prácticas, qué resultados se quieren conseguir, tanto a lo largo del proceso como al finalizar el proyecto.

### ¿Cómo?

En este apartado encontrarás una descripción exhaustiva del desarrollo de cada práctica. Se presentan aquí los proyectos tal y como se desarrollaron, con los condicionantes concretos de cada contexto específico. Algunas prácticas se presentan según la temporalización de las actividades y procesos, otras se presentan

a través de la descripción de las actividades desarrolladas, algunas se presentan por bloques temáticos... Este apartado es, prácticamente, una transcripción del documento en bruto que nos enviaron los y las docentes. De ahí que en cada práctica percibas que hay enfoques distintos a la hora de explicar su desarrollo.

## APROVECHAR LOS ACIERTOS, APRENDER DE LOS ERRORES

En el documento en bruto, una de las cuestiones que se les pedía a los y las docentes, era que dejaran reflejados los resultados obtenidos y las lecciones que habían extraído del desarrollo de la práctica. Para una revista destinada a otros docentes, nos parece sumamente interesante poder utilizar esas reflexiones como guía. De esta forma no hablamos solo de cada caso concreto, sino que se busca ofrecer experiencias replicables.

### ¿Qué resultados se han obtenido?

Se reflejan aquí resultados basados en evidencias. Se incluyen tanto aquellos aportados directamente por el profesorado, como otros que hemos considerado importante reflejar, extraídos de la narración del desarrollo de cada práctica en los documentos originales.

### ¿Qué lecciones se han aprendido?

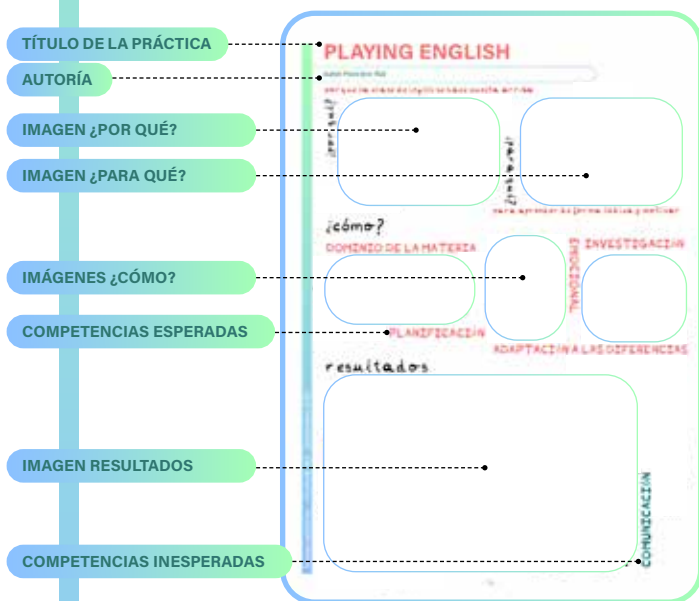
Por último, se reflejan todas aquellas cuestiones en las que el profesorado ha dejado plasmados aprendizajes, procesos de metacognición, propuestas de modificaciones... En algunos casos no disponíamos de tanta información respecto a las lecciones aprendidas. En aquellas prácticas en las que esto sucede así, lo hemos vinculado directamente con el siguiente apartado titulado "Claves fundamentales para realizar el proyecto", cuyo contenido explicaremos a continuación.

## EL ANÁLISIS

Por otro lado, tras adaptar la documentación en bruto a esta estructura, nuestro trabajo ha consistido en desarrollar un análisis desde la perspectiva de las competencias docentes. Este análisis se refleja en cada práctica, presentándose a través de tres vías:

## LAS IMÁGENES

Mediante los dibujos se busca reforzar el papel del profesorado en el desarrollo de las prácticas, con el fin de dar aún más protagonismo a las competencias que se desarrollan desde el punto de vista del perfil docente. Al inicio de cada práctica encontrarás una infografía resumen de la buena práctica, que incluye todas las imágenes que acompañan al texto organizadas según el siguiente esquema:



## LAS CLAVES

Tras la descripción de la práctica, a través de los cinco apartados citados anteriormente, te encontrarás con un apartado más titulado "Claves fundamentales para realizar el proyecto". Una de las fortalezas de esta recopilación es la de constituir un documento que permitirá a otros docentes replicar las prácticas en sus centros. Para ello, además de la información previa aportada por el profesorado, en este apartado se presentan los puntos fundamentales que consideramos que hay que tener en cuenta en caso de que se desee replicar los proyectos que se presentan en esta revista.

## LAS GRÁFICAS

Finalmente, en cada práctica encontrarás una gráfica de araña. Estas gráficas se han obtenido a partir del análisis de cada práctica desde el punto de vista de las competencias docentes. Hemos utilizado para ello la rúbrica de Autoevaluación de Competencias Docentes (García et al., 2017). En cada gráfica están valoradas las once competencias. Hemos realizado una subdivisión en tres de las competencias:

### COMPETENCIAS ESPERADAS

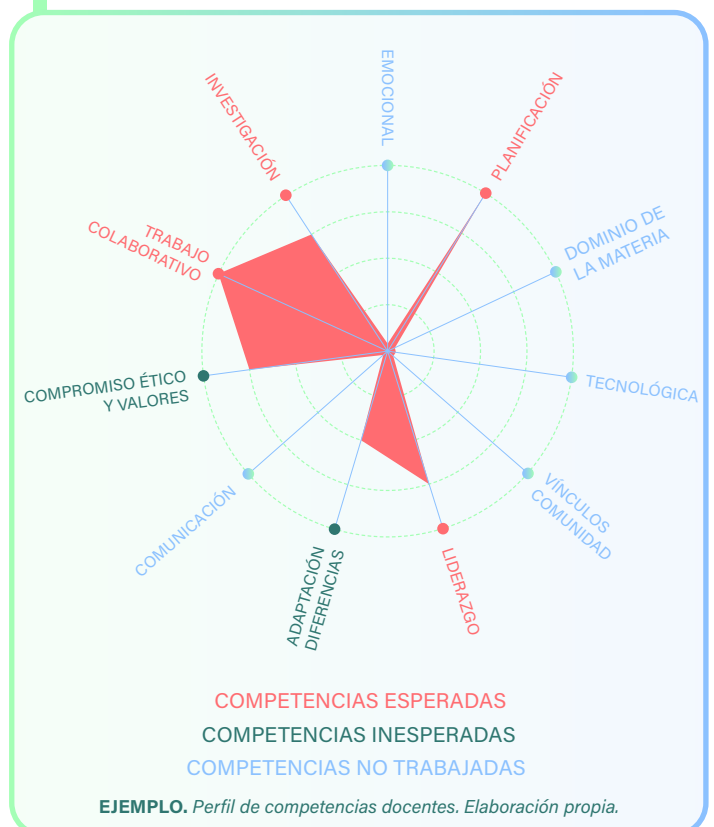
Aquellas competencias que se han trabajado desde el inicio de la práctica, que están incluidas en el planteamiento que el profesorado realiza de cada proyecto.

### COMPETENCIAS INESPERADAS

Aquellas competencias que hemos apreciado que aparecen a lo largo del proceso, o al finalizar las prácticas. Se han detectado a partir de la lectura de las conclusiones del profesorado, sus evidencias aportadas a la hora de describir el proceso y los resultados obtenidos.

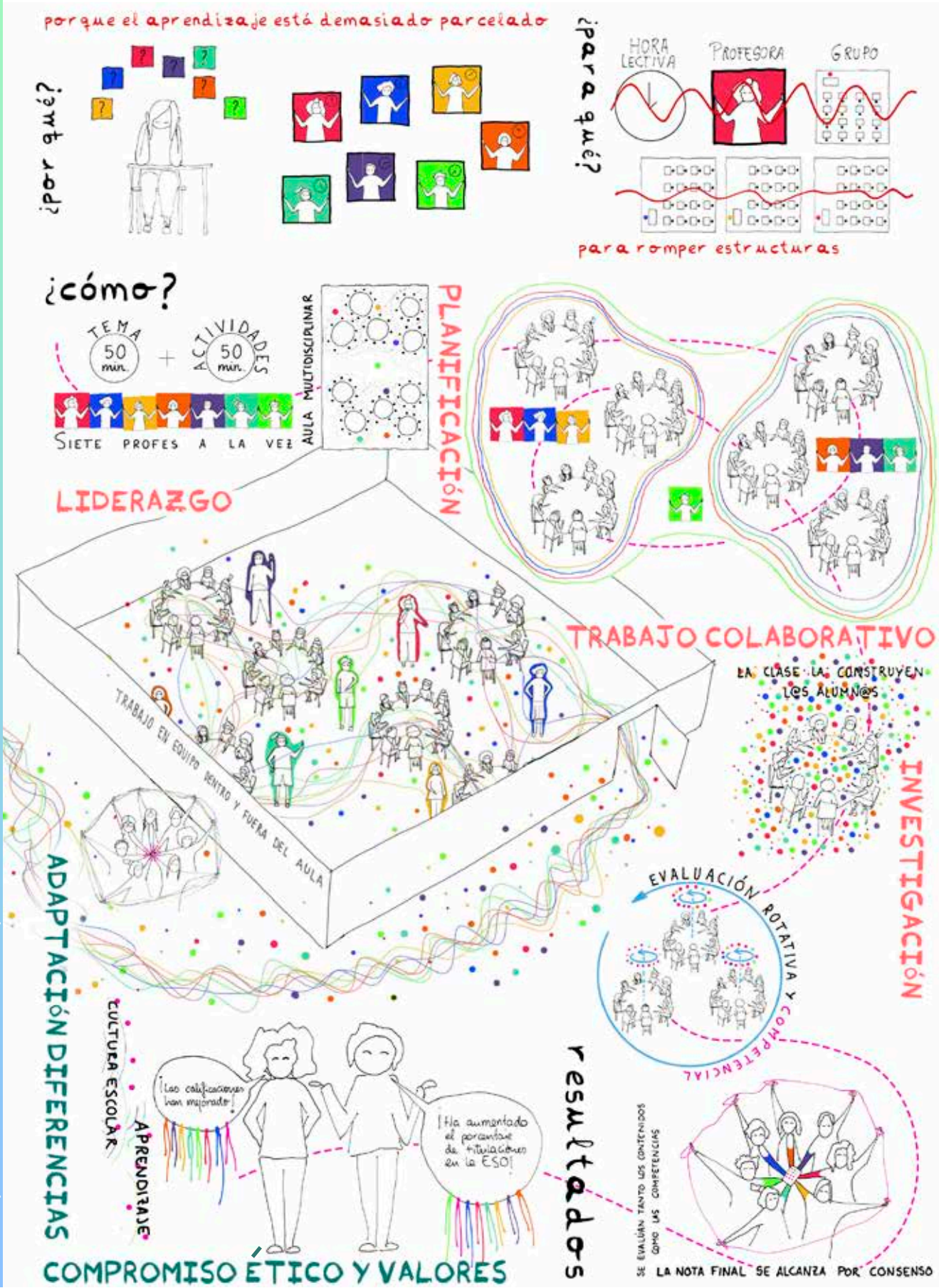
### COMPETENCIAS NO TRABAJADAS

Aquellas competencias que no aparecen ni en la planificación, ni en el desarrollo, ni en los resultados.



# ROMPIENDO EL MOLDE

Ana Hernández Revuelta, Fco. Javier Bellón Jaramillo, María Rosa Fernández Tobarra, Diana Jerez Delgado, Juan Carlos Juárez López, Diego Juzgado López, Juan Guillermo López Vázquez, María Rosario Trujillano.





# ¿Por qué?

Este proyecto surge como resultado de la unión de dos factores. El primero fue que en las juntas de evaluación inicial de 4º ESO (en el mes de septiembre) los profesores observamos que nuestros alumnos iban a tener muchas dificultades para titular, ya que su nivel y su actitud eran bastante bajos.

“Los profesores veníamos viendo hacía ya muchos años que estábamos abordando contenidos similares en nuestras clases”



## Introducción

Nuestra experiencia educativa consiste en unir los grupos de 4º ESO del instituto y darles clase siete profesores a la vez.

Los alumnos reciben clase de: Dibujo, Geografía e Historia, Lengua castellana y Literatura, Música, Inglés, Física y Química y Educación Física de forma simultánea, lo que supone un cambio en la forma de dar clase, pero también en la forma de diseñar las sesiones, cambios en los métodos de evaluación, calificación, etc.

## Contexto

**Tipo de proyecto:** proyecto de centro.

**Centro educativo:** IES Julio Verne.

**Alumnado:** secundaria, 4º de ESO.

### Profesorado:

*ANA HERNÁNDEZ REVUELTA (Jefa de Estudios, profesora de Dibujo y Coordinadora del proyecto)*

*FCO. JAVIER BELLÓN JARAMILLO (Director)*

*MARÍA ROSA FERNÁNDEZ TOBARRA (Profesora de Música)*

*DIANA JEREZ DELGADO (Profesora de Física y Química)*

*JUAN CARLOS JUÁREZ LÓPEZ (Profesor de Lengua Castellana y Literatura)*

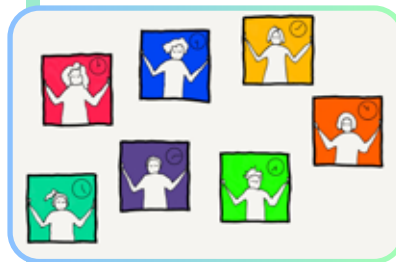
*DIEGO JUZGADO LÓPEZ (Profesor de Inglés)*

*JUAN GUILLERMO LÓPEZ VÁZQUEZ (Profesor de Educación Física)*

*MARÍA ROSARIO TRUJILLANO TRUJILLANO (Profesora de Geografía e Historia)*

**Asignatura:** Dibujo, Geografía e Historia, Lengua Castellana y Literatura, Música, Inglés, Física y Química y Educación Física.

**Herramientas/metodologías utilizadas:** docencia interdisciplinar.



El segundo factor fue ver que los alumnos tenían dificultades en encontrar paralelismos entre los contenidos de las materias que impartimos.

Además, el horario del profesor es un horario absolutamente compacto, lleno de horas lectivas y con algunas horas de dedicación y esta organización hace que el aprendizaje que se deriva de este tipo de horarios de estructura rígida, sea un aprendizaje parcelado, ajeno a la combinación de conocimientos en un saber general.

La última entrega del Informe PISA volvía a llamar la atención al sistema educativo español. En este caso, por la poca capacidad de los docentes españoles para trabajar en equipo, en comparación con los resultados obtenidos por otros países de la OCDE. Se está observando que en aquellos centros donde existe una gran colaboración entre docentes, se produce una mayor motivación de esos mismos docentes que después se refleja en los resultados de sus alumnos.

## ¿Para qué?

**“El principal objetivo que perseguimos es que los alumnos comprendan los contenidos de las asignaturas de una forma continua”**

Los acontecimientos históricos, económicos, políticos y sociales, artísticos, etc., además de sus consecuencias, no ocurren de forma aislada. Los alumnos deben comprender que en la vida no existen límites rígidos que dividan los pensamientos, los saberes y las áreas de conocimiento. Y esta capacidad de mirada global favorece la asimilación de contenidos y, por tanto, la mejora en las calificaciones y un aumento en el porcentaje de titulación en la ESO.

Esta forma de entender los contenidos y los conceptos les ayuda a entender su realidad diaria y, según nos dicen muchos de los alumnos, también les está ayudando a atisbar qué puede ocurrir en un futuro en función de lo que ha ocurrido en el pasado y en el presente.

Nuestro planteamiento consiste en buscar que la estructura rígida que viene por defecto no condicione los procesos de enseñanza-aprendizaje que se puedan llevar a cabo. Necesariamente supone una revisión exhaustiva de la estructura de las programaciones de las asignaturas.

Uno de los aspectos que buscamos reestructurar con especial atención es el tema de la evaluación del aprendizaje de los alumnos y también la evaluación de la práctica docente.



## ¿Cómo?

### Ruptura del eje: hora lectiva-profesor-grupo

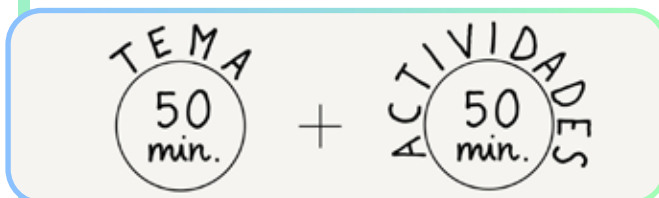
Hemos decidido “romper” la estructura horaria que encorseta el aprendizaje. Gracias a esta ruptura las asignaturas no se trabajan de manera aislada.

Nuestro proyecto se ha confeccionado compactando dos períodos lectivos de 50 minutos y los siete profesores participantes en el proyecto, que pertenecen a siete asignaturas, damos clase a la vez. Esta situación, a priori caótica, tiene una estructura muy bien definida:

- **La primera parte** de la sesión se dedica a una introducción teórica de un tema determinado y abordado desde todas las disciplinas.

- **La segunda parte** consiste en la realización de una batería de actividades de evaluación en grupos reducidos de alumnos.

Esta forma de impartir la clase se ha realizado tanto al inicio de la explicación de los temas que luego se desarrollan en las demás clases, como al final del tema a modo de resumen.



### Distribución: espacio-tiempo-docencia

El aula se convierte en un lugar de trabajo multidisciplinar y los alumnos comparten un espacio físico diferente al que utilizan diariamente. La distribución del aula es muy singular. Empiezan formándose dos grupos diferenciados:

- A un lado, un grupo de alumnos recibe clase por parte de los profesores de: Geografía e Historia, Biología y Geología e Inglés.

- Al otro lado, la clase la imparten las profesoras de Dibujo, Música y Lengua Castellana y Literatura.

- En el centro del aula se encuentra el profesor de Educación Física.

Al finalizar la explicación por parte de los profesores de ambos grupos y una vez que la profesora de Inglés y el profesor de Educación Física han compartido con todos ellos distintos conceptos de su materia, los grupos de alumnos se unen y entra en juego el verdadero trabajo en equipo: un grupo de alumnos explica a otro qué han aprendido y viceversa, de forma que entre todos elaboran un mapa conceptual o *visual thinking* que contempla los términos, ideas y conceptos más relevantes de la clase en cuestión. La clase la construyen los alumnos ya que deben explicar a sus compañeros qué han aprendido en cada uno de los subgrupos en los que han participado, lo que los convierte en profesores de sus iguales y también sirve para que ellos reflexionen sobre lo que de verdad han aprendido.

## Evaluación: rotativa-competencial

Todas y cada una de las actividades propuestas, van rotando por todos los grupos, de tal forma que, al final de cada tema, los profesores tenemos diez ó doce calificaciones diferentes. Al hacer cambios en la evaluación, también cambian los criterios de calificación. La nota final es el resultado de la calificación de todas las actividades por todos los profesores y se alcanza una nota consensuada en la que no sólo se tiene en cuenta la adquisición del conocimiento. Toman protagonismo competencias como la capacidad de trabajo en equipo, la capacidad resolutoria de problemas, la capacidad de liderazgo, la incorporación de recursos para saber hablar en público, estrategias para el trabajo colaborativo etc.

Estas competencias se han logrado trabajando en ellas y con ellas desde la planificación de cada una de las sesiones. Para evaluar el conocimiento adquirido en las clases hemos diseñado métodos de evaluación que contemplaban estas competencias como vehículo para la adquisición del conocimiento.



## Trabajo en equipo: profesorado-alumnado dentro-fuera del aula

El rol del docente cambia completamente. Ahora se trabaja junto a los profesores y junto al alumnado. El hecho de trabajar así hace que los docentes no solo impartamos la clase juntos, sino que debemos planificarla, organizarla y dotarla de contenido juntos. Trabajar de esta forma hace que diseñemos los recursos educativos que utilizaremos en las clases. Esto implica un cambio sustancial con respecto a lo que hasta ahora entendíamos como impartir una clase o trabajar con el resto de profesores.

Esta coordinación y colaboración entre docentes que trabajan en la misma aula también exige la misma coordinación y colaboración fuera de ella. Y esto supone una ruptura de la concepción de docente como figura aislada asignada a un grupo/clase en una franja horaria determinada. La existencia de tramos horarios de reunión docente es una novedad ya que no existe como tal en los horarios al uso y supone conjugar los horarios de los profesores para trabajar en común y preparar las sesiones lectivas. Las reuniones de profesores para preparar estas clases son auténticas mesas de trabajo interdisciplinar.



# ¿Qué resultados se han obtenido?



Este modelo comenzó hace cuatro años con grupos de 4º de ESO y continúa en la actualidad. La puesta en marcha de un proyecto de estas características ha generado cambios a dos niveles:

## APRENDIZAJE

El alumnado no solo adquiere los contenidos que corresponden a las materias, han aprendido numerosas **competencias** contempladas en la ley, necesarias para **desarrollar una ciudadanía crítica y responsable**: ser capaces de trabajar en equipo, desenvolverse en multitud de roles, ser conscientes de su aprendizaje... Adquirir estas capacidades ha sido positivo tanto en el ámbito educativo como en su vida en general. El hecho de ser más **conscientes** de su forma de aprender, y más **autónomos**, hace que optimicen su tiempo y estudio y que sean capaces de identificar sus habilidades y sus carencias, algo fundamental para mejorar en su rendimiento académico.

## CULTURA ESCOLAR

Se han conseguido grandes avances en cuanto al **trabajo en equipo**. A medida que hemos celebrado más sesiones lectivas ha aumentado la **coordinación** docente, la **participación** del alumnado y la **interacción** entre ambos. Los alumnos aprenden a trabajar en equipo porque ven a los docentes haciéndolo. Han aprendido a construir pensamiento y a vincular áreas de conocimiento interactuando y colaborando con otros compañeros.

El cambio de rol del docente ha motivado un cambio en la cultura escolar, con ganancias colaterales: reducción de problemas de convivencia, reducción del absentismo escolar...

## RECONOCIMIENTOS

Desde que este proyecto está en marcha estamos recibiendo una gran cantidad de solicitudes de admisión, somos el instituto más solicitado de la zona.

Muchos centros educativos se han puesto en contacto con nosotros y hemos impartido cursos para promover la transferencia de la buena práctica. También estamos impartiendo formación en distintos centros de la Comunidad de Madrid. Hemos presentado ponencias y participado en diversos congresos educativos para favorecer la implantación del proyecto en otros centros.

- En el año 2019 nos concedieron el "Premio Grandes profes, Grandes Iniciativas en la sección de Premio Especial Universidad Internacional de Valencia (VIU) a Nuevos Contextos y Procesos de Aprendizaje: Innovación educativa de la Fundación Atresmedia".

- En 2021, obtuvimos el Premio a la Mejor Buena Práctica en Educación Secundaria y Bachillerato en la Feria Internacional de Innovación Educativa SIMO.

# ¿Qué lecciones se han aprendido?

## El alumnado

En un principio, recibieron la propuesta con bastante asombro porque no entendían muy bien qué iba a pasar cuando tantos profesores se encontraban frente a ellos y, además, compartían clase con el resto de grupos de su nivel (120 alumnos en total). Pero resultó curioso que enseguida se adaptaron a esta forma de trabajar y asumieron los nuevos roles en el aula, ahora mucho más activos, con muchas ganas.

## Claves fundamentales para realizar el proyecto:

**Reflexionar acerca de lo que hacen los docentes** habitualmente en clase.

**Diseñar recursos y materiales educativos:** elaborar materiales y métodos de evaluación ayuda mucho a reflexionar acerca de qué aprender y cómo aprenderlo.

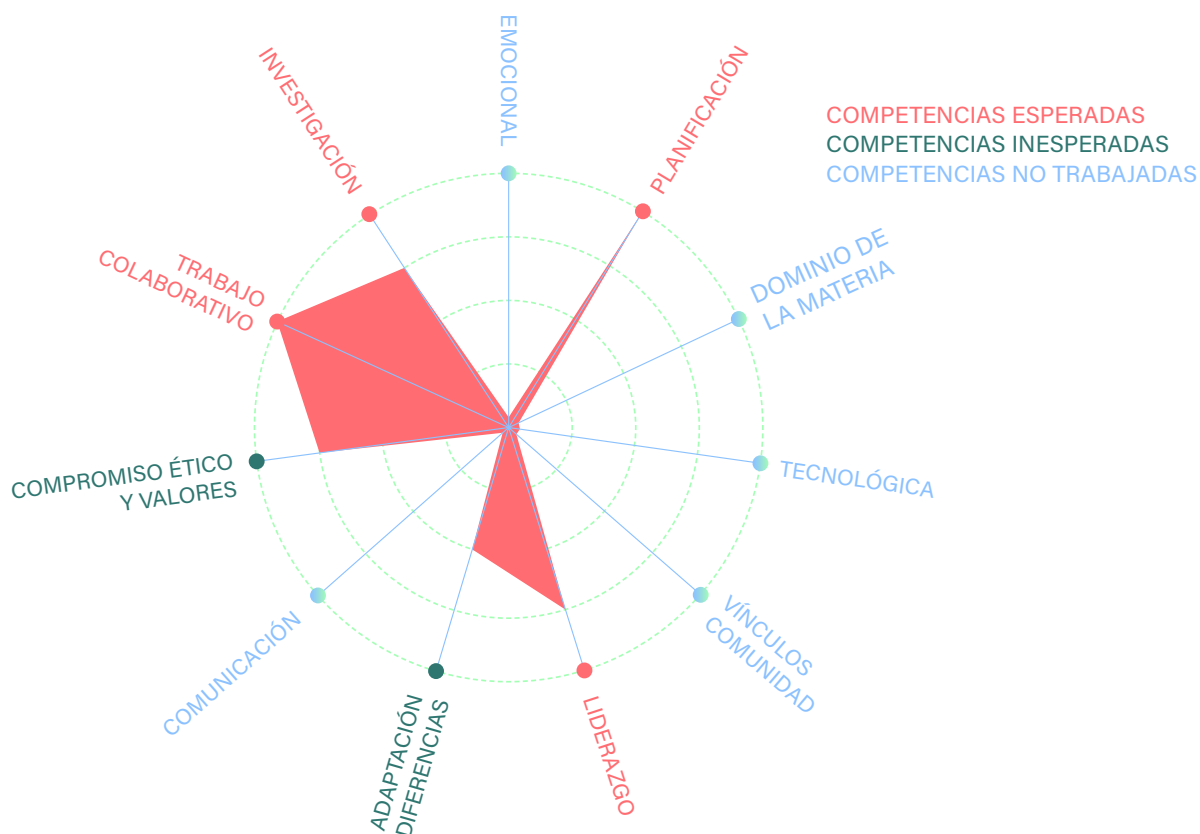
**Fomentar iniciativas de co-docencia** (*aunque fuera solo con otro profesor más*): permite observar cómo mejora el clima de aprendizaje en el grupo, y la atención a la diversidad.

**Entender el proceso educativo de forma global:** facilita repensar la estructura horaria y organizativa tanto dentro como fuera del aula.

**Eliminar muros estructurales (horarios/secciones):** no pasa nada (sí da algo de vértigo inicial por el miedo a tocar lo que hasta ahora era intocable) y, a la vez, pasa todo. Aprendizaje de docentes y aprendizaje de alumnos.

**Convertir el aula en un lugar de trabajo multidisciplinar:** combinando simultáneamente diferentes actividades y procedimientos. Conlleva la puesta en marcha de otros recursos y supone una aplicación real de atención a la diversidad.

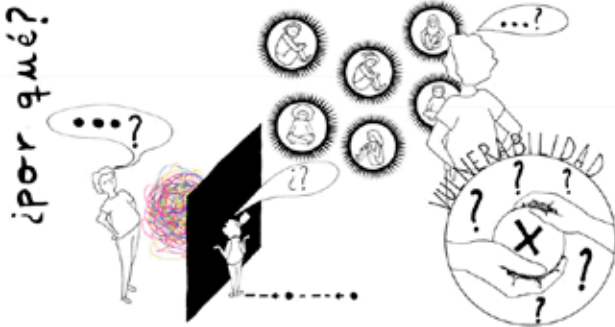
**Implantar tramos horarios de reunión docente:** supone conjugar los horarios de los profesores para preparar las sesiones lectivas.



# CHECKPOINT CLASS

Sergi Cumpido Mercader

se observa una falta de autonomía y cohesión



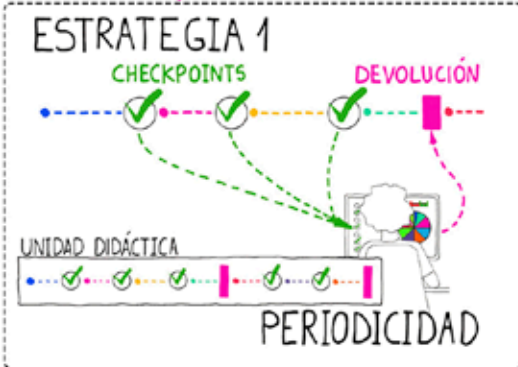
¿para qué?



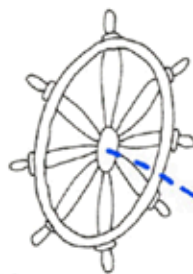
¿cómo?

## ADAPTACIÓN A LAS DIFERENCIAS

PLANIFICACIÓN

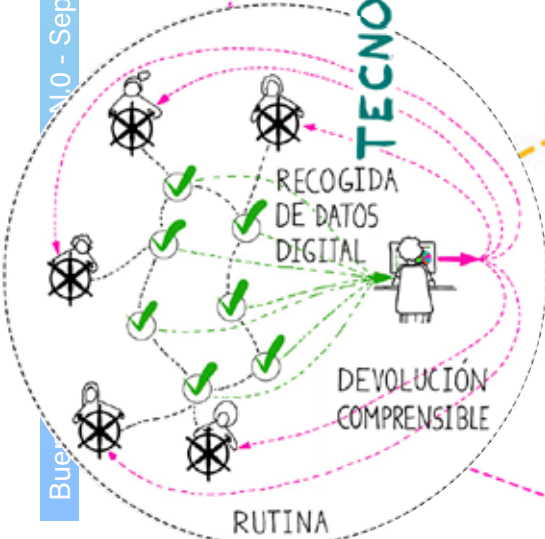


EMOCIONAL



ACTIVIDADES COMPLETADAS

TECNOLÓGICA



Resultados

CONFIANZA

AUTONOMÍA

METACOGNICIÓN

COMPROMISO ÉTICO Y VALORES

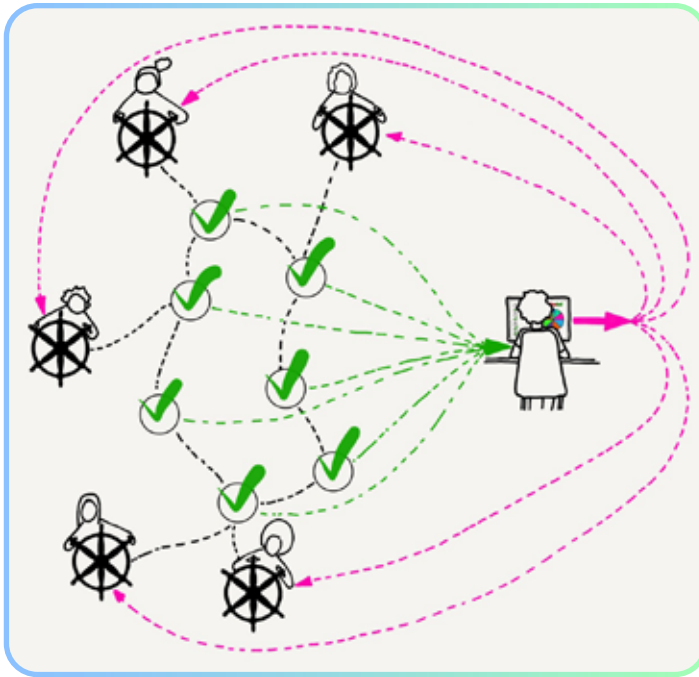
# ¿Por qué?

Esta iniciativa surge tras el análisis de varios problemas que aparecían en la asignatura optativa de Biología y Geología, la cual estaba formada por alumnos de 4º de ESO de los cuatro grupos-clase del centro.

Al tratarse de alumnos de diferentes grupos-clase mezclados entre sí, se generaba un grupo inicialmente sin cohesión y poco participativo, lo que afectaba al ritmo de la clase y a los resultados de todos ellos.

Por otro lado, la excepcionalidad del Covid ha contribuido a generar un desajuste del desarrollo de competencias personales de los alumnos, entre los que cabe destacar la autonomía o los hábitos de trabajo y el estudio, tanto fuera como dentro del aula. Todo esto también se ve reflejado en el desarrollo de las tareas. Se aprecia que ante actividades poco dirigidas el alumnado siente frustración y confusión, disminuyendo la realización de éstas y la motivación hacia las tareas.

Además, el entorno socioeconómico de las familias del centro provoca cierta vulnerabilidad. No es frecuente contar con apoyo y acompañamiento en el hogar que faciliten el éxito educativo en el último curso de ESO y la orientación del alumnado de cara al futuro.



## Introducción

En este proyecto se describe la implementación de recogida de datos evaluativos del grupo clase mediante *checkpoints* rutinarios donde se presentan los resultados a los alumnos, en función de su actuación, frente a los objetivos de la unidad didáctica y la realización de tareas. De este modo los alumnos se convierten en conocedores de su regulación del aprendizaje.

Además, se diseñan actividades diversificadas para que el alumnado elija centrarse en lo que más les motiva y puedan desarrollar la autonomía y motivación.

## Contexto

**Tipo de proyecto:** proyecto de aula.

**Alumnado:** secundaria, grupo de estudiantes de 4º de ESO que cursan la optativa.

**Profesorado:**  
*SERGI CUMPLIDO MERCADER (Profesor de Biología y Geología)*

**Asignatura:** materia optativa de biología y geología

**Herramientas/metodologías utilizadas:** metodología AICLE

# ¿Para qué?

Dentro de este proyecto se diferencian dos estrategias u objetivos:

- El primero es la **autorregulación del aprendizaje**. El alumnado como principal responsable de su proceso, para hacerse consciente, tanto de sus fortalezas como de los puntos de mejora, y así poder trabajar en ellas.
- El segundo es **despertar la motivación del alumnado** por los contenidos de la materia y fortalecer y **mejorar su autonomía**. Generar la reflexión, la creatividad, la re-elaboración del alumnado evitando la propuesta de actividades específicamente definidas.

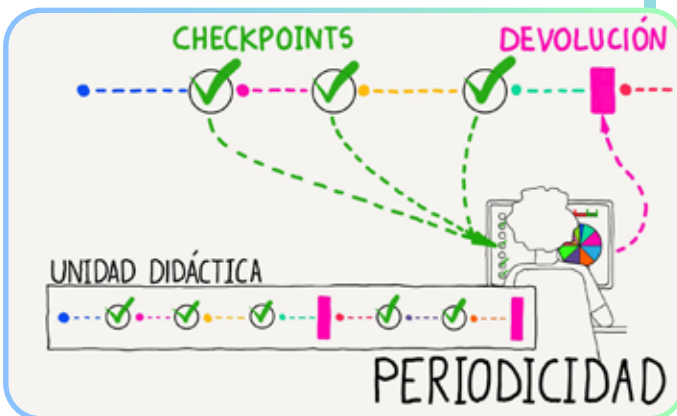
# ¿Cómo?

## Estrategia 1: Realización de *Checkpoints*

Otorgando el rol protagonista al alumnado, se realizan *checkpoints* periódicos. Al menos en dos momentos de cada unidad didáctica: hacia la mitad de su implementación y una vez finalizada. Los resultados se comparten en clase de manera anónima y desglosada, considerando los diferentes objetivos de la unidad:

- Compleción de las diferentes tareas propuestas.
- Porcentaje de resultados obtenidos (no realizado, no superado, satisfactorio, notable o excelente).

Cada estudiante conoce su avance y situación, lo que les permite entender en qué estado se encuentran y actuar sobre ello.



## Estrategia 2: Elección de actividades diversificadas

Para despertar la motivación del alumnado por los contenidos de la materia y fortalecer y mejorar la autonomía de cada uno de ellos se proponen una serie de actividades diversificadas para que cada alumno o alumna escoja aquellas que más les motiven.

El formato en que se presentan, así como el producto que de ellas se genera, se diversifica al máximo para atender tanto las diferentes necesidades, como motivaciones del alumnado (siguiendo las pautas del Diseño Universal del Aprendizaje).

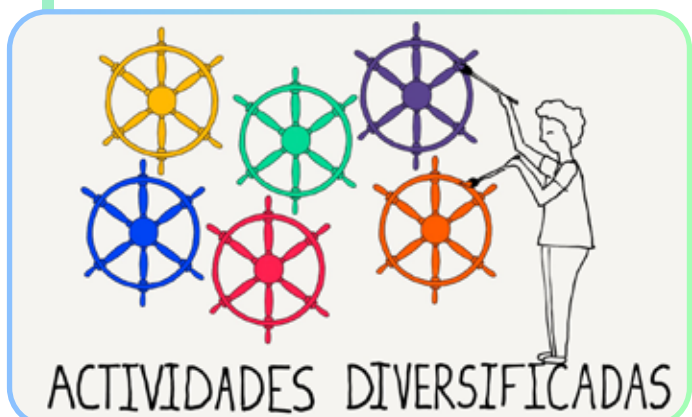
# ¿Qué resultados se han obtenido?

## CON LA ESTRATEGIA 1

- Los *Checkpoints* han servido para mejorar la regulación del aprendizaje tanto individual como de grupo. La compleción de tareas se ha duplicado y los resultados han mejorado, pasando de un 40% de superación a un 80%.
- Además, también se ha conseguido un resultado secundario a nivel metacognitivo: al verse obligados a revisar de manera periódica los objetivos de cada unidad poco a poco han tomado más conciencia de ellos y se los hacen propios. La mayoría del alumnado es capaz de identificarlos y re-contextualizarlos.
- Mejora en la autonomía y hábitos individuales. Al asentar el trabajo con los datos como práctica habitual se ha reducido el número de de estudiantes perdidos, se ha optimizado el trabajo de aula, y ha aumentado la realización de las tareas de casa.

## CON LA ESTRATEGIA 2

- Gran parte del alumnado que no completaban la mayoría de actividades ahora sí lo hacen y valoran poder elegir cuáles hacer y en qué formato presentarlas. Las tareas resultan más cómodas y dan mayor satisfacción.
- Se empiezan a verbalizar y compartir en grupo motivaciones e inquietudes relativas a su futuro educativo relacionándolo con las actividades de formato libre.





# ¿Qué lecciones se han aprendido?

- La logística de gestión de datos por parte del profesor es complicada.
- Buena parte del alumnado tiene dificultades a la hora de interpretar los datos.
- Afianzarla como práctica habitual de aula ha sido clave para trabajar la autonomía personal del alumnado.
- Sería interesante ver cómo esta práctica pudiera escalarse.

## Claves fundamentales para realizar el proyecto:

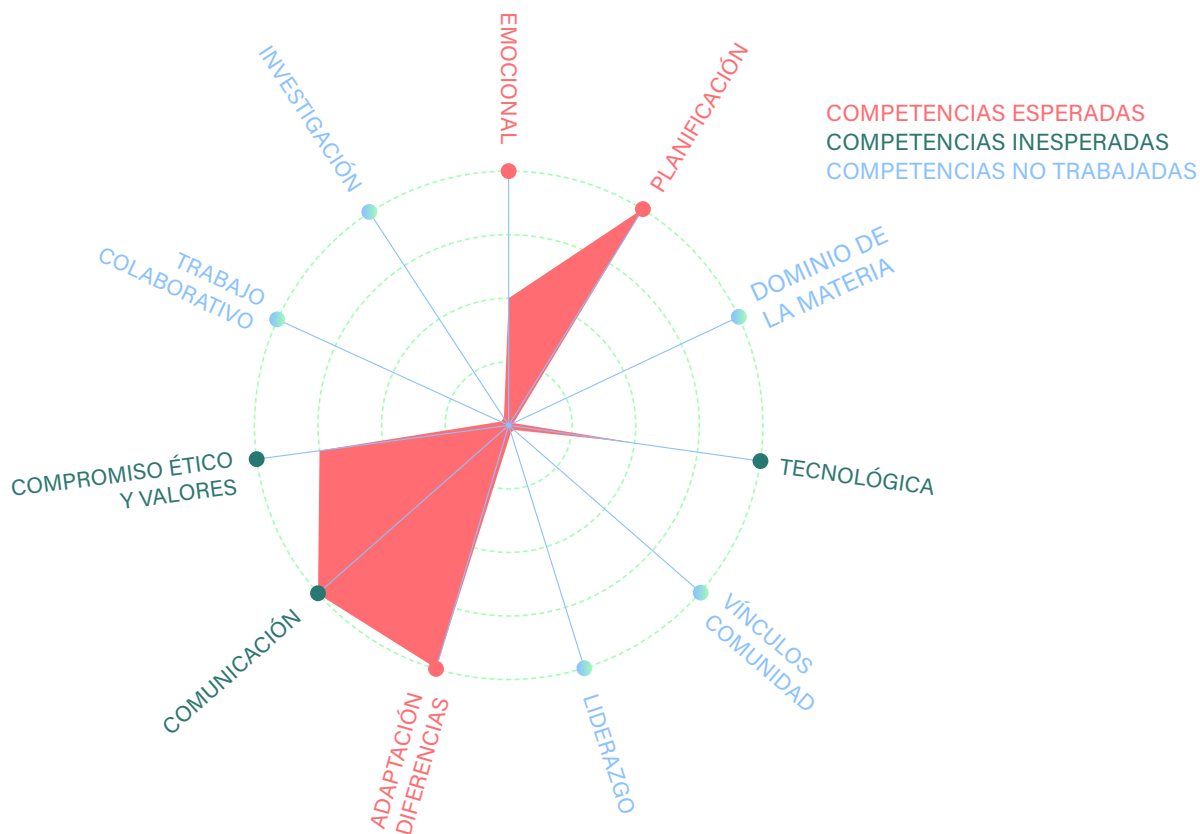
**Utilizar herramientas digitales tanto de recolección como de análisis automático de datos:** si no, el tiempo necesario para su procesamiento es incompatible con la sostenibilidad del trabajo de un docente.

**Nivelar la manera en que se presentan los datos y cómo se explican, utilizando formatos diversos:** gráficos diferentes, porcentajes brutos, comparativas...

**Consolidarlo como práctica habitual o rutina:** realizarla de manera puntual también puede ser útil, pero es realmente mediante la rutina como se favorece la autonomía del alumnado.

**Bien optimizada, utilizarla en grupos poco cohesionados, poco motivados y con poca autonomía.**

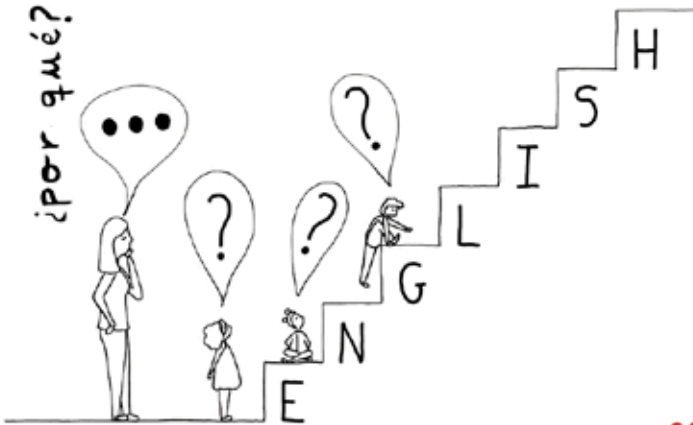
**Utilizar esta práctica a un nivel transversal:** de otras materias o incluso como parte del Plan de Acción Tutorial del centro.



# PLAYING ENGLISH

Isabel Francisco Rúa

porque la clase de inglés se hace cuesta arriba



para aprender de forma lúdica y motivar

¿cómo?

DOMINIO DE LA MATERIA



PLANIFICACIÓN



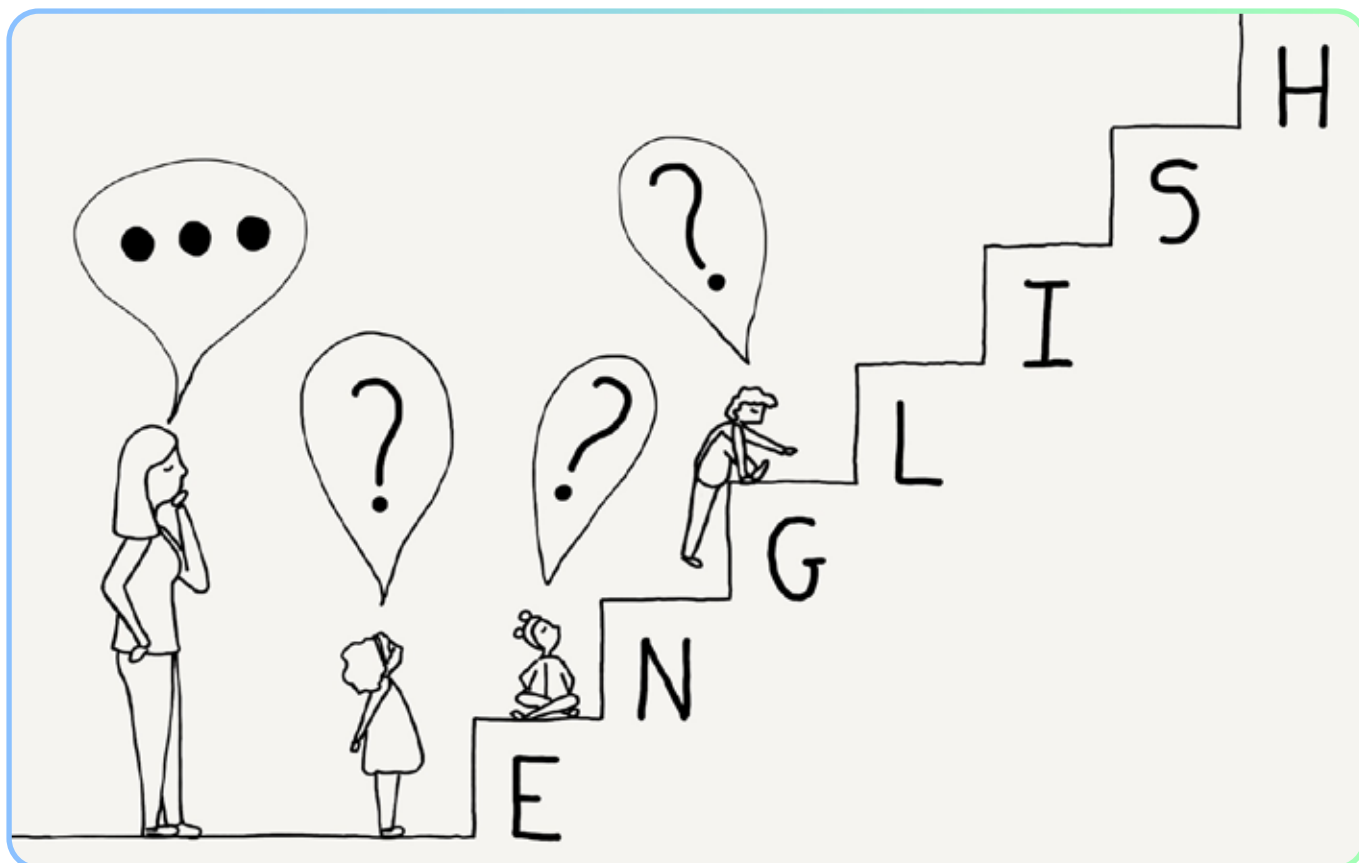
EMOCIONAL INVESTIGACIÓN



ADAPTACIÓN A LAS DIFERENCIAS

resultados





## ¿Por qué?

### Introducción

En el centro los contenidos curriculares se aprenden en inglés, excepto lengua y matemáticas. La idea es conseguir que el alumnado se motive con el aprendizaje del idioma. Esta práctica consiste en introducir en las clases el empleo de canciones, juegos, y organización de turnos de palabra que sirven para enganchar a los estudiantes y lograr su atención.

### Contexto

**Tipo de proyecto:** proyecto de aula.

**Centro educativo:** centro privado bilingüe.

**Alumnado:** primaria, grupo de 1º de primaria.

**Profesorado:**  
*ISABEL FRANCISCO RÚA (profesora).*

**Asignatura:** Naturales, Sociales, Inglés, Plástica y Valores.

**Herramientas/metodologías utilizadas:** gamificación.

Se trata de grupos de 1º de primaria, son pequeños, necesitan estímulos adecuados para su aprendizaje. Es necesario generar un buen clima de aula, donde se diviertan, aprendan, interactúen, etc.

Como la clase es en inglés, que no es su lengua materna, no cuentan con la misma confianza que si se tratase del castellano. Tienen que realizar un esfuerzo por entender esta segunda lengua y mantener la atención y comprensión durante un largo tiempo.

**“Un contexto de juegos les ayuda a generar más confianza en el uso de la lengua extranjera y a mantener la atención”**

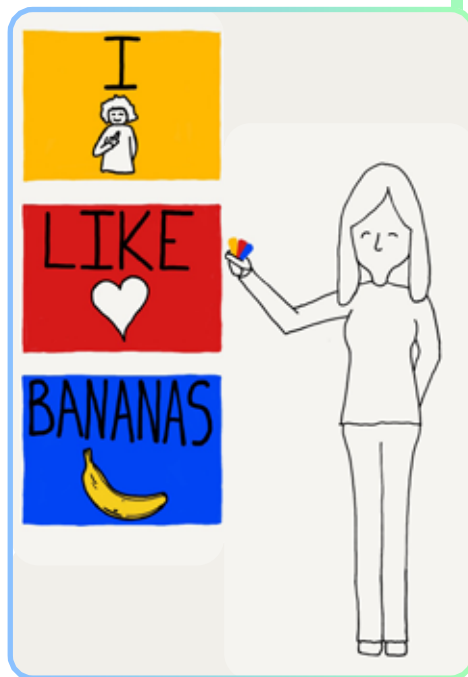
La lectoescritura en inglés puede resultar bastante compleja y una presentación que no resulte motivadora puede tener consecuencias futuras difíciles de erradicar. Tenemos que ser muy conscientes de este factor.

## ¿Para qué?

Este proyecto busca fomentar la participación del alumnado menor de primaria y su interés en el aprendizaje de una segunda lengua.

Estos aprendices necesitan tener una serie de estímulos que les hagan "estar" en el aula con todos sus sentidos, especialmente a la hora de aprender cosas totalmente nuevas para ellos como puede ser otro idioma. Establecer una base de aprendizaje correcta, con un enfoque lúdico, hará que la motivación por aprender sea mayor.

Hay que ajustar las actividades y facilitar el aprendizaje, los juegos deben ser parte fundamental de las actividades teóricas, prácticas, e incluso evaluativas.



## ¿Cómo?

### Códigos de colores

Para interiorizar la estructura gramatical en "*gente menuda*" que aún no identifica las categorías gramaticales, es decir, lo que es un verbo o un sujeto, es muy importante generar unos códigos que les haga concienciarse del orden que debe seguir una frase. A medida que vayan avanzando en la complejidad de la estructura gramatical, no podemos variar el código, tenemos que ser consistentes en la codificación de colores. Siempre se comenzará presentando la estructura y frase más simple, con su código de color y acompañada de un apoyo visual.

Es muy probable que, al principio, no sean conscientes del código de color. Suelen prestar más atención a intentar captar el significado de la frase que a los códigos que la acompañan. No es necesario marcarles este código, es tan sencillo como reforzarlo, por ejemplo, al escribir en la pizarra la frase subrayando cada palabra del mismo color que habíamos usado antes.

### Dictado explosivo

Se trata de una herramienta muy útil para practicar la gramática y animar a la lectoescritura. Consiste en meter palabras en globos, los cuales va explotando el alumnado y construyendo frases con las palabras. Se trabaja tanto individualmente como en grupo. Y el elemento sorpresa y lúdico les encanta y les ayuda con sus habilidades de lectoescritura en inglés.

La actividad se puede nivelar fácilmente: eliminando códigos de colores, trabajando en equipos, introduciendo palabras más complejas o nuevas categorías gramaticales, etc.

**Nivel 1.** Sin intercambiar palabras, tanto los globos como las cartulinas mantienen el código de colores.

**Nivel 2.** Se intercambian palabras del mismo color y solo los globos mantienen el código de colores.

**Nivel 3.** Trabajo en equipo en vez de individual, con o sin roles asignados, y con posible intervención del profesor para que los roles vayan rotando. Es importante anticipar las normas y las decisiones para evitar la improvisación.

**Nivel 4.** Añadir una conjunción, por ejemplo *and*, con un color morado. El procedimiento es el mismo, se empieza con una presentación con apoyo visual en el aula, usando , los colores de pizarra, etc.

**Nivel 5.** Utilizar todos los globos del mismo color. El efecto sorpresa vuelve a hacer efecto y obliga a fijar la atención en el color de la cartulina al explotar el globo.

**Nivel 6.** Poner al alumnado por parejas; una persona permanece estática, se queda en la silla y tiene prohibido moverse. Todas las personas estáticas se colocan en una parte de la clase, donde no pueden moverse, con una línea que les separará de los demás y que no podrán traspasar. Sus parejas asignadas podrán moverse libremente por la clase y explotar los globos. Deben ir construyendo la frase y, sin mostrarla a su pareja, tendrán que dictarla. Se trabaja así la gramática, la lectoescritura, y la fonética.

## Canción entrelazada

Esta actividad se incluye como juego para repasar vocabulario. Por turnos, cada estudiante ha de decir una palabra del vocabulario, prestando atención para que estén relacionadas, y sin repetir las nombradas. Por ejemplo si estamos dando *digestive system* en naturales, no pueden decir *playground*. A los estudiantes les gusta mucho porque están muy atentos para no repetir y el juego es dinámico, tiene un ritmo divertido.

## Exit ticket *snake and break*

Se trata de un juego muy simple para evaluar el conocimiento individual del alumnado, sirve para ver cómo ha calado lo que acabamos de dar. Se hace una pregunta sencilla sobre lo que hemos visto en clase; si aciertan, salen al patio (*break*), si no, se van al final de la fila (*snake*). Al ser pequeños les ayuda también con el movimiento. Además, los contenidos son sencillos, se pueden preguntar de forma corta y los alumnos pueden contestar de manera fluida sin necesidad de escribir.

## Píldoras de humor

Se trata de incluir de forma espontánea el humor en diferentes actividades, ejemplos o tareas. Planificar píldoras humorísticas que les provoquen y diviertan. Por ejemplo: introducir algún elemento escatológico, es algo que les llama mucho la atención: *I like poop, I like diapers, I like boogers.*

## Treasure hunt

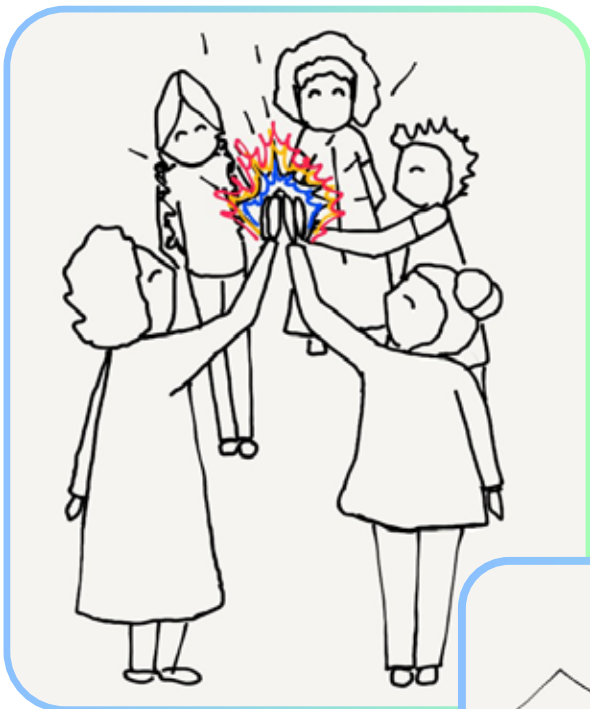
Este juego sirve para introducir al alumnado palabras nuevas y que interioricen su fonética y su representación escrita. Se presenta una palabra y se va repitiendo mientras buscan varias que anteriormente hemos escondido por la clase. También se puede reforzar la actividad con *flashcards* dentro de la asamblea. Este tipo de juego, puede hacerse con cualquier tipo de vocabulario. El nivel de dificultad puede ir aumentando.



## ¿Qué resultados se han obtenido?

El alumnado tiende a participar más, enfocan el aprendizaje como algo divertido, y adquieren mejor los conocimientos y habilidades. El concepto que tienen de la asignatura es que están jugando y eso les hace el camino más fácil a la hora de la actitud de la asignatura y de aprender. Observarles tanto de primera mano evita también el tener que hacer muchos exámenes escritos, lo cual les puede cansar y desmotivar.

Éstos son sólo algunos ejemplos, pero el incluir este tipo de actividades lúdicas se ve como una mejora para la participación, el clima de aula y el aprendizaje bilingüe de los alumnos. Nos enseña que es importante dinamizar la clase, algo que se debe hacer mucho más en nuestras aulas desde mi punto de vista.



## ¿Qué lecciones se han aprendido?

Sentar una buena relación con la lectoescritura, y con todo lo referente al aprendizaje de una lengua, sea la lengua materna o una segunda lengua, es la base de un aprendizaje sano, sin frustraciones y sin presiones. La mejor manera de aprender es estando motivado; y se ha demostrado que el juego sigue siendo la mejor de las motivaciones.

Dentro de lo que es la propuesta del proyecto también hay varios puntos a tener en cuenta:

- Es importante preparar los juegos con anterioridad dejando por supuesto un espacio a dudas o propuestas que nos puedan hacer. De esta manera no hay muchas dificultades en la organización y desarrollo del mismo.
- Siempre hay que estar atento a los más pequeños o a los que les cuesta más o van más lento, pero sobre la marcha se va ajustando y además se integran así diferentes habilidades.
- Hay que trabajar con en el sentimiento de equipo más que el de individualidad, de tal manera que al ganar ganen todos y no se premia el éxito individual.
- A la hora de complicar las actividades una buena idea es trabajar siempre en equipo para que se haga menos pesado.



## Claves fundamentales para realizar el proyecto:

**Pensar en el alumnado y entender qué tipo de aprendizaje les beneficia:** estimular su aprendizaje, activar todos sus sentidos.

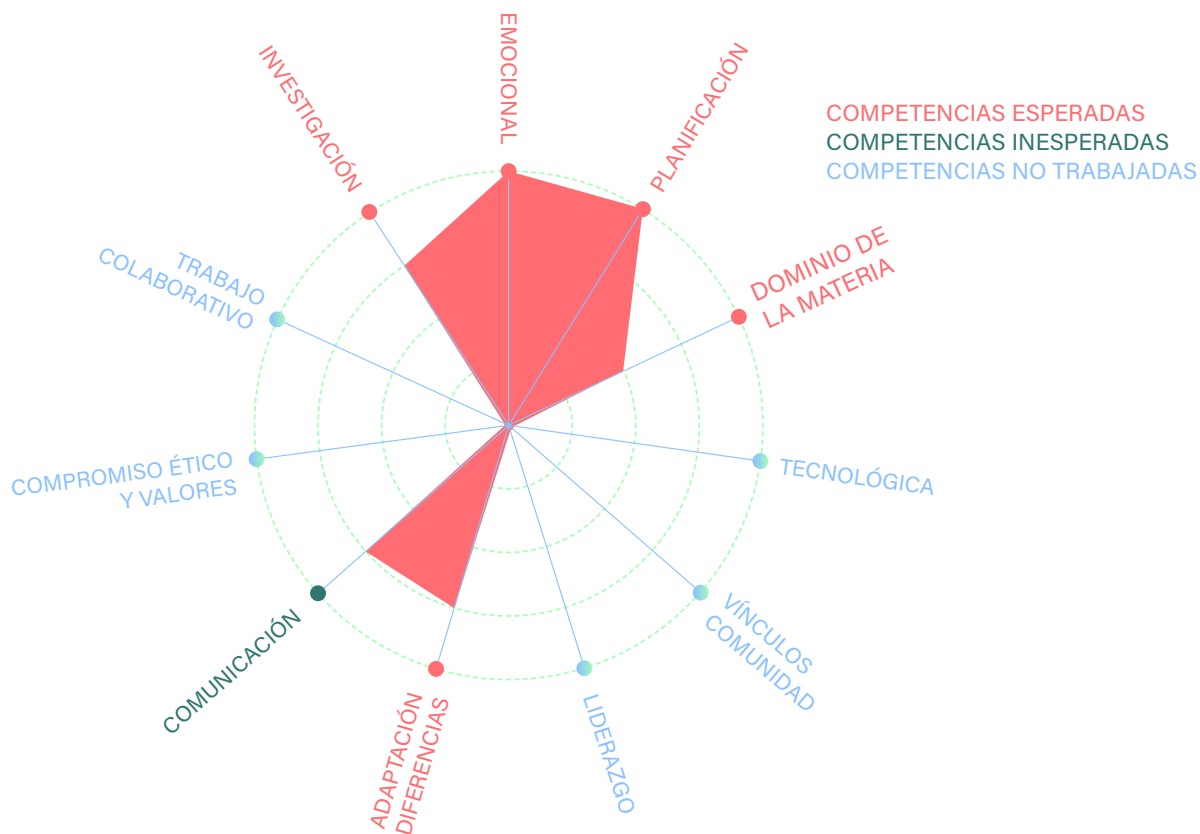
**Incluir el juego como dinámica de aprendizaje:** ayuda a generar confianza, a trabajar el sentimiento de equipo y a mantener la atención.

**Generar un buen clima en el aula:** permitir que el alumnado se divierta, aprenda, interactúe...

**Planificar y establecer una base de aprendizaje sólida mediante actividades diversas:** de esta manera se evitan consecuencias negativas.

**Dejar un margen de flexibilidad en el desarrollo de las actividades:** de esta manera se pueden ajustar para atender las diferencias del alumnado.

**Llevar a cabo observaciones frecuentes:** esto propiciará la generación de espacios de autonomía para el alumnado.

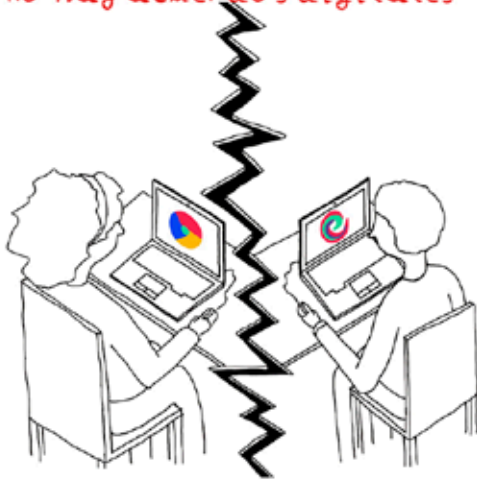


# DIGITALIZANDO, DIGITALIZANDO...

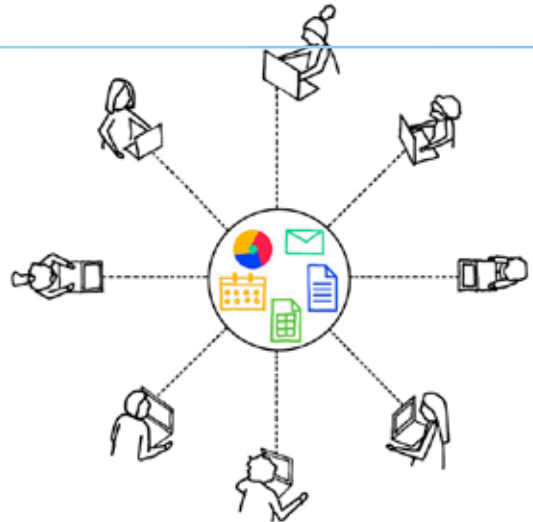
David Calle Velázquez

porque no hay acuerdos digitales

¿por qué?

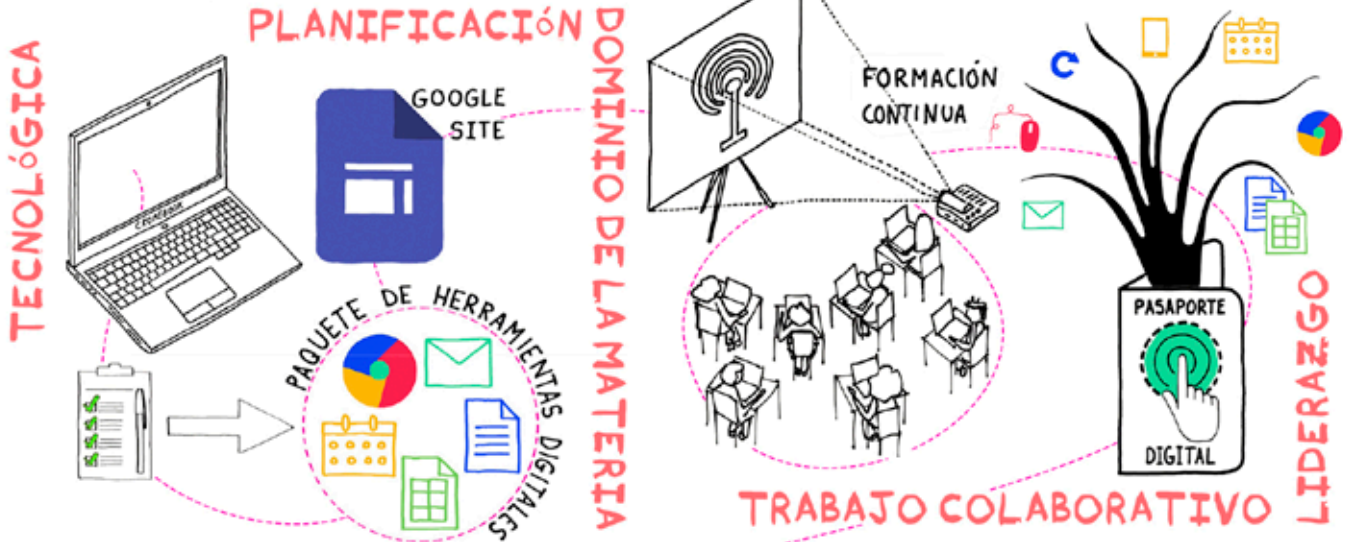


¿para qué?



para incentivar el desarrollo digital

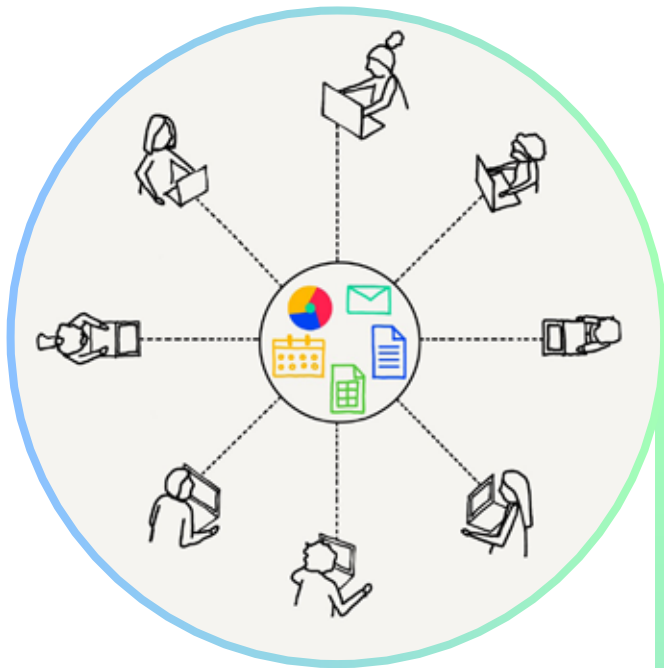
¿cómo?



resultados







## ¿Por qué?

Cuando en una organización se crea una nueva línea metodológica deben llevarse a cabo una serie de actuaciones y estrategias que garanticen la buena implantación y desarrollo de la misma.

Se llevaron a cabo las estrategias necesarias y adecuadas para la implantación de la línea metodológica por la que el colegio apostó en su momento y que llevaba asociado un proyecto digital de centro, pero por distintos factores no se establecieron las estructuras que cimentaron el crecimiento y desarrollo de la metodología implantada.

El confinamiento fue una oportunidad única para explotar el uso de las tecnologías ante la obligación de trabajar a distancia. La distancia física entre el profesorado y la urgencia del uso de herramientas digitales propició que cada persona optase por herramientas diferentes para cada materia y/o nivel dando lugar así a una "anarquía digital" que evidencia la falta de una línea estratégica que unifique criterios y simplifique el trabajo diario en el aula.

## Introducción

Creación e implantación de un Sistema de Gestión de Recursos y Herramientas Digitales.

Este proyecto se ubica en el itinerario de gobernanza. Se propone como objetivo último el logro de desarrollo de competencias digitales a nivel institucional. Considera tanto su mejora/actualización en el profesorado, como en el alumnado.

## Contexto

**Tipo de proyecto:** proyecto de centro.

**Centro educativo:** Colegio Salesiano Santo Domingo Savio. Es un centro que ofrece gran cantidad de posibilidades en la atención a la diversidad, destacando sus talleres de formación profesional, con lo que da respuesta a la demanda del entorno geográfico en que está enclavado.

**Destinatarios:** claustro y alumnado de secundaria.

### Profesorado:

DAVID CALLE VELÁZQUEZ (Coordinador de calidad)

PABLO BELTRÁN FERRUZ (Coordinador TIC)

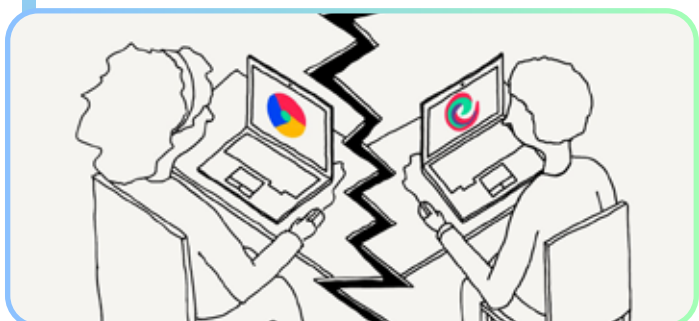
**Asignatura:** Dibujo, Geografía e Historia, Lengua castellana y literatura, Música, Inglés, Física y Química y Educación Física.

.....

**“Todos los profesores trabajan con buena voluntad, pero sin acuerdos en lo que a recursos y herramientas digitales se refiere”**

.....

Es por ello que se requería de acuerdos, formación y una estructura y gestión que marcara una línea estratégica a seguir en el uso de las herramientas digitales en el aula, razón por la que nace el Proyecto Digital como se presenta a continuación.



## ¿Para qué?

Este proyecto que aquí se presenta, pretende crear la estructura necesaria para que la metodología por la que se apostó en su momento en el colegio pueda desarrollarse como debería, con líneas y procedimientos establecidos.

La coordinación digital docente siguiendo líneas comunes y utilizando las mismas herramientas digitales facilita la labor de enseñanza-aprendizaje. Resulta favorable tanto para docentes como para estudiantes. Facilita el desarrollo de la competencia digital en el día a día, motivando el apoyo y ayuda entre todos. El claustro crece, avanza, mejora.

Con este proyecto se busca desarrollar un Proceso de Desarrollo de la Competencia Digital que recoja los procedimientos oportunos para el aprendizaje, uso y evaluación, tanto de las herramientas, como del banco de recursos digitales. El objetivo es implantar y desarrollar un sistema de gestión de recursos y herramientas digitales.

Además, es importante ofrecer formación para el desarrollo de las competencias digitales.

**“El Desarrollo de la Competencia Digital tanto en el profesorado como en el alumnado debe estar incentivado y fomentado”**



## ¿Cómo?

En el curso 19/20 implantamos el proyecto digital la ESO y Bachillerato excepto 4º de ESO y 2º de Bach. Desde entonces se ha ido desarrollando y afianzando en el propio centro.

### Incorporación de Chromebooks

El Proyecto Digital inicialmente consistió en la incorporación de los "Chromebooks" como material de aula. Se sustituyen, por tanto, los libros de texto tradicionales por su versión digital. Además, se incorpora el trabajo con herramientas digitales, mayoritariamente de "Google for Education". Cada estudiante y cada docente cuenta con su propio "Cromebook" y trabaja con él cada día en el aula. Esta opción apuesta por la transformación digital del proceso de aprendizaje, puesto que se incorporan recursos y herramientas digitales a la actividad cotidiana en el aula.



### Desarrollo de la Competencia Digital

El Marco Europeo de Competencias Digitales "DigCompEdu" recoge 22 competencias necesarias para ser competentes en entornos digitales. Las divide en 6 bloques:

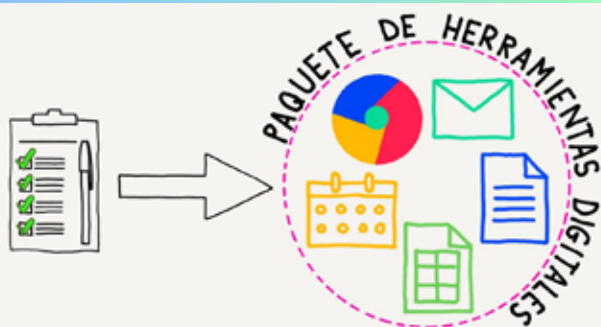
- Compromiso Profesional.
- Contenidos Digitales.
- Enseñanza y Aprendizaje.
- Evaluación y Retroalimentación.
- Empoderamiento de los Estudiantes.
- Desarrollo de la Competencia Digital de los Estudiantes.

En este proyecto se ha procurado fomentar el desarrollo de competencias de todos los bloques.

Para establecer un Proceso de Desarrollo de la Competencia Digital se ha seguido una plantilla en la que se establecen distintos aspectos. Los indicadores que se consideran para evaluar el desarrollo del proceso son: la temporalización, los responsables, el objeto de dicho proceso, su alcance, qué actividades se llevarán a cabo, los riesgos del mismo, documentación de referencia... La revisión y seguimiento será clave para que el proceso sea realmente útil y eficiente.

## Encuestas de evaluación inicial

- Encuestas acerca de los recursos elaborados por el profesorado para sus clases, su disponibilidad a cederlos para que el resto de docentes hagan uso de ellos y sobre su interés y disposición para utilizar para usar material elaborado por otros docentes. El objetivo es crear un banco de recursos digitales comunitario.
- Encuestas acerca de las herramientas digitales utilizadas en el centro. El objetivo es llevar a cabo una selección y clasificación de aquellas que formarán parte del *Paquete Inicial de Herramientas Digitales*, a utilizar en función de su finalidad, curso y área.



## Web de Herramientas Digitales

Esta Web será lugar de referencia para todo el profesorado en lo que a herramientas digitales para la labor docente se refiere. Contiene distintos apartados en los que se encuentran diferentes herramientas digitales con las funciones y utilidades de las mismas y tutoriales sobre su uso. En algunos casos los tutoriales son específicos para el empleo de dicha herramienta por docentes.

## Formación profesorado y alumnado

Se incluye en el Plan de Formación del centro la capacitación en el desarrollo de Competencias Digitales. Se valorará el impacto y eficacia de las acciones formativas. A su vez se ha establecido un proceso de formación inicial del alumnado en las herramientas digitales aprovechando el currículo de la asignatura de Tecnología de 1º de ESO.

Para fomentar y facilitar tanto en los docentes como en los alumnos el uso de las herramientas digitales adecuadas se configurará desde *GSuite* que la página de inicio de los *Chromebooks* de todos los docentes sea un *Symbaloo* con los enlaces a todas las herramientas.

## Sistema de reconocimiento de la competencia digital

Se ha creado el Pasaporte Digital con el fin de reconocer y motivar el uso de las herramientas y el desarrollo de las competencias digitales. El objetivo es evitar que el profesorado se estanque en su zona de confort. Será un documento digital que tendrá cada profesor y que contendrá información básica, seminarios a los que pertenece y un apartado de Herramientas Digitales con las insignias obtenidas. Hay dos tipos de insignias: aquellas correspondientes a las herramientas que el docente sabe usar y las correspondientes a aquellas herramientas en las que ha destacado.



# ¿Qué resultados se han obtenido?

## PROYECTO DIGITAL DE CENTRO

- Se ha formado un equipo de tres personas responsable de liderar la creación del Proyecto Digital de Centro. La planificación y elaboración del proceso, así como su evaluación se desarrollará hasta el final del curso 21/22.

## BANCO DE RECURSOS DIGITALES

- Utilizando los resultados de la encuesta inicial, se ha creado el Banco de Recursos Didácticos Digitales. Tan sólo un 29% de los profesores que decían disponer de material lo han compartido. Se han ido añadiendo más recursos. Se ha elaborado el Documento de Normas de Uso de Material de Compañeros y su cumplimiento se evaluará al final del curso 21/22. Para analizar la participación del profesorado y la conveniencia de mantener el Banco de Recursos activo se ha procedido a encuestar sobre ello a los profesores ya que su mantenimiento y uso depende de ellos.

## SITE DE HERRAMIENTAS DIGITALES

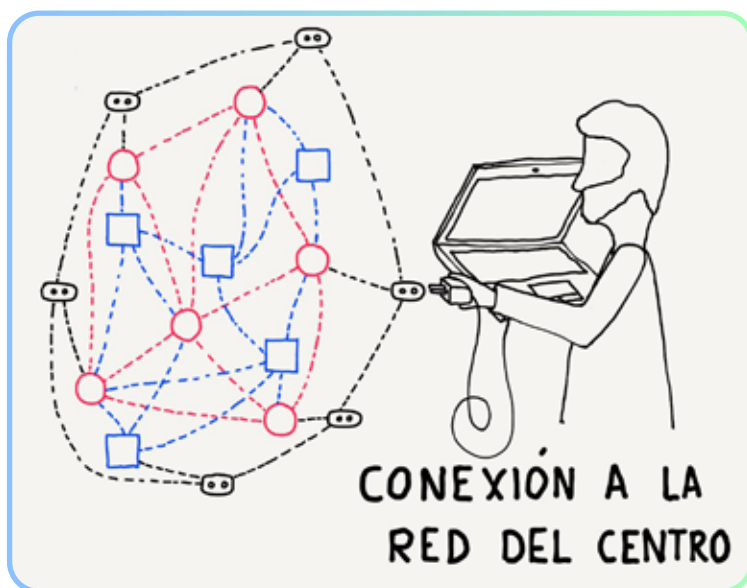
- Se ha creado el Site que contiene un kit inicial, así como un banco de herramientas para el alumnado y el profesorado. En las encuestas que se realizaron se aprecia un mayor conocimiento y uso de las herramientas.

## FORMACIÓN

- Se ha llevado a cabo formación del todo el profesorado relacionada con el uso de Herramientas Digitales para el proceso de Enseñanza-Aprendizaje y Evaluación con Herramientas Digitales. Se organizó en tres niveles según el mayor o menor conocimiento. De igual modo, como parte de una de las formaciones se presentó al claustro la web de Herramientas Digitales, el Symbaloo de Profesores, el Banco de Recursos y el Pasaporte Digital.

## PASAPORTE DIGITAL

- Se ha establecido un Pasaporte Digital para conocer e incentivar el desarrollo de la competencia digital entre el profesorado. Se les ha ofrecido la posibilidad de conseguir una insignia dorada en aquellas herramientas con las que lleven a cabo alguna experiencia innovadora o avanzada que incentive el desarrollo de las competencias digitales del alumnado o sobre la que hayan impartido formación al resto del claustro.

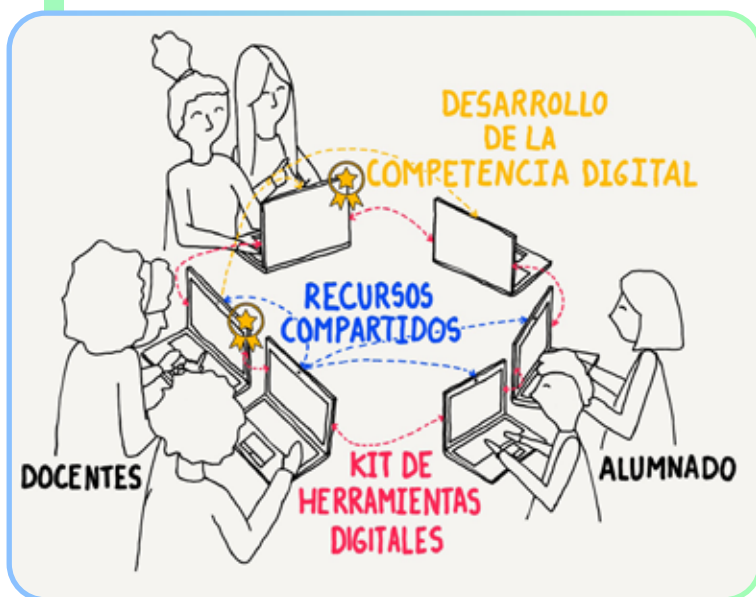


# ¿Qué lecciones se han aprendido?

Llevar a cabo este proyecto en mi sección ha sido muy enriquecedor y ha ayudado a desarrollar en buena medida la competencia digital tanto de profesores como de alumnos, mostrando en ocasiones tanto unos como otros satisfacción y agradecimiento por algunas de las acciones llevadas a cabo para la consecución de algunos de los objetivos.

Además, esto servirá para que docentes nuevos en el centro puedan disponer de tutoriales y actividades de aquellas herramientas imprescindibles para su buena labor en el centro desde el primer día en las aulas. Tendrán acceso inmediato desde el momento en que dispongan de una cuenta del centro.

## Claves fundamentales para realizar el proyecto:



**Incentivar la creación e implantación de nuevas líneas metodológicas a nivel de centro:** con la participación tanto del profesorado como del alumnado.

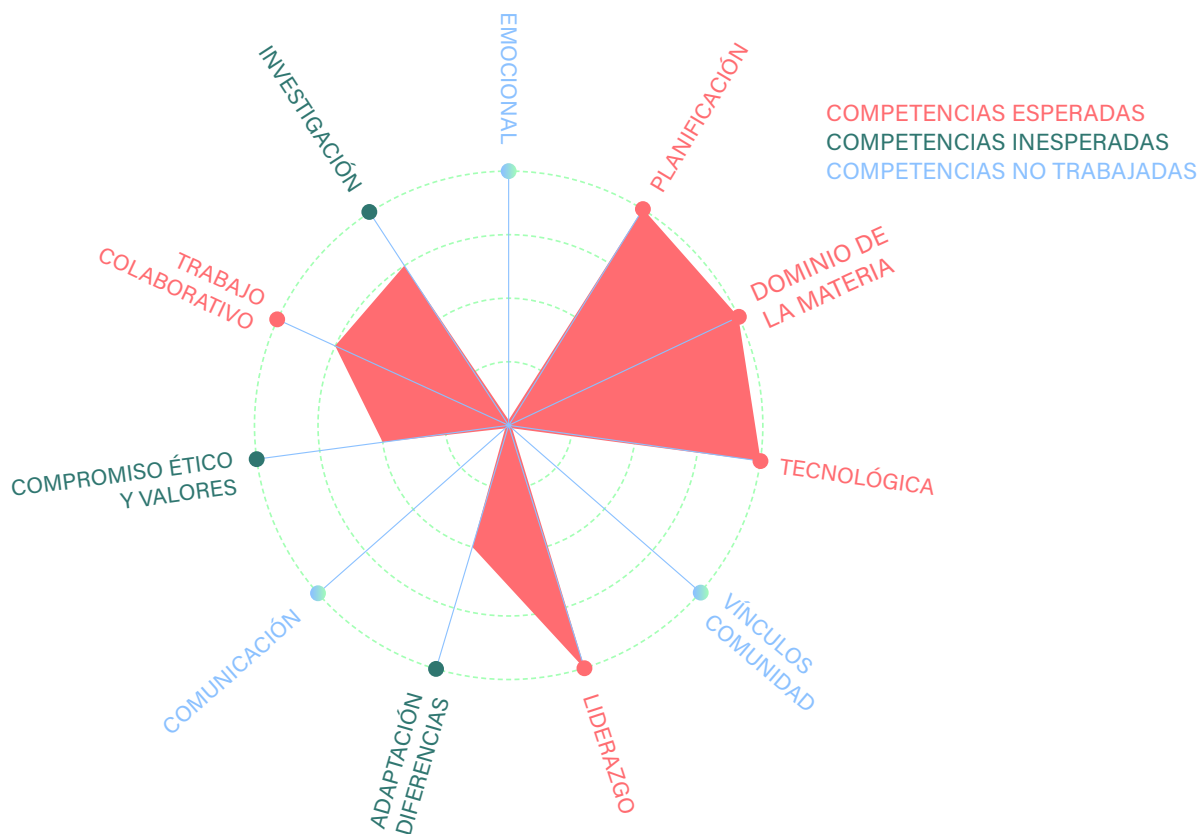
**Planificación estratégica:** con el fin de garantizar la buena implantación y desarrollo de una nueva línea metodológica.

**Generar espacios de participación para que el profesorado tome acción en el proceso de digitalización del centro:** reuniones, encuestas de evaluación sobre la implementación y sobre el desarrollo.

**Fomentar el desarrollo de competencias digitales:** mediante una formación continua al alumnado y al profesorado y el reconocimiento de los logros alcanzados.

**Incorporación a las aulas de herramientas digitales que faciliten el trabajo diario:** los Chromebooks como material de aula son una excelente aportación.

**Creación y mantenimiento de bases de datos comunitarias:** herramientas y recursos digitales comunes y disponibles en el centro.



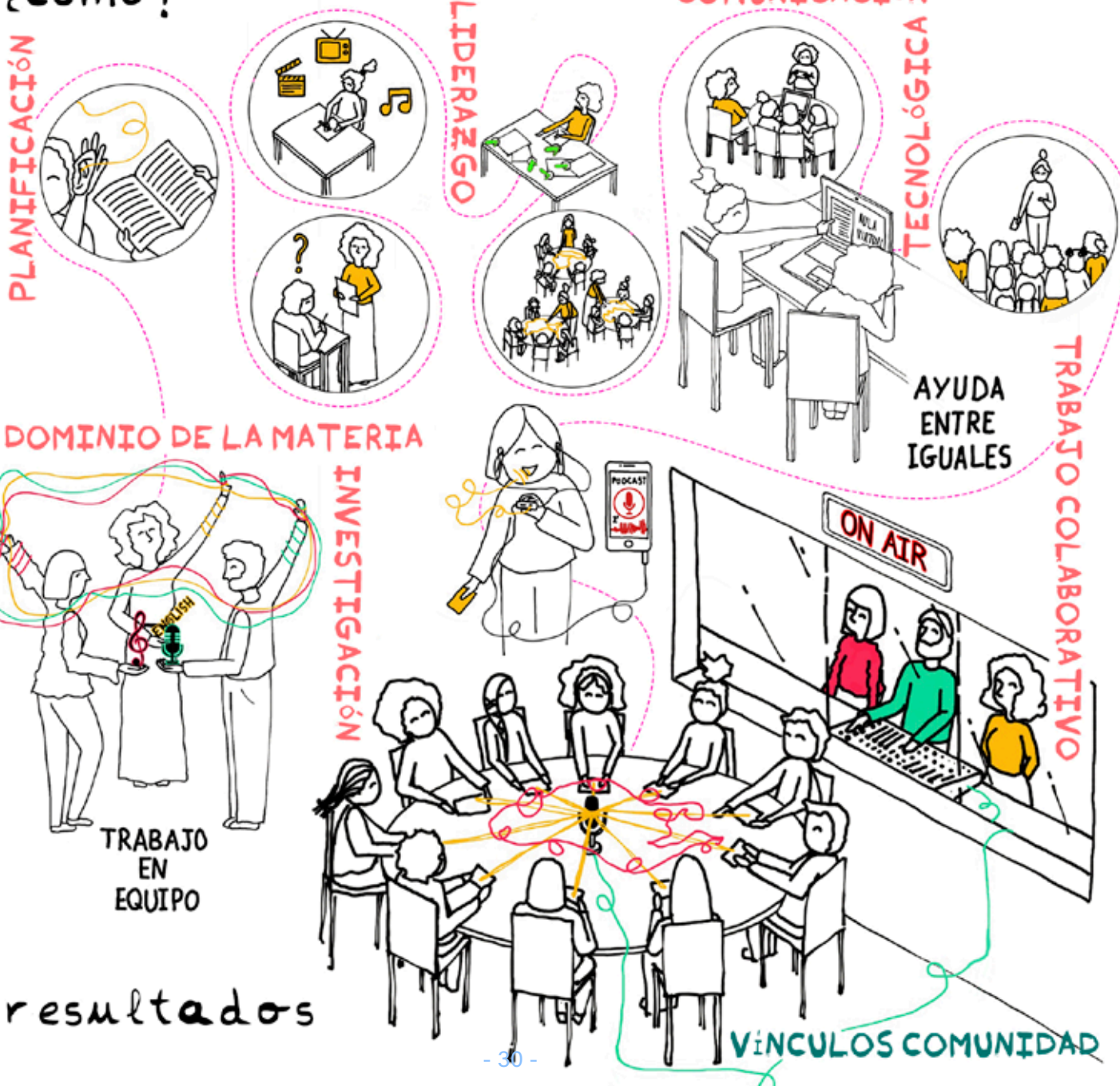
# PRONÚNCIATE Y... ¡PODCAST!

María Avendaño del Olmo

porque el alumnado está desmotivado



¿cómo?



resultados



## ¿Por qué?

### Introducción

Esta actividad nace como idea adicional a uno de los temas del libro de texto que usamos este curso, que tiene un enfoque muy comunicativo: se trata de escribir un resumen sobre una película en el que el alumnado aporta su opinión, para luego grabar un podcast que será emitido en la radio del centro.

### Contexto

**Tipo de proyecto:** proyecto de aula.

**Centro educativo:** IES Lázaro Cárdenas (Collado Villalba).

**Alumnado:** secundaria, 3º de ESO (inglés).

**Profesorado:**

MARÍA AVENDAÑO (Profesora de Inglés)

ROCÍO GARDE (Profesora de música)

SERGIO TOLEDANO (Profesor de tecnología, encargado de la radio del centro)

**Asignatura:** Inglés.

**Herramientas/metodologías utilizadas:** colaboración entre docentes, incorporación de la tecnología a los productos finales creativos.

Tengo clase de inglés una hora cada día (5h a la semana). Tres días a la semana esta hora es la última de la jornada escolar así que, normalmente, el alumnado está cansado.

Es una clase de 30 alumnos, con un nivel muy heterogéneo. Hay un grupo de alumnas con un nivel casi B2 y alumnos/as que siguen en el A2 con problemas para aprender nuevos tiempos verbales y entender el uso de éstos.

### “El alumnado siente vergüenza al presentar y exponer en público”

El ambiente en el grupo es variable. Entre las chicas, parece haber dos grupos algo enfrentados, cuando las que tienen un nivel alto hablan y participan, las que tienen un nivel no tan alto comentan. Los chicos son muy apacibles y tranquilos, sin conflictos entre ellos.

El uso de programas para grabar y editar audios es una parte de la programación del departamento de música, lo que ha facilitado la colaboración en esta actividad.

# ¿Para qué?

Los objetivos principales de esta actividad son:

- Propiciar situaciones para practicar y mejorar la lectoescritura en inglés.
- Trabajar en la ortografía, puntuación y buena presentación de textos escritos.
- Unir distintas disciplinas en un mismo proyecto (música - inglés - tecnología).
- Usar esta actividad como aportación a la comunidad educativa.
- Utilizar las nuevas tecnologías.
- Mejorar la ayuda entre iguales.

Pensar en actividades distendidas para que le cojan ganas a la asignatura me parece muy importante. Mi intención es que apliquen algo que hacen cada día, como dar su opinión sobre una película, serie o libro, en la clase de inglés. Mediante agrupaciones variables se busca mejorar la convivencia a través del respeto y la responsabilidad.



Esta actividad beneficia principalmente al alumnado, ya que trabajan distintos aspectos relacionados con el lenguaje y la comunicación. De una forma más lejana, beneficia a toda persona que quiera escuchar el podcast y aportar ideas dando retroalimentación. Se puede incluir a los padres, como oyentes y consejeros para mejorar la grabación.

# ¿Cómo?

Hay que llevar a cabo un trabajo previo de comunicación y coordinación entre docentes para concretar el contenido que se va a trabajar y la temporalización del proyecto.

Desde la asignatura de inglés, el proyecto se ha planificado en torno a seis sesiones presenciales. Estas sesiones pueden intercalarse con otras actividades, no es necesario que sean seguidas. El tiempo total ha sido mayor, ya que han dedicado horas en casa y en las otras asignaturas. Se trabajan cuatro destrezas: oral, auditiva, escrita y lectora. Se desarrollan varios tipos de agrupaciones. Todos comparten responsabilidad, tanto individual como grupal, para que el proyecto llegue a buen término. Se fomenta la colaboración y el respeto.

## Sesión 1

Antes de la sesión hay que preparar unas fotocopias. Se incluirán en ellas las transcripciones de dos críticas, una de una película y otra de un programa de televisión. Además se incorporarán pequeños ejercicios de análisis de los textos.

Antes que nada, se presenta el proyecto al alumnado. Se les dice que presten atención y pregunten dudas, ya que al final tendrán que grabar un podcast sobre películas, series, programas de televisión o libros que les gusten.

A continuación se reproduce el audio de las críticas. En este caso la crítica de la película venía incluida como ejercicio de escucha en el libro de texto, pero podemos grabar previamente los textos, o buscar audios y transcribirlos. Tras la escucha se les entregarán las fotocopias. Leeremos los textos en voz alta resolviendo dudas.

## Sesión 2

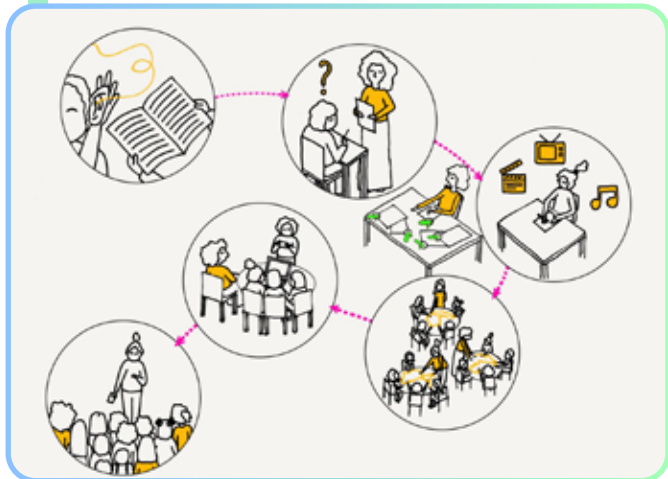
Los ejercicios de las copias se resuelven de forma conjunta en clase. Como deberes para la clase siguiente tienen que escoger una película, serie, libro o programa y haber buscado vocabulario para poder hablar sobre ello.



## Sesión 3

El alumnado escribe un breve resumen de una película, una serie, un libro o un programa que les guste y opinan sobre ello. Utilizarán como referencia los textos aportados por la profesora al inicio de la actividad.

Al final de esta tercera sesión, el alumnado entrega su texto, que será corregido por la profesora. Si no han terminado se les asigna como deberes.



Una vez corregidos los textos, tendrán que volver a escribirlos corrigiendo las faltas. Una vez lo han pasado a limpio, lo vuelven a presentar a la profesora. Dado el visto bueno por ésta, los alumnos lo pasan a ordenador y lo mandan a la profesora, quien lo une en un PDF estilo revista. Este documento se sube al Aula Virtual, espacio al que el alumnado tiene acceso continuo. Todo este proceso se alarga varios días e incluso semanas, mientras tanto se sigue avanzando con el libro de texto.

## Sesión 4

Antes de esta sesión, el alumnado debe preparar una tarjeta de apoyo con los puntos principales de su presentación y palabras complicadas para evitar leer.

La clase se divide en grupos pequeños para practicar la presentación de su texto. Esta división puede hacerse de varias maneras teniendo en cuenta la disposición del aula, número de estudiantes, número de docentes, etc. En este caso, contamos con auxiliares de conversación. El grupo es dividido en tres subgrupos de 10 estudiantes: dos grupos van con las auxiliares, el tercero se queda con la profesora.

El alumnado presenta su trabajo teniendo consigo, tanto el texto corregido como la tarjeta. Los demás, después de escuchar, comentan y valoran sobre la pronunciación, la fluidez y el tono de voz. Después, la persona que acaba de presentar lo vuelve a intentar, mejorando los puntos que le han dicho. Este proceso se realiza con todos los miembros. El grupo tendrá disponible el texto completo de la persona que presenta en el Aula Virtual, para ayudarle a mejorar.

## Sesiones 5 y 6

El alumnado presenta su trabajo delante de toda la clase. Como la idea final es grabar un podcast, se les permite presentar sentados, desde sus pupitres o incluso se puede formar un semicírculo con las sillas, estilo auditorio para que sea más distendido. Antes de cada presentación otro estudiante o la profesora introduce a quién va a presentar. La frase introductoria puede ser la misma cada vez o tener variaciones. Una vez terminadas las presentaciones, valoramos conjuntamente la actividad. Por último se les entrega un listado con distintos aspectos a valorar que rellenan en casa.

## Grabación del podcast

En la asignatura de música se les enseña el programa *Audacity*, para que al finalizar el proyecto puedan grabar en casa. Cada grabación no debe exceder los 2 minutos y debe incluir alguna canción de la banda sonora de la película de fondo. El profesor encargado de la radio del centro les ayudará con la maquetación del podcast para su emisión.



# ¿Qué resultados se han obtenido?

Los resultados han sido positivos a varios niveles:

- Se han elaborado nuevos recursos para el desarrollo de las actividades. Este bagaje servirá para continuar el proyecto.
- La colaboración entre docentes de distintas asignaturas ha sido un éxito. Ha mejorado la motivación del alumnado.
- El alumnado se ha esforzado en la pronunciación sabiendo que se iba a publicar en la radio del colegio, y se han observado grandes mejoras.
- Se ha propiciado el trabajo colaborativo. Se ha observado como se ayudaban para resolver las dificultades que aparecían.



# ¿Qué lecciones se han aprendido?

## DIFICULTADES ENCONTRADAS

Hay que estar muy pendientes del alumnado que tiene un nivel bajo. Al faltarles vocabulario y tener dificultades con el idioma no han contado todo lo que les hubiese gustado por falta de nivel.

El día de escritura no pude atender a todo el alumnado como me hubiese gustado y corregir los textos detalladamente me llevó mucho tiempo.

## MODIFICACIONES A FUTURO

A nivel general, creo más acertado si se enfoca como un proyecto de trimestre y se le dedican más sesiones. Se puede unir con plástica, para que elaboren carteles o pósteres. Contando con más tiempo se pueden valorar críticas realizadas por otras personas ajenas al colegio (vídeos de YouTube o de TikTok). También se podría añadir a la presentación una especie de teatrillo, en el que hay un entrevistador y varios alumnos hablan de varias películas, estilo tertulia.

A nivel particular, al día de la escritura le dedicaría dos sesiones y me apoyaría en las alumnas de buen nivel para que ayuden a quienes tienen dificultades.

- La primera clase podría estar dedicada a analizar los ejemplos, buscando adjetivos y formas de expresar opinión. En esta primera sesión de escritura crearía una lista de adjetivos para no repetir tan a menudo las mismas palabras. Aquellos adjetivos que no sepan, se buscan en un diccionario online.
- La segunda sesión estaría organizada de tal forma que quienes acaben pronto ayuden a quienes están estancados con sus textos.

Otra modificación sería para el momento en el que el alumnado está en grupos pequeños. Desarrollaría una rúbrica, para que valoren la pronunciación, fluidez, la entonación y el contenido mínimo que tiene que tener la presentación. Si se le quiere dedicar más tiempo a la presentación, se pueden hacer dos sesiones.

- En la primera sesión eligen las personas con las que quieren trabajar.
- En la segunda sesión se forman los grupos como mejor considere el/la docente. Si no se cuenta con el apoyo de auxiliares de conversación y no se puede dividir en grupos pequeños, se recomiendan 2 sesiones.

## Claves fundamentales para realizar el proyecto:

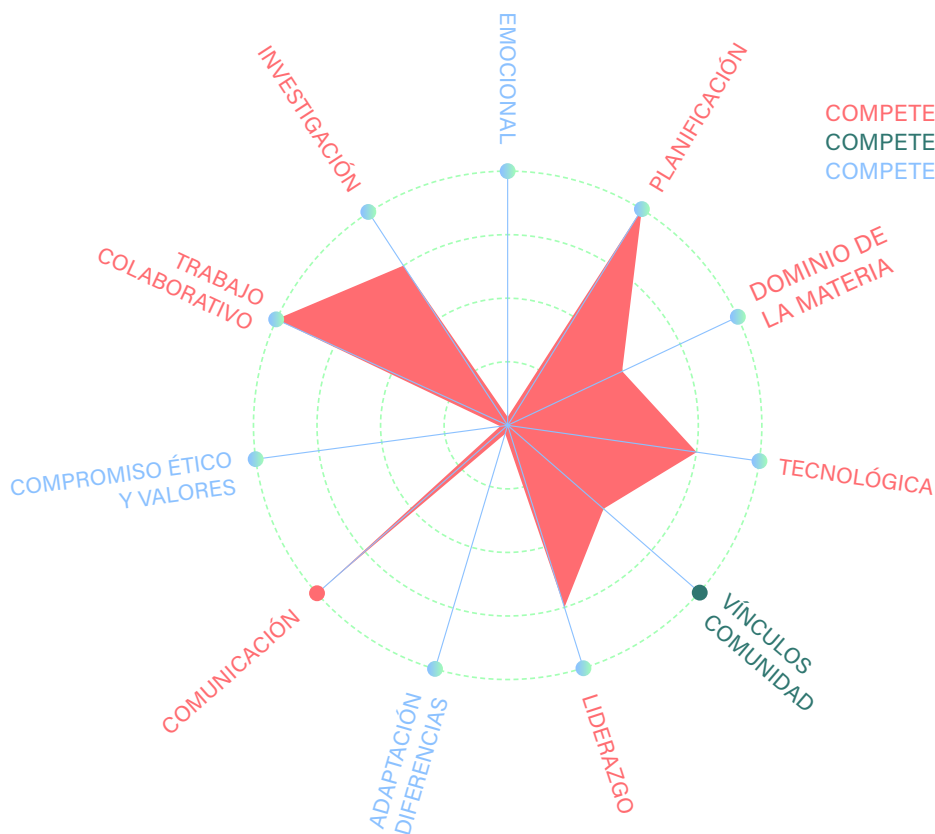
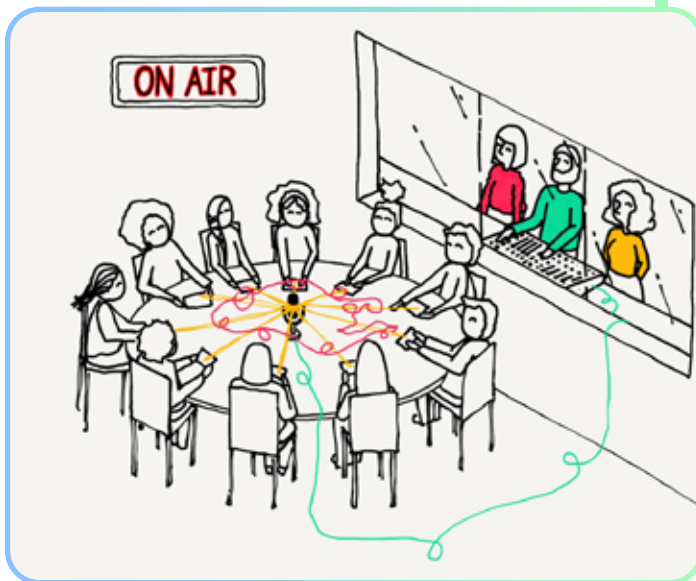
**Planificar proyectos interdisciplinares:** fomentar la colaboración docente. En este caso concreto, coordinar las asignaturas de inglés, música, tecnología y plástica.

**Utilizar el formato "podcast" para trabajar la lectoescritura:** supone una motivación extra tanto para el alumnado como para el profesorado.

**Planificar la adaptación a las diferencias:** desarrollar actividades niveladas, garantizar que el alumnado con nivel más bajo llegar con satisfacción al desarrollo del producto final.

**Proyectar el alcance de los productos finales:** incluir nuevos agentes en el desarrollo del proyecto, como las familias, profesionales, personal del centro...

**Prever los tiempos de corrección:** generar espacios de autonomía para el alumnado, utilizar técnicas de co-evaluación y autoevaluación.



# EMOCIÓN EN LAS AULAS

Ignacio Fernández de Casadevante, Maite González, Carlos Mora

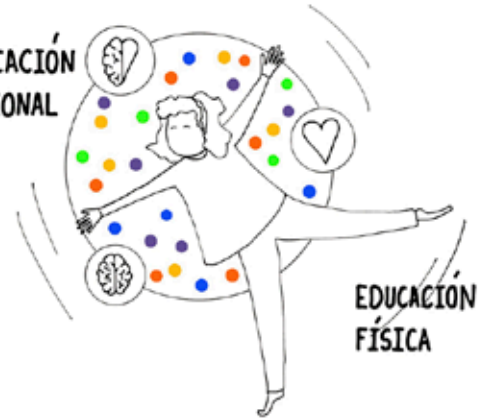
porque falta educación emocional



EDUCACIÓN EMOCIONAL

¿para qué?

para aprender con las emociones



¿cómo?

PLANIFICACIÓN

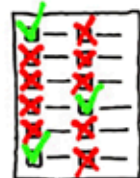
PRE-TEST

INVESTIGACIÓN

POST-TEST

LIDERAZGO

COMUNICACIÓN



EQUIPO DE OBSERVACIÓN INDEPENDIENTE



resultados

DOMINIO DE LA MATERIA

RESPECTO A LAS DIFERENCIAS

EMOCIONAL

CONCLUSIONES

COMPROMISO  
CONSTANCIA

COMPROMISO ÉTICO Y VALORES



CREATIVIDAD



EMOCIONES



COOPERACIÓN



CUERPO

RESPIRACIÓN

FAMILIA

ADAPTACIÓN DIFERENCIAS



AUTOESTIMA



CONVIVENCIA



CONCIENCIA CORPORAL



EDUCACIÓN EMOCIONAL

TRABAJO COLABORATIVO

## Introducción

Esta práctica muestra un proceso de investigación-acción para incluir la educación emocional y la conciencia corporal en un centro educativo. El proceso incluyó la participación de 200 personas que cursan 3º E.I., 1º E.P. y 1º E.S.O. Incluimos rutinas, destrezas, actividades y talleres en el curriculum de educación física y momentos específicos de recogida de datos por personas externas, para lo cual se creó una escala de observación propia y una tabla de indicadores con el objetivo de comprobar la hipótesis:

***“La inclusión de la educación emocional en el curso y el trabajo en conciencia corporal en el área de Educación Física impacta positivamente en los resultados académicos del alumnado y el clima de convivencia.”***

## Contexto

**Tipo de proyecto:** proyecto de centro.

**Centro educativo:** CEIPS Vedruna Carabanchel.

**Entorno socioeconómico:** clase media y media-baja, con alta tasa de paro y alta presencia de emigrantes.

**Alumnado:** 3º de E. Infantil, 1º de E. Primaria y 1º de ESO.

**Profesorado:**

IGNACIO FERNÁNDEZ DE CASADEVANTE  
(Profesor de Educación Física)

MAITE GONZÁLEZ (Profesora de Educación Física)

CARLOS MORA (Profesor de Educación Física)

**Asignatura:** Educación Física.

**Herramientas/metodologías utilizadas:** la mayor parte del material lo realiza el profesorado. Pertenece al programa 43.19 de la FERE de innovación educativa. Se promueve la formación del claustro en nuevas metodologías y se refuerzan las ya implantadas. Se está implementando el trabajo cooperativo, por inteligencias múltiples y por proyectos y las estrategias y rutinas de pensamiento. Existe un proyecto interciclo que promueve la interioridad en los alumnos y alumnas.

## ¿Por qué?

Estamos trabajando en las aulas la Educación Emocional y la Conciencia Corporal. Queríamos comprobar si su inclusión, explícita, consensuada y secuenciada, favorece la mejora del sistema educativo.

Las emociones existen en todo ser humano y nos condicionan. Desde la escuela se han priorizado los aprendizajes en competencias cognitivas, dejando en segundo plano las competencias emocionales. Los estudios demuestran que al trabajar de manera explícita la Educación Emocional en la escuela, el absentismo baja, las notas suben, el clima del aula mejora y el bienestar psicológico es mayor. Lo emocional es en parte responsable del dominio cognitivo y debemos tenerlo en cuenta.

Nuestra materia (Educación Física) debe tomar responsabilidad sobre esta cuestión. Se trabaja con el cuerpo como herramienta de percepción, relación y acción. Se generan interacciones, desarrollando habilidades emocionales. El juego influye en los procesos de aprendizaje, estimula el procesamiento emocional, la toma de decisiones y el autoconocimiento. Se desarrolla la corteza frontal, la conciencia emocional y corporal, mejorando las funciones ejecutivas.

El alumnado de 3º de Educación Infantil muestra un alto nivel de agresividad, y niveles bajos de tolerancia a la frustración, seguridad en sí mismos y autonomía. Les cuesta reconocer sus emociones o las emociones de los demás. Además, tienen muy poca conciencia corporal.

El alumnado de 1º de Primaria muestra incapacidad para ponerle nombre a sus emociones y para expresarlas adecuadamente. Es frecuente la agresividad en la resolución de conflictos. En el plano motor, no siempre son capaces de mantener posturas de equilibrio o realizar circuitos de coordinación básicos para sus edades.

En 1º de ESO han mostrado gran número de incidencias actitudinales durante el curso, faltas de respeto entre ellos y carencias disciplinares.

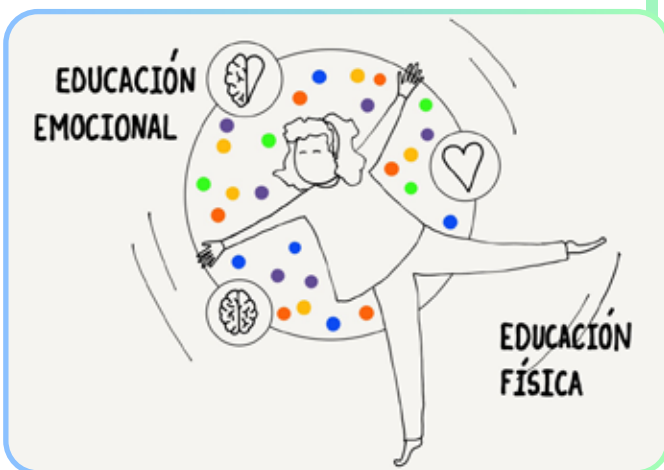
# ¿Para qué?

Mediante la observación y la recogida de datos pretendemos corroborar que si hacemos consciente la Educación Emocional en nuestras aulas desde la globalidad de 3º de Educación Infantil y la asignatura de Educación Física en 1º de Primaria y 1º de E.S.O, mejorará el rendimiento académico de nuestro alumnado y aumentará su motivación, desarrollarán sus talentos naturales y mejorará la convivencia.

**“Necesitan conectarse con su cuerpo, reconocerlo y tener conciencia de él. Y a través del cuerpo, conectar con su mente y con sus emociones, dejando que fluyan.”**

Aumentar así su bienestar emocional, sentirse más felices y plenos dentro y fuera de la escuela, relacionarse con los demás desde su verdadero yo, tomar decisiones acertadas para su vida.

Pretendemos aprovechar las interacciones socio-afectivas que se producen en el área de Educación Física para desarrollar las habilidades socio-emocionales de nuestro alumnado con mayor facilidad. En las sesiones prácticas se generaron numerosas situaciones donde se mostró de una manera más libre y espontánea la emocionalidad del alumnado. Utilizamos el juego para desarrollar el autoconocimiento.



# ¿Cómo?

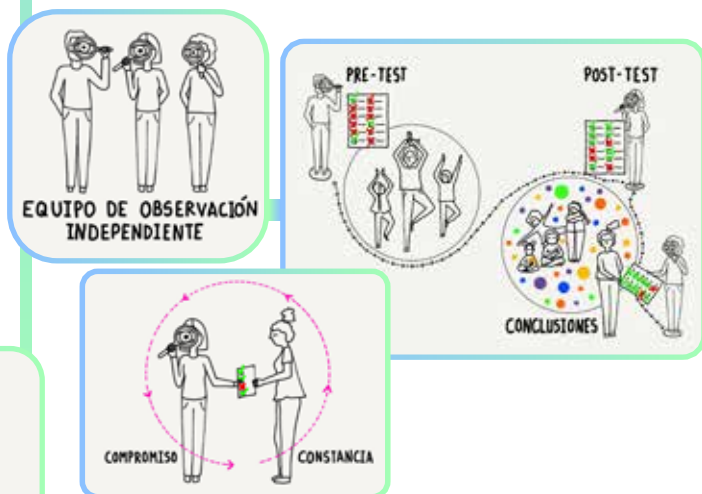
Para comenzar de manera coherente nuestra investigación, debemos ser conscientes de nuestra realidad, por un lado en relación al contexto social, cultural y educativo; y por otro lado tener presente el desarrollo evolutivo del alumnado sobre el que se va a llevar a cabo el estudio. Todo ello unido a las características particulares de los grupos concretos.

## Variables

- *Variable independiente:* educación emocional, trabajo de la conciencia corporal.
- *Variables dependientes:* rendimiento académico y clima de convivencia.
- *Variables extrañas:* talante y formación del profesorado, edad del alumnado, características del centro.

## Población

- 3º de Educación Infantil: *un grupo experimental (25 alumnos, con un alumno TEA) y un grupo control (26 alumnos).*
- 1º de Educación Primaria: *dos grupos experimentales (25 alumnos cada uno) y un grupo control (25 alumnos).*
- 1º de Educación Secundaria: *1 grupo experimental (35 alumnos) y dos grupos control (34 y 35 alumnos).*



## Observaciones

Se marcaron tres momentos para observaciones: **pretest, posttest, posttest y conclusión.**

Las personas encargadas de la observación fueron nombradas por la dirección del centro, y externas al equipo docente que realiza esta investigación acción.

## Trabajo de campo

Actividades tipo por edades

### 3° de Educación Infantil

#### RUTINAS DIARIAS

Recibimiento personalizado, asamblea, canción conjunta, preguntas sobre cómo están, meditación, etc.

#### YOGA INFANTIL

Desarrollo de la educación emocional y la conciencia corporal con aspectos como el Yama, Niyama, Asanas, Pranayama, Pratyahar, Dharana y Dhyana.

#### MINDFULNESS

Percepción del ambiente a través de los sentidos y expresión de los sentimientos sobre lo vivido. Ej.: mirar una flor, sentir una piedra, comer una gominola, experimentar con una pluma, abrazar un árbol y conectar con él, etc.



#### RESPIRACIÓN CONSCIENTE Y EXPRESIÓN LIBRE

##### AIRE DE COLORES

Se trabaja el paso del aire por el cuerpo siendo éste de un color que va llenando su cuerpo y más tarde el espacio exterior, mezclándose con el resto.

##### VIAJANDO EN MI NUBE

Se les pedirá que realicen respiraciones profundas sintiéndolas con sus manos y se imaginen en una nube que se mueve al soltar el aire.

##### RESPIRAR-MEDITAR CON VOCALES

Al soltar el aire emitirán un sonido vocálico.

#### GAMIFICACIONES

##### LAS PELUSAS CALIENTES

Inspirado en el cuento deberán llenar el mundo de pelusas calientes, para ello tendrán que conseguir cartas que les costarán monedas de oro, las cuales conseguirán al cumplir con las normas de convivencia y la resolución de conflictos de manera autónoma. Pero las perderán al incumplir una norma.

##### EL SENDERO DE LAS EMOCIONES

Por equipos deben conseguir las huellas que van abriendo el camino a las cartas de las emociones en el orden que decidan hasta completarlo. Para adquirir las huellas completarán retos relacionados con la dramatización de las emociones, el vocabulario y adecuación en la utilización de las emociones, las expresiones corporales, estrategias de pensamiento, etc.

#### EDUCACIÓN EMOCIONAL

Láminas con lo que sí es adecuado hacer para canalizar las emociones, presentación de las emociones básicas a través de cuentos, caja de las emociones, expresión de la emoción en el portfolio, el arco iris de las emociones, mural de las emociones, diccionario con palabras referentes a cada emoción, visualizaciones de obras de arte, escuchar diferentes músicas, etc.

#### CONCIENCIA CORPORAL

Disposiciones al movimiento, danzas contemplativas, expresión corporal con diferentes músicas u objetos, estatuas de las emociones, actividades de tensión y distensión del cuerpo, masajes, relajaciones, actividades de coordinación corporal general, etc.

#### TRABAJO CON FAMILIAS

Hay que fomentar la transferencia al núcleo familiar con diferentes talleres y reuniones formativas en inteligencia emocional.

# 1º de Educación Primaria

## EDUCACIÓN EMOCIONAL

### ENFOCAR Y CENTRAR LA MENTE

- **Mantra Satanama**

### EQUILIBRIO Y CONTROL DEL CUERPO

- **Posturas:** mantenidas por un mínimo de 5 segundos, equilibrios en cuclillas sobre la puntera de los pies o sobre talones.

### CONOCER E IDENTIFICAR EMOCIONES

- **Números emocionales:** nos contamos expresando el estado emocional que nos toque.
- **Teatro:** representar una escena usando sólo el cuerpo descubriendo las emociones expresadas y sentidas.

### CONOCER EL CUERPO

- **La estatua:** corren y a la señal se paran según indicaciones.
- **Tocar el cuerpo:** tocar las partes del cuerpo que el profesor diga mientras nos movemos.
- **Paquete paquete:** corren y a la señal se juntan por la parte del cuerpo indicada.
- **Carrera de relevos:** unir la parte del cuerpo con la palabra que corresponda.

### RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS

- **Rincón de resolución de conflictos** al que acudir en cualquier momento de manera autónoma.
- **Baño:** salir a desfogarse al baño de forma autónoma.
- **Masajes:** entre pares.
- **Relajación:** mediante respiración en indio.

### VOCABULARIO EMOCIONAL

- **Las caras:** cada alumno con una cara deberá colocarse con la emoción que les corresponda y reflexionar con el resto.
- **"Yo también he sentido...":** por estaciones cada persona cuenta una vivencia en la que haya sentido la emoción básica que se esté trabajando.
- **Preguntas aleatorias:** en el círculo o individual de cómo se han sentido o se sienten ante algunas situaciones cotidianas.

### MOVIMIENTO CORPORAL

- **El robot:** realizar ejercicios con nuestro cuerpo rígido.
- **Calentamiento:** en círculo se revisan articulaciones.
- **Imitación de animales:** en la forma de moverse y con pruebas de flexibilidad de tronco, piernas, cadera.
- **Flexión y movimiento:** hablamos acerca de las articulaciones, el concepto, cuáles son, qué acciones pueden realizar, etc., experimentamos con ellas y reflexionamos.

### TRABAJAR LA AUTOESTIMA

- **Pensamiento positivo:** utilización de una frase positiva durante toda la semana.
- **Gomets:** resalto lo que me ha gustado de otra persona con un gomets.
- **La caja mágica:** se les preguntará *¿Quién es para vosotros y vosotras la persona más especial del mundo?*; y luego se les muestra una caja con un espejo.



AUTOESTIMA



CONVIVENCIA



CONCIENCIA CORPORAL



# 1° de Educación Secundaria

## PRIMERA SESIÓN

### TRABAJO EN EQUIPO, COMPAÑERISMO

- **Creaciones corporales grupales:** números, animales, deportes, frutas, letras, profesiones... Si pueden, añadir movimiento.
- **Pilla-pilla con abrazos:** intentar dar abrazos de frente antes de que les pillen. Duración del abrazo máximo 5 segundos. Sólo puede ser entre dos personas.
- **Me guían:** con los ojos tapados, por grupos, una persona tiene que guiar al grupo por señas.
- **Imagen rota:** en grupos de 5 ó 6 personas, la primera de ellas mira al docente, este realiza un gesto motriz para que se lo reproduzca al siguiente compañero, este al tercero y así sucesivamente hasta el último. Los últimos de cada fila reproducirán lo que les ha llegado comparándolo con el gesto inicial.

## SEGUNDA SESIÓN

### NOMBRAR EMOCIONES

- **El pañuelo emocional:** repartir 13 emociones a cada grupo. Asignarles una a cada persona y jugar al pañuelo.
- **Papel espalda:** escribir algo característico POSITIVO de esa persona cuando deje de sonar la música, escribir algo que nos gustaría mejorar de esa persona, escribir una de las emociones que más se empareje.
- **Él/La más:** decimos alguna cualidad/tipo de emoción y todos tienen que ir a abrazar a la persona que mejor creen que lo representa.

## TERCERA SESIÓN

### RESPECTO A LAS DIFERENCIAS

- **Juego destructivo:** asignaremos la cualidad de "destructor" del juego a un compañero sin que el grupo lo sepa. Jugamos a un deporte y el "destructor" interrumpe el juego, incumple las reglas, carece de compañerismo... Vemos los problemas que van surgiendo y los resolvemos. Al final del juego comentamos estos problemas, las soluciones y las reacciones de cada uno.
- **Barreras:** damos roles a algunos jugadores de un equipo; solo utiliza una mano, solo ve por un ojo, solo puede andar... Mientras, el otro equipo juega "normal". Se disputan los partidos y finalmente se comentan los sentimientos y percepciones de los que tenían roles y los que no: *¿Solemos respetar las diferencias de los demás? ¿Ayudamos a los que no son tan habilidosos?*

## CUARTA SESIÓN

### COOPERACIÓN Y CREATIVIDAD

- **Aros en el suelo:** cuando la música pare, deben estar sobre un aro, cada vez habrá menos. Finalmente se tendrán que juntar como puedan en 4 aros.
- **Cruzamos el río:** transportar a una persona de un lado a otro de diferentes formas; encima de una colchoneta, teniendo entre todos un máximo de 6 apoyos, teniendo un solo componente los ojos abiertos... La persona transportada va cambiando.



# ¿Qué resultados se han obtenido?

Tras la aplicación de las distintas actividades, técnicas y herramientas educativas programadas con el objetivo de desarrollar la educación emocional y la conciencia corporal a los diferentes grupos experimentales, se recogen los siguientes resultados del estudio realizado:

## RESULTADOS ESPERADOS

Tabla de indicadores que desarrollamos:

EDUCACIÓN EMOCIONAL	
Localiza las manifestaciones emocionales en su cuerpo	
Actúa con tranquilidad y confianza ante los retos nuevos	
Reconoce las emociones en los demás	
Sabe poner nombre a las emociones que siente	
Expresa de manera natural sus emociones	
Resuelve los conflictos desde la expresión de sus emociones	
Maneja el vocabulario de las distintas emociones	
Le cuesta aceptar las opiniones de los demás	
Le cuesta expresar sus propias opiniones	
Tiene en cuenta cómo se sienten los otros antes de actuar	
Expresa sus emociones de la manera más adecuada	
Acepta los elogios expresando alegría	
Disfruta de sus triunfos	
Acepta sus errores	
Acepta sus derrotas y las críticas	
Se esfuerza en ver el lado positivo de las cosas	
Sabe expresar el motivo de la emoción que está sintiendo	
Busca distintas soluciones para resolver un problema	
Existen herramientas en clase para la resolución pacífica de conflictos	
Existen en clase espacios para el diálogo	
RESULTADOS ACADÉMICOS	
Viene a clase preparado.	
Sigue las pautas dadas por el profesor para realizar las tareas	
Existen en clase espacios para el diálogo	
Aprovecha el tiempo de trabajo en el aula	
Mantiene la atención	
Trabaja centrado en lo que hace y de forma independiente.	
Sabe argumentar sus respuestas.	
Mejora sus resultados académicos	
Está motivado por aprender	
CLIMA DE CONVIVENCIA	
Se tratan con respeto en el aula	
Se valoran en el aula	
Se escuchan activamente en el aula	
Establecen vínculos de confianza y colaboración	
Respetan las opiniones de los demás	
Cuidan el material y el entorno	
Aplican las normas de convivencia	
Resuelve los conflictos de manera pacífica y constructiva	
El aula es un espacio tranquilo y seguro para el aprendizaje	
Son respetuosos con los adultos	
Utilizan las normas de cortesía en sus relaciones	

## RESULTADOS OBTENIDOS

### 3° de Educación Infantil

**Educación Emocional:** avance en expresar sus emociones espontáneamente, mayor vocabulario emocional, mayor confianza, mayor tolerancia a la frustración y en la resolución de conflictos.

**Resultados académicos:** seguir las pautas dadas por la maestra, mayor autonomía y motivación, mejor aprovechamiento del tiempo y concentración.

**Clima de convivencia:** mayor vínculo de confianza y colaboración, mejora en la aplicación de las normas de convivencia, cuidado del material y el entorno, mayor tranquilidad y seguridad, mayor respeto.

### 1° de Primaria

**Educación emocional:** existe una mayor conciencia corporal y emocional, mayor confianza ante retos nuevos y opinión de las demás personas. Desarrollo de la empatía y tolerancia a la frustración.

**Resultados académicos:** alumnado que viene preparado a clase. Aumento de la atención y aprovechamiento del trabajo en el aula. Aumento de la autonomía. Mejora de los resultados académicos.

**Clima de convivencia:** Aumento de la escucha entre compañeros. Mejora del cuidado del espacio, de las personas y del material. Mejora en la resolución de conflictos de manera pacífica.

### 1° de Educación Secundaria

En relación a cada uno de los aspectos en las tablas de observación resaltar que, en general, no se observa evolución positiva en los diferentes ítems.

# ¿Qué lecciones se han aprendido?

“Uno de los puntos clave a la hora de trabajar las emociones es el propio profesorado. Su equilibrio personal condiciona el trato que emplea con el alumnado. Nos parece clave que el profesorado haya experimentado o utilice las mismas herramientas que transmite al alumnado.”

Este proceso de investigación-acción ha sido muy enriquecedor. Nos ha permitido romper una barrera generada por el temor a la “investigación” y nos ha ayudado en nuestro desarrollo personal y profesional. Hemos puesto en práctica muchas habilidades relacionadas con nuestro desempeño docente: gestión de grupos, trabajo en equipo, liderazgo, iniciativa, confianza, paciencia, habilidades organizativas, gestión de tiempos, tolerancia a la frustración, empatía...

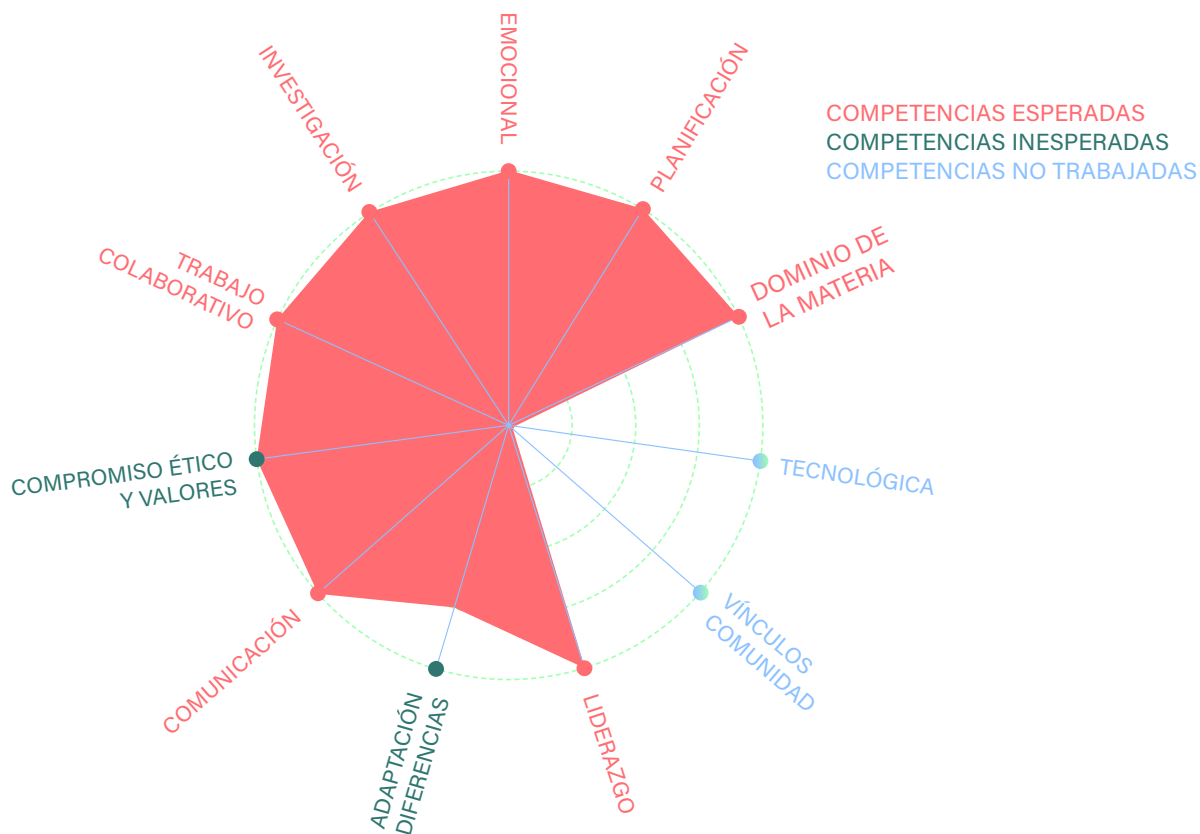
## Claves fundamentales para realizar el proyecto:

**Implantar la educación emocional a nivel de centro:** el profesorado, junto a las familias, tenemos la obligación de guiar al alumnado para reconocer aquello que ocurre por dentro y para manejar y tomar las decisiones más adecuadas que les lleven a un bienestar emocional, y con ello, a un bienestar común.

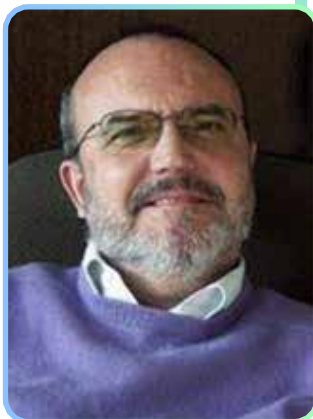
**Formar al profesorado en manejo de las emociones:** garantizar que el profesorado tenga acceso a información técnica en este campo.

**Desarrollar una tabla de indicadores adecuada:** analizar bien los ítems que se van a observar a lo largo del desarrollo del proyecto, para que no supongan demasiados.

**Planificar la observación:** garantizar el compromiso del equipo de observación. Incorporar, si es posible, equipos de observadores externos.



## A disfrutar compañero



Juan Luis Bravo Ramos  
Fotografía tomada por Gema Martí

Me piden que escriba estas líneas... y casi evoco a Lope de Vega: "en la vida me he visto en tal aprieto"... Sin embargo, se trata de despedir a Juan Luis, y Juan Luis todo lo hace fácil. Con suerte, hasta esto.

Porque Juan Luis, simplemente estaba, sin hacer ruido, con una sonrisa apacible y una asombrosa capacidad de concentración, a pesar de "habitar al pie de la escalera" (quien no conozca el ICE que piense en el aterrizaje de un tobogán acuático).

Y así, sin enterarnos, nos ha acompañado, nos ha organizado, nos ha compartido su templanza, su serenidad.

Nos ha recordado que saber hablar es importante, que comunicar es fundamental y, paradójicamente, lo ha hecho sin contarnoslo, porque, contar contar, él cuenta chistes.

Y así, sin enterarnos, se ha ganado su jubilación. El "Profe" se va y ¡ahora sí notamos que no está!

Disfruta Juan Luis, como tú sabes. El ICE siempre será tu casa, y nosotros te echamos de menos, pero con tu trabajo y tu esfuerzo te has ganado, ahora, unos años de GLORIA.

¡A disfrutar compañero!

## En marcha, MES 2022-2023

En septiembre del curso 2022-2023 celebramos el arranque de la décima edición del MES: Máster Universitario en Formación del Profesorado de Educación Secundaria Obligatoria, Bachillerato y Formación Profesional. Al finalizar el curso serán casi 700 los profes que se han formado con nosotros.

Como novedad, este año estrenaremos espacios nuevos para la docencia, que nos faciliten adaptarnos a un proceso de enseñanza-aprendizaje más centrado en los estudiantes. Se trata de cuatro aulas totalmente renovadas y versátiles, que permitirán mayor flexibilidad para trabajar en diferentes configuraciones, según los requerimientos de cada propuesta formativa. Con estas nuevas aulas, el ICE de la Universidad Politécnica de Madrid podrá ofrecer, tanto a estudiantes, como a todos los profesores que participen en cursos de formación continua y de formación inicial, espacios acordes con el fomento de la innovación educativa, que impulsen el desarrollo de las competencias docentes.

## Anuncio

A finales del curso 22-23 tendrá lugar la **I JORNADA ForPROFE**. Será un GRAN encuentro de profes en activo, egresados del Máster, ejerciendo en distintos centros y niveles educativos. Facilitará el intercambio de experiencias, será espacio para compartir inquietudes y buscar respuestas a los retos actuales en el ámbito educativo.

**¡Atentos a la convocatoria!**



ice



POLITÉCNICA

UNIVERSIDAD  
POLITÉCNICA  
DE MADRID