

Liderazgo pedagógico en el docente de aula “Procedimientos pedagógicos para el desarrollo de habilidades cognitivas superiores”

CAMILA VILLALOBOS MENESES

PROFESORA E INVESTIGADORA

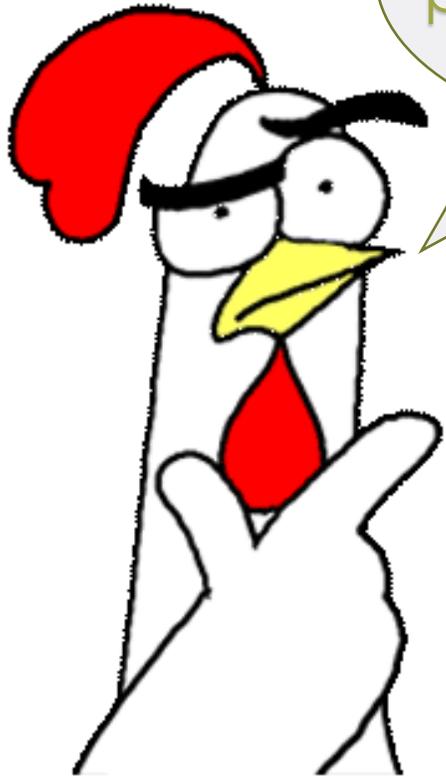
¿Qué sabemos?

¿Liderazgo = Guía?

¿Qué es un proceso cognitivo?

Son todas aquellas funciones mentales que nos permiten recibir, almacenar y procesar toda aquella información que nos llega del entorno

¿Cómo lo aplicamos?



Inteligencia como proceso Cognitivo



“La inteligencia no está compuesta únicamente por un tipo de habilidad o aptitud para poder definirla”

¿Cómo abordamos la inclusión para potenciar o apoyar las diversas necesidades educativas en el aula?

¿Qué es DUA? ¿Es necesario dentro y fuera del aula?



ATENDER

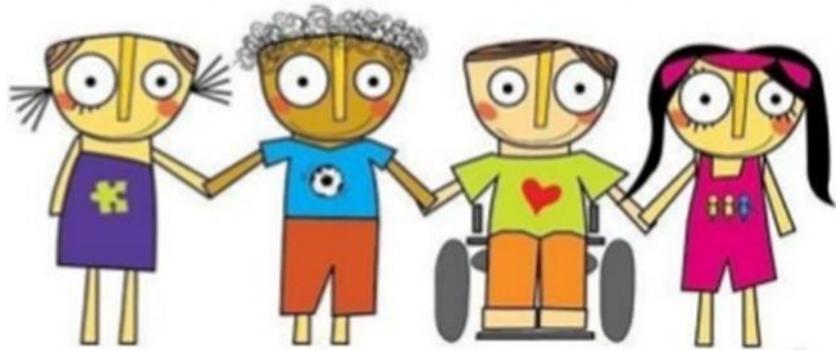
RESPETAR

COLABORAR

EMPATIZAR

Principios de DUA

Cuestión de Actitud



I.- Múltiples formas de participación.

II.- Múltiples formas de representación de la información.

III.- Múltiples formas de expresión.

¿Quiénes se dedican a las teorías del aprendizaje?

Es necesario adoptar una visión global para contemplar un fenómeno tan complejo. Todos ellos tienen un objetivo común; comprender este proceso para predecirlo y controlarlo con el fin de facilitar la vida de las personas.

¿Cómo aprende el CEREBRO?

¿Cómo lo hacen?

Lo más probable es que nos imaginemos a expertos trabajando con niños en una clase. Además de utilizar métodos como entrevistas, cuestionarios o la observación.

¿Para qué lo hacen?

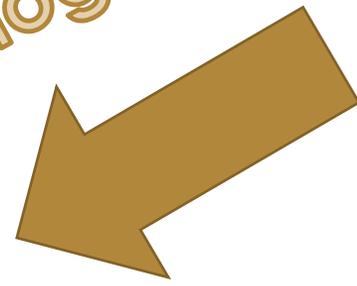
Es urgente teorizar sobre él para alcanzar logros tan importantes como diseñar programas educativos que se ajusten mejor a las necesidades de las futuras generaciones.

¿Qué es el APRENDIZAJE?

¿Cómo lo aplico en el AULA?

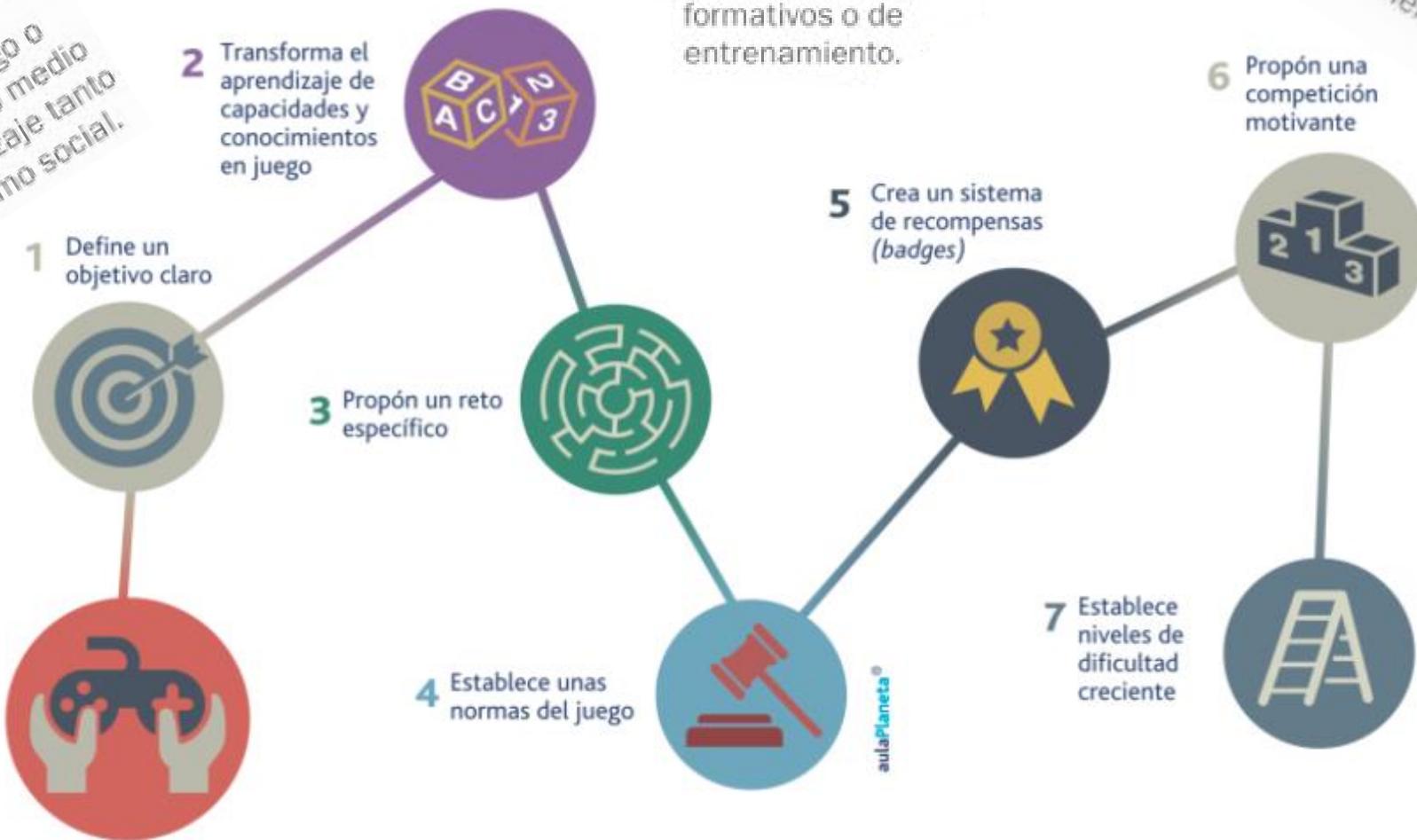
Aprendizaje Basado en Proyectos

¿Qué logramos?



Aprendizaje Basado en Juegos

Incorpora el juego o videojuego como medio para el aprendizaje tanto individual como social.



Los juegos serios o Serious Games

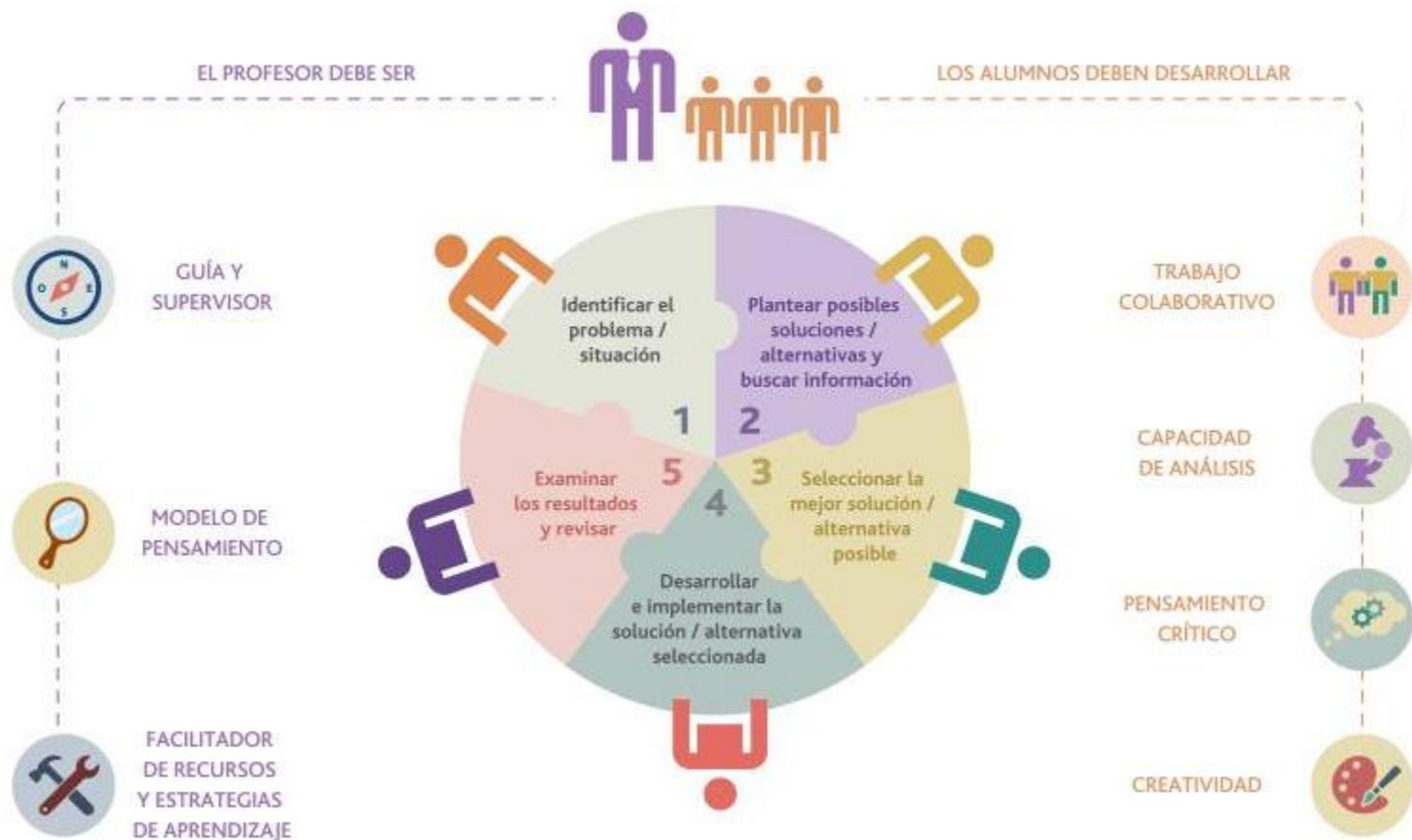
Son juegos inmersivos basados en ambientes digitales con fines formativos o de entrenamiento.

La Gamificación
Incorporación de los principios del juego y sus elementos para motivar el aprendizaje preferentemente social, no solamente con juegos digitales.

Aprendizaje Basado en Resolución de Problemas



Aprendizaje Basado en Problemas



1 Permite un aprendizaje significativo

Fomenta que el alumno adquiera nuevos conocimientos, modifique los que ya tenía e interrelacione todos.

2 Es muy versátil

Permite estructurar actividades abiertas sobre cualquier tema, desde diversos enfoques multidisciplinares y en distintos contextos.

3 Fomenta la autonomía

Mejora la toma de decisiones, la capacidad de análisis y la detección de necesidades y objetivos. Así potencia la responsabilidad del estudiante.

4 Resulta motivador y ameno

Anima a los alumnos a resolver un problema, lo que apela a la curiosidad, establece metas y crea expectativas.

5 Prepara para el futuro

Potencia la habilidad para identificar, analizar y resolver problemas y puede utilizarse para simular situaciones y retos reales.

6 Desarrolla la competencia digital

El alumno aprende a utilizar las TIC y desarrolla la capacidad de búsqueda y selección de la información, el sentido crítico y el uso de diversos lenguajes y formatos.

Metodología Aula Invertida

Motiva a los estudiantes

Les redescubre el proceso de aprendizaje como algo divertido, donde son ellos los que asumen responsabilidades. Aprenden haciendo, no memorizando.

Favorece el desarrollo de las competencias mediante el trabajo individual y colaborativo

Los alumnos adquieren autonomía, se organizan, planifican el trabajo, analizan la información.

Fomenta un aprendizaje significativo
Hay más tiempo de clase para analizar, crear, evaluar y aplicar los conocimientos a la vida real, lo que permite a los alumnos aprender más y mejor.

Deja más tiempo para resolver dudas y consolidar conocimientos en clase

Los estudiantes asumen la revisión de los conceptos teóricos en casa, y los trabajan en el aula.

Permite atender la diversidad del aula

Los alumnos visionan los contenidos tantas veces como quieren y el profesor tiene tiempo para resolver sus dudas de manera individualizada.

Convierte a los alumnos en protagonistas de su aprendizaje

Son ellos los que hacen la primera aproximación a los contenidos. Pasan de ser alumnos pasivos a alumnos activos, que trabajan para construir su propio conocimiento.

La pedagogía inversa brinda mayor autonomía a los alumnos, les ofrece recursos multimedia para el estudio y hace del aula un espacio de interacción mucho más fluido entre profesores, alumnos y compañeros.

ANTES DE LA CLASE		
Profesor	1 	<ul style="list-style-type: none"> Definir los objetivos de aprendizaje del tema. Seleccionar / crear los recursos / textos. Encargar el visionado / la lectura. Preparar las actividades de distinta tipología y nivel de dificultad.
Alumnos	2 	<ul style="list-style-type: none"> Visionar / leer en casa el recurso expositivo / texto propuesto por el profesor. Completar un cuestionario de control online.
EN EL AULA		
Profesor	3 	<ul style="list-style-type: none"> Resolver las dudas e identificar las dificultades de aprendizaje y comprensión. Revisar los nuevos conceptos. Adaptar la exposición según los resultados de los cuestionarios de control previos.
Alumnos	4 	<ul style="list-style-type: none"> Completar las actividades de consolidación. Realizar el trabajo individual y trabajo colaborativo. Tener un aprendizaje activo.
Profesor	5 	<ul style="list-style-type: none"> Guiar y supervisar el trabajo de los alumnos. Revisar los conceptos y prestar ayuda de forma más individualizada (atención a la diversidad).
DESPUÉS DE LA CLASE		
Profesor	6 	<ul style="list-style-type: none"> Ofrecer explicaciones y recursos adicionales. Animar a profundizar en los aprendizajes. Revisar los trabajos de los alumnos.
Alumnos	7 	<ul style="list-style-type: none"> Utilizar las herramientas de trabajo colaborativo. Aplicar los conocimientos y recomendaciones del profesor.

CONSEJOS PARA APLICAR LAS TEORIAS DE LOS APRENDIZAJES EN EL AULA

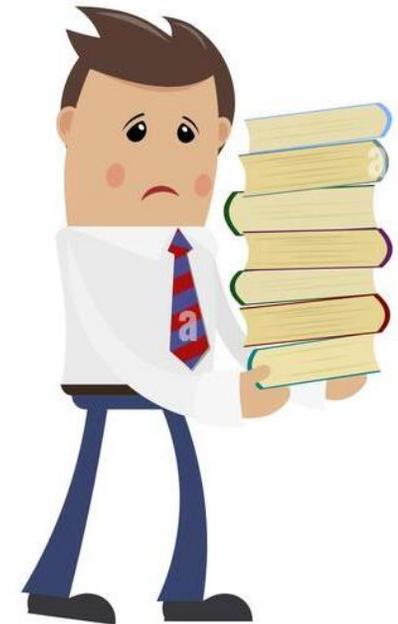
Observe los resultados del aprendizaje



No preocuparse si no resulta un método de aprendizaje y busca retos



Experimenta con las teorías sin enfocarte solo en una



El liderazgo pedagógico centrado en el aprendizaje



El liderazgo pedagógico centrado en el aprendizaje

Liderazgo educativo

Es determinante para alcanzar una educación de calidad para todos.

Es indispensable para la transformación en la educación y el mejoramiento de aprendizajes.

Posiciona a las organizaciones educativas en un contexto de alta competitividad.

Promueve las condiciones de autodesarrollo profesional en forma competitiva como única respuesta a las demandas educativas actuales.

Propicia y enfatiza los procesos de comprensión de competencias que involucran tanto el saber, como el saber hacer y el saber ser.

Líder educativo

- Crea las condiciones institucionales para promover la eficacia en las organizaciones educativas.
- Es necesaria su convicción, capacidad, conocimientos e inteligencia para encauzar sus deseos de mejorar la educación apoyándose en sus habilidades, su capital social y simbólico.
- Los resultados positivos en entornos aparentemente adversos son posibles en escuelas con docentes y directivos comprometidos
- Para que una escuela comience una larga marcha hacia la calidad, necesita de líderes que guíen y orienten a todos los implicados en el proceso de enseñanza aprendizaje (maestros, padres, madres, alumnos, etcétera)
- Tiene la capacidad y disposición
- Es capaz de hacer que un proyecto educativo se concrete según los requerimientos determinados.
- Tiene la disposición y la finalidad de alcanzar los fines y objetivos de la educación
- Son los encargados de liderar la administración de la educación.

El liderazgo pedagógico centrado en el aprendizaje

- ❑ 1. **Desafiar el proceso.** Con la innovación y la realización de nuevos proyectos.
- ❑ 2. **Facultar a otros**, para lograr que las personas sean independientes, que resuelvan por sí mismas, que cada colaborador sea líder de su función, que todos se involucren (Empowerment).
- ❑ 3. **Moldear el camino**, enseñando con el ejemplo, mostrando claridad y determinación en los valores y las creencias.
- ❑ 4. **Inspirar una visión compartida**, todo objetivo común requiere de una visión común, clara, definida y optimista.
- ❑ 5. **Alentar el corazón**, motivando, reconociendo, a quien lo merece y premiando el esfuerzo y los logros (Elogios de un minuto).
- ❑ 6. **Fijar objetivos accesibles.** Los objetivos a corto plazo refuerzan la seguridad y la motivación del equipo. Conseguir buenos resultados fortalece la moral y la confianza.





1. Establecer una dirección (visión, expectativas, metas del grupo). Identificar nuevas oportunidades para la organización, para motivar e incentivar a los estudiantes para conseguir las metas comunes.

2. Desarrollar fortalezas, para potenciar aquellas capacidades, a través de atención, incentivos o apoyo, ampliando el rol de los estudiantes dentro del aula (ayudante del profesor, líder de grupo, encargado de tareas específicas).

3. Rediseñar la organización del aula, estableciendo espacios que posibiliten a los estudiantes tener un desarrollo de sus motivaciones y capacidades, con prácticas que construyen una cultura colaborativa, faciliten el trabajo en equipo.

4. Supervisar y seguir el progreso de los alumnos, con actitud de confianza hacia ellos y sus capacidades, promoviendo su iniciativa y apertura a nuevas ideas y prácticas.

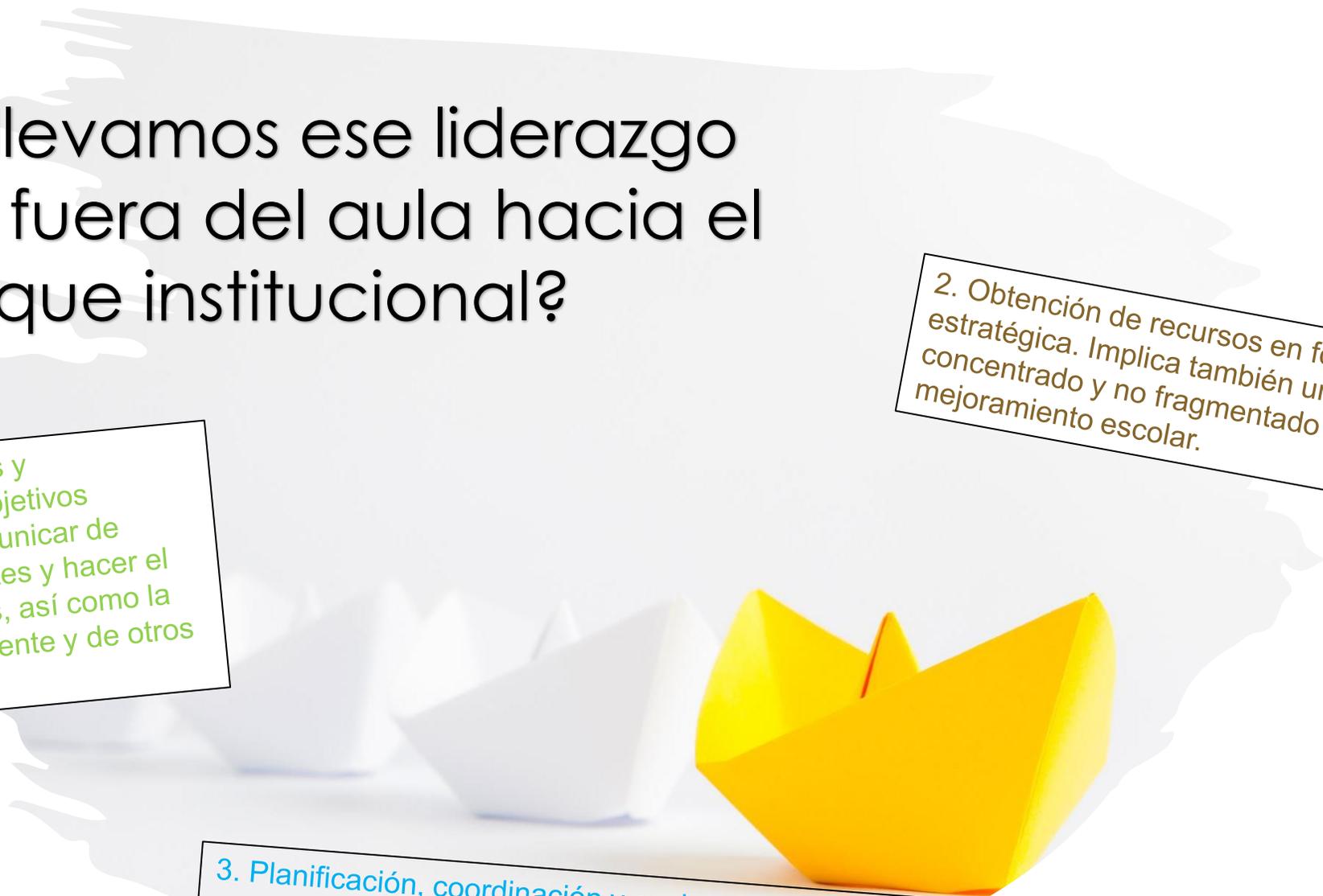
“Un liderazgo para el aprendizaje toma como núcleo de su acción la calidad de enseñanza ofrecida y los resultados de aprendizaje alcanzados por los alumnos”. (Weinstein et al., 2009)

¿Y cómo llevamos ese liderazgo educativo fuera del aula hacia el enfoque institucional?

1. Establecimiento de metas y expectativas, a través de objetivos relevantes y medibles, comunicar de forma clara a todas las partes y hacer el seguimiento de los mismos, así como la implicación del cuerpo docente y de otros en el proceso.

2. Obtención de recursos en forma estratégica. Implica también un enfoque concentrado y no fragmentado del mejoramiento escolar.

3. Planificación, coordinación y evaluación de la enseñanza y del currículum. Implicación directa en el apoyo y evaluación de la enseñanza mediante la visita regular a las clases en las aulas, y la provisión de los correspondientes feedbacks a los docentes.



El ejercicio de liderazgos **pedagógicos** colaborativos resulta central para co-crear y sostener un sentido compartido del aprendizaje y la **convivencia**, contribuyendo a la mejora significativa de los procesos de enseñanza y aprendizaje en las escuelas.



Social and Emotional Learning Report -de CASEL- determinó que desarrollar programas que fomenten el área socioemocional mejora en un 11% los resultados académicos, ayuda a reducir el estrés emocional y a generar un mejor comportamiento en el entorno educativo.

¿Qué es el liderazgo pedagógico en la convivencia escolar?



EL LIDERAZGO EN LA ENSEÑANZA



Según el informe Líderes Educativos -elaborado por el Centro de Liderazgo para la Mejora Escolar- el liderazgo educativo tiene un rol fundamental en los procesos y prácticas que promuevan una convivencia escolar, siendo clave en la formación de comunidades respetuosas y que permitan un aprendizaje efectivo.