

PRINCIPIOS FUNDAMENTALES

- Aprendizaje significativo y contextualizado.
- El alumnado es protagonista de su aprendizaje.
- Conexión con la vida real y sus intereses.
- Trabajo cooperativo y colaborativo.
- Desarrollo de competencias clave.

¿QUÉ ES?

Es una metodología activa en la que el alumnado investiga y trabaja con profundidad sobre un tema relevante para crear un producto final significativo.

APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS (ABP)

PAPEL DEL DOCENTE

- Diseña y planifica el proyecto.
- Plantea la pregunta guía y los retos.
- Acompaña, orienta y guía el proceso.
- Proporciona recursos y andamiajes.
- Observa, evalúa y da feedback continuo.

PAPEL DEL ALUMNADO

- Participa activamente en todas las decisiones.
- Investiga, pregunta y busca información.
- Trabaja en equipo y comparte ideas.
- Propone soluciones y toma decisiones.
- Crea y presenta el producto final.

FASES DEL PROYECTO



EJEMPLOS EN INFANTIL

- ★ "Nuestro huerto"
- ★ "Los animales del bosque"
- ★ "El reciclaje"
- ★ "Mi cuerpo y mis sentidos"
- ★ "Las estaciones del año"

BENEFICIOS

- ★ Aumenta la motivación y el interés.
- ★ Favorece la autonomía y la toma de decisiones.
- ★ Desarrolla el pensamiento crítico y creativo.
- ★ Mejora la comunicación y el trabajo en equipo.
- ★ Conecta el aprendizaje con la vida real.
- ★ Desarrolla todas las competencias clave.

PRODUCTO FINAL

Es tangible, significativo y responde a la pregunta guía.



CLAVES DEL ÉXITO

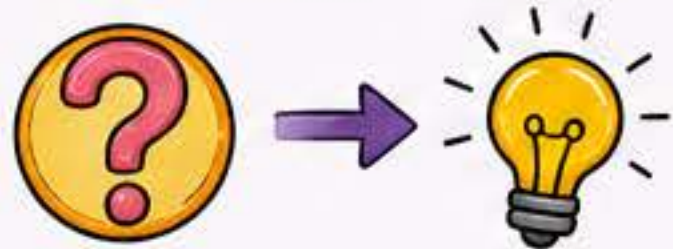
- ✓ Elegir un tema significativo para el grupo.
- ✓ Plantear una pregunta guía motivadora.
- ✓ Dar tiempos flexibles y espacios de exploración.
- ✓ Promover la colaboración y el respeto.
- ✓ Acompañar sin dar todas las respuestas.
- ✓ Celebrar el proceso tanto como el resultado.

APRENDER HACIENDO, PREGUNTANDO Y COMPARTIENDO... ¡ES APRENDER PARA LA VIDA!



¿QUÉ ES?

Es una metodología activa en la que el alumnado aprende investigando y buscando soluciones a un problema real o cercano a su realidad.



APRENDIZAJE BASADO EN PROBLEMAS (ABPr)

Los problemas de hoy son los aprendizajes de mañana



¿CÓMO COMIENZA UN PROBLEMA?

- ★ Se presenta una situación desafiante y significativa.
- ★ No tiene una única respuesta.
- ★ Despierta la curiosidad y el interés.
- ★ Conectado con la vida real.
- ★ El alumnado se pregunta: ¿Qué sabemos? ¿Qué necesitamos saber? ¿Cómo lo podemos resolver?



INVESTIGACIÓN



- ★ El alumnado busca información.
- ★ Explora, pregunta, observa, experimenta y consulta.
- ★ Utiliza diferentes fuentes y recursos.
- ★ Toma notas y organiza la información.

FASES DEL APRENDIZAJE BASADO EN PROBLEMAS



BÚSQUEDA DE SOLUCIONES

- ★ Compartimos lo aprendido.
- ★ Generamos ideas y posibles soluciones.
- ★ Valoramos ventajas e inconvenientes.
- ★ Elegimos la mejor solución de forma consensuada.



TRABAJO COOPERATIVO

- ★ Aprendemos en equipo.
- ★ Escuchamos y respetamos las ideas de los demás.
- ★ Nos ayudamos y compartimos tareas.
- ★ Juntos encontramos mejores soluciones.

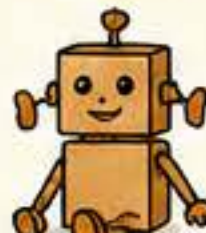


EJEMPLOS EN INFANTIL

¿Cómo podemos ahorrar agua en el cole?



¿Qué podemos hacer con materiales reciclados?



¿Cómo ayudar a los animales del bosque?



¿Qué podemos plantar en nuestro huerto?



¿Cómo hacer nuestro aula más acogedora?



VENTAJAS

- ★ Desarrolla el pensamiento crítico y la creatividad.
- ★ Fomenta la autonomía y la toma de decisiones.
- ★ Mejora la motivación y el interés.
- ★ Favorece la comunicación y el trabajo en equipo.
- ★ Conecta el aprendizaje con la vida real.



PREGUNTAMOS, INVESTIGAMOS, PENSAMOS... ¡Y ENCONTRAMOS SOLUCIONES!



¿QUÉ ES?

Es una metodología activa que propone un reto significativo y motivador para el alumnado. A través de la investigación, la creatividad y el trabajo en equipo, diseñan soluciones innovadoras y las llevan a la práctica.

¿QUÉ ES UN RETO?

- Es una situación real o cercana que plantea un desafío.
- No tiene una única respuesta.
- Implica investigar, decidir y actuar.
- Conecta con los intereses del alumnado.
- Tiene un propósito: mejorar, crear, ayudar o transformar.

APRENDIZAJE BASADO EN RETOS (ABR)

Los retos de hoy, son los aprendizajes del mañana

CARACTERÍSTICAS

- Conecta con la vida real.
- Fomenta la motivación y el compromiso.
- Promueve la autonomía y la toma de decisiones.
- Desarrolla la creatividad y la innovación.
- Favorece el trabajo cooperativo.
- Potencia el pensamiento crítico.
- Impulsa la comunicación y la presentación de ideas.

FASES DEL APRENDIZAJE BASADO EN RETOS

1

EL RETO

Se presenta el reto motivador y se analiza qué sabemos y qué necesitamos saber.

2

INVESTIGAMOS

Buscamos información, observamos, preguntamos, experimentamos y recogemos datos.

3

DISEÑAMOS SOLUCIONES

Generamos ideas, planificamos y elegimos la mejor solución al reto.

4

CREAMOS Y ACTUAMOS

Construimos, elaboramos o ponemos en marcha nuestra solución.

5

PRESENTAMOS Y EVALUAMOS

Compartimos nuestro producto, evaluamos el proceso y los resultados.

BENEFICIOS

- ★ Aumenta la motivación y el interés.
- ★ Mejora la autoestima y la confianza.
- ★ Desarrolla habilidades para la vida.
- ★ Fomenta la creatividad y la innovación.
- ★ Promueve el trabajo en equipo y el respeto.
- ★ Conecta el aprendizaje con el mundo real.
- ★ Desarrolla la autonomía y la responsabilidad.
- ★ Prepara para los retos del futuro.

EJEMPLOS EN INFANTIL

- ¿Cómo podemos cuidar nuestro patio para que sea más verde y bonito?
- ¿Cómo podemos reducir la basura en nuestro cole?
- ¿Cómo podemos ayudar a los animales de nuestro entorno?
- ¿Cómo podemos ahorrar agua en nuestro día a día?
- ¿Cómo podemos hacer que todos nos sintamos bien en clase?

¿QUÉ NECESITAMOS?



Trabajo en equipo



Curiosidad e interés



Recursos variados



Tiempo para investigar



Actitud positiva

ROL DEL DOCENTE

Guía, acompaña, motiva, plantea preguntas, ofrece recursos y confía en las capacidades de cada niño y niña.

PRODUCTO FINAL

Un producto significativo que da respuesta al reto: puede ser una maqueta, un mural, un vídeo, una campaña, una exposición, una representación...



Lo importante no es solo el resultado, sino todo lo que aprendemos en el camino.

ACEPTAMOS EL RETO, APRENDEMOS JUNTOS Y HACEMOS DEL MUNDO UN LUGAR MEJOR

¿QUÉ ES?

Es una metodología que utiliza dinámicas, mecánicas y elementos de los juegos en actividades educativas para conseguir objetivos de aprendizaje.



GAMIFICACIÓN

APRENDER JUGANDO, CRECER DISFRUTANDO

La gamificación aplica elementos del juego en contextos educativos para motivar y mejorar el aprendizaje.



MISIÓN DEL ALUMNADO



Aceptar desafíos y misiones.



Superar retos y avanzar de nivel.



Ganar puntos e insignias.



Colaborar, ayudar y compartir.



Disfrutar del proceso de aprendizaje.



ELEMENTOS DEL JUEGO



PUNTOS

Recompensan el esfuerzo y los logros.



INSIGNIAS

Reconocen los avances y habilidades.



NIVELES

Marcan el progreso y plantean nuevos desafíos.



RECOMPENSAS

Premian la constancia y la superación.



RANKING

Fomenta el reto personal y la superación.

DINÁMICAS DEL JUEGO

- Retos
- Competición
- Cooperación
- Misiones
- Progreso
- Colecciones
- Narrativa

EJEMPLOS EN INFANTIL



Misión: salvar el bosque recogiendo hojas mágicas (puntos).



• Reto: construir la torre más alta con bloques (insignia).



• Nivel: explorador principiante, experto y maestro del bosque.



• Colección: completar el álbum de animales del proyecto.



CÓMO APLICARLA EN EL AULA

1

DEFINE OBJETIVOS



¿Qué queremos que aprendan?

2

DISEÑA LA EXPERIENCIA



Crea la historia, misiones y retos.

3

ELIGE LOS ELEMENTOS



Selecciona los elementos del juego más adecuados.

4

IMPLEMENTA



Presenta las reglas y comienza la aventura.

5

EVALÚA Y MEJORA



Observa, valora y ajusta la experiencia.

CÓNSEJOS PARA EL DOCENTE

- ✓ Conoce bien a tu grupo y adapta la experiencia.
- ✓ Equilibra reto y diversión.
- ✓ Celebra cada pequeño logro.
- ✓ No olvides el objetivo de aprendizaje.
- ✓ La historia debe tener sentido para los niños y niñas.



EJEMPLO DE NIVELES

NIVEL 1 EXPLORADOR



Descubre, aprende y gana tus primeros puntos.

NIVEL 2 AVENTURERO



Acepta retos más difíciles y consigue insignias.

NIVEL 3 MAESTRO



Supera misiones especiales y conviértete en un experto.



LA GAMIFICACIÓN TRANSFORMA EL AULA EN UNA GRAN AVENTURA DE APRENDIZAJE

¿QUÉ ES?

Es una metodología activa en la que el alumnado trabaja en pequeños grupos para alcanzar un objetivo común. Se basa en la cooperación, la ayuda mutua y la responsabilidad compartida.

No es trabajar juntos, es aprender juntos.

ROLES EN EL GRUPO

-  **Coordinador/a:** organiza y guía al grupo.
-  **Secretario/a:** escribe las ideas y acuerdos.
-  **Encargado/a de materiales:** cuida y reparte.
-  **Portavoz:** explica al grupo las conclusiones.
-  **Animador/a:** motiva y cuida el buen ambiente.

EJEMPLOS EN INFANTIL

- Construimos un mural juntos.
- Creamos cuentos en grupo.
- Investigamos sobre animales.
- Diseñamos un huerto escolar.
- Preparamos una obra de teatro.



APRENDIZAJE COOPERATIVO

APRENDEMOS JUNTOS
PARA CRECER TODOS

Juntos llegamos más lejos

CÓMO TRABAJAMOS



VENTAJAS



Mejora la convivencia y la empatía.



Desarrolla la comunicación y la escucha activa.



Fomenta la autonomía y la toma de decisiones.



Aumenta la motivación y el interés por aprender.



Desarrolla habilidades sociales y emocionales.



Promueve la responsabilidad y el respeto.

PRINCIPIOS CLAVE

- ✓ Interdependencia positiva: nos necesitamos para lograr la meta.
- ✓ Responsabilidad individual: cada uno hace su parte.
- ✓ Interacción promotora: nos ayudamos, animamos y motivamos.
- ✓ Habilidades sociales: escuchamos, respetamos y comunicamos.
- ✓ Evaluación grupal y reflexión: mejoramos juntos.

TÉCNICAS COOPERATIVAS

- ★ 1-2-4: pienso, lo comparto en pareja, luego en grupo.
- ★ Lápices al centro: todos aportamos ideas.
- ★ Rompecabezas: cada uno es experto en una parte.
- ★ Semáforo: todos opinamos y decidimos.
- ★ Círculo de ideas: escuchamos y construimos.

¿QUÉ NECESITAMOS?

- ✓ Confianza y respeto.
- ✓ Organización y normas claras.
- ✓ Tiempo para dialogar y escucharnos.
- ✓ Materiales variados.
- ✓ Espacios flexibles.

JUNTOS
SOMOS
MEJORES

COOPERAR ES COMPARTIR IDEAS, ESFUERZOS Y ALEGRÍAS PARA ALCANZAR GRANDES LOGROS.

¿QUÉ ES?



Es una metodología activa que utiliza el juego como herramienta principal para favorecer el aprendizaje significativo, el desarrollo integral y el bienestar emocional.



APRENDIZAJE BASADO EN EL JUEGO

APRENDER JUGANDO,
CRECER DISFRUTANDO



CARACTERÍSTICAS



El juego es el eje del aprendizaje.



Es motivador, significativo y divertido.



Favorece la experimentación y la creatividad.



Permite la exploración, la manipulación y la toma de decisiones.



Promueve la autonomía, la comunicación y la interacción social.



El juego es la forma natural de aprender en la infancia.



¿CÓMO APLICARLO EN EL AULA?

1



Define objetivos claros y adecuados a la edad.

2



Ofrece materiales variados, seguros y accesibles.

3



Organiza espacios flexibles y atractivos.

4



Observa, acompaña y guía sin dirigir el juego.

5



Reflexiona y evalúa a través del juego.

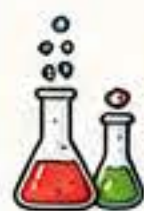
EJEMPLOS EN INFANTIL



Construimos una casa en el bosque.



Jugamos a chefs saludables.



El laboratorio de los colores.



La tienda de los exploradores.



Viajamos por el mundo.



Creamos y representamos historias.

MATERIALES CLAVE



Bloques y construcciones



Material artístico



Cuentos e historias



Material sensorial



Títeres y juego simbólico



Juegos de mesa



Materiales naturales

CLAVES PARA EL ÉXITO



- ✓ Confía en el poder del juego.
- ✓ Respeta los intereses del alumnado.
- ✓ Ofrece tiempo suficiente para jugar.
- ✓ Fomenta la libertad con límites.
- ✓ Celebra cada pequeño aprendizaje.



BENEFICIOS

- ★ Desarrolla todas las áreas del desarrollo (cognitiva, motora, emocional y social).
- ★ Mejora la motivación y el interés por aprender.
- ★ Favorece la creatividad, la imaginación y la resolución de problemas.
- ★ Potencia la autonomía, la confianza y la autoestima.
- ★ Refuerza el lenguaje y las habilidades sociales.



TIPOS DE JUEGO



JUEGO LIBRE

El niño elige qué, cómo y con quién jugar.



JUEGO DIRIGIDO

Propuesto por el docente con un objetivo.



JUEGO SIMBÓLICO

Imitan situaciones de la vida real.



JUEGO CON REGLAS

Incluye normas y acuerdos.

ROL DEL DOCENTE

- ✓ Diseña ambientes de juego ricos y variados.
- ✓ Planifica experiencias lúdicas con intención pedagógica.
- ✓ Observa, escucha y acompaña el juego.
- ✓ Interviene cuando es necesario, con respeto.
- ✓ Valora el proceso más que el resultado.



El juego no es solo diversión, es la manera en que los niños y niñas entienden, exploran y transforman el mundo que les rodea.



¡JUGAR, EXPLORAR, DESCUBRIR... APRENDER PARA LA VIDA!



Imágenes Educativas

www.imageneseducativas.com



¿QUÉ ES?



Es un enfoque pedagógico que promueve que el alumnado exprese, organice y comparta sus ideas, estrategias y razonamientos.

Así, hacemos visible lo que pensamos para comprender mejor y aprender juntos.



BENEFICIOS

- ★ Mejora la comprensión y el aprendizaje.
- ★ Favorece la participación de todo el alumnado.
- ★ Desarrolla el lenguaje y la expresión.
- ★ Fomenta la autonomía y la confianza.
- ★ Facilita la resolución de problemas.
- ★ Crea un clima de aula positivo y colaborativo.



PENSAMIENTO VISIBLE

HACEMOS NUESTRO PENSAMIENTO VISIBLE PARA APRENDER MEJOR



CARACTERÍSTICAS

- ★ Se centra en el pensamiento, no solo en la respuesta.
- ★ Fomenta la reflexión y la metacognición.
- ★ Utiliza rutinas y estrategias visuales.
- ★ Promueve la comunicación y el diálogo.
- ★ Valora todas las ideas y puntos de vista.
- ★ Desarrolla el pensamiento crítico y creativo.



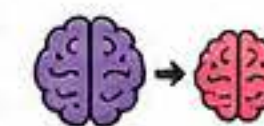
RUTINAS DE PENSAMIENTO

VEO - PIENSO
- ME PREGUNTO



Observamos, interpretamos y formulamos preguntas.

ANTES PENSABA
- AHORA PIENSO



Reflexionamos sobre lo que pensábamos y lo que pensamos ahora.

3 - 2 - 1
PUENTE



Compartimos 3 ideas, 2 preguntas y 1 conexión.

COLOR - SÍMBOLO
- IMAGEN



Representamos ideas con dibujos, símbolos y colores.

EJEMPLOS EN INFANTIL

¿QUÉ HAY EN LA CAJA?



Pensamos qué puede haber sin mirar. Compartimos ideas.

NUESTRO PLANETA



¿Qué sabemos? ¿Qué queremos saber? ¿Qué hemos aprendido?

CUENTO SIN FINAL



Inventamos diferentes finales y explicamos nuestras ideas.

PROBLEMA DE CLASE



Pensamos soluciones y elegimos la mejor entre todos.

LA FLOR DE LAS IDEAS



Cada pétalo es una idea sobre un tema.

¿CÓMO LO APLICAMOS?



ROL DEL DOCENTE

- ✓ Plantea preguntas que despierten el pensamiento.
- ✓ Escucha activa y valora todas las ideas.
- ✓ Modela cómo pensar en voz alta.
- ✓ Usa rutinas de pensamiento de forma habitual.
- ✓ Guía el diálogo y la reflexión.
- ✓ Da tiempo para pensar y responder.
- ✓ Conecta ideas y ayuda a profundizar.



¡Me gusta escuchar ideas diferentes!

¡Todas las ideas son importantes!

¡Juntos pensamos mejor!

CLAVES PARA EL ÉXITO

- ✓ Crear un ambiente seguro para compartir.
- ✓ Valorar el proceso más que la respuesta.
- ✓ Usar apoyos visuales y materiales manipulativos.
- ✓ Dar tiempo y espacios para pensar.
- ✓ Celebrar las ideas y el esfuerzo.
- ✓ Practicar cada día, poco a poco.



RECURSOS QUE NOS AYUDAN



Carteles visuales



Tarjetas de preguntas



Pizarras y papel grande



Post-it y rotuladores



Libros ilustrados



Imágenes y fotografías



Material manipulativo

PENSAR EN VOZ ALTA, ESCUCHAR CON ATENCIÓN, APRENDER CON CORAZÓN



¿QUÉ ES?

Los rincones de aprendizaje son espacios organizados del aula donde el alumnado elige, explora, juega, experimenta y aprende de forma autónoma o en pequeño grupo. Fomentan la curiosidad, la creatividad y el aprendizaje significativo.



RINCONES DE APRENDIZAJE

PEQUEÑOS ESPACIOS, GRANDES APRENDIZAJES



CARACTERÍSTICAS

- ★ Espacios delimitados y acogedores.
- ★ Materiales variados, accesibles y atractivos.
- ★ Promueven la autonomía y la libertad de elección.
- ★ Favorecen la interacción y el trabajo cooperativo.
- ★ Se adaptan a los intereses del grupo.
- ★ Tienen normas claras y visuales.
- ★ Rotación y tiempo equilibrado.



BENEFICIOS

- ★ Desarrolla la autonomía y la responsabilidad.
- ★ Potencia todas las áreas de desarrollo.
- ★ Fomenta la creatividad y la imaginación.
- ★ Mejora la concentración y la atención.
- ★ Favorece la socialización y el respeto.
- ★ Aprendizajes significativos y motivadores.



RINCÓN DE CONSTRUCCIONES



RINCÓN DE ARTE



RINCÓN DE LECTURA



RINCÓN DE JUEGO SIMBÓLICO



RINCÓN SENSORIAL



RINCÓN DE MATEMÁTICAS



RINCÓN DE CIENCIA Y NATURALEZA



RINCÓN DE DESCANSO Y CALMA



ROL DEL DOCENTE

- ✓ Observa y conoce los intereses de cada niño/a.
- ✓ Organiza los espacios y selecciona materiales.
- ✓ Introduce, modela y explica las propuestas.
- ✓ Acompaña, guía y plantea preguntas.
- ✓ Evalúa, ajusta y renueva materiales y propuestas.
- ✓ Fomenta el respeto y el cuidado de los rincones.



¿CÓMO ORGANIZAMOS LOS RINCONES?

1. Observamos intereses y necesidades.
2. Elegimos los rincones y los materiales.
3. Delimitamos espacios y colocamos.
4. Establecemos normas claras y visuales.
5. Organizamos tiempos y rotaciones.
6. Evaluamos y mejoramos cada rincón.

NORMAS PARA NUESTROS RINCONES



Compartimos y jugamos juntos.



Pedimos ayuda cuando la necesitamos.



Hablamos en voz baja para no molestar.



Cuidamos los materiales y los ordenamos.



Respetamos el tiempo de cada rincón.



Respetamos a nuestros amigos y al espacio.

CLAVES PARA EL ÉXITO

- ★ Ambiente acogedor y motivador.
- ★ Materiales de calidad y variados.
- ★ Rincones flexibles y adaptables.
- ★ Tiempo suficiente para explorar.
- ★ Rotación equilibrada y significativa.
- ★ Implicación de las familias.



APRENDEMOS EXPLORANDO, ELEGIMOS CON LIBERTAD, CRECEMOS CON ALEGRÍA



¿QUÉ ES?

Es una organización del aula en la que el alumnado trabaja por grupos en diferentes estaciones o rincones con actividades variadas, rotando de forma planificada.



ESTACIONES DE APRENDIZAJE

APRENDEMOS ROTANDO, ¡TODOS APRENDEMOS!

CARACTERÍSTICAS

- ★ Actividades distintas en cada estación.
- ★ Los grupos rotan de forma establecida.
- ★ Todas las estaciones tienen un objetivo de aprendizaje claro.
- ★ Fomenta la autonomía y la organización.
- ★ Atiende a la diversidad de ritmos e intereses.
- ★ El docente guía, observa y apoya.

BENEFICIOS

- ★ Favorece el aprendizaje activo y significativo.
- ★ Aumenta la motivación y la participación.
- ★ Desarrolla la autonomía y la responsabilidad.
- ★ Mejora la organización y el trabajo en grupo.
- ★ Permite una atención más individualizada.
- ★ Potencia diferentes habilidades e inteligencias.



EJEMPLOS DE ESTACIONES



ARTE Y CREATIVIDAD

Pintura, dibujo, modelado, manualidades...



CONSTRUCCIONES

Bloques, piezas, lego, construcciones...



LECTURA Y LENGUAJE

Cuentos, tarjetas, letras, escritura creativa...



EXPERIMENTACIÓN

Ciencia, naturaleza, experimentos sencillos...



JUEGOS LÓGICOS

Puzzles, clasificadores, seriaciones, juegos de mesa...

¿CÓMO FUNCIONA?

1

ORGANIZAMOS LOS GRUPOS



Formamos grupos heterogéneos y asignamos un punto de inicio.

2

EXPLICAMOS LA ACTIVIDAD



Presentamos cada estación y las normas de trabajo.

3

TRABAJAMOS EN LA ESTACIÓN



Cada grupo realiza la actividad de su estación durante un tiempo.

4

ROTAMOS



Cambiamos de estación siguiendo el orden establecido.

5

REFLEXIONAMOS Y COMPARTIMOS



Compartimos lo aprendido y lo que más nos ha gustado.

ROL DEL DOCENTE

- ✓ Planifica las estaciones y los materiales.
- ✓ Explica, modela y motiva.
- ✓ Observa, escucha y acompaña.
- ✓ Ajusta y adapta según las necesidades.
- ✓ Evalúa el proceso y los aprendizajes.



MATERIALES CLAVE



Materiales variados y manipulativos



Organizados y accesibles en bandejas



Temporizador o reloj visual



Tarjetas con la rotación de grupos



Espacios definidos y señalizados

CLAVES PARA EL ÉXITO

- ✓ Normas claras y visuales.
- ✓ Tiempo adecuado en cada estación.
- ✓ Materiales atractivos y bien preparados.
- ✓ Rotaciones planificadas y flexibles.
- ✓ Ambiente positivo y de respeto.
- ✓ Celebrar los logros y el esfuerzo.



TIPS PARA RECORDAR

- ★ No todas las estaciones tienen que ser difíciles.
- ★ Menos es más: calidad antes que cantidad.
- ★ Permite que el alumnado elija dentro de las opciones.
- ★ Renueva materiales para mantener el interés.



Cada estación es una nueva oportunidad para descubrir, crear y aprender.

DIFERENTES ESTACIONES, UN MISMO OBJETIVO: ¡APRENDER JUNTOS!



¿QUÉ ES?

Son espacios físicos y emocionales diseñados intencionalmente para que el alumnado explore, interactúe, colabore y construya su propio aprendizaje de manera significativa, en un clima de bienestar, seguridad y confianza.



BENEFICIOS

- ★ Aumentan la motivación y el interés.
- ★ Mejoran la concentración y el bienestar.
- ★ Favorecen la creatividad y la imaginación.
- ★ Desarrollan la autonomía y la responsabilidad.
- ★ Impulsan el aprendizaje significativo y duradero.
- ★ Promueven la convivencia, el respeto y la empatía.



AMBIENTES DE APRENDIZAJE

Entornos que inspiran, experiencias que transforman

CARACTERÍSTICAS

- ★ Centrados en el alumnado.
- ★ Flexibles y adaptables.
- ★ Promueven la autonomía.
- ★ Fomentan la exploración y la curiosidad.
- ★ Estimulan la colaboración y la comunicación.
- ★ Conectados con la vida real.
- ★ Inclusivos y respetuosos con la diversidad.



TIPOS DE AMBIENTES



AMBIENTE FÍSICO

Espacios organizados, seguros y atractivos que invitan a aprender.



AMBIENTE EMOCIONAL

Clima de confianza, respeto y apoyo donde todos se sienten valorados.



AMBIENTE SOCIAL

Relaciones positivas, trabajo en equipo y sentido de pertenencia.



AMBIENTE CULTURAL

Conectado con la realidad, la diversidad y el contexto del alumnado.



AMBIENTE DIGITAL

Uso creativo y responsable de las tecnologías para aprender y comunicar.



¿CÓMO CREAMOS AMBIENTES DE APRENDIZAJE?

1

OBSERVAMOS



Conocemos los intereses, necesidades y ritmos del alumnado.

2

PLANIFICAMOS



Diseñamos espacios, actividades y materiales con un propósito claro.

3

ORGANIZAMOS



Disponemos los espacios y recursos de forma accesible y atractiva.

4

EXPERIMENTAMOS



Proponemos experiencias que inviten a explorar, crear y descubrir.

5

EVALUAMOS Y MEJORAMOS



Reflexionamos y ajustamos para seguir creciendo cada día.

ROL DEL DOCENTE

- ✓ Diseña y organiza espacios con intención.
- ✓ Observa, escucha y acompaña.
- ✓ Plantea retos y preguntas significativas.
- ✓ Ofrece recursos variados y estimulantes.
- ✓ Da confianza y anima a la exploración.
- ✓ Media, guía y facilita los aprendizajes.
- ✓ Valora los procesos y los logros.



RECURSOS CLAVE



Materiales variados y naturales



Mobiliario flexible y acogedor



Elementos del entorno natural



Recursos digitales adecuados



Organización visual y accesible



Materiales creativos y sensoriales

CLAVES PARA EL ÉXITO

- ★ Espacios que cuentan y comunican.
- ★ Ambientes que invitan a quedarse y explorar.
- ★ Materiales al alcance, ordenados y cuidados.
- ★ Rutinas que dan seguridad y libertad.
- ★ Diversidad que enriquece.
- ★ Pequeños cambios que generan grandes experiencias.

Un ambiente bien pensado, ¡es el mejor maestro!



♥ ESPACIOS QUE ABRAZAN, EXPERIENCIAS QUE MARCAN, APRENDIZAJES QUE TRASCIENDEN ♥



Imágenes Educativas



www.imageneseducativas.com



¿QUÉ ES?

Las rutinas de pensamiento son estrategias sencillas y poderosas que ayudan al alumnado a organizar sus ideas, comprender mejor, hacer preguntas y reflexionar sobre lo que aprende.



RUTINAS DE PENSAMIENTO

Pequeñas rutinas, grandes ideas

CARACTERÍSTICAS

- ★ Fáciles de aprender y aplicar.
- ★ Promueven el pensamiento visible.
- ★ Se adaptan a cualquier materia y edad.
- ★ Fomentan la participación activa.
- ★ Desarrollan la metacognición.
- ★ Favorecen la comprensión profunda.
- ★ Pueden usarse de forma individual o en grupo.



BENEFICIOS

- ★ Mejoran la comprensión y el aprendizaje.
- ★ Desarrollan el pensamiento crítico y creativo.
- ★ Aumentan la autonomía y la confianza.
- ★ Favorecen la comunicación y la escucha activa.
- ★ Ayudan a organizar y conectar ideas.
- ★ Promueven la reflexión y la evaluación.
- ★ Generan un clima de aula participativo y respetuoso.



¿PARA QUÉ SIRVEN?

- ★ Para iniciar o cerrar una clase.
- ★ Para explorar ideas previas.
- ★ Para profundizar en un tema.
- ★ Para organizar información.
- ★ Para reflexionar y evaluar.
- ★ Para tomar decisiones y resolver problemas.
- ★ Para fomentar la curiosidad y hacer buenas preguntas.



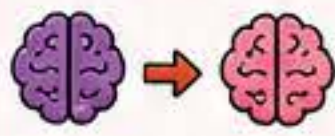
EJEMPLOS DE RUTINAS DE PENSAMIENTO

VEO - PIENSO - ME PREGUNTO



Observamos una imagen o situación, pensamos qué significa y nos hacemos preguntas.

ANTES PENSABA - AHORA PIENSO



Reflexionamos sobre lo que pensábamos antes y cómo ha cambiado nuestra idea tras aprender.

3 - 2 - 1 PUEBLO



Organizamos lo aprendido en 3 ideas importantes, 2 preguntas y 1 conexión con lo que ya sabíamos.

COLOR - SÍMBOLO - IMAGEN



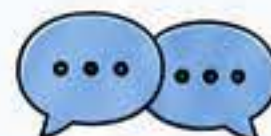
Representamos ideas con colores, símbolos e imágenes para comprender mejor.

TITULAMOS



Buscamos un título que resuma la idea principal o el aprendizaje más importante.

¿QUÉ TE HACE DECIR ESO?



Profundizamos en el razonamiento y damos mejores argumentos a nuestras ideas.

¿CÓMO IMPLEMENTARLAS?

1. Elige la rutina adecuada al objetivo.
2. Explícala de forma clara y modela la rutina.
3. Aplica la rutina en grupo o de forma individual.
4. Comparte ideas y da tiempo para pensar.
5. Reflexiona sobre lo aprendido y conecta ideas.
6. Valora el proceso y celebra las ideas.

ROL DEL DOCENTE

- ✓ Diseña y selecciona rutinas significativas.
- ✓ Presenta retos y preguntas estimulantes.
- ✓ Escucha, observa y acompaña el proceso.
- ✓ Da tiempo y espacio para pensar.
- ✓ Valora todas las ideas y opiniones.
- ✓ Fomenta el respeto y el diálogo.
- ✓ Flexibiliza y adapta según las necesidades.



RECURSOS QUE TE AYUDAN



CLAVES PARA EL ÉXITO

- ✓ La constancia es clave.
- ✓ Empieza poco a poco y con rutinas simples.
- ✓ Crea un ambiente seguro para compartir.
- ✓ Anima a todos a participar.
- ✓ Celebra las ideas y el esfuerzo.
- ✓ ¡Las rutinas construyen grandes pensadores!



PEQUEÑAS RUTINAS QUE TRANSFORMAN GRANDES IDEAS

¿QUÉ ES?

Es una metodología centrada en las personas que nos ayuda a resolver problemas de forma creativa y colaborativa, poniéndonos en el lugar de los demás para diseñar soluciones innovadoras.



DESIGN THINKING

PENSAR PARA CREAR, CREAR PARA MEJORAR

Diseñamos soluciones que hacen el mundo mejor

CARACTERÍSTICAS

- ★ Empatía y escucha activa.
- ★ Enfoque creativo e innovador.
- ★ Colaboración y trabajo en equipo.
- ★ Experimentación y prototipado.
- ★ Aprendizaje a partir del error.
- ★ Soluciones centradas en las personas.

BENEFICIOS

- ★ Desarrolla la creatividad y la imaginación.
- ★ Fomenta la empatía y el respeto.
- ★ Impulsa la autonomía y la toma de decisiones.
- ★ Mejora la comunicación y el trabajo en equipo.
- ★ Aumenta la motivación y el sentido de propósito.
- ★ Prepara para los retos de la vida real.



¿PARA QUÉ TEMAS?

- ★ Mejorar espacios del aula o del cole.
- ★ Cuidar el medio ambiente.
- ★ Ayudar a los demás.
- ★ Organizar eventos o juegos.
- ★ Resolver problemas cotidianos.
- ★ Crear productos o historias.

LAS 5 FASES DEL DESIGN THINKING

1

EMPATIZAR



Escuchamos y observamos para entender las necesidades de las personas.

2

DEFINIR



Identificamos el problema más importante y lo expresamos con claridad.

3

IDEAR



Pensamos en muchas ideas creativas sin juzgarlas. ¡Cuántas más, mejor!

4

PROTOTIPAR



Creamos una versión sencilla de nuestra idea para probarla.

5

EVALUAR



Probamos, recibimos opiniones y mejoramos nuestra solución.

EJEMPLOS EN INFANTIL

UN PATIO MÁS DIVERTIDO



Los niños proponen y diseñan juegos nuevos para el patio.

CUIDAMOS NUESTRO PLANETA



Ideamos formas creativas de reciclar y reducir residuos.

AYUDAMOS A LOS ANIMALES



Pensamos en cómo crear casitas, comederos o campañas de ayuda.

CREAMOS UN CUENTO COLECTIVO



Inventamos historia juntos y diseñamos el libro ilustrado.

ROL DEL DOCENTE

- ✓ Guía el proceso sin dar respuestas.
- ✓ Hace preguntas que despiertan la curiosidad.
- ✓ Escucha, acompaña y motiva.
- ✓ Facilita recursos y tiempos.
- ✓ Valora todas las ideas.
- ✓ Promueve la reflexión y la mejora continua.



RECURSOS QUE PODEMOS UTILIZAR



CLAVES PARA EL ÉXITO

- ✓ Escuchar a todos y todas.
- ✓ Respetar cada idea.
- ✓ No tener miedo a equivocarse.
- ✓ Probar, mejorar y volver a intentar.
- ✓ Celebrar los pequeños logros juntos.
- ✓ Pensar siempre en el bien común.

¡Juntos podemos cambiar las cosas!



IDEAR, PROBAR, MEJORAR... ¡ASÍ APRENDEMOS A TRANSFORMAR!

¿QUÉ ES?

Es un modelo pedagógico que invierte el orden tradicional: el alumnado estudia los contenidos en casa a través de recursos preparados por el docente y en clase se dedica a realizar actividades prácticas, resolver dudas y aplicar lo aprendido.



AULA INVERTIDA (FLIPPED CLASSROOM)

Aprendo en casa, aplico en el aula



CARACTERÍSTICAS

- El alumnado revisa los contenidos en casa a su ritmo.
- El aula se convierte en un espacio para practicar, crear y colaborar.
- El docente actúa como guía y acompañante.
- Fomenta la autonomía, la responsabilidad y la reflexión.
- Aprovecha mejor el tiempo de clase.



BENEFICIOS

- Mayor comprensión de los contenidos.
- Más tiempo en clase para aplicar y resolver dudas.
- Fomenta la autonomía y el aprendizaje activo.
- Mejora la motivación y el interés.
- Atención más personalizada por parte del docente.
- Desarrolla habilidades digitales y de investigación.



¿CÓMO FUNCIONA?

1

ANTES DE LA CLASE



El alumnado revisa en casa videos, audios, lecturas o presentaciones. Toma notas y prepara preguntas o dudas.

2

INICIO DE LA CLASE



El docente aclara dudas clave, conecta con lo aprendido y presenta el reto o actividad.

3

DURANTE LA CLASE



Se realizan actividades prácticas, proyectos, experimentos, debates o juegos colaborativos.

4

DESPUÉS DE LA CLASE



Se consolida lo aprendido con tareas significativas, reflexión y autoevaluación.

EJEMPLOS EN INFANTIL

CUENTO ANIMADO



En casa ven un cuento sobre los animales. En clase lo representamos y clasificamos.

CANCIÓN Y RITMOS



En casa escuchan la canción y aprenden la letra. En clase jugamos con los ritmos y bailamos.

EXPERIMENTO SENCILLO



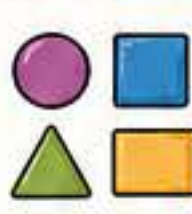
En casa ven cómo se hace un experimento. En clase lo realizamos juntos y concluimos.

COLORES PRIMARIOS



En casa observan videos sobre los colores primarios. En clase mezclamos y creamos nuevos colores.

FORMAS GEOMÉTRICAS



En casa conocen las formas. En clase buscamos formas en el aula y construimos figuras.

ROL DEL DOCENTE

- ✓ Diseña y selecciona recursos adecuados para el hogar.
- ✓ Guía, orienta y motiva al alumnado.
- ✓ Acompaña el aprendizaje en clase con actividades significativas.
- ✓ Observa y evalúa el proceso, no solo el resultado.
- ✓ Ofrece retroalimentación constante y personalizada.



RECURSOS PARA EL HOGAR



Videos educativos



Cuentos digitales



Audios y canciones



Presentaciones interactivas



Juegos educativos

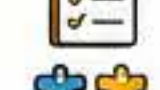


Apps seguras y didácticas

Consejo: enviar el contenido en pequeñas dosis y con instrucciones claras a las familias.

CLAVES PARA EL ÉXITO

- ✓ Planificar bien los recursos y actividades.
- ✓ Asegurar que todos los niños y niñas puedan acceder a los recursos.
- ✓ Implicar a las familias de forma positiva.
- ✓ Crear rutinas claras y visuales.
- ✓ Fomentar la participación y la cooperación.
- ✓ Evaluar para mejorar y no solo para calificar.



MENOS CLASE MAGISTRAL, MÁS APRENDIZAJE REAL

¿QUÉ ES?

Es una metodología activa en la que el alumnado construye su propio aprendizaje explorando, investigando y descubriendo por sí mismo los conceptos y las relaciones entre las ideas.



APRENDIZAJE POR DESCUBRIMIENTO (BRUNER)

Descubrir para comprender, comprender para aprender



CARACTERÍSTICAS

- El alumnado es protagonista de su aprendizaje.
- Se parte de la curiosidad e intereses del niño/a.
- El docente guía y acompaña el proceso.
- Se aprende a través de la exploración y la experimentación.
- Se fomenta el pensamiento crítico y la resolución de problemas.
- Promueve la autonomía y la confianza en uno mismo.

BENEFICIOS

- Desarrolla la curiosidad y el interés por aprender.
- Favorece la comprensión profunda y significativa.
- Mejora la memoria y la atención.
- Fomenta la creatividad y la imaginación.
- Aumenta la motivación intrínseca.
- Prepara para aprender durante toda la vida.

¿CÓMO SE APLICA?



EJEMPLOS EN INFANTIL

LA SEMILLA MISTERIOSA



Observamos, plantamos y descubrimos qué necesita para crecer.

¿QUÉ FLOTA Y QUÉ SE HUNDE?



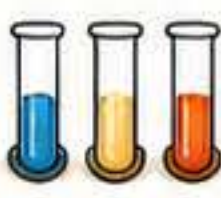
Experimentamos con diferentes objetos en el agua.

SOMBRAS MÁGICAS



Exploramos con la luz y descubrimos cómo se forman las sombras.

EL COLORES SORPRESA



Mezclamos colores y descubrimos nuevos colores.

¿QUÉ HAY DENTRO?



Exploramos con los ojos vendados y adivinamos.

ROL DEL DOCENTE

- ✓ Diseña experiencias significativas.
- ✓ Presenta preguntas abiertas.
- ✓ Proporciona materiales variados.
- ✓ Observa, escucha y acompaña.
- ✓ Hace preguntas que orienten el pensamiento.
- ✓ Da tiempo para explorar.
- ✓ Valora el proceso más que el resultado.



MATERIALES Y RECURSOS



Lupas

Materiales naturales

Materiales de experimentación

Libros y cuentos

Cajas y contenedores

Materiales artísticos

CLAVES PARA EL ÉXITO



Dar tiempo y espacio para explorar.

Hacer preguntas que despierten curiosidad.

Aceptar los errores como parte del aprendizaje.

Conectar con sus intereses y experiencias.

Compartir y celebrar los descubrimientos.

DESCUBRIR HOY, COMPRENDER MAÑANA, TRANSFORMAR SIEMPRE