

# Estudio del impacto pedagógico provocado por experiencias de formación permanente del profesorado basadas en el proyecto europeo "Future Classroom Lab"



**Codirector**

Dr. César Poyatos Dorado

**Director**

Dr. Melchor Gómez García

**Autor**

Alberto Alameda Villarrubia

# Motivación



**ProFuturo**  
Sobre nosotros | Qué hacemos | Recursos | Historias | Observatorio | Publicaciones | Noticias

## The Thinking Room: espacios y tecno- metodología para el siglo XXI



# Justificación

Necesidad de conocer el impacto pedagógico provocado por la redefinición de espacios educativos.



Fuente: Pexels

# Contexto



Fuente: CRIF Las Acacias



Fuente: [fcl.eun.org](http://fcl.eun.org)

# Objetivo General I

Impacto provocado en las actividades de aula.

1.1. Analizar aquellas actividades e - a que comienzan a desarrollarse de manera significativa.

1.2. Conocer el uso que se le otorga a la tecnología.

1.3. Comprobar la eficacia de las actividades formativas para el diseño de escenarios de aprendizaje colaborativos y activos.

# Objetivo General II

Conocer las disposiciones de aula.

2.1.

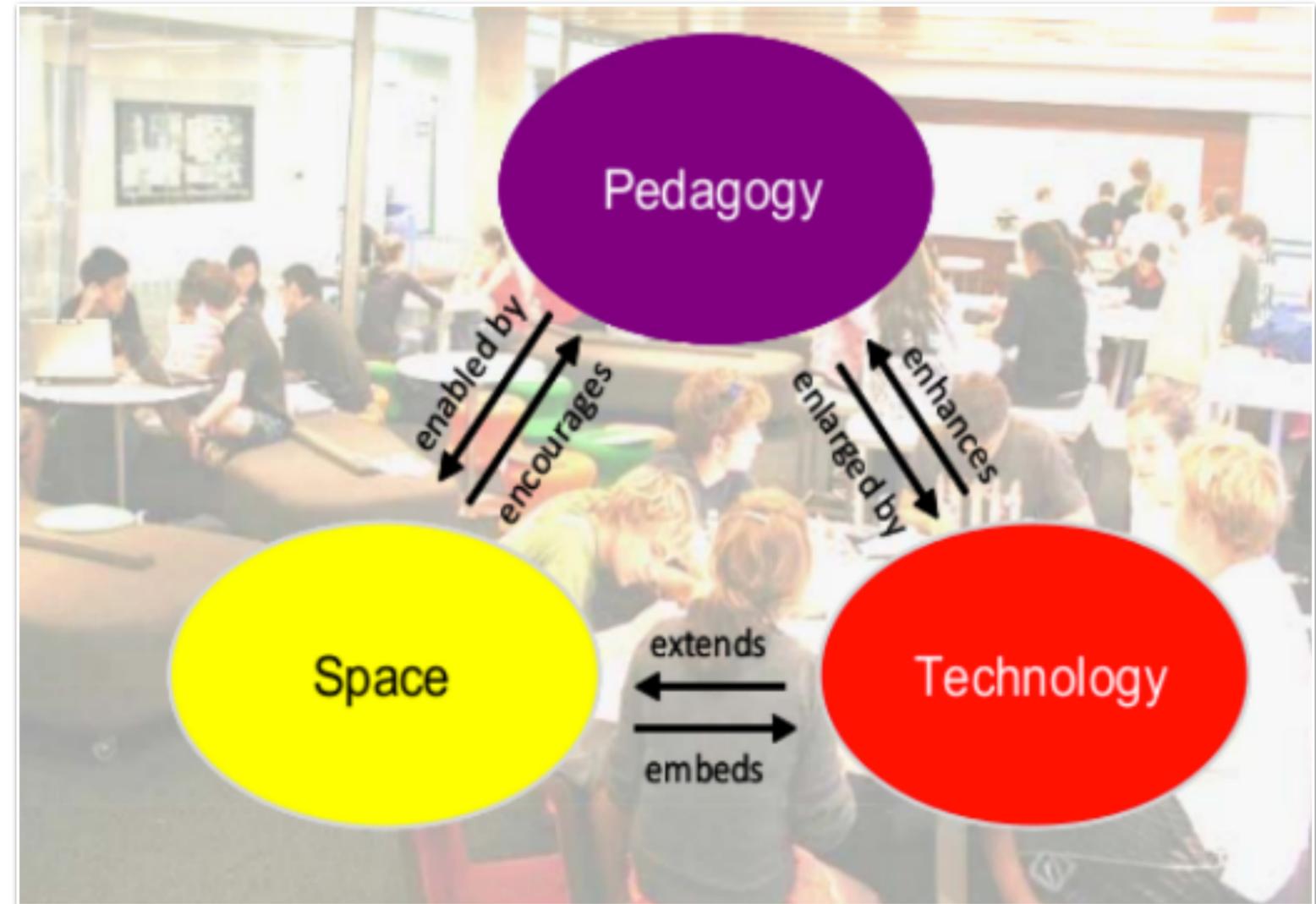
Identificar las disposiciones de aula más utilizadas.

2.2.

Descubrir nuevas tendencias en las disposiciones de aula.

# Pedagogía Espacios Tecnología

"In reality there is a nexus between pedagogy, technology and the design of the learning space" (Radcliffe, 2009)



# El espacio como agente de cambio educativo



# Espacios de aprendizaje para el siglo XXI

FLEXIBLES

ABIERTOS

CONECTADOS

ACTIVOS



Fuente: Aula XXI (CEIP Santa Ana de Pedrezuela)

# Transformación de espacios educativos

Una tendencia actual.

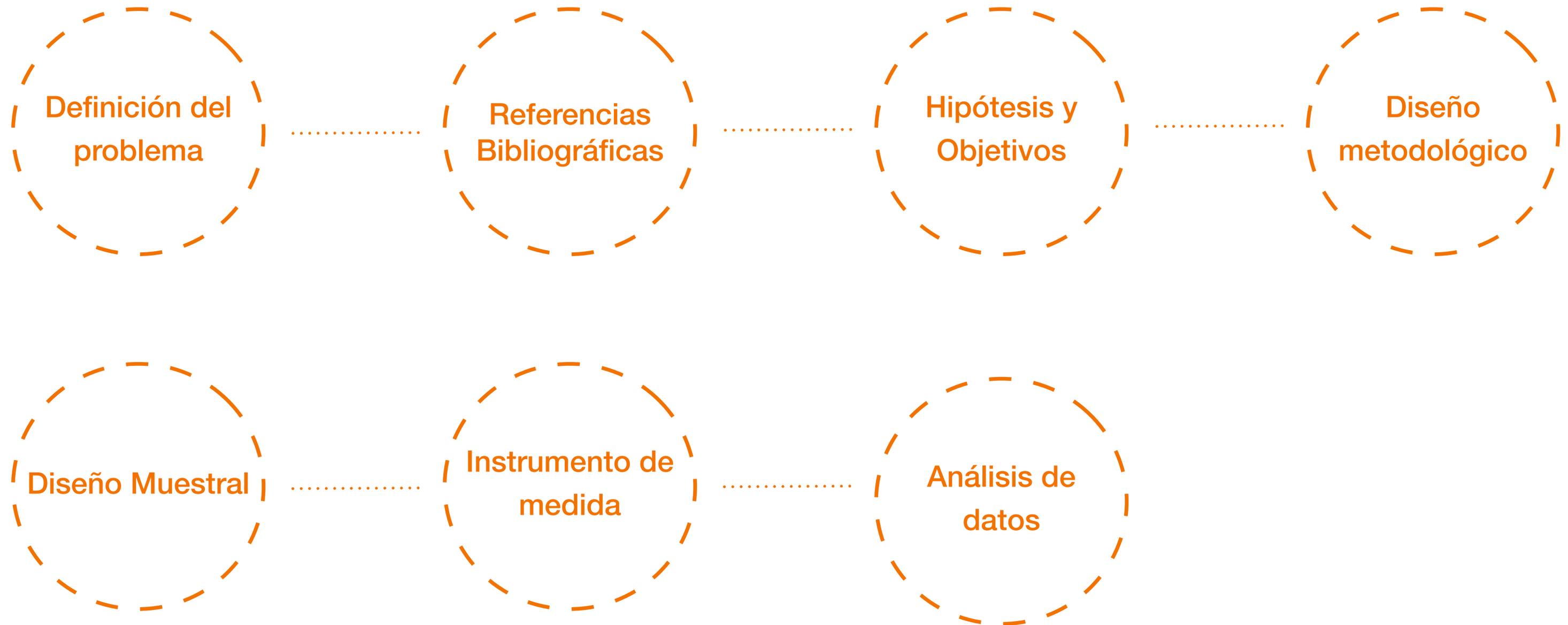
Informe Horizon ( 2017, 2018, 2019).

Informe Odité (Odité, 2019).

## Guidelines on Exploring and Adapting LEARNING SPACES IN SCHOOLS



# Metodología - Fases y toma de decisiones.



# Metodología III - Diseño metodológico y muestral

Diseño de corte  
Pre-experimental

Pretest  
-  
Posttest

Cuantitativo

Apoyo cualitativo

Muestra  
Selección intencional

285 participantes  
162: E.I y E.P.  
123: ESO, FP, CEPA,  
EOI.

100%  
actividades de  
formación FCL del  
curso académico  
2018 - 2019 (CM).

N=181

# Metodología IV - Definición de variables

Variable Independiente: actividades de formación permanente del profesorado.

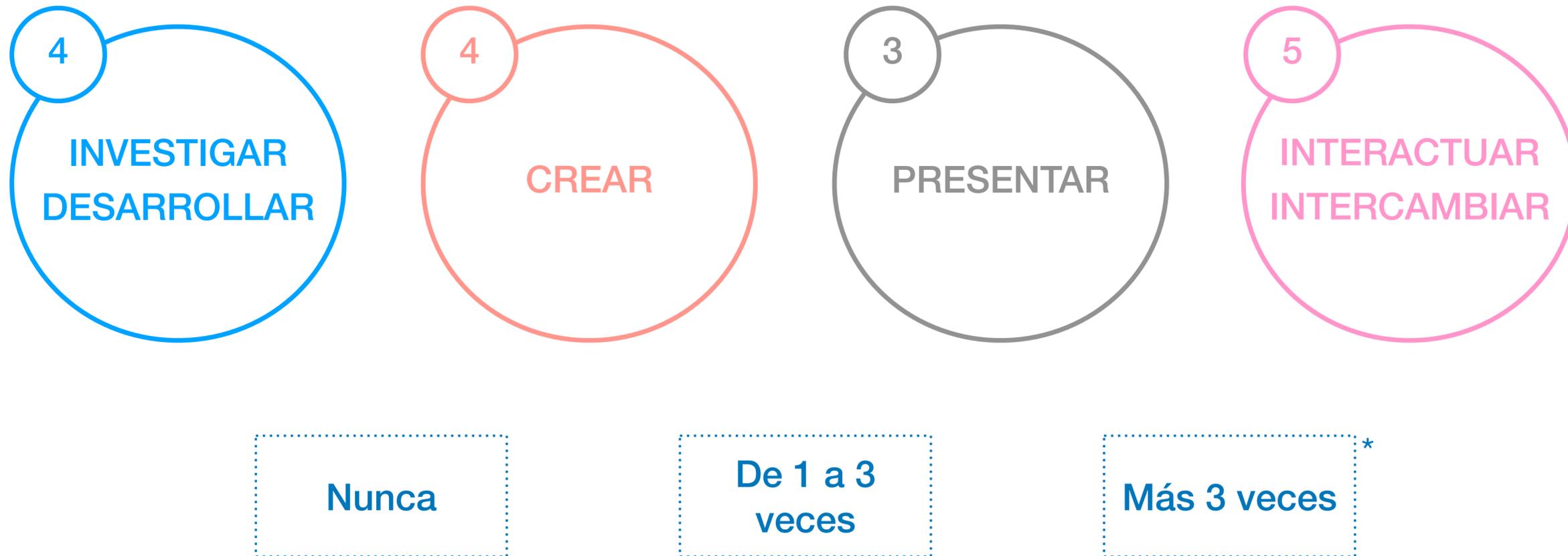


Fuente: CRIF Las Acacias



# Metodología IV - Definición de variables

## Variables dependientes (Cuestionario)



Buscar información en línea

Realizar encuestas

Analizar datos

Diseñar y probar maquetas, diseños 3D

Otros  
(laboratorios en línea, videojuegos, rincón de estudios...)



Fuente: European Schoolnet (2017)

Crear contenido digital

Usar herramientas de edición

Publicar en un blog, website, portfolio...

Otros  
(streaming, software de animación...)



Fuente: European Schoolnet (2017)

Comunicar ideas, proyectos... mediante presentaciones interactivas

Elaborar presentaciones en entornos compartidos

Otros  
(discusión, foro, debate...)



Colaborar en línea

Realizar lluvia de ideas

Desarrollar actividades de coevaluación

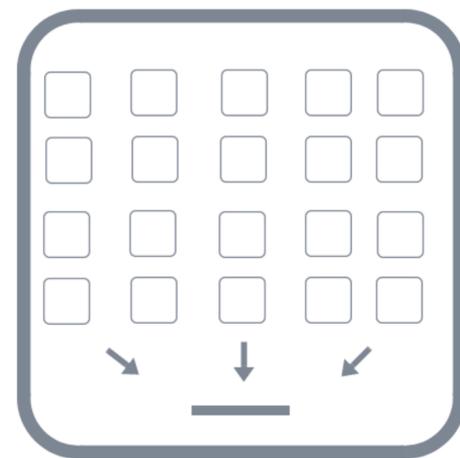
Otros  
(redes sociales, mensajería instantánea...)



Fuente: European Schoolnet (2017)

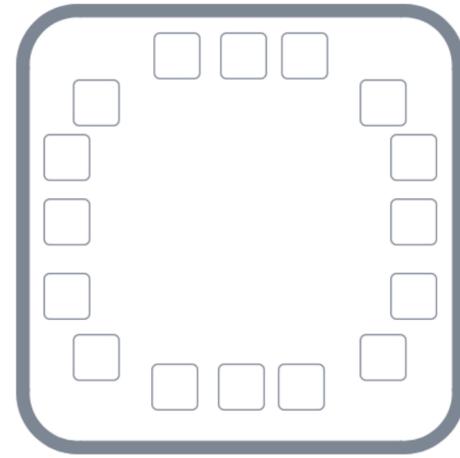
# Metodología IV - Definición de variables

## Variables dependientes (Cuestionario)



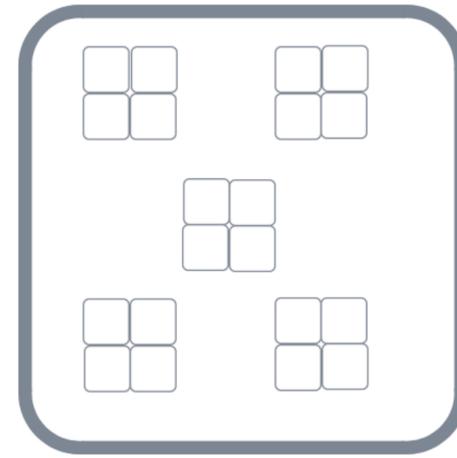
LINEAL

- del 25%



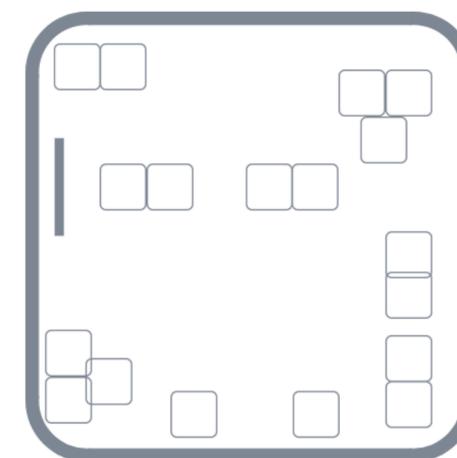
HORIZONTAL

25% - 50%



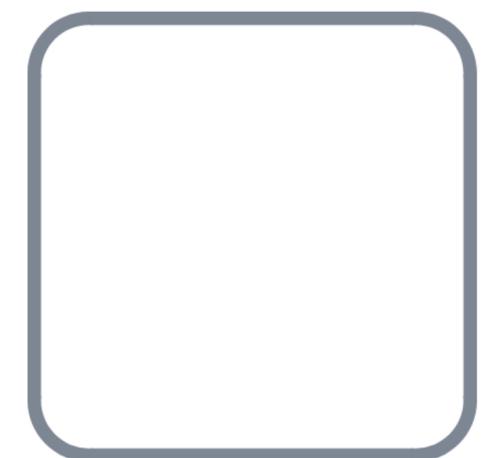
PEQUEÑOS  
GRUPOS

50% - 75%



DESCENTRALIZADA

+ del 75%



FUERA DEL AULA

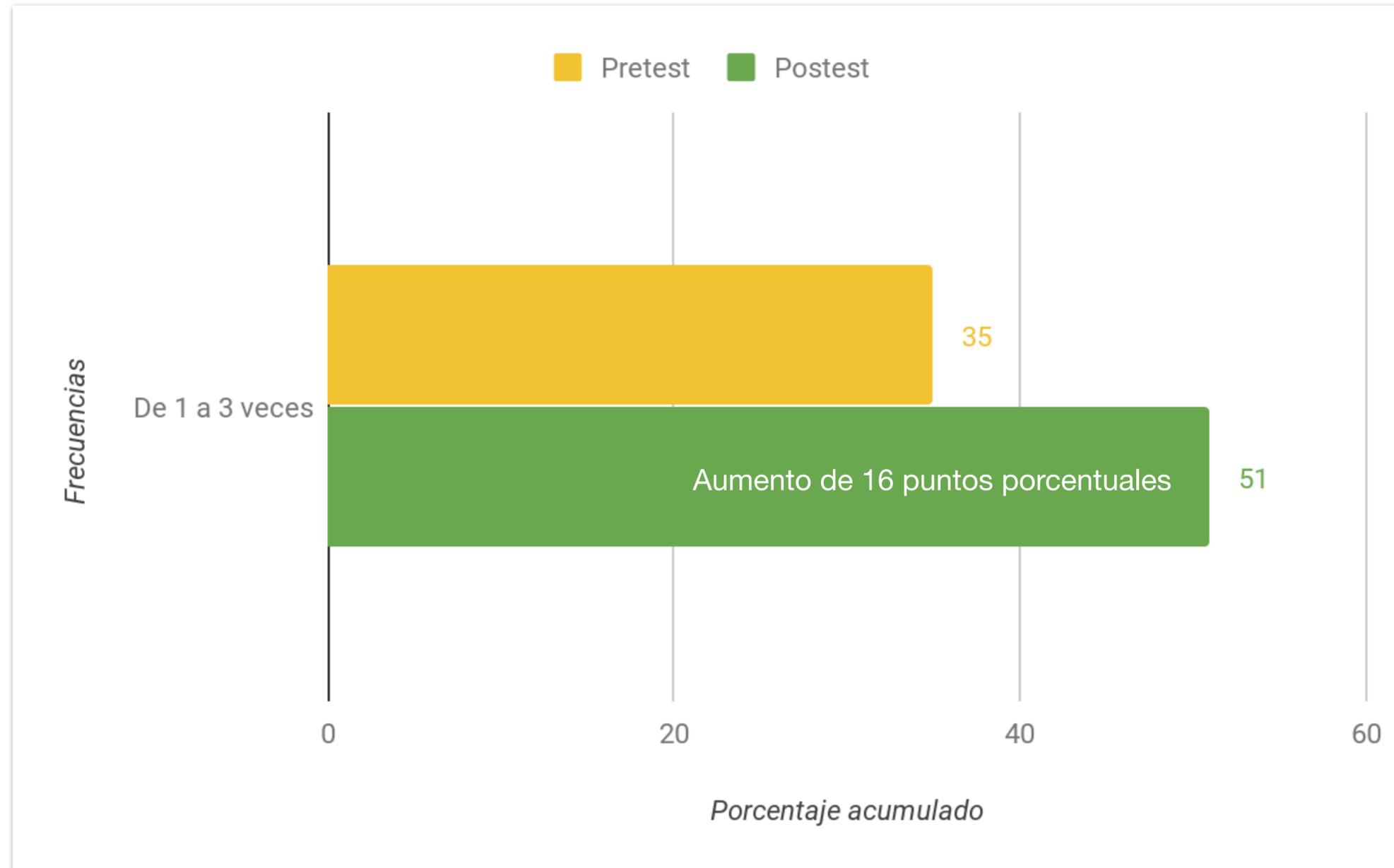
# C.1. Impacto pedagógico en el aula



Fuente: CEIP Santa Ana (Pedrezuela)

# C1. Impacto pedagógico en el aula

## INVESTIGAR - DESARROLLAR

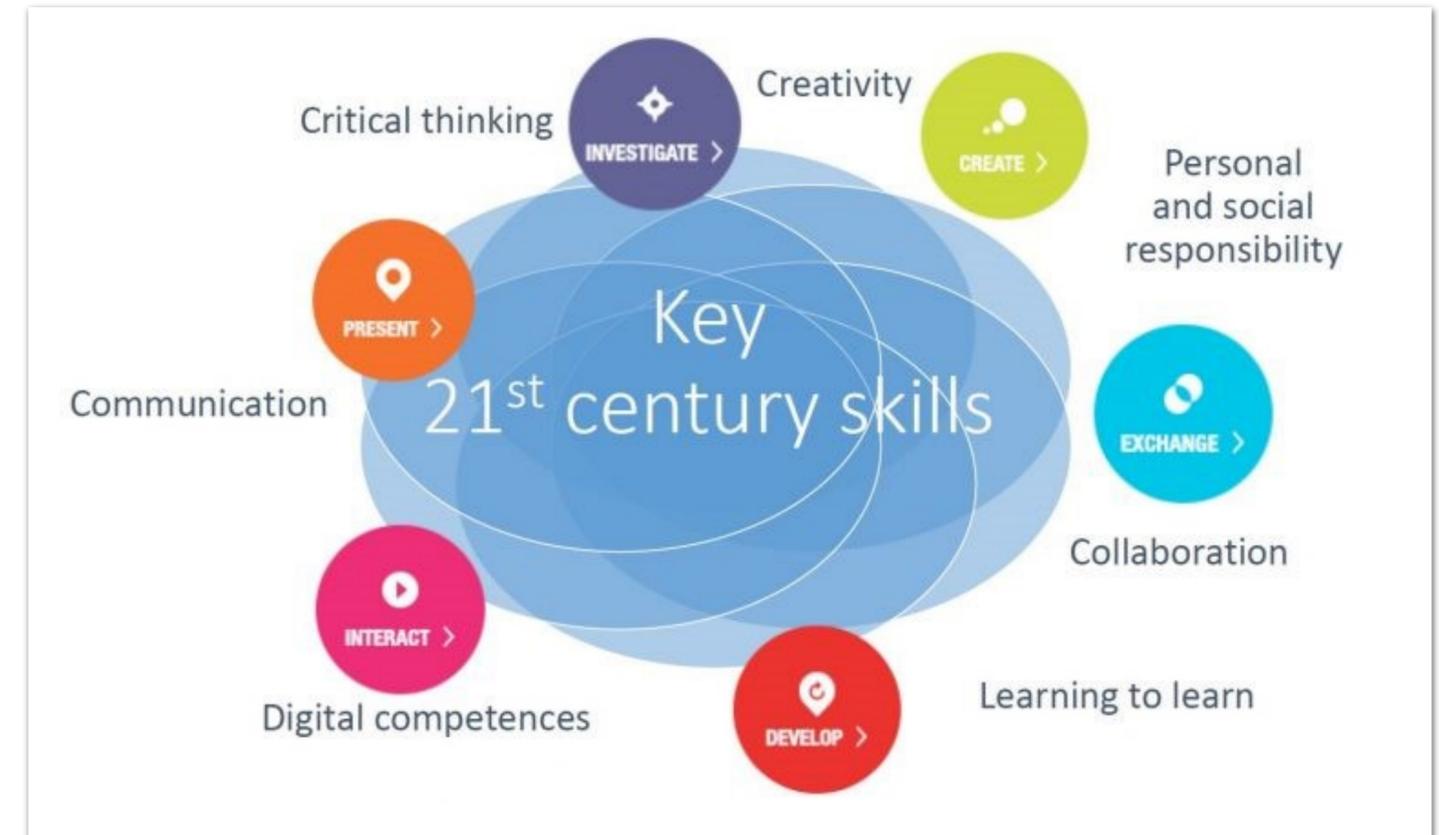


OTROS (LABORATORIOS EN LÍNEA, VIDEOJUEGOS, RINCÓN DE ESTUDIO...)

# C.1. Impacto pedagógico en el aula



Fuente: <http://fcl.eun.org/>



Fuente: <http://fcl.eun.org/>

# C.2. Escenario activo y colaborativo

Hacia un aprendizaje más  
social y menos estructurado.



Fuente: (CRIF Las Acacias)

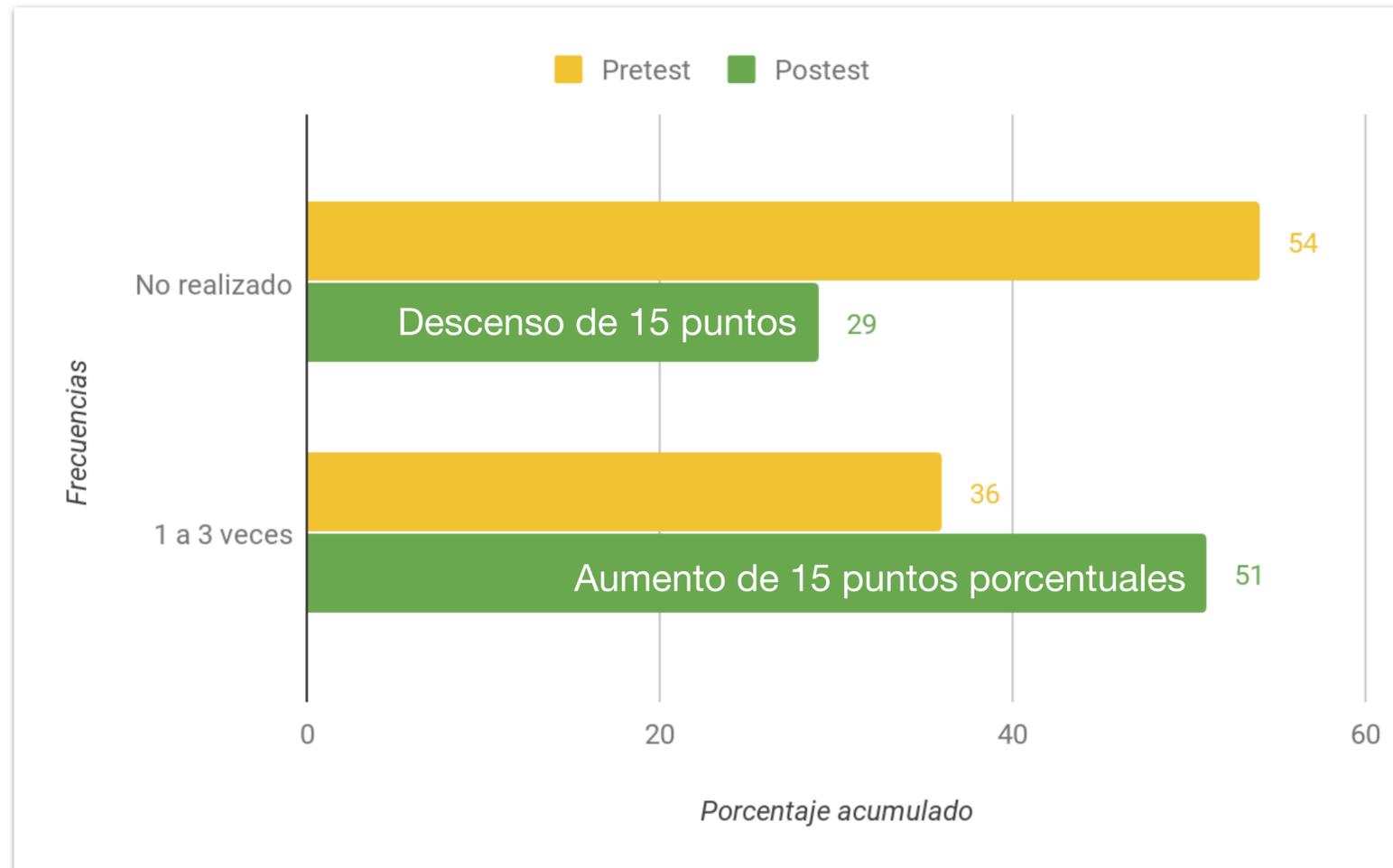
# C.2. Escenario activo y colaborativo

Escenario educativo que  
transita de la enseñanza al  
aprendizaje.



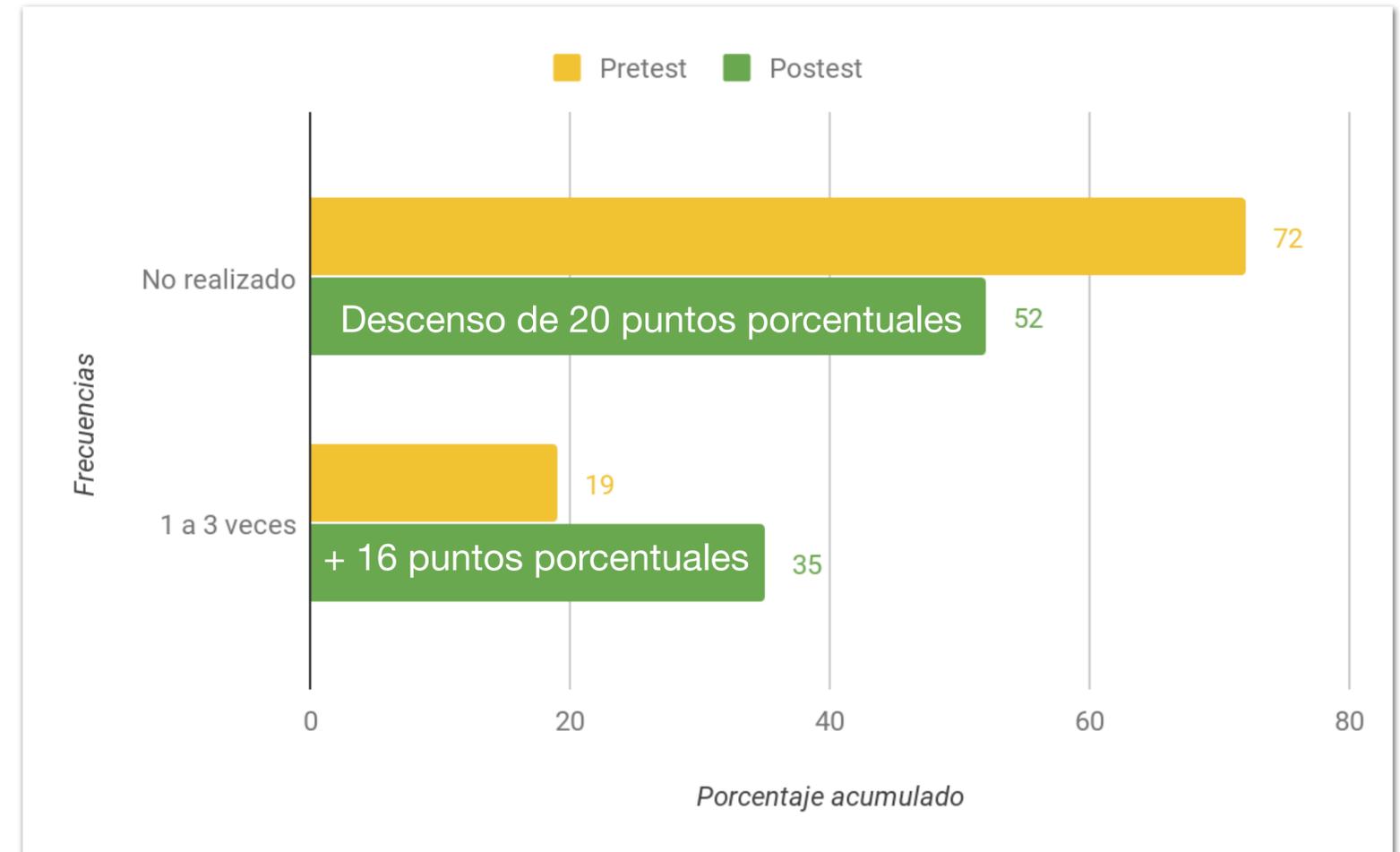
# C2. Escenario activo y colaborativo

## PRESENTAR



COMPARTIR IDEAS, PROYECTOS... MEDIANTE PRESENTACIONES INTERACTIVAS

## PRESENTAR



OTROS (DISCUSIÓN, FORO, DEBATE...)

# C.2. Escenario activo y colaborativo

El aula como espacio de trabajo en equipo, de resolución conjunta y creación de conocimiento.



Teaching Grid  
(Warwick)



Pedagogías del  
siglo XXI

# C.3. Cambio en el uso de la tecnología

Los alumnos como creadores  
de contenido digital.

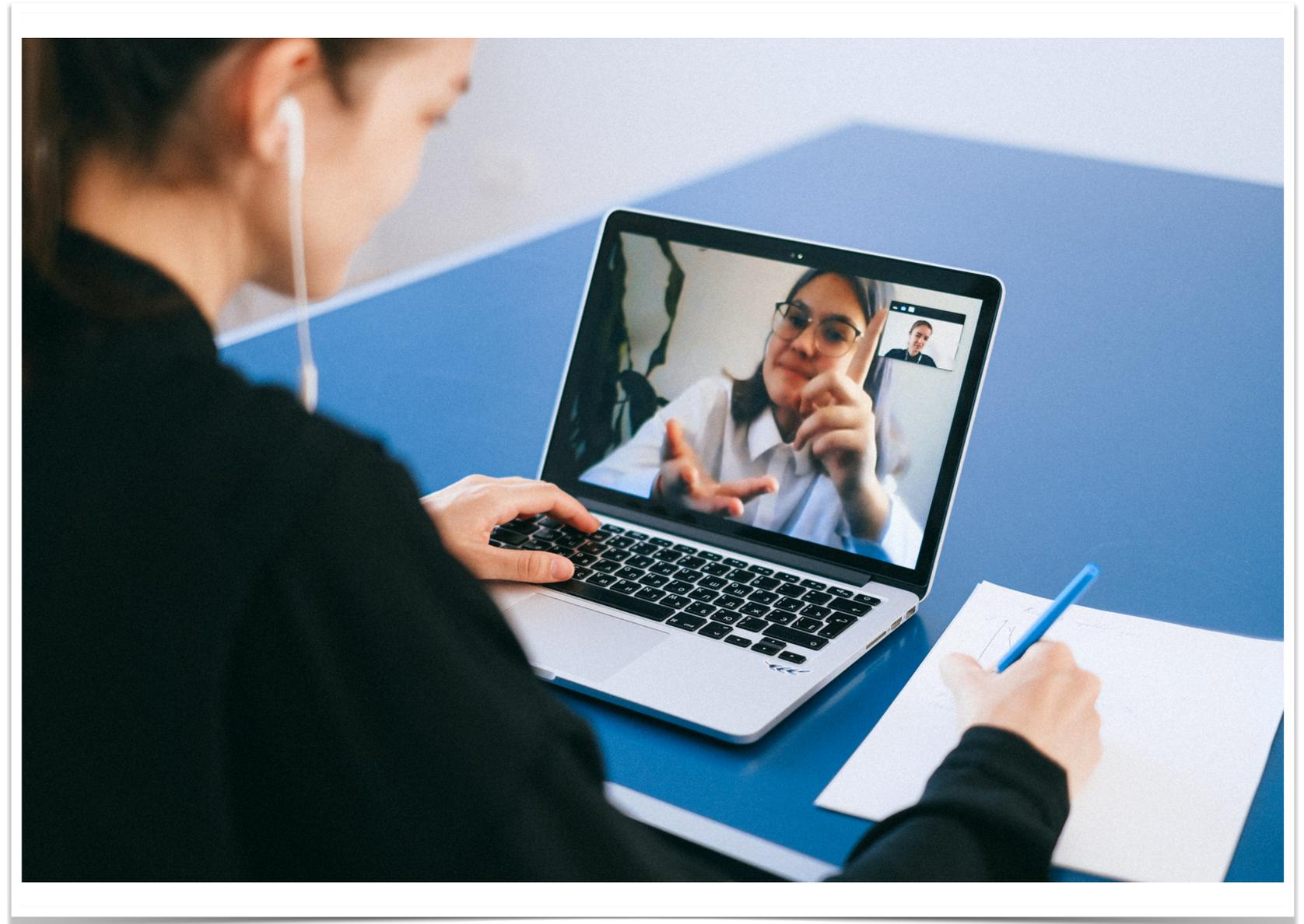


Fuente: Pexels

# C.3. Cambio en el uso de la tecnología

El aprendizaje más allá del aula.

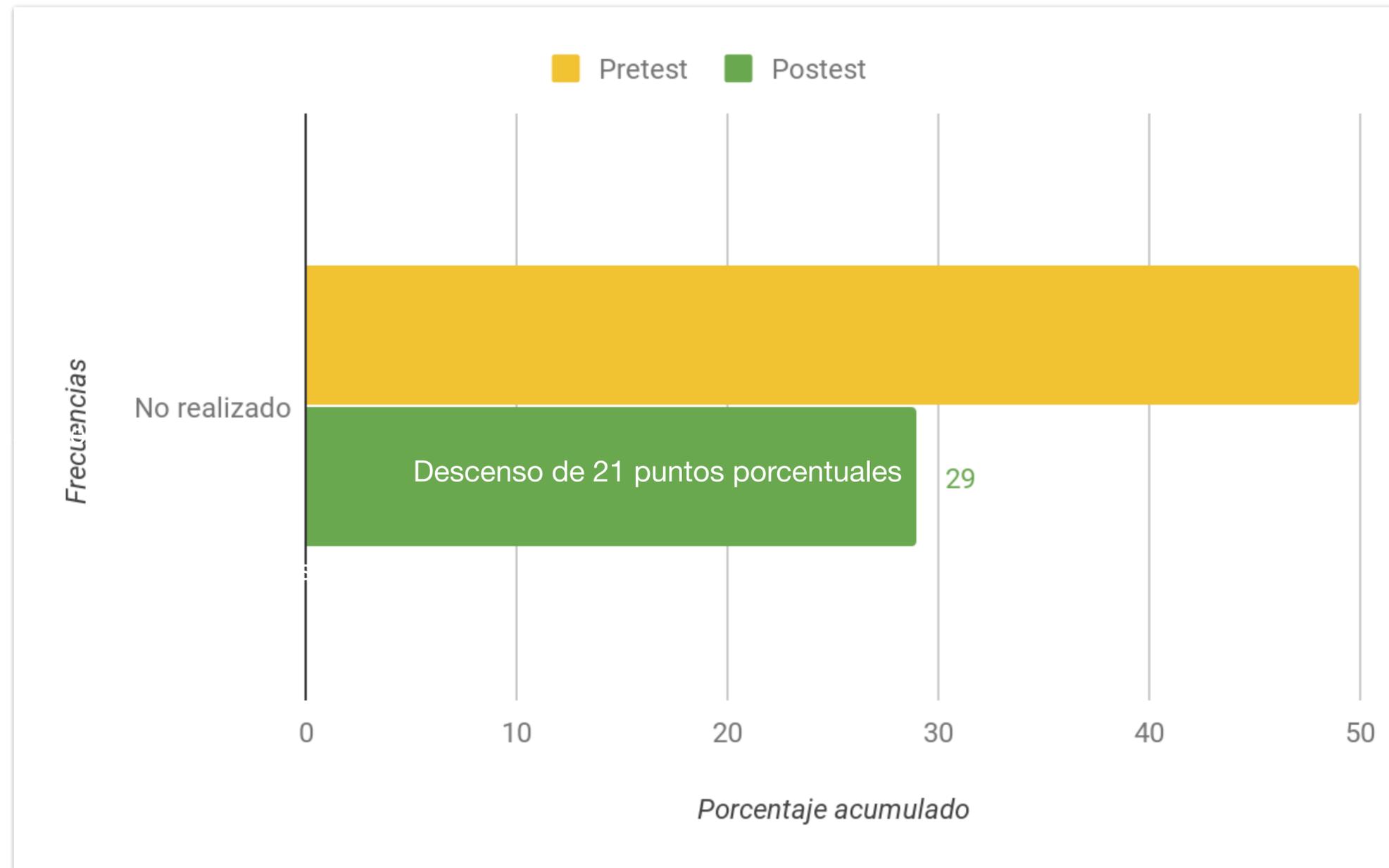
El espacio virtual como ámbito  
de colaboración.



Fuente: Pexels

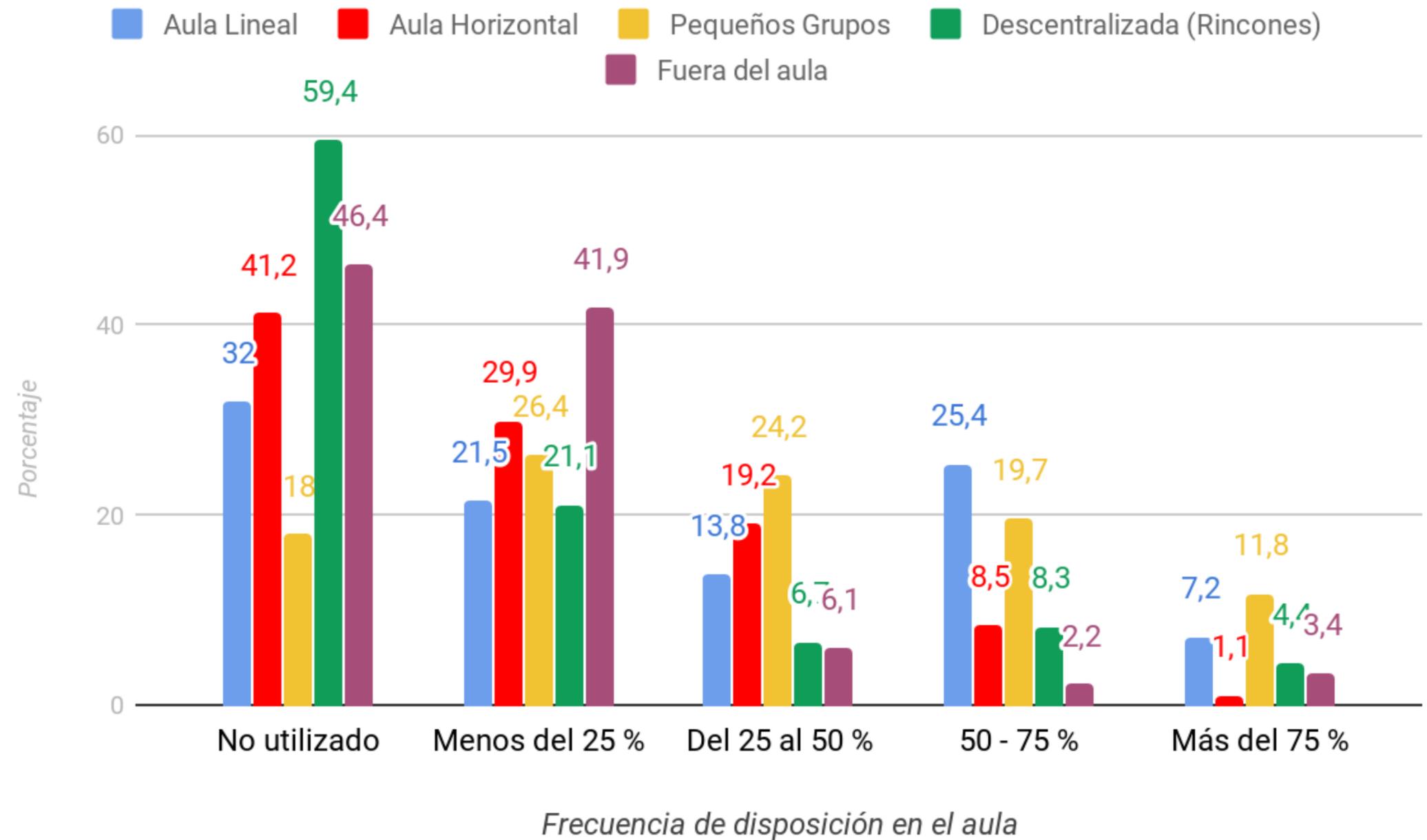
# C2. Escenario activo y colaborativo

## CREAR

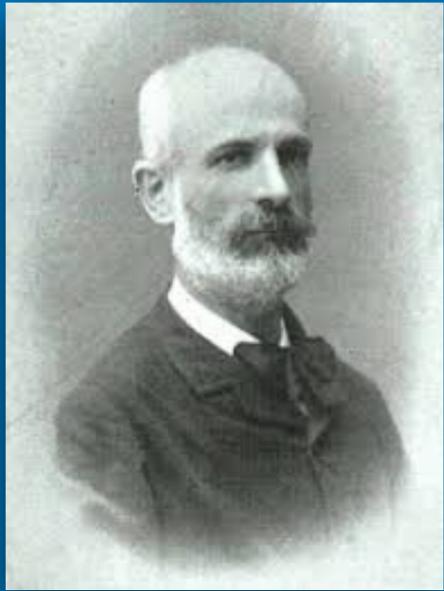


CREAR (IMAGEN, AUDIO, VIDEO...)

# C.4. De la disposición lineal al trabajo en pequeños grupos.

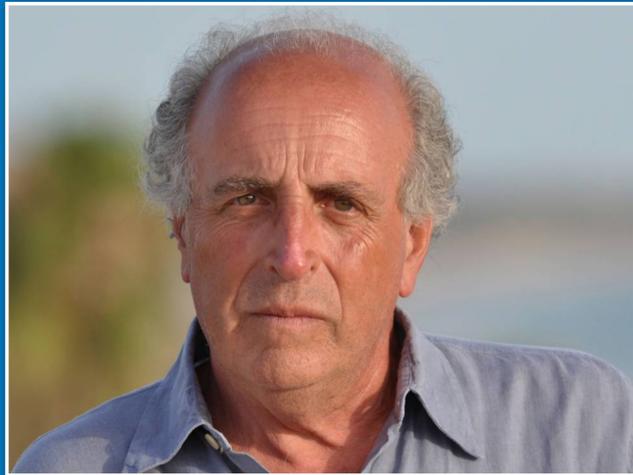


# GINER DE LOS RÍOS



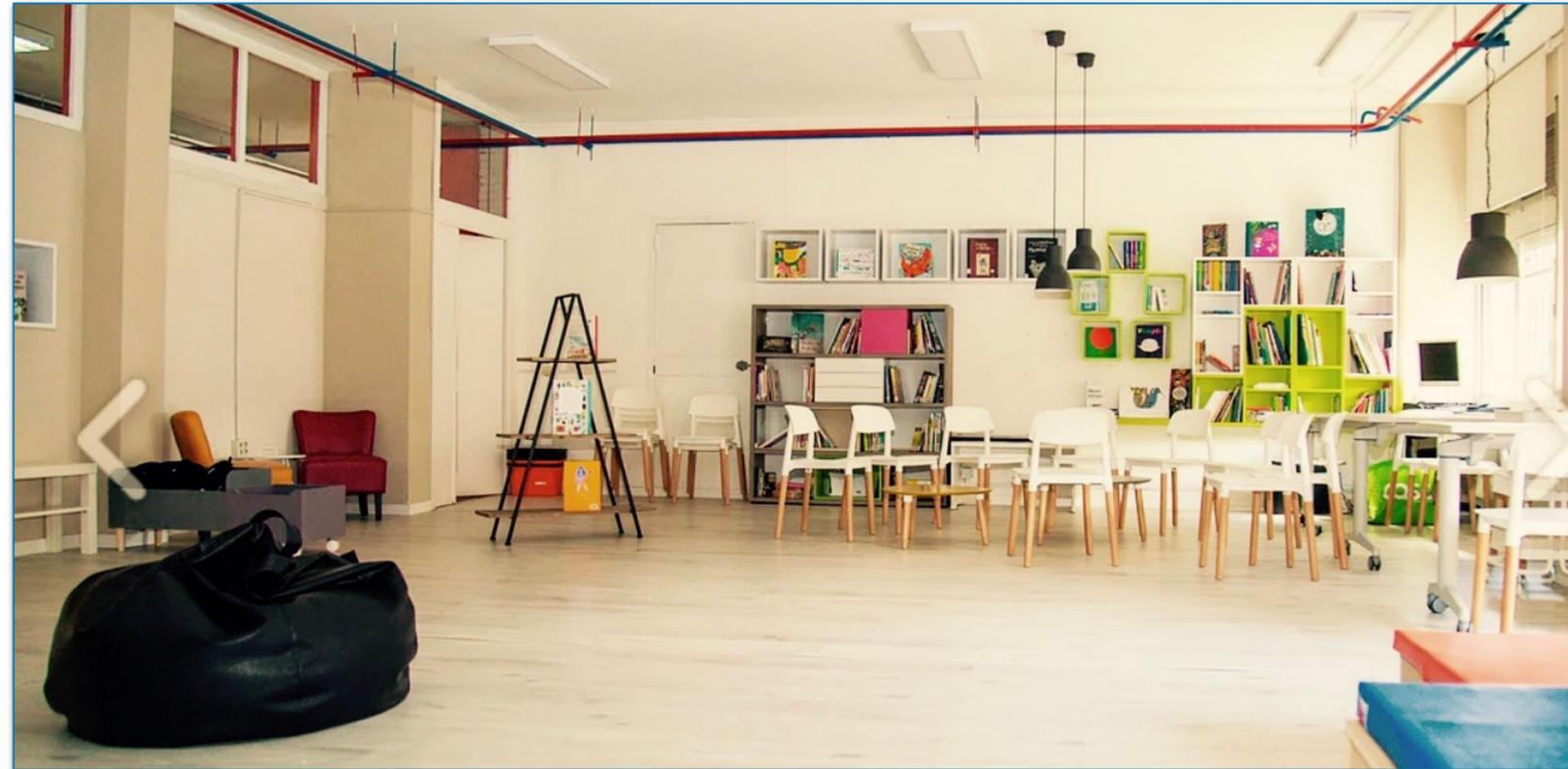
"Sustituid en torno del profesor todos esos elementos clásicos por un círculo poco numeroso de escolares activos, que piensan, que hablan, que discuten, que se mueven, que están vivos, en suma, y cuya fantasía se ennoblece con la idea de una colaboración en la obra del maestro"

# A.R. De las Heras



"Como no tengamos la capacidad de imaginar mundos, pereceremos. Hay que potenciar la imaginación y la creatividad"

# GRACIAS



**Codirector**

Dr. César Poyatos Dorado

**Director**

Dr. Melchor Gómez García

**Autor**

Alberto Alameda Villarrubia