

Aprendizaje 3.0:

Herramientas para una nueva  
metodología



Educación 1.0



Educación 2.0



Educación 3.0



	<b>Educación 1.0</b>	<b>Educación 2.0</b>	<b>Educación 3.0</b>
<b>El conocimiento</b>	Se dicta	Se Construye socialmente	Se Construye socialmente y se reinventa en el contexto
<b>La tecnología</b>	Se confisca en la puerta de la clase (refugiados digitales)	Se adopta con cuidado (inmigrantes digitales)	Está en todos los lugares (universo digital)
<b>La enseñanza</b>	Es de profesor a alumno	Es de profesor a alumno y de alumno a alumno “progresivismo”	Es de profesor a alumno, de alumno a alumno, de alumno a profesor, personas-tecnología-personas (co-constructivismo)
<b>Las escuelas están localizadas</b>	En un edificio	En un edificio u online	En cualquier lugar (integrado en la sociedad: cafeterías, salas de juego, bares, lugar de trabajo, etc.)
<b>Los padres ven la escuela</b>	Guardería	Guardería	Un lugar para aprender ellos también
<b>Los profesores son</b>	Profesionales cualificados	Profesionales cualificados	Cualquier persona, en cualquier lugar
<b>El Hardware y software en las escuelas</b>	Se compra a elevado precio y se ignora	Son de código abierto y a precios más asequibles	Disponibles a bajos precios y usados a propósito
<b>La industria considera los graduados</b>	Como trabajadores en serie	Como trabajadores en serie, mal preparados en la economía del conocimiento	Como co-trabajadores o emprendedores

# TRANSformaciones



Curriculum,  
Metodologías,  
Evaluación



Rol del Profesor y Rol  
del Alumno/a



Organización de Centro



Espacios  
Arquitectónicos





Català y Lengua Castellana  
(Comunicación)

Proyecto Científico (Física y Química, Biología,  
Matemáticas, Plástica y Tecnología)

Drama

Sociales (Nómadas, Historia  
Encantada, Crónicas Vividas) Huerto Escolar

Matemáticas  
(Entusiasmat , Steps) Film

Proyecto Humanístico  
(Sociales, Religión y Ética)

## CURRICULUM

Being an Entrepreneur

Proyecto Madame Curiè

Ámbitos de Aprendizaje

Aprendizaje plurilingüe según  
el Marco Europeo

Workshops

INDICADORES

Proyectos de Comprensión (IM)

Rúbricas

Proyectos de Investigación

Aprendizaje basado en Problemas  
(PBL)

ACTIVIDADES IM

Productos

TAC

## METODOLOGÍAS

E-learning

Examen Oral

Examen Escrito

Master Class

## EVALUACIÓN

Prácticas

SEGUIMIENTO Y REFLEXIÓN

Autoevaluación

Entrevistas

Aprendizaje y servicio

Portfolio

Aprendizaje Cooperativo

Pensamiento Crítico y  
Creativo (Rutinas y Destrezas)

Registros de Observación

Aprendizaje Experiencial

AICLE (Aprendizaje integrado de contenido y lenguas extranjeras)

Evaluación entre iguales



Nuevas Competencias (P.Perrenoud)

“Lifelong learning”



Coach

Tutorías

ROL DEL PROFESOR

Portfolio Docente

Planificar  
Coreografías  
Didácticas

Master Class

Grupos de investigación

TPACK

Práctica Reflexiva

Personalización del Aprendizaje (participa en su propio curriculum y metodología)

Autonomía

Metacognición

PLE (Entorno Personal de Aprendizaje)

ROL DEL ALUMNO

Protagonista de su Aprendizaje

Pasa de Leer – Escribir – Contar (3R) a  
Explorar – Expresar – Comunicar (3X)

Desarrollo de sus competencias

Plan Personalizado de Aprendizaje



# ORGANIZACIÓN



<b>ANTES</b>	<b>AHORA</b>
1 profesor	Equipo de profesores
1 clase (3ºA, 3ºB...)	Personalización (atención a la diversidad) <ul style="list-style-type: none"><li>•Marco Común Europeo</li><li>•Opción Metodológica</li><li>•Workshop (diversas edades)</li><li>•Grupos Cooperativos</li><li>•Mentor (tutoría, materia)</li></ul>
1 materia	Proyectos Interdisciplinarios <ul style="list-style-type: none"><li>•P. Humanístico</li><li>•P. Científico</li></ul> Proyectos I.M. (todas las materias) Workshops (temáticos)
1 hora	Bloques de 2 o 4 horas 1 semana (Proyectos IM) 3 días (Workshops)
1 aula / clase	Espacios diversos en el centro Aula abierta (ciudad, museo, universidad...) E-learning (Moodle)

# ESPACIOS ARQUITECTÓNICOS

ESPACIO DE ENCUENTRO DE LOS EQUIPOS DE PROFESORES



ZONAS DE APRENDIZAJE EN EL EXTERIOR



ESPACIO COOPERATIVO



ESPACIOS CREATIVOS



ESPACIOS DE PRESENTACIÓN



LABORATORIOS ESPECIALIZADOS



ESPACIOS INFORMALES



LUGAR PARA PENSAR DE MANERA INDIVIDUAL



ESPACIOS PARA REALIZAR LOS PROYECTOS



ESPACIO PARA EXPONER EL TRABAJO EN PROGRESO Y PROYECTOS TERMINADOS





# Interdisciplinares

# Enseñanza para la Comprensión

Aprendizaje-Servicio

Aprendizaje Experiencial

E-learning

APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS

Technologías

# Investigación

# Problemas o Casos

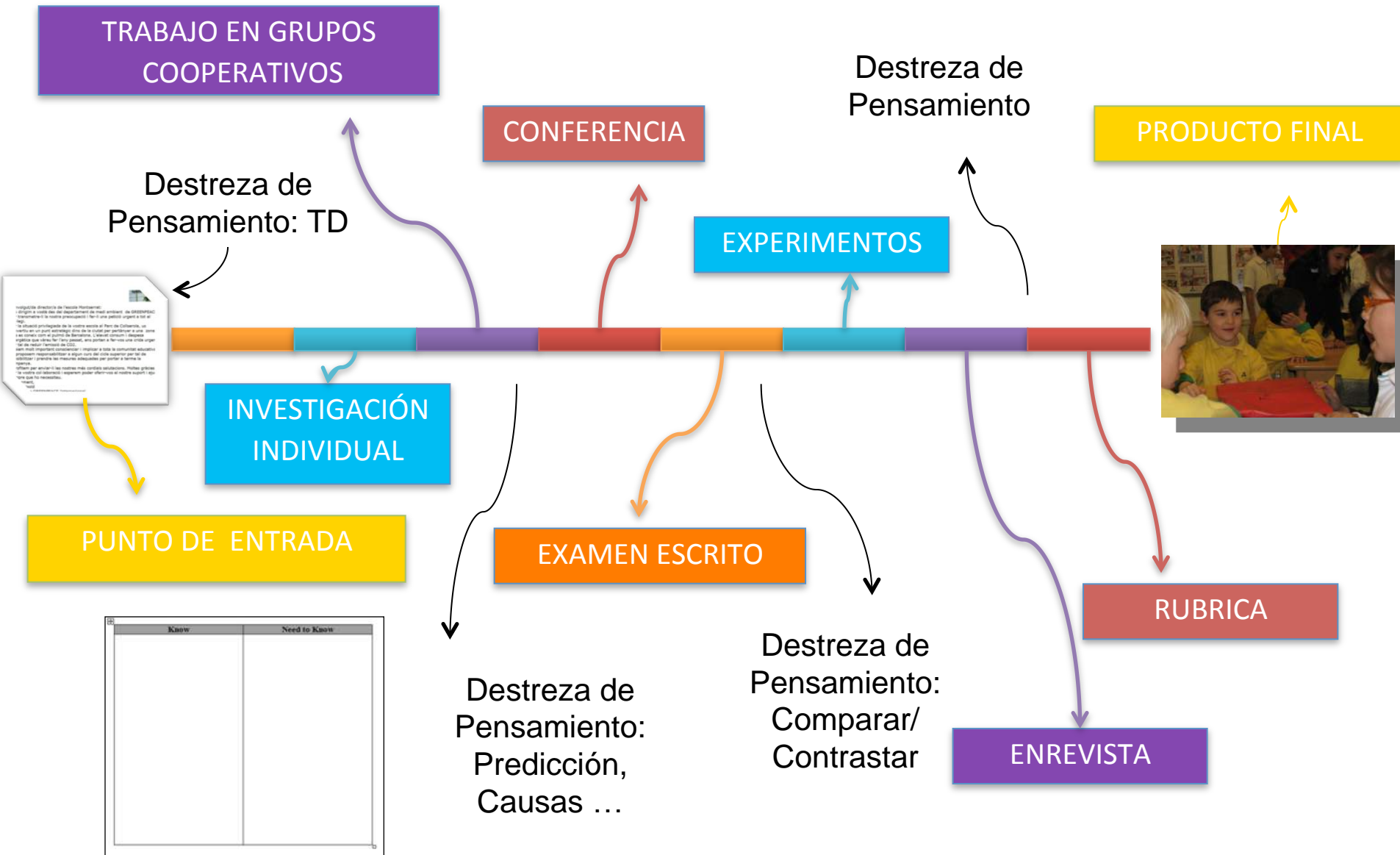
Aprendizaje Cooperativo

# Competencias

Pensamiento Crítico y Creativo



# Proyecto en Acción



# Proyectos de Calidad

- ✓ Autenticidad
- ✓ Rigor Académico
- ✓ Aprendizaje Aplicado
- ✓ Exploración Activa
- ✓ Relación con el mundo Adulto
- ✓ Evaluación



Adria Steinberg, *Real Learning, Real Work: School-to-Work as High School Reform* (New York: Routledge, 1997)



COLABORACIÓN A TIEMPO REAL

MIT OPEN COURSEWARE  
MASSACHUSETTS INSTITUTE OF TECHNOLOGY



OPEN SHARING, GLOBAL BENEFITS

ACCESO A DIVERSIDAD DE FUENTES



PERSONALIZACIÓN - PLE



AUTENTICIDAD Y CALIDAD DEL PRODUCTO FINAL



SEGUIMIENTO Y EVALUACIÓN

[www.cmontserrat.net](http://www.cmontserrat.net)  
[www.think1.tv](http://www.think1.tv)