

IDEAS EN IMÁGENES

VISTAS EN INTERNET



ESTAS SON HABILIDADES Y COMPETENCIAS MAS DEMANDADAS DE LOS DOCENTES PARA EL 2025



Habilidades clave para el



David Gutiérrez

2025



CÓMO PLANIFICAR UNA SESIÓN DE CLASE + PLANTILLA DE APLICACIÓN

Para INVOLUCRAR

¿Cómo planificar actividades de aprendizaje **atractivas o desafiantes**?
¿Cómo hacer que todos o casi todos se interesan en la actividad?
¿Cómo buscar que el niño comprenda o reflexione sobre el **sentido o utilidad** de lo que está aprendiendo?

Para promover el PENSAMIENTO CRÍTICO

¿Cómo promover de manera efectiva el **razonamiento creativo y/o el pensamiento crítico**?

Rúbrica de observación en aula del desempeño docente

Yo, Héctor, manifiesto: ¿la planificación debe tener otros elementos a los ya trillados por la tradición?



¿Cómo planificar la **sesión de aprendizaje** de acuerdo a la **rúbrica**?

fuelle: WMCMF

Para propiciar el RESPETO

¿Cómo evitar desde la planificación la sensación de amenaza?
¿Se puede en la planificación **tomar en cuenta la perspectiva** del niño?
¿Se puede establecer en la planificación el **trato cordial, empático**, el uso de un **lenguaje respetuoso**?

Para RETROALIMENTAR

¿Cómo debe ser la planificación de la actividad de aprendizaje de modo que te permita **monitorear al menos durante los 25%** en el desarrollo de la sesión?
¿Cómo promover desde la planificación la **retroalimentación por descubrimiento o reflexión**?

Para regular el COMPORTAMIENTO

¿Cómo planificar en la sesión el uso de **mecanismos formativos** y no de control ni de maltrato?

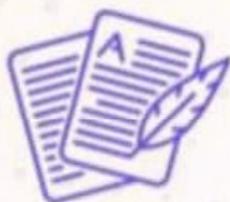


ELEMENTOS ESENCIALES PARA LOGRAR CLASES INTERACTIVAS

6 Tips para planificar una clase interactiva

Transforma tus presentaciones en experiencias significativas.

1



Piensa en tu clase como una historia

Organiza tus contenidos en una secuencia lógica: un inicio que engancha, un desarrollo emocionante y un final que deja pensando

Fuente WMCMF

2



Diseña actividades en vivo

Agrega a tus contenidos, actividades en vivo como encuestas o quizzes para mantener a tus estudiantes en el centro de la acción.

3



Usa herramientas interactivas

Herramientas como Sync Magic te ayudan captar y mantener la atención de tus estudiantes sin complicaciones.

4



Sorprende con pequeños desafíos

Introduce retos o juegos rápidos en momentos clave, para motivar y mantener a los estudiantes activamente participando.

5



Usa ejemplos del mundo real

Integra casos prácticos, noticias actuales o problemas cotidianos en tus actividades para que el contenido cobre vida.

6



Termina con algo memorable

Cierra con una actividad que refuerce lo aprendido: una pregunta poderosa, un resumen colaborativo o una reflexión grupal.

Fuente WMCMF



Adriana Caballero

 @adrianacaballero

¿CUÁLES SON LOS NIVELES DE COMPRENSIÓN LECTORA?

el primer comentario, dejamos el enlace del artículo de la WCMCF para que puedas obtener más información. ¡Echa un vistazo!

NIVELES de comprensión lectora



LITERAL

Obtiene información del texto escrito.

¿Quién? ¿Dónde?
¿Con quién? ¿Cuándo?
¿Cuál es?

- Consiste en localizar información explícita en el texto



INFERENCIAL

Infiere e interpreta información del texto

¿Por qué? ¿Para qué?
¿Cómo era...? ¿Qué significa?
¿De qué trata?

- Consiste en construir ideas y relaciones que *no son explícitas* en el texto a partir de pistas o señales del mismo.



CRÍTICO

Reflexiona y evalúa la forma, el contenido y contexto del texto.

¿Qué opinas? ¿Qué te parece?
¿Estás de acuerdo?, ¿por qué?

- Consiste en asumir un rol crítico frente al texto que se lee.

Fuente: ¿Qué logran nuestros estudiantes en Lectura?, (2018)



Tener una memoria de elefante, una paciencia de ángel, un corazón del tamaño de sol, ojos por todos lados de la cabeza, un filtro nasal, ocho brazos como un pulpo, piernas resistentes, una vejiga de cinco litros y un sistema inmunológico de alto grado. Y aun así dicen que es fácil esta profesión...

Fuente: WMCMF



6 REVOLUCIONES EDUCATIVAS



1 Educación 1.0

- **Enfoque:** Centrado en el maestro.
- **Método:** Aprendizaje pasivo; memorización y repetición.
- **Recursos:** Tecnológicos limitados.
- **Asunción:** Todos aprenden de la misma forma. Fuente: WMCMF

2 Educación 2.0

- **Enfoque:** Aprendizaje interactivo.
- **Método:** Uso de recursos digitales gracias a la llegada del Internet.
- **Modelos:** Blended Learning (aprendizaje combinado) y Distance Learning (aprendizaje a distancia).
- **Tecnología:** Empleo de la tecnología educativa.

3 Educación 3.0

- **Enfoque:** Centrado en el alumno.
- **Tecnología:** Integración de la tecnología.
- **Método:** Aprendizaje activo y colaborativo.
- **Modelos:** Aula invertida.
- **Evaluación:** Evaluación continua.
- Fuente: WMCMF

4 Educación 4.0

- **Enfoque:** Centrado en la tecnología, las TIC, el IoT (Internet of Things) y la IA (Inteligencia Artificial) para mejorar las experiencias de aprendizaje.
- **Métodos:** Gamificación, Aprendizaje adaptativo, flexible y autodirigido, Aprendizaje basado en competencias.
- **Evaluación:** Evaluación formativa.

5 Educación 5.0

- **Enfoque:** Inclusivo y ubicuo.
- **Características:** Fomenta el bienestar y el equilibrio entre tecnología y humanidad. Alfabetización digital. Aprendizaje remoto. Enfoque en las habilidades del siglo XXI.
- Fuente: WMCMF

6 Educación 6.0

- **Enfoque:** Autonomía del alumno.
- **Métodos:** Aprendizaje personalizado e inmersivo. Desarrollo holístico y habilidades para el futuro.
- **Características:** Entornos flexibles de aprendizaje. Integración de la IA en la educación. Ultra-conectividad. Énfasis en la ética y la responsabilidad.

RETOS PROFESIONALES PARA DOCENTES EN ESTE 2025

1. Integración de Tecnología

Por qué: La IA, la R. Virtual y la gamificación potencian habilidades cognitivas y emocionales.

Cómo:
• Transformar la pedagogía.
• Capacitarse en herramientas digitales.

2. Competencias Digitales

Por qué: Habilidades como alfabetización digital y comunicación son esenciales.

Cómo:
• Estimular la innovación.
• Fomentar el trabajo en equipo.

3. Retos clave para la transformación docente

Además de los puntos anteriores, existen otros retos igualmente importantes para la transformación docente, basados en reflexiones educativas actuales:

Transformar la enseñanza: Identificar el punto de partida y definir objetivos claros.

Aprendizaje continuo: Mantenerse actualizado para afrontar nuevos desafíos.

Reflexión crítica: Evaluar y mejorar la práctica docente constantemente.

Compromiso ético: Actuar con responsabilidad y profesionalismo.

Metodologías innovadoras: Adaptar estrategias a las necesidades actuales.

Habilidades integrales: Enseñar para la vida, más allá de los contenidos.

4. Pedagogía Personalizada

Por qué: Cada estudiante aprende mejor con estrategias adaptadas.

Cómo:
• Usar datos para ajustar contenidos.
• Diseñar actividades personalizadas.
• Fuente: WMCMF

5. Bienestar Emocional

Por qué: Docentes equilibrados mejoran el clima escolar.

Cómo:
• Practicar autocuidado.
• Promover la empatía.

6. Pensamiento Crítico

Por qué: Fundamental en un mundo lleno de información.

Cómo:
• Proyectos colaborativos.
• Metodologías activas como el ABP.
• Fuente: WMCMF

7. Formación Continua

Por qué: La educación evoluciona constantemente.

Cómo:
• Cursos y redes de colaboración.
• Reflexión crítica de la práctica.



TÉCNICAS Y ESTRATEGIAS PARA MANTENER LA CLASE EN SILENCIO POR EDADES Y SIN LIMITARLOS

Mantener la clase en silencio sin limitar a los estudiantes requiere adaptar estrategias según la edad de los alumnos. Para los más pequeños, técnicas como juegos de susurros, cuentos participativos o señales visuales pueden ser efectivas y dinámicas. En primaria, establecer rutinas claras, usar códigos de silencio como levantar la mano o un gesto acordado, y aplicar refuerzos positivos resultan útiles. Fuente WCMCF.



1. Señales visuales y auditivas

- Utiliza herramientas como campanas, luces o gestos acordados para pedir silencio de forma respetuosa y no intrusiva.

2. Rutinas claras

- Establece horarios y dinámicas consistentes, como momentos específicos de trabajo individual, para fomentar el respeto por el silencio.
- Fuente: WCMCF

3. Refuerzo positivo

- Reconoce y premia el comportamiento adecuado, destacando a los alumnos que contribuyen al ambiente de calma en el aula.

4. Juegos y dinámicas adaptadas

- En niños pequeños, juegos de susurros o "silencio mágico" pueden transformar el silencio en un desafío divertido.

Qué puede hacer el docente ante alumnos irrespetuosos?

El profesor puede manejar a alumnos malcriados estableciendo límites claros desde el inicio, aplicando consecuencias consistentes pero justas, y manteniendo la calma ante provocaciones. Es clave identificar las causas del comportamiento, dialogar en privado con el estudiante y trabajar en reforzar comportamientos positivos. Además, involucrar a los padres y al equipo docente puede ser fundamental para abordar el problema de manera integral.



CUÁLES SON LOS PRINCIPALES TIPOS DE APRENDIZAJE

Conocer y comprender los 13 tipos de aprendizaje le ofrece al docente varias estrategias para mejorar su práctica educativa y atender de manera más efectiva las necesidades de sus estudiantes. Fuente: WMCMF



Para aprovechar los 13 tipos de aprendizaje, el docente debe diversificar estrategias utilizando aprendizaje experiencial, significativo y colaborativo, creando un ambiente de aprendizaje que incluya el aprendizaje emocional. Es clave usar proyectos grupales y actividades individuales, fomentando reflexión para una comprensión más profunda y practicando su enseñanza para optimizar el aprendizaje y motivar a los estudiantes. WMCMF

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA PARA LOS MOMENTOS DE UNA CLASE

Significar eficazmente cada momento de la clase es esencial para captar la atención, mantener el interés y consolidar el aprendizaje. A continuación, te presentamos estrategias prácticas para cada fase de la clase: inicio, desarrollo y cierre. (Fuente: WMCMF)



INICIO

CAPTAR LA ATENCIÓN:

- LLUVIA DE IDEAS SOBRE EL TEMA.
- PREGUNTA DISPARADORA INTRIGANTE.
- ANÉCDOTA O HISTORIA RELACIONADA.
- RECURSO AUDIOVISUAL IMPACTANTE.

ACTIVAR CONOCIMIENTOS PREVIOS:

- PREGUNTAS CONCEPTUALES.
- PEQUEÑAS ACTIVIDADES DE REPASO.
- MAPA MENTAL O ESQUEMA CONCEPTUAL.

PRESENTAR EL OBJETIVO DE LA CLASE:

- DE MANERA CLARA Y CONCISA.
- RELACIONÁNDOLO CON LOS INTERESES DE LOS ESTUDIANTES.
- UTILIZANDO EJEMPLOS CONCRETOS. (FUENTE: WMCMF)



DESARROLLO

VARIAR LAS ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA:

- EXPOSICIÓN DIALOGADA.
- APRENDIZAJE BASADO EN PROBLEMAS.
- TRABAJO EN EQUIPO.
- ESTUDIO DE CASOS.
- EXPERIMENTOS O ACTIVIDADES PRÁCTICAS.

PROMOVER LA PARTICIPACIÓN ACTIVA:

- PREGUNTAS ABIERTAS QUE FOMENTEN LA REFLEXIÓN.
- DEBATES Y DISCUSIONES GRUPALES.
- TAREAS Y PROYECTOS DESAFIANTES.
- USO DE HERRAMIENTAS DIGITALES INTERACTIVAS.
- BRINDAR FEEDBACK OPORTUNO Y PERSONALIZADO. (FUENTE: WMCMF)



CIERRE

RESUMEN DE LOS APRENDIZAJES CLAVE:

- PREGUNTAS DE REPASO.
- SÍNTESIS CONCEPTUAL.
- ESQUEMAS O MAPAS MENTALES.

REFLEXIÓN SOBRE LA EXPERIENCIA:

- ¿QUÉ APRENDIMOS?
- ¿CÓMO LO APRENDIMOS?
- ¿QUÉ DIFICULTADES ENCONTRAMOS?
- ¿CÓMO PODEMOS APLICAR LO APRENDIDO?

EVALUACIÓN DEL LOGRO DE LOS OBJETIVOS:

- AUTOEVALUACIÓN.
- COEVALUACIÓN.
- HETEROEVALUACIÓN.

CIERRE MOTIVADOR:

- DESAFÍO PARA LA PRÓXIMA CLASE. (FUENTE: WMCMF)

Conecta con los intereses de los estudiantes:

Señala actividades y objetivos que sean relevantes para tus estudiantes y despierten su curiosidad.

Varía las estrategias

Combina métodos tradicionales, herramientas digitales y actividades prácticas para atender diferentes estilos de aprendizaje.

Fomenta reflexión y feedback

Cierra la clase con reflexión sobre lo aprendido y ofrece retroalimentación personalizada.



QUÉ COSAS NO DEBE HACER UN DOCENTE AL DAR UNA CLASE

1 FALTA DE PLANIFICACIÓN

No tener una planificación adecuada puede llevar a clases desorganizadas y poco efectivas. Es importante tener un plan de lecciones bien estructurado.

2 NO ESTABLECER EXPECTATIVAS CLARAS

Los estudiantes deben saber qué se espera de ellos en términos de comportamiento, participación y desempeño académico.

3 FALTA DE RETROALIMENTACIÓN

No proporcionar comentarios sobre el desempeño de los estudiantes puede limitar su progreso. La retroalimentación constructiva es esencial para el crecimiento académico.

4 FOMENTAR EL MIEDO AL ERROR

Los errores son oportunidades de aprendizaje. Los docentes deben crear un ambiente donde los estudiantes se sientan seguros de cometerlos.

5 FALTA DE EMPATÍA

Los docentes deben ser conscientes de las situaciones personales de los estudiantes y ser empáticos hacia sus desafíos y necesidades.

6 FALTA DE ESCUCHA ACTIVA

Escuchar a los estudiantes es esencial para entender sus necesidades y preocupaciones. Ignorar sus voces puede afectar negativamente la dinámica en el aula.

7 IGNORAR LA DIVERSIDAD EN EL AULA

No adaptar la enseñanza a las necesidades y estilos de aprendizaje de los estudiantes limita su desarrollo.



EL "NUEVO" ROL DEL DOCENTE EN LA ERA DIGITAL

En el contexto actual, donde la tecnología transforma la forma en que vivimos y aprendemos, el docente deja de ser únicamente un transmisor de conocimientos para convertirse en un diseñador de experiencias de aprendizaje. Este enfoque no solo responde a las necesidades del siglo XXI, sino que también busca hacer del aprendizaje una experiencia significativa, memorable y efectiva. Fuente: Andrés Núñez. (Adaptación: WMCMF)

DE TRANSMISOR DE CONOCIMIENTOS A DISEÑADOR DE EXPERIENCIAS

1 ¿Qué Significa Ser Un "Diseñador De Experiencias De Aprendizaje"?



El docente crea estratégicamente situaciones, actividades y entornos para promover el aprendizaje significativo.



Combina elementos pedagógicos, tecnológicos, emocionales y contextuales para generar experiencias memorables y efectivas.



Se enfoca en las necesidades, intereses y estilos de aprendizaje de los estudiantes.

2 Competencias Clave Del Docente Digital



Conocimiento profundo de la disciplina.



Dominio de estrategias didácticas innovadoras



Habilidades digitales para integrar tecnología de manera efectiva.

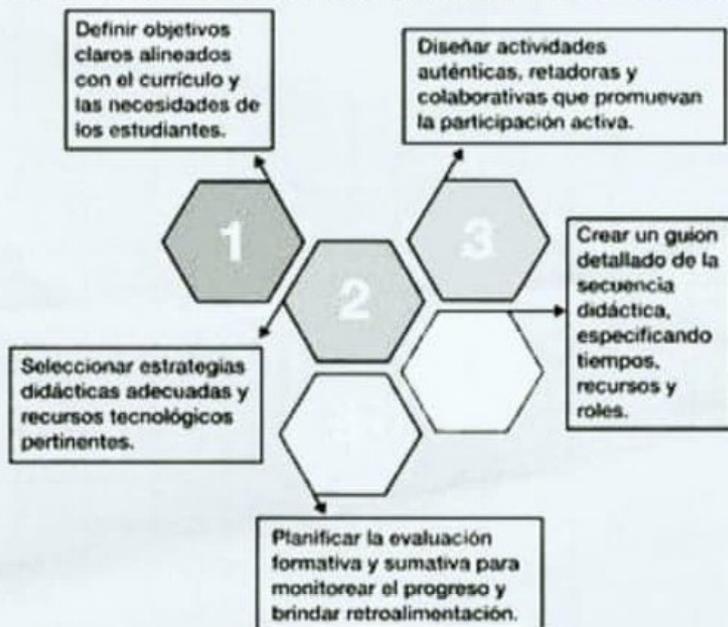


Empatía y capacidad para crear un clima emocional positivo.



Creatividad para generar experiencias colaborativas

3 Etapas Del Diseño De Una Experiencia De Aprendizaje



4 Ejemplos Prácticos De Experiencias Diseñadas



Proyecto interdisciplinario sobre desarrollo sostenible integrando investigación, creación de videos y debate.



Escape room virtual para repasar conceptos clave de manera lúdica y colaborativa.



Simulación de un juicio histórico con roles, evidencias y argumentación.

5 Beneficios De Este Enfoque



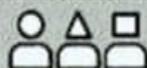
Promueve el aprendizaje activo, significativo y contextualizado.



Desarrolla habilidades del siglo XXI como pensamiento crítico, creatividad, colaboración y alfabetización digital.



Genera mayor motivación y compromiso en los estudiantes al responder a sus intereses.



Permite personalizar la enseñanza y atender la diversidad del aula.

TECNOLOGIA NO SIRVE DE NADA

Saber usar ChatGPT, TikTok, F@cebook o Instagr@m no significa que domina la tecnología en el aula.

“Sin maestros preparados, la tecnología solo entretiene, pero no enseña”

• WMCME.JMAUR

La tecnología, por sí sola, no transforma la educación. Aunque las plataformas digitales ofrecen infinitas posibilidades, es la preparación de los docentes lo que determina su impacto en el aprendizaje. **Hoy en día, muchos asumen que manejar redes sociales como TikTok, Instagram o Facebook equivale a dominar la tecnología en el aula.** Sin embargo, esta percepción está lejos de la realidad. La verdadera transformación educativa ocurre cuando estas herramientas se combinan con estrategias pedagógicas sólidas y un propósito claro.

A continuación, exploraremos cómo los docentes pueden superar el uso superficial de la tecnología, incorporando recursos que realmente potencien el aprendizaje.

SIN DOCENTES BIEN PREPARADOS, LA TECNOLOGÍA NO SIRVE DE NADA

Las herramientas digitales son poderosas, pero solo si se utilizan correctamente.

Un docente preparado no se limita a mostrar videos o compartir

y las plataformas digitales. Fuente (WMCME)

Por ejemplo, una actividad basada en un video no tiene valor si no está acompañada de objetivos claros, preguntas de reflexión y actividades que consoliden el conocimiento. La tecnología debe ser un medio para facilitar el aprendizaje, no un fin en sí misma. Fuente (WMCME)

SABER USAR TIKTOK O INSTAGRAM NO ES DOMINAR LA TECNOLOGIA EN EL AULA

Redes sociales como TikTok e Instagram pueden ser útiles en el aula, pero su eficacia depende del propósito pedagógico que se les asigne.

El dominio tecnológico implica ir más allá del entretenimiento y aprovechar estas plataformas de manera estratégica. Algunos ejemplos incluyen:

- TikTok: Crear videos cortos que expliquen conceptos complejos de forma sencilla.
- Instagram: Diseñar infografías educativas y actividades interactivas.
- Facebook: Crear grupos de discusión y compartir recursos entre estudiantes.

HERRAMIENTAS DIGITALES QUE TRANSFORMAN LA EDUCACION

Los docentes disponen de herramientas avanzadas para planificar, enseñar y evaluar eficazmente, como:

- **Planeo:** Ayuda a planificar clases adaptadas a diferentes niveles educativos.
 - **Yippity:** Genera cuestionarios interactivos a partir de textos o páginas web.
 - **Questionwell:** Crea evaluaciones dinámicas compatibles con Kahoot y Quizizz.
 - **Cuentito:** Diseña historias ilustradas para fomentar la creatividad en niños.
 - **Slidesaiio:** Automatiza la creación de presentaciones visuales e impactantes.
- Estas herramientas permiten a los docentes diseñar experiencias de aprendizaje más efectivas.

EL VERDADERO SIGNIFICADO DE USAR TECNOLOGIA EN EL AULA

Un docente que utiliza la tecnología de manera efectiva no solo domina dispositivos, sino que integra herramientas digitales en su práctica pedagógica para:

- Simplificar conceptos complejos:

• Personalizar la enseñanza: Adaptar contenidos a las necesidades de cada estudiante. La tecnología en el aula es una oportunidad, no un lujo. Sin embargo, su éxito depende de la preparación de los docentes. Es fundamental superar el uso superficial de redes sociales y explorar herramientas diseñadas para impactar verdaderamente el aprendizaje. Fuente (WMCME)

El llamado es claro: formemos a nuestros docentes para que sean líderes en la integración de tecnología educativa. Solo así lograremos que las herramientas digitales transformen realmente la experiencia de aprendizaje de los estudiantes.



MÉTODOS Y TÉCNICAS PEDAGÓGICAS CENTRADAS EN EL ALUMNO.

Cooperativos

El aprendizaje cooperativo implica pequeños grupos trabajando juntos para completar una tarea o reto.

Presentaciones

Se trata de tareas o trabajos expuestos por alumnos que pueden trabajar juntos o individualmente.

Panel / expertos

Los paneles son una sencilla manera de incluir opiniones y plantear y dar soluciones sobre un tema o debate.

SQA

Pon en un poster ¿Qué sabes? ¿Qué quieres saber? ¿Aprender? ¿Que hay de las preguntas enriquecidas KWHLAQ?

Fuente: WMCMF

Tormenta ideas

Pone a los "pensadores creativos" a trabajar. Presenta una situación y pide a los aprendices que respondan creativamente.

Creación de medios

Por ejemplo: plantea un asunto y pide a tus estudiantes que creen un video p un podcast como "servicio público".

Discusión

Plantea un asunto y pide a tus estudiantes que discutan sobre el tema. Si necesitan info adicional, que localicen la relevante.

Grupo reducido

¿Hasta donde puede llegar un grupo reducido?. Señala las características principales. Asigna roles.

Fuente: WMCMF

Estudio de caso

Suele tratarse de problemas complejos, para aplicar el pensamiento crítico en distintos escenarios.

Rompecabezas

Divide a los estudiantes en grupos dando a cada miembro una tarea diferente. Luego habrá una puesta en común.

Centro de aprendizaje

Estructura el aula en torno a actividades diversas, cada cierto tiempo, los estudiantes van rotando.

Experimentos

Diseña experimentos y motiva a tus estudiantes para realizarlos...o que sean ellos mismos los que los diseñen.

Fuente: WMCMF

Cambio roles

El cambio de roles permite que los estudiantes practiquen. Pueden ser creadas por el formador o por el aprendiz.

Simulación

Emplea la tecnología-simulación para estimular la práctica sin miedo al error o al fracaso.

Laboratorio

Diseñando actividades de laboratorio motivamos a los estudiantes a trabajar "manos a la obra".

Taller

Los estudiantes pueden crear su propio taller y llevarlo a cabo, interactuando con sus compañeros.

Fuente: WMCMF

Demostración

Las demostraciones son una forma divertida de implicar a los alumnos, pueden ser de ciencias, de arte...

Fichas

Hay docenas de maneras de emplear fichas. Dales un índice y creen ellos mismos la actividad. Diseña con ellos el procedimiento.

Indagación

La indagación siempre empieza con una pregunta que puede plantearse de diversas formas. Puede ser "guiada" o "abierta".

Modelos mentales

Construye modelos mentales que pueden aportar nueva información. Dibuja tu modelo mental, pruébalo, evalúalo.

Fuente: WMCMF

Proyectos

Un proyecto estimula lo que el aprendiz puede realizar en el lugar de trabajo, también puede tratarse de aprendizaje-servicio.

Problemas

Busca la solución de problemas reales o por lo menos parte de uno. El aprendiz busca soluciones mientras que el docente las facilita.

Descubrimientos

El descubrimiento puede ser "amplio" o "reducido" en su dimensión. Posibilita que el alumno elija un tema y lo explore.

Preguntas & Respuestas

Las preguntas y respuestas permiten a los alumnos atender unos de otros

Fuente: WMCMF

Medios sociales

Emplea los medios sociales para compartir un mensaje. que sea, breve, conciso y concreto. Da retro-alimentación.

Juegos

Los juegos pueden emplearse para enseñar conceptos, hacer un descanso, promover un reto...

Competiciones

Pueden jugar por equipos, de forma local o incluso internacional. Promueve una sana competitividad.

Debates

Durante un debate los estudiantes "retan" a otros estudiantes. Puedes realizar "paradas" para mejorar la información

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA PARA LOS MOMENTOS DE UNA CLASE

El diseño de clases se organiza en tres momentos clave: inicio, para conectar con conocimientos previos y motivar; desarrollo, donde se promueve la práctica activa y la interacción; y cierre, para consolidar aprendizajes y reforzar lo aprendido. Una planificación clara y estrategias adecuadas aseguran un aprendizaje efectivo. Fuente: WMCMF



INICIO

CAPTAR LA ATENCIÓN:

• Lluvia de ideas sobre el tema.
• Pregunta disparadora intrigante.
• Anécdota o historia relacionada.
• Recurso audiovisual impactante. Fuente: WMCMF

VARIAR CONOCIMIENTOS

ACTIVIDADES:

• Preguntas conceptuales.
• Pequeñas actividades de repaso.
• Mapa mental o esquema conceptual. Fuente: WMCMF

ENFATIZAR EL OBJETIVO DE LA CLASE:

• De manera clara y concisa, relacionándolo con los intereses de los estudiantes.
• Utilizando ejemplos concretos. (Fuente: WMCMF)



DESARROLLO

VARIAR LAS ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA:

- Exposición dialogada.
- Aprendizaje basado en problemas.
- Trabajo en equipo.
- Estudio de casos.
- Experimentos o actividades prácticas. Fuente: WMCMF

PROMOVER LA PARTICIPACIÓN ACTIVA:

- Preguntas abiertas que fomenten la reflexión.
- Debates y discusiones grupales.
- Tareas y proyectos desafiantes.
- Uso de herramientas digitales interactivas.
- Brindar feedback oportuno y personalizado. (Fuente: WMCMF)



CIERRE

RESUMEN DE LOS APRENDIZAJES CLAVE:

- Preguntas de repaso.
- Síntesis conceptual.
- Esquemas o mapas mentales.

REFLEXIÓN SOBRE LA EXPERIENCIA:

- ¿Qué aprendimos?
- ¿Cómo lo aprendimos?
- ¿Qué dificultades encontramos?
- ¿Cómo podemos aplicar lo aprendido?

EVALUACIÓN DEL LOGRO DE LOS OBJETIVOS:

- Autoevaluación.
- Coevaluación.
- Heteroevaluación.

CIERRE MOTIVADOR:

- Desafío para la próxima clase. (Fuente: WMCMF)

Elementos esenciales para el diseño de clases:

- Planificación clara: Identificar competencias, resultados de aprendizaje y conceptos clave.
- Selección de estrategias: Elegir técnicas que se alineen con los objetivos de cada momento.
- Interacción dinámica: Diseñar actividades que integren a estudiantes, docente y materiales.
- Narrativa coherente: Asegurarse de que cada acción tenga un propósito didáctico.

Formación adicional:

El diseño de clases no solo implica planificar actividades, sino también garantizar que cada momento tenga sentido dentro de un flujo educativo coherente. La interacción activa y la claridad de los objetivos son esenciales para el éxito. Fuente: WMCMF

CÓMO GANARTE A TUS ALUMNOS

- 1. Sé un experto de la materia que enseñas.**
- 2. La humildad ayuda a ganarte la confianza de tus alumnos.**
- 3. A veces la mejor respuesta es un “no sé” (pero lo investigo).**
- 4. Ponle ilusión para ganarte la confianza de tus alumnos.**
- 5. Dales el protagonismo.**
- 6. Revisa tu metodología.**
- 7. La monotonía es enemiga del aprendizaje.**
- 8. Cuida tu lenguaje verbal y no verbal.**

CÓMO MANTENER LA AUTORIDAD EN EL AULA SIN SER ODIADO

Si buscas consejos para equilibrar autoridad y empatía en el aula, este artículo te será invaluable. Aprende estrategias prácticas para mantener el respeto de tus estudiantes sin generar rechazo. Descubre cómo gestionar normas, emociones y sanciones de manera efectiva. (Fuente: WMCMF)

PRIMERA PARTE

01. Normas claras y consistentes

02. Comunicación efectiva

03. Actitud positiva y firme

04. Justicia y equidad

05. Reconocimiento y refuerzo positivo

06. Ser un modelo a seguir

07. No busques ser popular, sino ser un guía efectivo.

08. No cedas ante la presión o las manipulaciones.

09. Se capaz de decir "no" cuando es necesario.

10. Transmite confianza y seguridad en los alumnos.

Fuente: WMCMF



SEGUNDA PARTE

01. Aplica medidas disciplinarias justas y consistentes.

02. Evita la arbitrariedad y el favoritismo.

03. No exteriorices odio ni resentimiento.

04. Enfócate en la solución, no en el problema.

05. Mantén un tono de voz neutral y firme.

06. Demuestra interés por el bienestar de tus alumnos.

07. Sé comprensivo y paciente ante las dificultades.

08. Establece límites claros y expectativas realistas.

09. Sé firme y consistente en tus decisiones.

10. No seas demasiado duro y exigente.

Fuente: WMCMF



DIFERENCIAS ENTRE MÉTODO, ESTRATEGIAS, TÉCNICAS Y ACTIVIDADES EN LA EDUCACIÓN

MÉTODO

Es el sistema de pensamiento que orienta la acción educativa. Proporciona la base general sobre la cual se estructuran los procesos de enseñanza y aprendizaje. Fuente: WMCMF

ESTRATEGIA

Es el conjunto de procedimientos, apoyados en técnicas de enseñanza, que tiene por objetivo alcanzar los objetivos de aprendizaje. WMCMF

- Ejemplo: Aprendizaje colaborativo.

TÉCNICAS

Son procedimientos didácticos que permiten realizar una parte del aprendizaje dentro de una estrategia. Ayudan a implementar la estrategia de manera efectiva.

- Ejemplos:
 - Método de casos
 - Método de proyectos

ACTIVIDADES

Son parte de las técnicas y consisten en acciones específicas que facilitan su ejecución. Son flexibles y permiten adaptarse a las características del grupo.

- Ejemplos:
 - Búsqueda, análisis y síntesis de información.
 - Discusiones en grupo.
 - Proponer hipótesis.
 - Trabajo en equipo.
 - Tareas individuales.

RELACIÓN GENERAL

- El método guía el proceso educativo.
- Las estrategias establecen los procedimientos necesarios para alcanzar los objetivos.
- Las técnicas concretan las estrategias con métodos didácticos específicos.
- Las actividades operativizan las técnicas a través de acciones prácticas y flexibles. WMCMF

CONCLUSIÓN

El método guía la enseñanza, las estrategias trazan el camino, las técnicas aplican los procedimientos y las actividades concretan su ejecución. La integración de estos elementos asegura un aprendizaje efectivo y adaptado a las necesidades del grupo.

La empatía del docente puede reducir problemas de disciplina escolar

¿Cómo generar ambientes positivos y estimulantes en el aula?



= Éxito académico

o debe sentir
rección y
ento de parte de
res.
los alumnos a ser

es a formar parte
de cooperación, de
ento.

s para que
el aprendizaje.
rutinas de
lecturas al
el día.

....

Vínculos

ocimiento

Refuerzos no
verbales

Fomentar la
participación

Genere
entornos
positivos

- Explique la importancia que enseña.
- Impulse a sus alumnos a fijarse sus propias metas.
- Ayude a que deseen aprender no sólo nuevos conocimientos sino a ser empáticos, cooperativos, creativos y flexibles.
- El docente líder inspira y despierta la motivación intrínseca.

Aprende
cooperativo

Pensamiento
divergente

Infografía: Mario
Fuente

4 ESTILOS DE APRENDIZAJE DE KOLB

David Kolb desarrolló su modelo de aprendizaje experiencial, que se basa en la idea de que el aprendizaje es un proceso cíclico compuesto por cuatro etapas: experiencia concreta, observación reflexiva, conceptualización abstracta y experimentación activa. A partir de estas etapas, identificó cuatro estilos de aprendizaje principales. Fuente: WMCMF:

 Convergente (El Convergente)	 Divergente (El Divergente)	 Asimilador (El Asimilador)	 Acomodador (El Acomodador)
<p>Prefiere resolver problemas prácticos y reales. Le gusta aplicar el razonamiento lógico y tomando decisiones prácticas. Fuente: WMCMF</p>	<p>Prefiere observar y generar ideas desde diferentes perspectivas. Tiende a ser creativo, emocional y enfocado en las personas y sus interacciones. Fuente: WMCMF</p>	<p>Prefiere entender conceptos y teorías complejas, valorando la lógica y la precisión. Le interesa más la coherencia que la aplicación práctica. Fuente: WMCMF</p>	<p>Prefiere aprender haciendo, experimentando y adaptándose a nuevas experiencias. Es práctico y está dispuesto a correr riesgos. Fuente: WMCMF</p>
FORTALEZAS <p>Bueno para tomar decisiones, planificar y solucionar problemas concretos. Dominancia:</p>	FORTALEZAS <p>Es excelente en situaciones que requieren brainstorming y donde se necesita empatía y sensibilidad.</p>	FORTALEZAS <p>Es muy bueno para planificar e integrar ideas en modelos teóricos. Fuente: WMCMF</p>	FORTALEZAS <p>Es bueno para adaptarse al cambio y para tareas que requieren iniciativa y acción inmediata.</p>

¿CUÁL ES TU ESTILO DE APRENDIZAJE?

Cada uno de nosotros tiene una combinación única de estos estilos, pero generalmente tendemos a favorecer uno sobre los demás. Conocer tu estilo de aprendizaje te permitirá. Fuente: WMCMF:

- Optimizar tu proceso de aprendizaje: Adaptando tus estrategias de estudio a tus fortalezas.
- Mejorar tu rendimiento académico: Al elegir actividades que se ajusten a tu estilo.
- Desarrollar tus habilidades: Trabajando en áreas donde puedes mejorar.



¡TIPOS DE PEDAGOGÍAS, RELEVANCIA Y EL ROL DEL DOCENTE MODERNO!

01.

Pedagogía descriptiva: Analiza la enseñanza real, investigando factores históricos, sociales, biológicos y psicológicos para describir cómo se educa en el mundo real.

a.

Rol docente: Observador, analista y adaptador. El docente debe analizar cómo se desarrolla el proceso educativo en la práctica y ajustar sus estrategias para abordar las realidades específicas de su entorno. (Fuente: WMCMF)

02.

Pedagogía normativa: Basada en teorías que guían la enseñanza hacia objetivos marcados, debatiendo sobre cómo debería ser la educación.

b.

Rol docente: Guía y planificador. Se espera que el docente implemente teorías y prácticas basadas en los ideales educativos que orientan hacia los objetivos establecidos. (Fuente: WMCMF)

03.

Pedagogía infantil: Se enfoca en la educación de los niños, desarrollando competencias clave mediante métodos adecuados para la etapa infantil. (Fuente: WMCMF)

c.

Rol docente: Facilitador y cuidador. En esta etapa, el docente se centra en crear un ambiente seguro, estimulante y adaptado a las necesidades de los niños, fomentando el aprendizaje lúdico y la adquisición de competencias básicas.

04.

Pedagogía musical: Emplea métodos y técnicas para enseñar conocimientos y habilidades musicales, fomentando la creatividad y la apreciación artística.

d.

Rol del docente: Instructor, motivador y creador. Aquí el docente debe enseñar habilidades musicales y desarrollar la sensibilidad artística de los estudiantes mediante estrategias creativas.

05.

Pedagogía psicológica: Estudia patrones de pensamiento y conducta de los estudiantes para mejorar el aprendizaje y rendimiento académico. (Fuente: WMCMF)

e.

Psicopedagogo y orientador. El docente analiza patrones de comportamiento y pensamiento para identificar necesidades individuales, mejorar el rendimiento y fomentar el bienestar emocional. (Fuente: WMCMF)

CÓMO CREAR MATERIAL EDUCATIVO CON CHATGPT Y ESCARGA SUS MEJORES «PROMPTS»

Este recurso, **diseñado por: Carla Mancebo Santacana**, te enseña cómo utilizar herramientas de inteligencia artificial, como ChatGPT, para crear material educativo eficaz y personalizado, optimizando tu rol como docente y potenciando el aprendizaje de tus estudiantes. (Fuente y diseño: Carla Mancebo Santacana. Diseñado por: WMCMF)

Actúa como [rol]

Maestro de primaria
Experto en educación inclusiva
Creador de recursos didácticos
Consultor pedagógico
Profesor de secundaria
Experto en [tema específico]

Define una tarea

Guía didáctica
Ejercicio práctico
Rúbrica de evaluación
Flashcards
Ficha de lectura
Presentación
Juego educativo

TONO

Escribe con tono [insertar]

Casual

Inspirador

Formal

Formativo

ESTILO

Escribe con estilo [insertar]

Expositivo

Instructivo

Narrativo

Descriptivo

OBJETIVO

Evaluar

Informar

Enseñar

Inspirar

Prompt ejemplo

Actúa como un **[rol]** con un **tono [insertar]** y un **estilo [insertar]**. Trabajas en un colegio como **[puesto de trabajo]** y das clases en **[etapa educativa]**. Diseña una **[tarea]** para **[objetivo]**. Incluye elementos de evaluación, ejemplos prácticos y **[otros elementos a concretar]**.

Prompts generales

- Crea una presentación sobre [tema] de forma sencilla.
- Escribe cinco enunciados para trabajar [tema específico].
- Dame una lista de ideas sobre cómo trabajar [tema].

Tips para usar ChatGPT

- Sé específico.
- Haz uso de ejemplos.
- Itera: pide ajustes.
- Utilízalo como brainstorming.

+ IA

Herramientas complementarias con IA



Canva



Infography



Notion AI



Genially



Pictory AI



Edpuzzle

MANERAS DE HACER TUS CLASES MAS INNOVADORAS, CON AYUDA DE LA TECNOLOGÍA

1. Gamificación:

Utiliza plataformas como Kahoot o Classcraft para motivar a los estudiantes a través del juego.



2. Realidad aumentada:

Aplica apps como Merge Cube para explorar conceptos en 3D.



3. Creación multimedia

Fomenta proyectos con herramientas como Canva o Adobe Express.



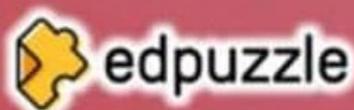
4. Plataformas de aprendizaje:

Usa Google Classroom para organizar y compartir recursos.



5. Video lecciones interactivas:

Implementa Edpuzzle para agregar preguntas a videos educativos.



6. Simuladores online:

Explora ciencias o matemáticas con simuladores como PhET.



7. Robótica y programación:

Introduce conceptos con Scratch o robots como LEGO Mindstorms.



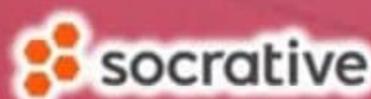
8. Aprendizaje colaborativo

Trabaja en tiempo real con documentos compartidos de Google Workspace.



9. Evaluaciones dinámicas

Usa herramientas como Quizizz o Socrative para evaluaciones divertidas.



16 MANERAS DE HACER TUS CLASES MÁS INNOVADORAS

CON AYUDA DE LA TECNOLOGÍA

1. **Gamificación:** Utiliza plataformas como Kahoot o Classcraft para motivar a los estudiantes a través del juego. Fuente: WMCMF
2. **Realidad aumentada:** Aplica apps como Merge Cube para explorar conceptos en 3D.
3. **Realidad virtual:** Lleva a tus alumnos a recorridos virtuales con Google Expeditions. Fuente: WMCMF
4. **Creación multimedia:** Fomenta proyectos con herramientas como Canva o Adobe Express.
5. **Plataformas de aprendizaje:** Usa Google Classroom o Edmodo para organizar y compartir recursos. Fuente: WMCMF
6. **Video lecciones interactivas:** Implementa Edpuzzle para agregar preguntas a videos educativos.
7. **Simuladores online:** Explora ciencias o matemáticas con simuladores como PhET. Fuente: WMCMF
8. **Robótica y programación:** Introduce conceptos con Scratch o robots como LEGO Mindstorms.
9. **Aprendizaje colaborativo:** Trabaja en tiempo real con documentos compartidos de Google Workspace. Fuente: WMCMF
10. **Evaluaciones dinámicas:** Usa herramientas como Quizizz o Socrative para evaluaciones divertidas.
11. **Podcast estudiantil:** Motiva a los alumnos a crear podcasts usando plataformas como Anchor. Fuente: WMCMF
12. **Mapas mentales digitales:** Organiza ideas con MindMeister o Miro.





MINISTERIO INFANTIL

"No somos un ministerio grande...
...pero si somos un gran ministerio"

www.ministerioinfantil.com

¡Imágenes tomadas de libre circulación en internet!

Créditos a quien corresponda

¡VISITANOS!

www.MinisterioInfantil.com

beacons.ai/MinisterioInfantilArcoiris

#MIArcoiris