

# ENSEÑAR A APRENDER

**JESUS BELTRÁN LLERA**

**CATEDRÁTICO DE PSICOLOGÍA DE LA EDUCACIÓN**

**UNIVERSIDAD COMPLUTENSE**

# ENSEÑAR A APRENDER

## INTRODUCCIÓN

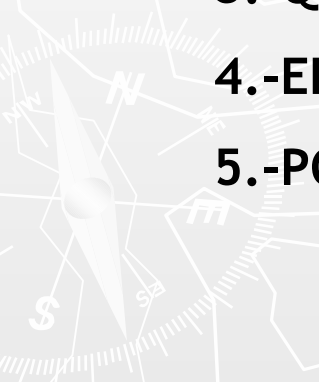
1.-APRENDER

2.-CÓMO ENSEÑAR

3.-QUÉ ENSEÑAR

4.-EL OFICIO Y PLACER DE ENSEÑAR

5.-POR QUÉ ENSEÑAR



**INTRODUCCIÓN**

**CONTEXTO SOCIAL**

**CONTEXTO ESCOLAR**



# CONTEXTO SOCIAL

## LUCES DE LA SOCIEDAD:

**Industrial**

**Información**

**Conocimiento**

**Aprendizaje**

**Inteligencia**

## SOMBRAS:

**Contradicciones y paradojas**

**Permisiva**

**Cultura del presentismo**

**Exaltación de la violencia**

# CONTEXTO ESCOLAR

## VENTAJAS:

**Sensibilización del profesorado**

**Buenos sistemas instruccionales**

**Excelentes programas de intervención**

## DESCONTENTOS:

**Insatisfacción generalizada**

**Disminución de la autoridad**

**Indisciplina, brotes de violencia**



# 1.- APRENDER



**APRENDER ES:**

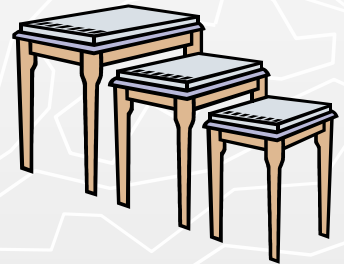
**“ROBAR” : SELECCIONAR**



**APRENDER ES:**

**“ROBAR” : SELECCIONAR**

**“AMUEBLAR” : ORGANIZAR**

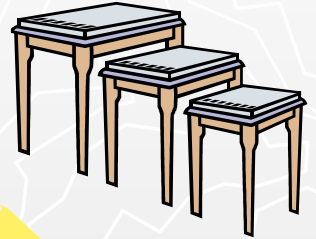


**APRENDER ES:**

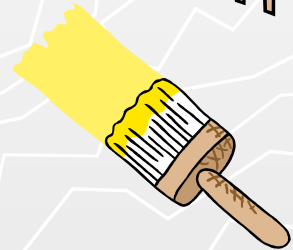
**“ROBAR” : SELECCIONAR**



**“AMUEBLAR” : ORGANIZAR**



**“ASIMILAR” : ELABORAR**

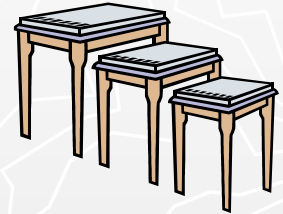


# APRENDER ES:



**“ROBAR” :** SELECCIONAR

**“AMUEBLAR” :** ORGANIZAR



**“ASIMILAR” :** ELABORAR



**“PROBAR” :** APLICAR

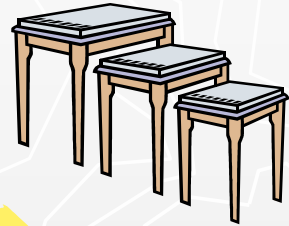


# APRENDER ES:



**“ROBAR” : SELECCIONAR**

**“AMUEBLAR” : ORGANIZAR**



**“ASIMILAR” : ELABORAR**



**“PROBAR” : APLICAR**



**“PESAR” : EVALUAR**



## APRENDER ES:

SELECCIONAR

ORGANIZAR

ELABORAR

APLICAR

EVALUAR

P. ANALÍTICO

P. PRÁCTICO

P. CRÍTICO

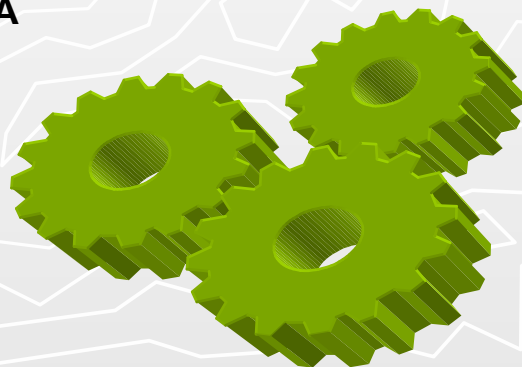
PENSAR



# **APRENDER EN UN CONTEXTO TECNOLÓGICO**

**APRENDER SOBRE LA TECNOLOGÍA  
APRENDER DE LA TECNOLOGÍA**

**APRENDER CON TECNOLOGÍA  
UTILIZÁNDOLA COMO UN  
INSTRUMENTO MENTAL**



# INSTRUMENTOS MENTALES

1. BUSCAR Y SELECCIONAR INFORMACIÓN: INTERNET, BUSCADORES, AGENTES INTELIGENTES

2. ORGANIZAR LA INFORMACIÓN: BASES DE DATOS, ANÁLISIS DE DOMINIOS E HISTORIAS

3. ELABORAR LA INFORMACIÓN: MAPAS CONCEPTUALES, TABLAS, DIAGRAMAS

4. REPRESENTAR EL CONOCIMIENTO: MICROMUNDOS, SIMULACIONES, HIPERMEDIA

5. APLICAR Y EVALUAR EL CONOCIMIENTO: TELECOMUNICACIONES, CORREO, BOLETÍN, CHATS



# INSTRUMENTOS MENTALES O COGNITIVOS

## EVALUACIÓN DE LOS INSTRUMENTOS COGNITIVOS EN EL AULA

Indicadores	Búsqueda de información	Bases de datos	de Mapas conceptuales	Micro-mundos	Telecomunicación
Objetivos					
Profesor					
Alumno					
Aprendizaje Cooperativo					
Tareas					

# 2.- CÓMO ENSEÑAR A APRENDER



# CÓMO ENSEÑAR A APRENDER

## LAS SEIS ARQUITECTURAS

**MÉTODO DE SOLUCIÓN DE PROBLEMAS**

**MÉTODO DE PROYECTOS**

**MÉTODO DE CASOS**

**MÉTODO SOCRÁTICO**

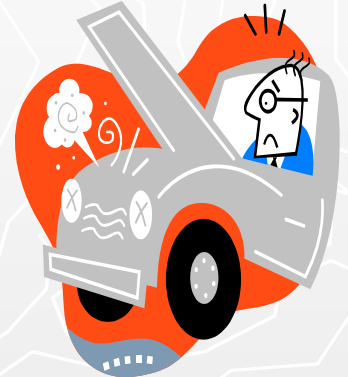
**MÉTODO ESTRATÉGICO**

**MÉTODO C.A.I.T.**



# MÉTODO DE SOLUCIÓN DE PROBLEMAS

- **COMPRENSIÓN DEL PROBLEMA**
- **BÚSQUEDA DE INFORMACIÓN**
- **PLAN ESTRATÉGICO DE SOLUCIÓN**
- **APLICACIÓN DEL PLAN**



# SOLUCIÓN DE PROBLEMAS

## Resolver

## Enseñar a aprender

### 1. Comprensión del problema

Contextualización general

Planificación

Identificación del problema

**Definición de problema** →

Partes del problema

Consecuencias

Conocimientos previos

Caja de herramientas

Guía de reflexión

### **Pensamiento analítico**

Planificación

Análisis

Inferencias

Analogías

# PRIMERA GUÍA DE REFLEXIÓN

## CONTEXTUALIZACIÓN E IDENTIFICACIÓN DEL PROBLEMA

a) Para ver el ámbito del problema, señala tres aspectos importantes del mismo

1..... 2..... 3.....

b) Para comprender el problema, escribe tres preguntas a las que desearías responder

1.....2.....3.....

c) Para identificar el problema, señala la pregunta clave a contestar

d) Para investigar el problema, ¿qué habilidades e instrumentos necesitarías?

e) ¿Qué direcciones de “bancos de problemas” vas a buscar?

# Resolver

## 2. Búsqueda de información

Ideas principales

Esquemas

Resúmenes

Valoración de los datos informativos

Instrumentos: buscadores, mapas, diagramas



# Enseñar a aprender

## Pensamiento analítico:

Selección

Organización

Elaboración

## Pensamiento crítico:

Claridad

Lógica

Precisión

Utilidad

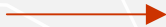
# Resolver aprender

## 3. Plan de solución:

Niveles de solución

Hipótesis de solución

Fundamentación de las hipótesis



Elección entre hipótesis alternativas.

Diseño de aplicación



# Enseñar a

## Pensamiento analítico:

Planificar la búsqueda de la solución

## Pensamiento crítico y creativo:

Eficacia-eficiencia

Toma de decisiones

# Resolver

# Enseñar a aprender

## 4. Aplicación del plan de solución.

Aplicación

Evaluación

Reflexión

Transfer

Comunicación

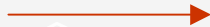
Instrumentos:  
Negociación

Telecomunicación

Pensamiento analítico

Pensamiento práctico

Pensamiento crítico



***CONTEXTUALIZACIÓN OBJETIVOS PROFESOR ALUMNO***



***EVALUACIÓN PROCESOS Y ACTIVIDADES INSTRUMENTOS***

# MODELO CAIT DE ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE CON TECNOLOGÍA

## 1.- CONTEXTUALIZACIÓN

TEMA

ÁREA

CURSO

## 2.- OBJETIVOS

## 3.- PAPEL DEL PROFESOR

## 4.- PAPEL DEL ALUMNO

## 5.- CAJA DE HERRAMIENTAS

## 6.- PROCESOS

**SENSIBILIZACIÓN (Conoc. previos-motivación)**

**PLANIFICACIÓN (P. Analítico)**

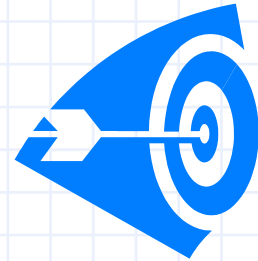
**ELABORACIÓN (P. Analítico)**

**PERSONALIZACIÓN (P. Crítico y creador)**

**APLICACIÓN (P. Práctico)**

**EVALUACIÓN (P. Crítico)**

## 7.- FORMATO TECNOLÓGICO

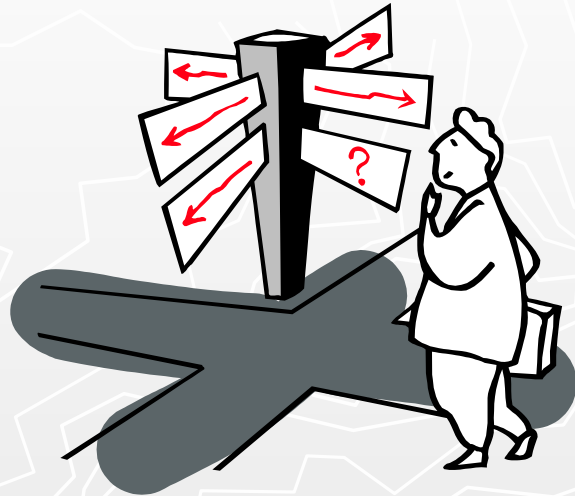


# 3.- QUÉ ENSEÑAR Y APRENDER



# ¿QUÉ ENSEÑAR Y APRENDER?

- CONTENIDOS
- PROCESOS
- HABILIDADES
- VALORES



# VALORES

**SOLUCIÓN DE CONFLICTOS:  
CONCILIAR DEMANDAS Y NECESIDADES**

**Demandas**

**Necesidades**

**Comparación**

**Propuesta de conciliación**

**Acuerdo final**



# 4.- EL OFICIO Y EL PLACER DE ENSEÑAR

The background of the slide is a light gray gradient. On the left side, there is a faint, stylized illustration of a compass rose with a needle pointing towards the top-left. The compass is surrounded by a network of white, irregular lines that resemble a topographic map or a technical drawing. The text is centered in the upper half of the slide.

# El oficio y el placer de enseñar.....



# EL OFICIO Y PLACER DE ENSEÑAR

## EQUIPAJE BÁSICO:

- **COMPETENCIA**

- **PERSONALIDAD**

- **ENTUSIASMO**



**COMPETENCIA**

**ACADÉMICA**

**PEDAGÓGICA**

**TECNOLÓGICA:**

**HABILIDADES INFORMÁTICAS**

**HABILIDADES TECNOLÓGICAS**

**COMPETENCIA TECNOLÓGICA**



A topographic map with white contour lines on a light gray background. In the bottom-left corner, there is a compass rose with a white needle pointing towards the top-left. The compass rose has markings for North (N), South (S), East (E), and West (W), along with intermediate directions like NE, SE, SW, and NW. The text is centered on the map.

**PERSONALIDAD**

**OPTIMISMO PEDAGÓGICO**

**LIDERAZGO**



**ENTUSIASMO**

**PASIÓN**

**ECONOMÍA CÁLIDA**

# 5.- POR QUÉ ENSEÑAR



# POR QUÉ ENSEÑAR



- DEJA HUELLA
- ES UNA TAREA SOCIALMENTE NECESARIA
- PRODUCE SATISFACCIONES
- FORMA PARTE DE MIS CREENCIAS

**AHORA QUE TENGO LA TECNOLOGÍA, ¿DÓNDE ESTÁ LA  
MAGIA?**



