

# Innovación y metodologías activas en el aula de ELE

**Fernando Trujillo Sáez @ftsaez**







**¡GRACIAS!**



**Gracias por  
vuestro tiempo.**




**Gracias por  
vuestro trabajo.**

**Mi identidad digital**  
**<http://fernandotrujillo.es>**  
**<http://blog.fernandotrujillo.es>**  
**[@ftsaez](http://twitter.com/ftsaez)**









# Tecnología **versus/para** el aprendizaje de lenguas

Reflexiones y conversaciones sobre el  
futuro de la enseñanza y el aprendizaje  
de lenguas mediados por la tecnología

Fernando Trujillo  
Daniel Cassany  
Christelle Combe  
Anita Ferreira  
Christian Ollivier  
Esperanza Román-Mendoza



<https://fernandotrujillo.es/tecnologia-y-lenguas-un-libro-blanco-para-reflexionar-sobre-las-promesas-de-una-relacion-fertil/>





# INTELIGENCIA ARTIFICIAL Y ENSEÑANZA DE LENGUAS

UN CURSO DE  
 **conecta13**

<https://conecta13.com/producto/ia-y-ensenanza-de-lenguas/>



CURSO EN LÍNEA | 10 horas

# IA y Enseñanza de Lenguas

Powered by



**Autor**



**Fernando Trujillo**  
Universidad de Granada/Conecta13

**Coordinador**



**Miguel Ariza**  
Conecta13

## Contenidos y módulos

**Módulo 1:** IA y enseñanza de idiomas: introducción

- IA: ¿una recién llegada?
- ¿Qué es la IA?
- La IA en la educación
- IA en la educación: algunos ejemplos

**Módulo 2:** Hacia la enseñanza y el aprendizaje de idiomas impulsados por la IA: estrategias y recursos.

- Aplicación de la IA al aprendizaje de idiomas: una revisión
- Sistemas de evaluación automática
- Traducción asistida por IA (herramientas neuronales de traducción automática)
- Chatbots de IA
- La IA y el metaverso
- Sistemas de tutoría inteligentes

**Módulo 3:** Posibilidades y retos de la IA para la enseñanza y el aprendizaje de idiomas

- Introducción a las posibilidades y retos de la IA para la enseñanza y el aprendizaje de idiomas
- Enseñanza de idiomas con tecnología e IA
- El futuro de la enseñanza y el aprendizaje de idiomas... impulsado por la IA

**Módulo 4:** Poner en práctica la IA

[conecta13.com/producto/ia-y-ensenanza-de-lenguas/](https://conecta13.com/producto/ia-y-ensenanza-de-lenguas/)



# ¿Comenzamos?








¡Hoy he venido a hablaros  
sobre Dormiphonics!





**¿Qué es “Dormiphonics”?**  
**Según Sherover, “listening during  
the normal periods of relaxation,  
lying in bed with lights out, just  
before falling asleep.”**

Max Sherover. Dormiphonics-A New Language Learning Technique  
*The Modern Language Journal*, Vol. 34, No. 6  
<https://doi.org/10.2307/318591>





**Dormiphonics tiene dos problemas:  
¡no funciona y no deja descansar!**



**“Dormiphonics”  
demuestra el  
deseo histórico de  
encontrar en la  
tecnología una  
ayuda para el  
aprendizaje eficaz.**






A close-up shot of a person's hands holding a crystal ball. The crystal ball contains a vibrant, abstract pattern of red, blue, and yellow. The person is wearing a blue and green patterned garment and a gold bracelet. The background is dark and out of focus.

**Ok, Dormiphonics no funcionó.  
Intentemos otra predicción.**





**¿Podremos  
hablar alguna vez con  
una máquina?**



**“Conversational interchange is made up of so many interrelated discrete units, phonological, structural semantic and paralinguistic, that it is extremely difficult if not impossible to write programmed frames even approximating the flexibility and computer-like versatility of the human teacher.”**

Jacob Ornstein. (1968).

Programmed Instruction and Educational Technology in the Language Field: Boon or Failure?

*The Modern Language Journal*, Vol. 52, No. 7, pp. 401-410 (10 pages)

<https://doi.org/10.2307/322400>





**¡Uf, qué  
tranquilidad!**





A woman's face is shown in profile, looking towards the right. Her face is illuminated with a soft, warm light. The background is a dark, abstract digital space filled with glowing blue and orange lines, suggesting a complex network or data flow. The overall mood is futuristic and technological.

**¿Podrá alguna vez una máquina servirnos  
de intérprete en diversas lenguas?**



# LANGUAGE AND MACHINES

## COMPUTERS IN TRANSLATION AND LINGUISTICS

A Report by the  
Automatic Language Processing Advisory Committee  
Division of Behavioral Sciences  
National Academy of Sciences  
National Research Council

Publication 1416

National Academy of Sciences    National Research Council

Washington, D. C.    1966

# The ALPAC Report

We have already noted that, while we have machine-aided translation of general scientific text, we do not have useful machine translation. Further, there is no immediate or predictable prospect of useful machine translation.

3. Machine translation is not yet of such quality as to allow postediting to be done without a copy of the original in the hands of the translator.



Traducir de **inglés** (detectado) ▾

↔ A **chino** ▾

Glosario ▾

×

The best-known event in the history of machine translation is, without a doubt, the publication of the ALPAC report (Automatic Language Processing Advisory Committee, 1966) in November 1966. Its effect was to bring to an end the substantial funding of MT research in the United States for some twenty years. More significantly, perhaps, was the clear message to the general public and the rest of the scientific community that MT was hopeless. To this day, the "failure" of MT is still repeated by many as an indisputable fact. The impact of ALPAC is undeniable.

🔖

毫无疑问，机器翻译历史上最著名的事件是1966年11月ALPAC报告（自动语言处理咨询委员会，1966）的发表。它的影响是结束了美国大约20年来对MT研究的大量资助。更重要的是，也许是向公众和科学界的其他成员发出了明确的信息，即MT是没有希望的。时至今日，MT的"失败"仍然被许多人当作一个不争的事实来重复。ALPAC的影响是不可否认的。

Traducir de **inglés** (detectado) ▾

↔ A **noruego** ▾

Glosario ▾

×

The best-known event in the history of machine translation is, without a doubt, the publication of the ALPAC report (Automatic Language Processing Advisory Committee, 1966) in November 1966. Its effect was to bring to an end the substantial funding of MT research in the United States for some twenty years. More significantly, perhaps, was the clear message to the general public and the rest of the scientific community that MT was hopeless. To this day, the "failure" of MT is still repeated by many as an indisputable fact. **The impact of ALPAC is undeniable.**

🔖

Den mest kjente hendelsen i maskinoversettelsens historie er uten tvil publiseringen av ALPAC-rapporten (Automatic Language Processing Advisory Committee, 1966) i november 1966. Den førte til at det ble slutt på den betydelige finansieringen av maskinoversettelsesforskning i USA i rundt tjue år. Enda viktigere var kanskje det klare budskapet til allmennheten og resten av forskersamfunnet om at maskinlæring var håpløst. Den dag i dag blir "fiaskoen" til MT fortsatt gjentatt av mange som et udiskutabelt faktum. Virkningen av ALPAC er ubestridelig.

Hutchins, J. (2003). ALPAC: the (in) famous report. *Readings in machine translation*, 14, 131-135.



# Conclusión



¿Qué podemos  
aprender del pasado?



**Intentar adivinar el futuro es la mejor manera de equivocarte.**





**La innovación es una disposición de  
búsqueda permanente de la mejora.**





**Aunque a veces lleven a callejones  
sin salida.**







**Me gustan los juegos, especialmente los juegos de mesa.**

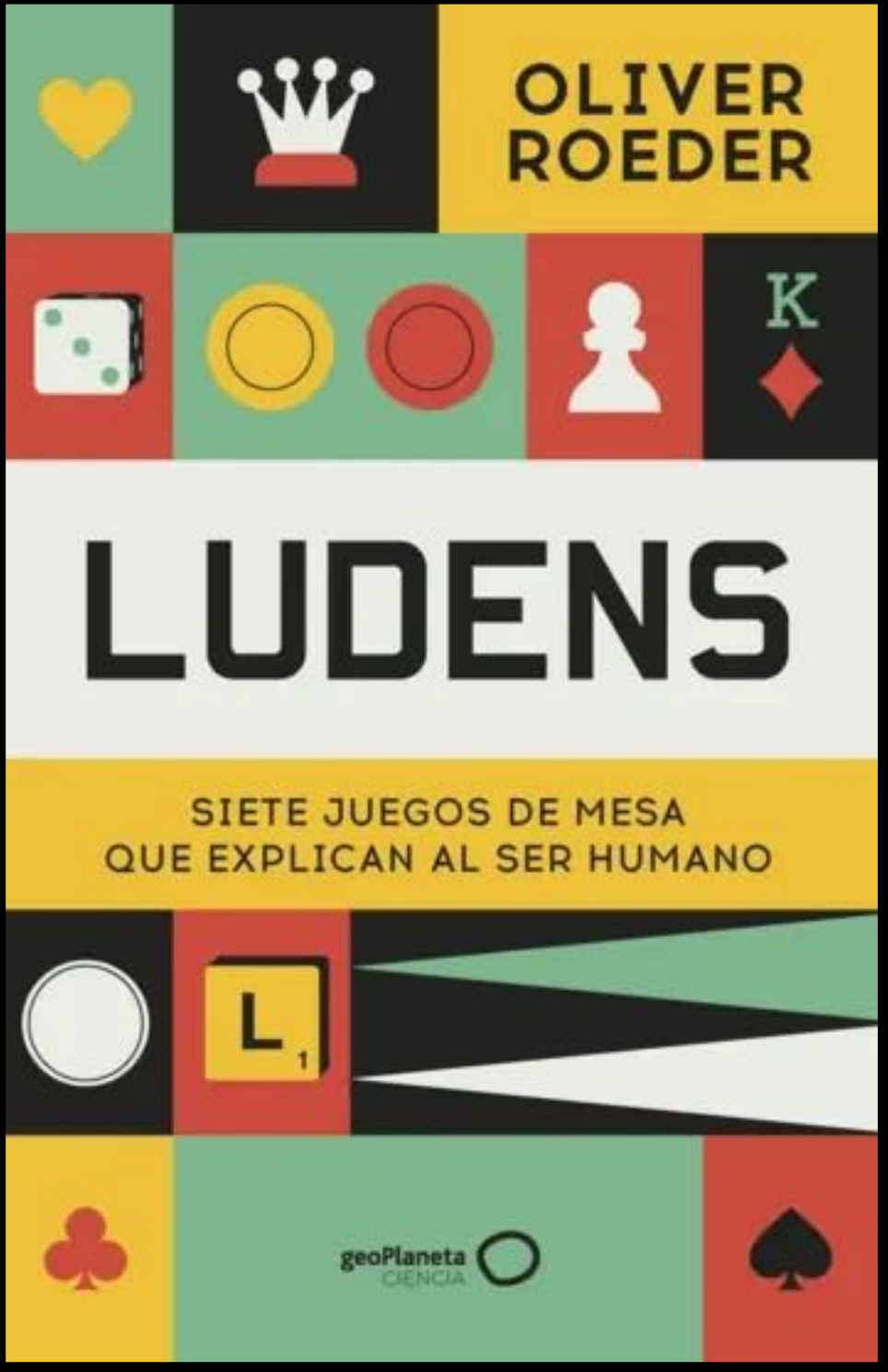


**¿Sabéis qué significa  
“resolver un juego”?**





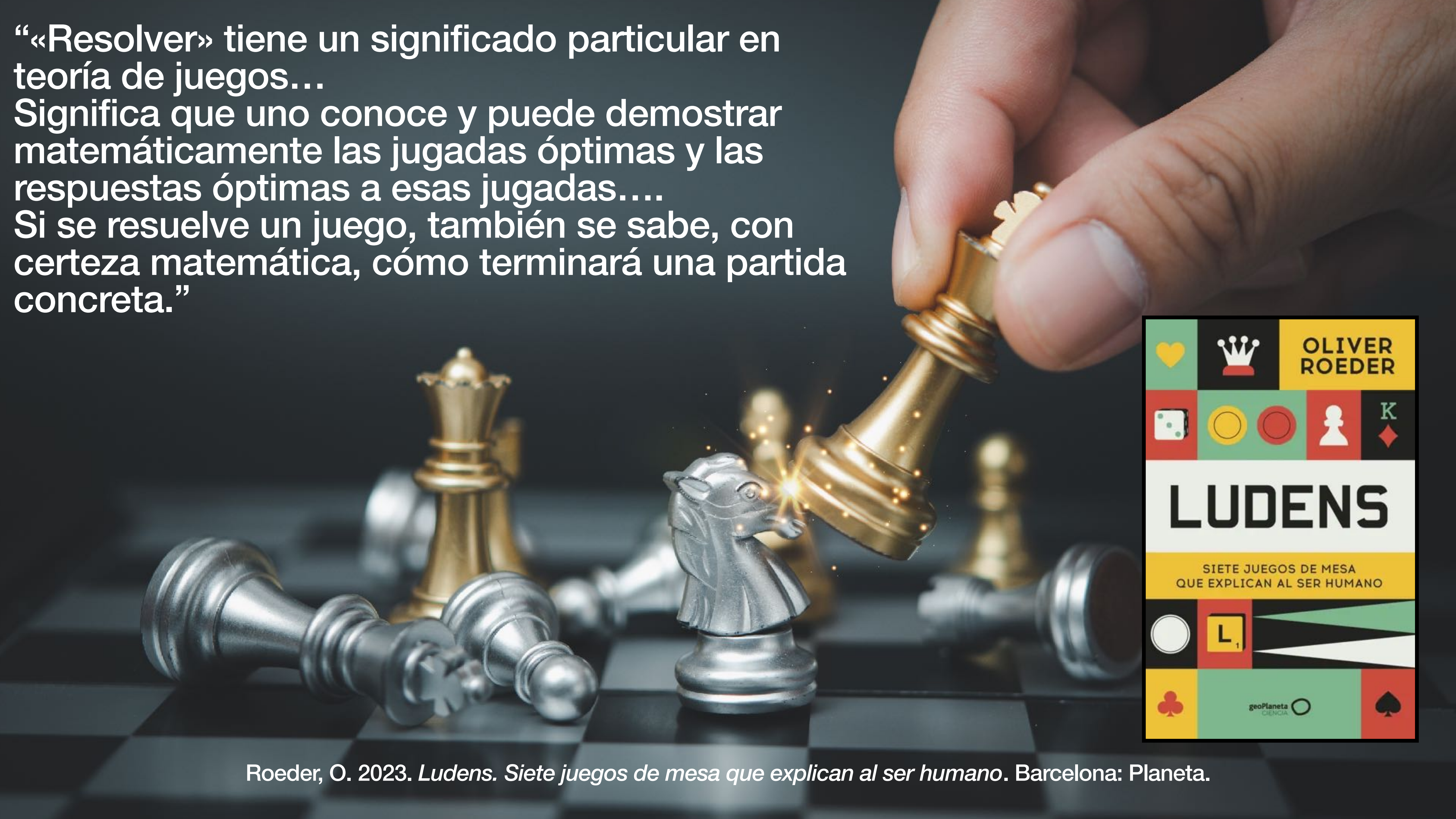
“«Resolver» tiene un significado particular en teoría de juegos... Significa que uno conoce y puede demostrar matemáticamente las jugadas óptimas y las respuestas óptimas a esas jugadas.... Si se resuelve un juego, también se sabe, con certeza matemática, cómo terminará una partida concreta.”



Roeder, O. 2023. *Ludens. Siete juegos de mesa que explican al ser humano*. Barcelona: Planeta.



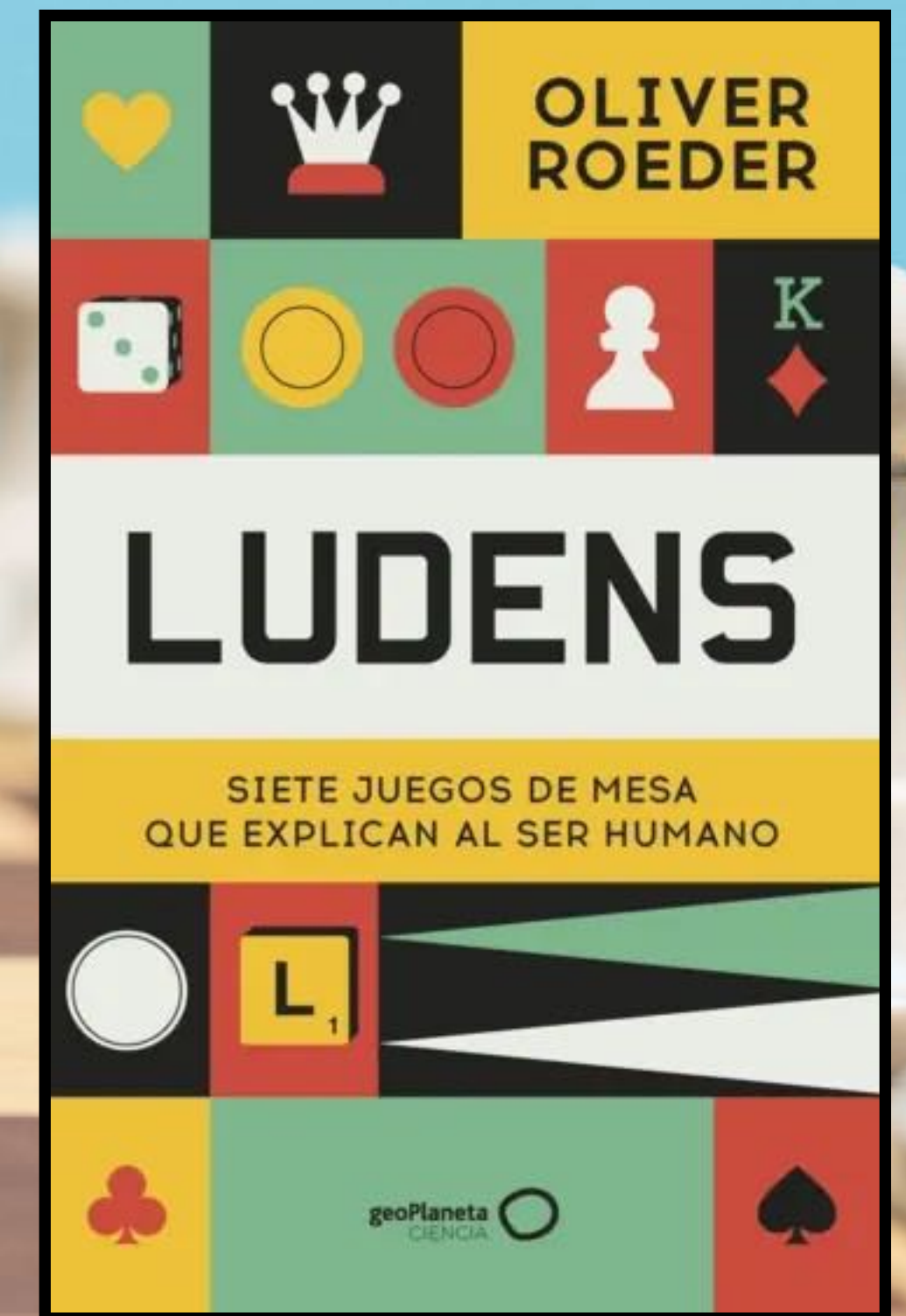
“«Resolver» tiene un significado particular en teoría de juegos... Significa que uno conoce y puede demostrar matemáticamente las jugadas óptimas y las respuestas óptimas a esas jugadas.... Si se resuelve un juego, también se sabe, con certeza matemática, cómo terminará una partida concreta.”



Roeder, O. 2023. *Ludens. Siete juegos de mesa que explican al ser humano*. Barcelona: Planeta.

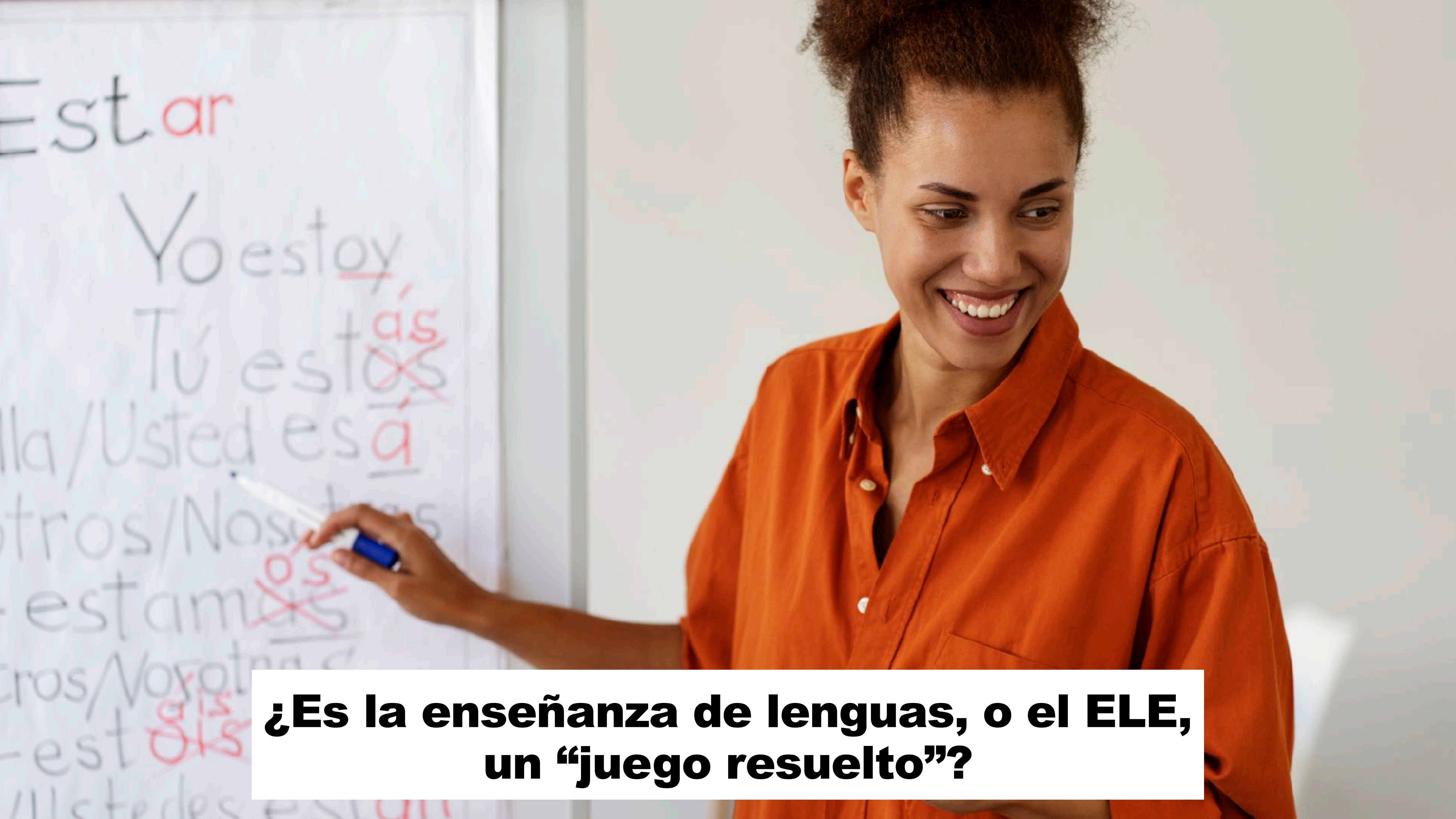


“El tres en raya, por ejemplo, está resuelto...  
Sin embargo, el ajedrez no es un juego resuelto...  
Por ello desconocemos el resultado de una partida de  
ajedrez perfecta”



Roeder, O. 2023. Ludens. Siete juegos de mesa que  
explican al ser humano. Barcelona: Planeta.





**¿Es la enseñanza de lenguas, o el ELE,  
un “juego resuelto”?**



**¿O seguimos  
necesitando innovación  
e investigación?**





**Ni la enseñanza de lenguas ni el ELE  
son juegos resueltos: seguimos  
necesitando innovación e  
investigación.**





**Pongamos algunos ejemplos  
de “temas calientes” de innovación e  
investigación en enseñanza de lenguas.**





**Por ejemplo,  
¿es el “engagement” un  
tema propio de la enseñanza  
de lenguas y el ELE?**



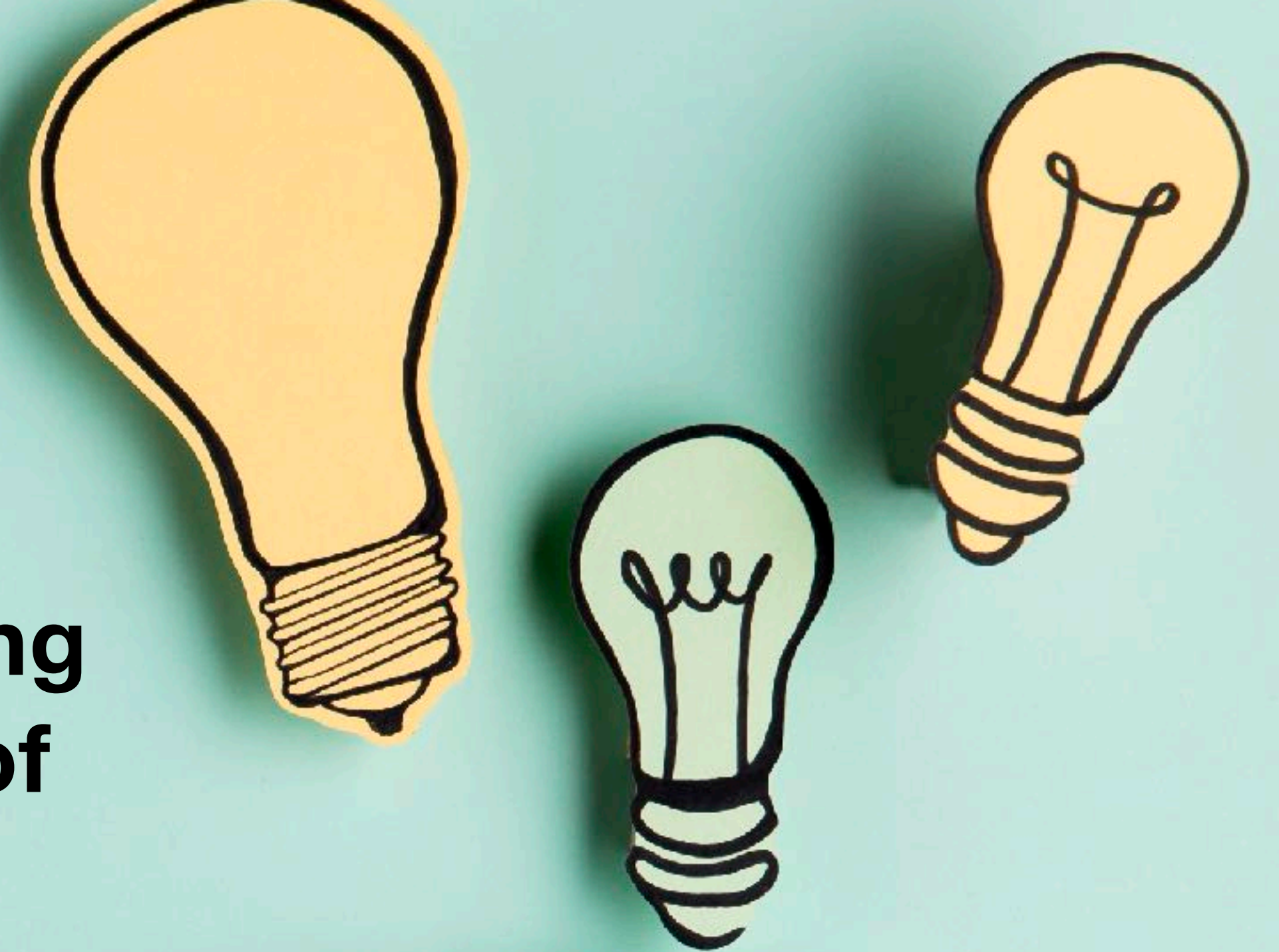


**¡Hiver, Al-Hoorie,  
Vitta & Wu  
(2024) piensan  
que sí!**






**“Engagement defines all learning. Learning requires active involvement on the part of the learner, and action is the defining characteristic of learner engagement.”**



Hiver, P., Al-Hoorie, A. H., Vitta, J. P., & Wu, J. (2024). Engagement in language learning: A systematic review of 20 years of research methods and definitions. *Language teaching research*, 28(1), 201-230.





**“Engagement ... refers to the amount (quantity) and type (quality) of learners’ active participation and involvement in a language learning task or activity.”**



“Language pedagogy must sharpen its focus on the necessary conditions for engagement. Language instruction must also attend to issues of what makes language learning engaging for students both inside and outside of classroom settings, what conditions are part of an engaging instructional context, what makes for engaging language learning tasks and how these differ across groups of culturally and linguistically diverse learners with varied levels and learning objectives.”



Hiver, P., Al-Hoorie, A. H., Vitta, J. P., & Wu, J. (2024). Engagement in language learning: A systematic review of 20 years of research methods and definitions. *Language teaching research*, 28(1), 201-230.



**¿Servirá el DGBLL  
para favorecer el  
“engagement”?**







**Pues sí:**  
**“Instructional treatments employing digital games can effectively support language learning, particularly vocabulary acquisition. Overall, DGBLL compares favorably to instruction that does not use digital games... However, those advantages decrease over time.”**

**Dixon, D. H., Dixon, T., & Jordan, E. (2022). Second language (L2) gains through digital game-based language learning (DGBLL): A meta-analysis. Language Learning & Technology, 26(1), 1–25. <http://hdl.handle.net/10125/73464>**

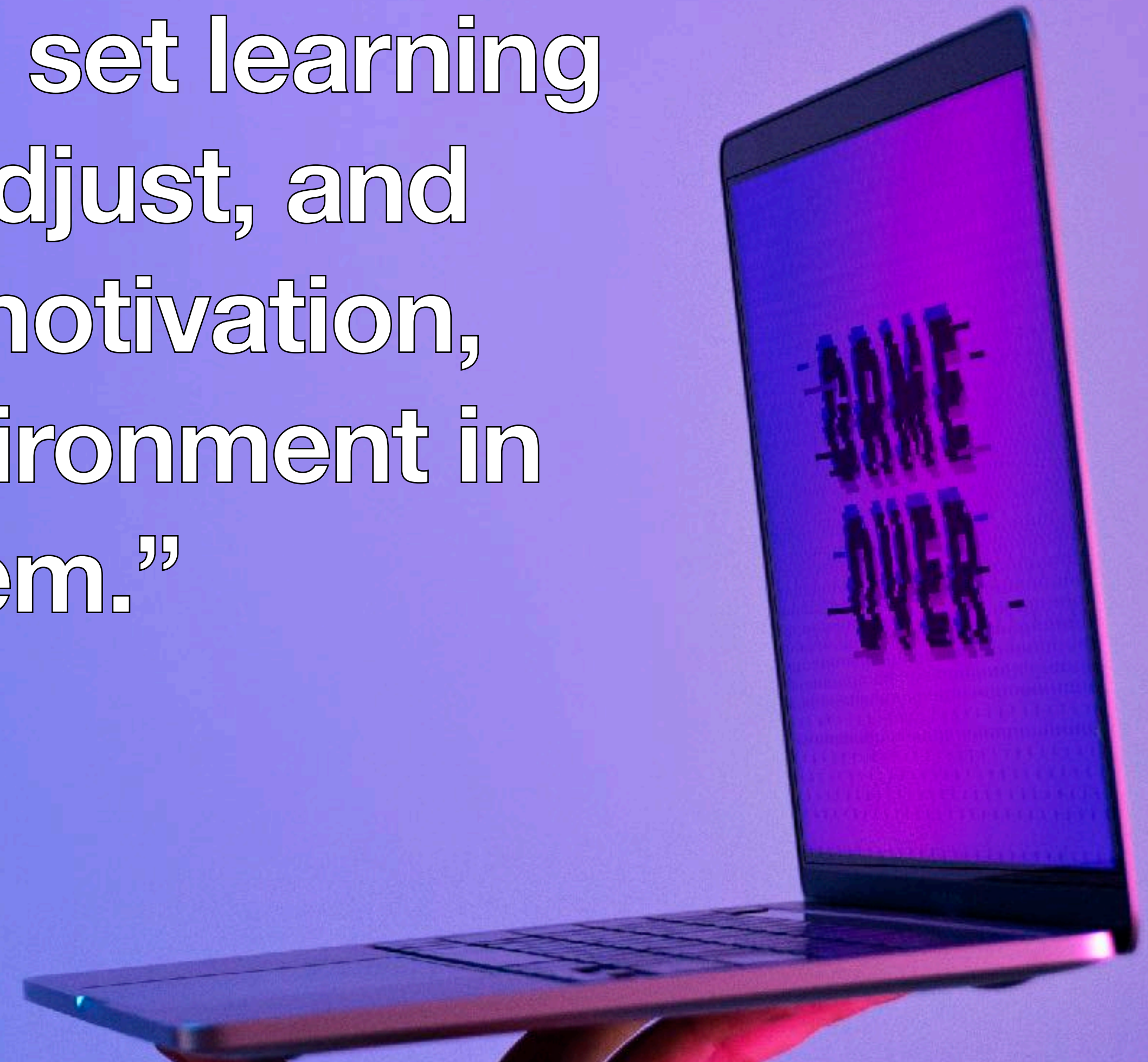


# ¿No nos lleva esto al ámbito del “aprendizaje auto-regulado”?





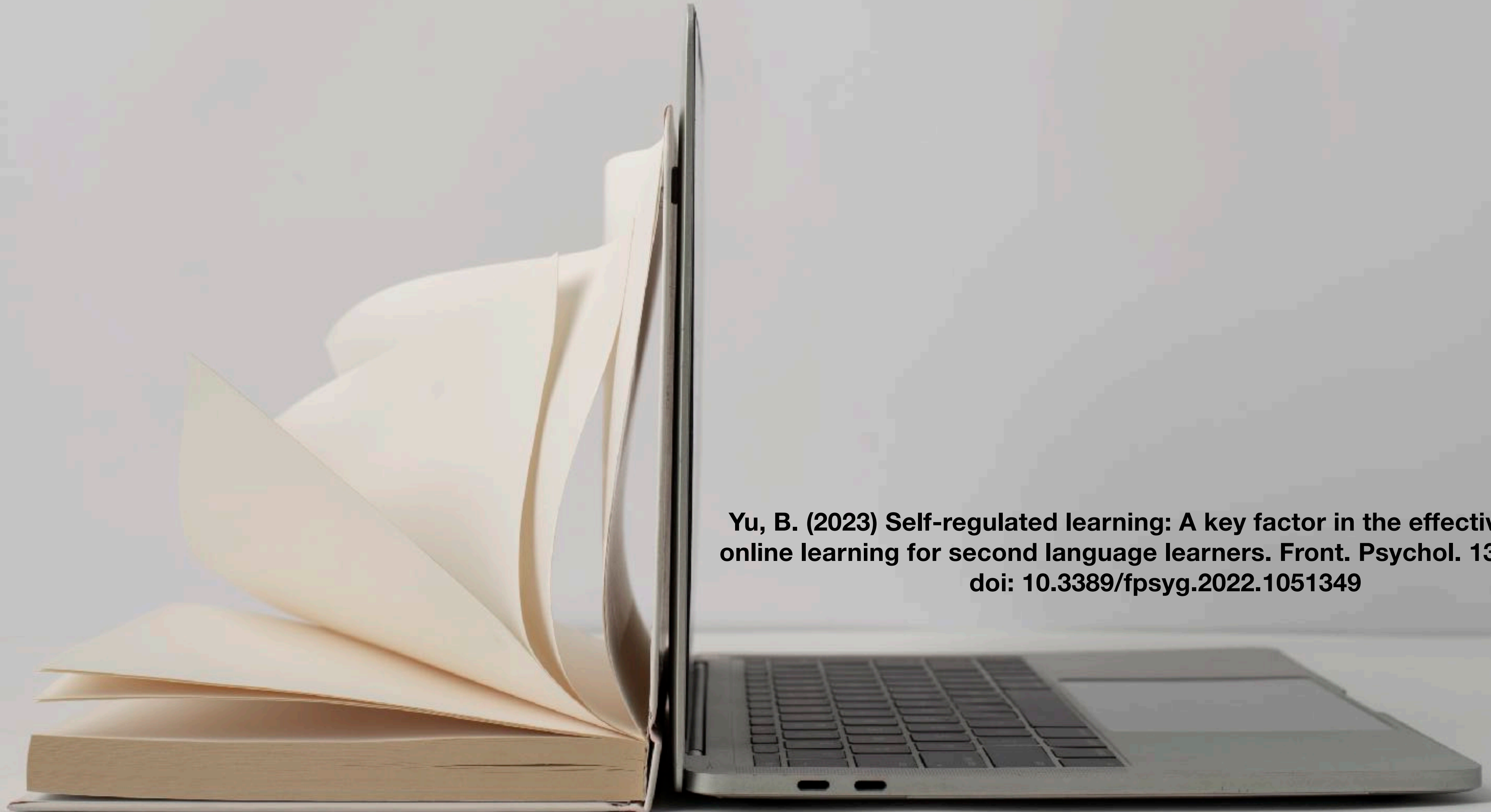
“Self-regulated learning ... occurs when learners take the initiative to set learning goals and then monitor, adjust, and evaluate their cognition, motivation, emotion, behavior, and environment in order to achieve them.”



Yu, B. (2023) Self-regulated learning: A key factor in the effectiveness of online learning for second language learners. *Front. Psychol.* 13:1051349.  
doi: 10.3389/fpsyg.2022.1051349



**“External intervention and training can significantly improve SRL ability. Without teacher support in teaching, students may overestimate their ability to understand learning materials”**



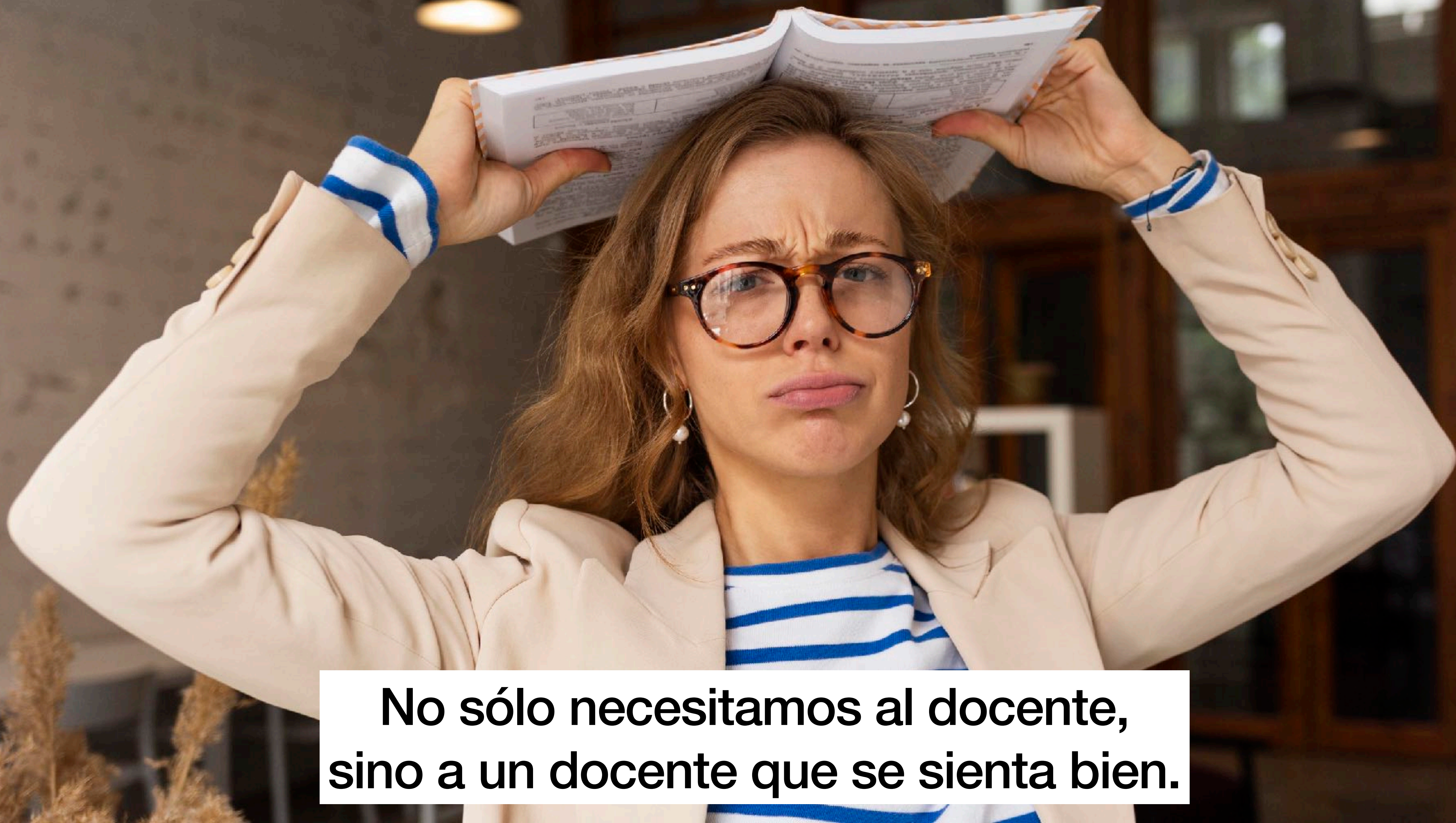
**Yu, B. (2023) Self-regulated learning: A key factor in the effectiveness of online learning for second language learners. Front. Psychol. 13:1051349. doi: 10.3389/fpsyg.2022.1051349**



**Entonces,  
parece que el  
papel del  
docente de ELE  
es importante,  
¿no?**

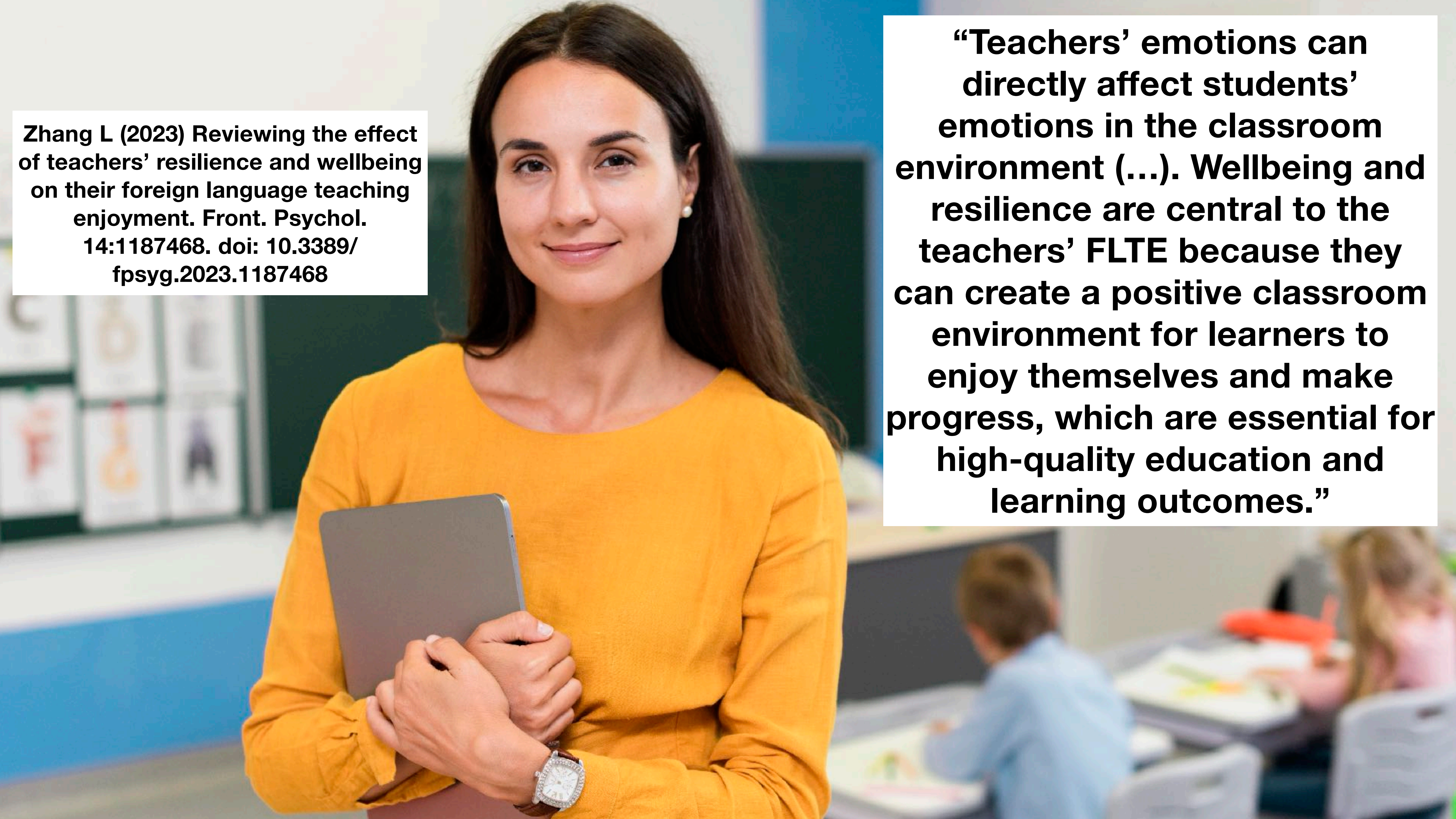






**No sólo necesitamos al docente,  
sino a un docente que se sienta bien.**



A smiling female teacher with long dark hair, wearing a bright yellow sweater, holds a silver tablet. She is standing in a classroom with a green chalkboard and colorful educational posters in the background. In the blurred foreground, two young students are seated at a desk, working on their assignments.

**Zhang L (2023) Reviewing the effect of teachers' resilience and wellbeing on their foreign language teaching enjoyment. Front. Psychol. 14:1187468. doi: 10.3389/fpsyg.2023.1187468**

**“Teachers’ emotions can directly affect students’ emotions in the classroom environment (...). Wellbeing and resilience are central to the teachers’ FLTE because they can create a positive classroom environment for learners to enjoy themselves and make progress, which are essential for high-quality education and learning outcomes.”**



W E  
C A N  
D O  
I T

**¿Y si pensar en positivo fuera una  
clave válida para enseñar lenguas?**



**“Emotions positively and negatively affect second language acquisition and foreign language learning processes and are critical for achievement and performance in learning a new language.”**



**OPTIMISM**

**Aydin, S., & Tekin, I. (2023). Positive psychology and language learning: A systematic scoping review. Review of Education, 11(3), e3420.**

**“However, prior research has mainly focused on negative emotions within the language research context, while issues with positive emotions in the foreign second language acquisition and foreign language learning processes have not attracted researchers.”**



**“Certain factors concerning positive psychology—such as accomplishment, joy, enjoyment contagion, personal fulfilment, teachers' friendly behaviours, mutual and interpersonal relationships, and social bonds—are effective in enhancing foreign language enjoyment. Moreover, learners' trait emotional intelligence positively predicts foreign language enjoyment and achievement in the target language.”**

**T H I N K**

**Aydin, S., & Tekin, I. (2023). Positive psychology and language learning: A systematic scoping review. Review of Education, 11(3), e3420.**

**P O S I T I V E**



**El reconocimiento y el respeto a la diversidad y la lucha por la igualdad está en la base de ese “pensamiento positivo”.**

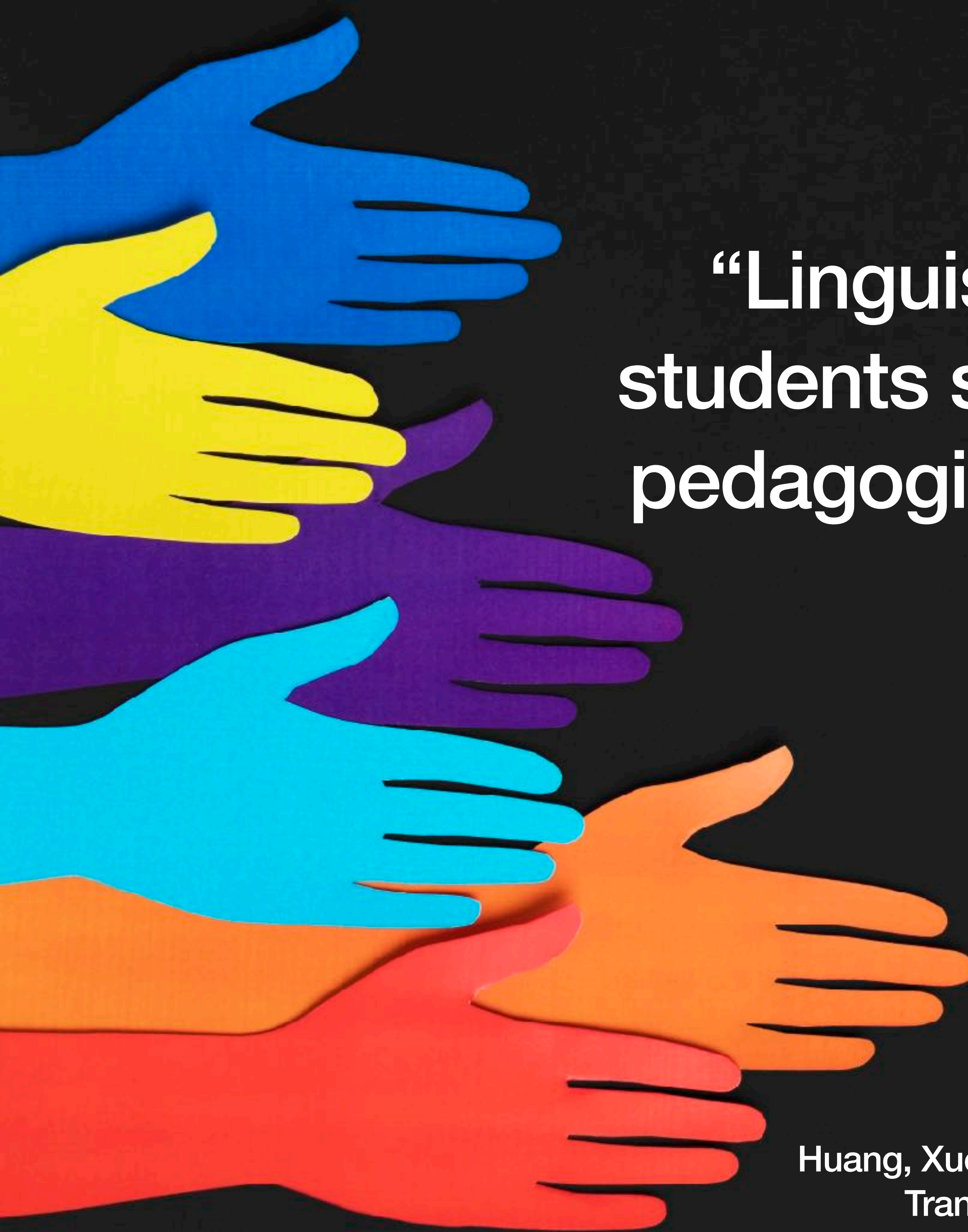




**El valor del “translanguaging” es precisamente el vínculo con la diversidad lingüística y cultural.**







**“Linguistic diversity among teachers and students should be seen as a readily available pedagogical resource instead of a limitation.”**

Huang, Xuechun, and Hamish Chalmers. 2023. Implementation and Effects of Pedagogical Translanguaging in EFL Classrooms: A Systematic Review. *Languages*8: 194.  
[https://doi.org/ 10.3390/languages8030194](https://doi.org/10.3390/languages8030194)



**“Translanguaging in EFL contexts is an emerging research area. We recommend that teachers and policymakers continue to pay attention to the evidence of the effects of pedagogical translanguaging, so that they can make well-supported pedagogical decisions in their classrooms.”**

Huang, Xuechun, and Hamish Chalmers. 2023. Implementation and Effects of Pedagogical Translanguaging in EFL Classrooms: A Systematic Review. *Languages*8: 194. [https://doi.org/ 10.3390/languages8030194](https://doi.org/10.3390/languages8030194)





¿Os parece que la enseñanza de lenguas sea un “juego resuelto”?







**¡La partida acaba de empezar!**



**La enseñanza de lenguas  
como actividad contingente:  
enseñar qué a quién para qué  
en qué contexto**





# Enseñar lenguas es una actividad experimental.





**Necesitamos  
“laboratorios de innovación radical”  
para el aprendizaje de lenguas.**






# **El proyecto de innovación como Proyecto Mínimo Viable (tan realista y sostenible como cargado de ambición y conciencia crítica)**





A silhouette of a hiker with a large backpack and trekking poles, standing on a rocky ridge. The hiker is holding one pole horizontally in their right hand and another vertically in their left hand. The background shows a sunset or sunrise over a mountain range, with the sun low on the horizon creating a bright glow. The sky transitions from a pale yellow near the horizon to a deep blue at the top.

**Nuestra  
herramienta,  
elegir bien  
cómo enseñar**





**“La foto prototípica de una clase sigue siendo la del docente que se dirige a sus alumnos, que lo escuchan sentados y callados. Pero carece de fundamento.... Dar clase hoy no significa dar lecciones magistrales sino planificar actividades para que los alumnos usen la lengua.”**

*Daniel Cassany. 2021. El arte de dar clase (según un lingüista). Barcelona: Anagrama*



“Many instructors have moved away from a sole diet of traditional lecture, with the occasional short-answer question to the class in which students listen, repeat, and occasionally apply, toward a modified menu of pedagogical platforms in which, much of the time, students are active participants in the learning process.”

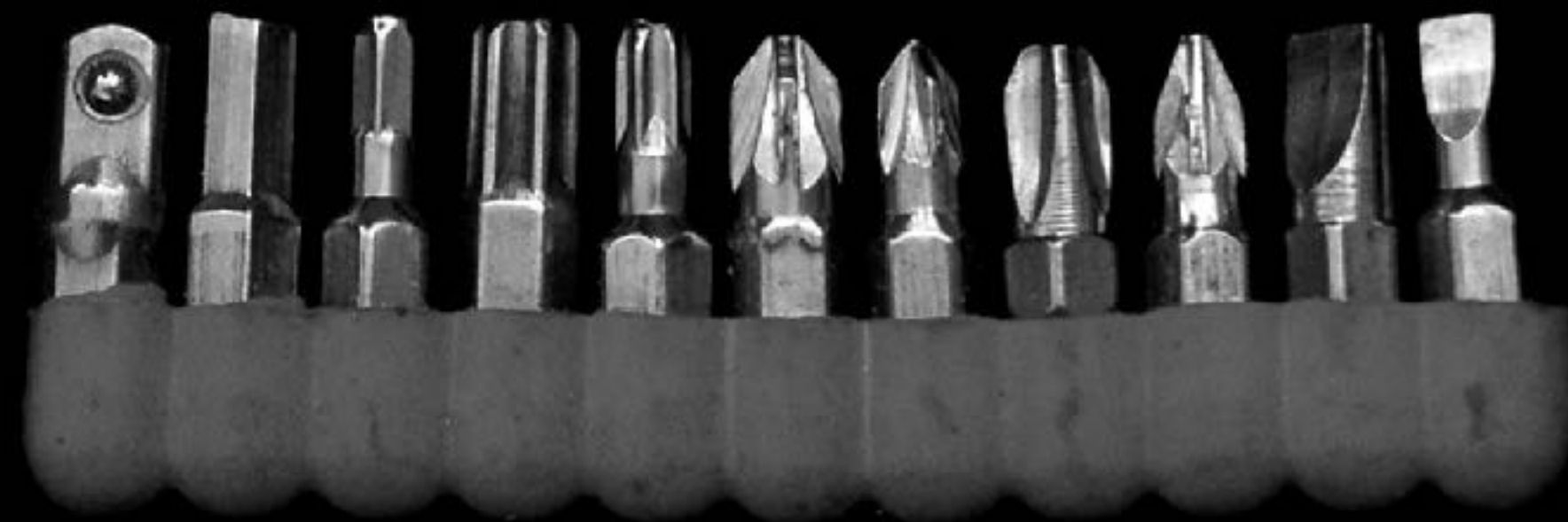
Davidson, N., Major, C. H., & Michaelsen, L. K. (2014). Small-group learning in higher education—cooperative, collaborative, problem-based learning: An introduction by the guest editors. *Journal on Excellence in College Teaching*, 25(3&4), 1-6.

Photo by

on



El aula de ELE se convierte en un espacio de innovación y aprendizaje para el docente y para los aprendices.






**¿Cómo conseguimos  
convertir nuestras aulas en  
un espacio de  
experimentación?**





A silhouette of a signpost with multiple directional arrows against a sunset sky. The signpost is on the right side of the image, with several arrows pointing in different directions. The sky is a mix of orange, red, and blue, with some clouds.

**¿Mi referencia?  
El Marco, por supuesto.**



**“The methodological message of the CEFR is that language learning should be directed towards enabling learners to act in real-life situations, expressing themselves and accomplishing tasks of different natures.”**

**DREAM  
BIG**

**Fuente: CEFR Companion Volume, 2018, pg. 27**



**“The action-oriented approach implies purposeful, collaborative tasks in the classroom, whose primary focus is not language. If the primary focus of a task is not language, then there must be some other product or outcome (e.g. planning an outing, making a poster, creating a blog, designing a festival, choosing a candidate, etc.).”**

**CEFR Companion Volume, 2018, pg. 27**

**LIVE,  
WORK,  
CREATE.**





**La palabra clave es  
“proyecto”.**



Feature	IBL	PBL	Project-based	Case-based	Discovery
Questions or problems provide context for learning	1	2	2	2	2
Complex, ill-structured, open-ended real-world problems provide context for learning	4	1	3	2	4
Major projects provide context for learning	4	4	1	3	4
Case studies provide context for learning	4	4	4	1	4
Student discover course material for themselves	2	2	2	3	1
Primarily self-directed learning	4	3	3	3	2
Active learning	2	2	2	2	2
Collaborative/cooperative (team-based) learning	4	3	3	4	4
Note: 1 – by definition, 2 – always, 3 – usually, 4 – possibly					

# Métodos de aprendizaje activo





# Aprendizaje basado en Tareas y Proyectos



**La primera regla del Club  
del “aprendizaje activo” es:**



**Nadie aprende a hacer aprendizaje activo en una  
ponencia sobre aprendizaje activo.**



# CÓMO HACER un proyecto

Trujillo Sáez, F. (2023). *Cómo hacer un proyecto*.  
Madrid: Instituto Nacional de Tecnologías Educativas  
y de Formación del Profesorado (INTEF).





# ¿Por qué tareas y proyectos en el aula de ELE?





## A little space to be creative

“There are both theoretical grounds and empirical evidence to support a belief that TBLT is able to meet all the requirements for successful SLA in a variety of contexts and among a range of learners.”

East, M. (2017). Research into practice: The task-based approach to instructed second language acquisition. *Language Teaching*, 50(3), 412-424. doi:10.1017/S026144481700009X



**El aprendizaje basado en tareas puede provocar *engagement* de carácter cognitivo, social, afectivo y comportamental.**

**Jenefer Philp & Susan Duchesne. 2016. “Exploring Engagement in Tasks in the Language Classroom”. *Annual Review of Applied Linguistics*, 36, pg. 50-72.**





# **Un proyecto garantiza actuación significativa y comprensión**





“This meta-analysis of 20 years of research (...) present a quantitative ES estimate (0.71) based on individual studies, i.e. a **medium to large and positive effect on student academic achievement in PjBL compared with Traditional Instruction, providing reliable evidence that PjBL is much more effective than TI with regard to enhancing students' academic achievement.**”



Chen, C. H., & Yang, Y. C. (2019). Revisiting the effects of project-based learning on students' academic achievement: A meta-analysis investigating moderators. *Educational Research Review*, 26, 71-81.



**“The results show a greater impact of PjBL than seen in the previous reviews (Markham et al., 2003; Thomas, 2000), and thus imply that PjBL has become more effective in the 2000s and 2010s.”**



Chen, C. H., & Yang, Y. C. (2019). Revisiting the effects of project-based learning on students' academic achievement: A meta-analysis investigating moderators. *Educational Research Review*, 26, 71-81.



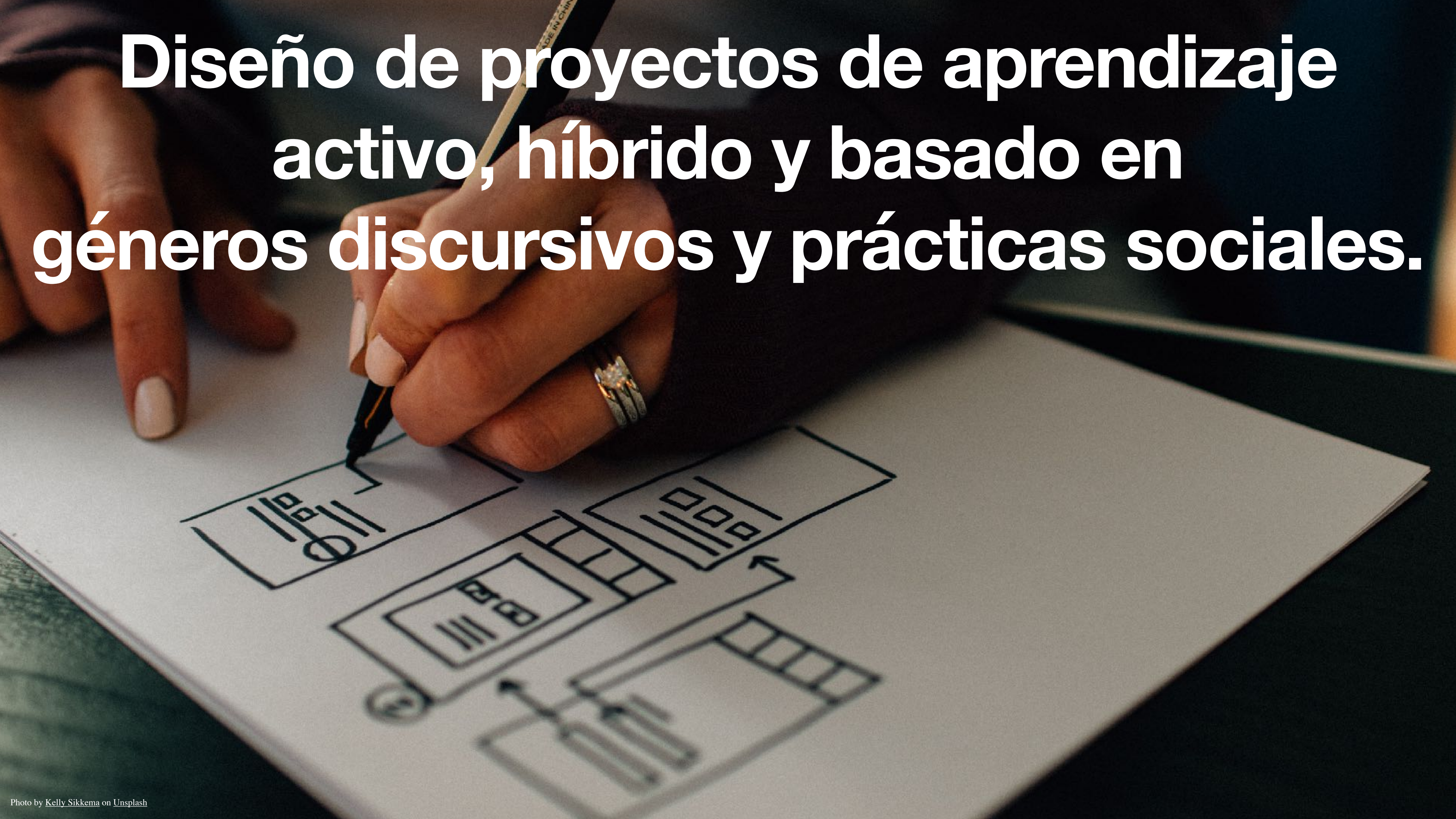


En el aula...





**Diseño de proyectos de aprendizaje activo, híbrido y basado en géneros discursivos y prácticas sociales.**





**Un proyecto de aprendizaje es un proceso de construcción de conocimiento a través de la creación de un producto final realizado por los aprendices.**







- # Claves del ABP socio-tecnológico:
- Desafío de aprendizaje
  - Equipos cooperativos
  - Gestión de información
  - Creación de un producto (digital)





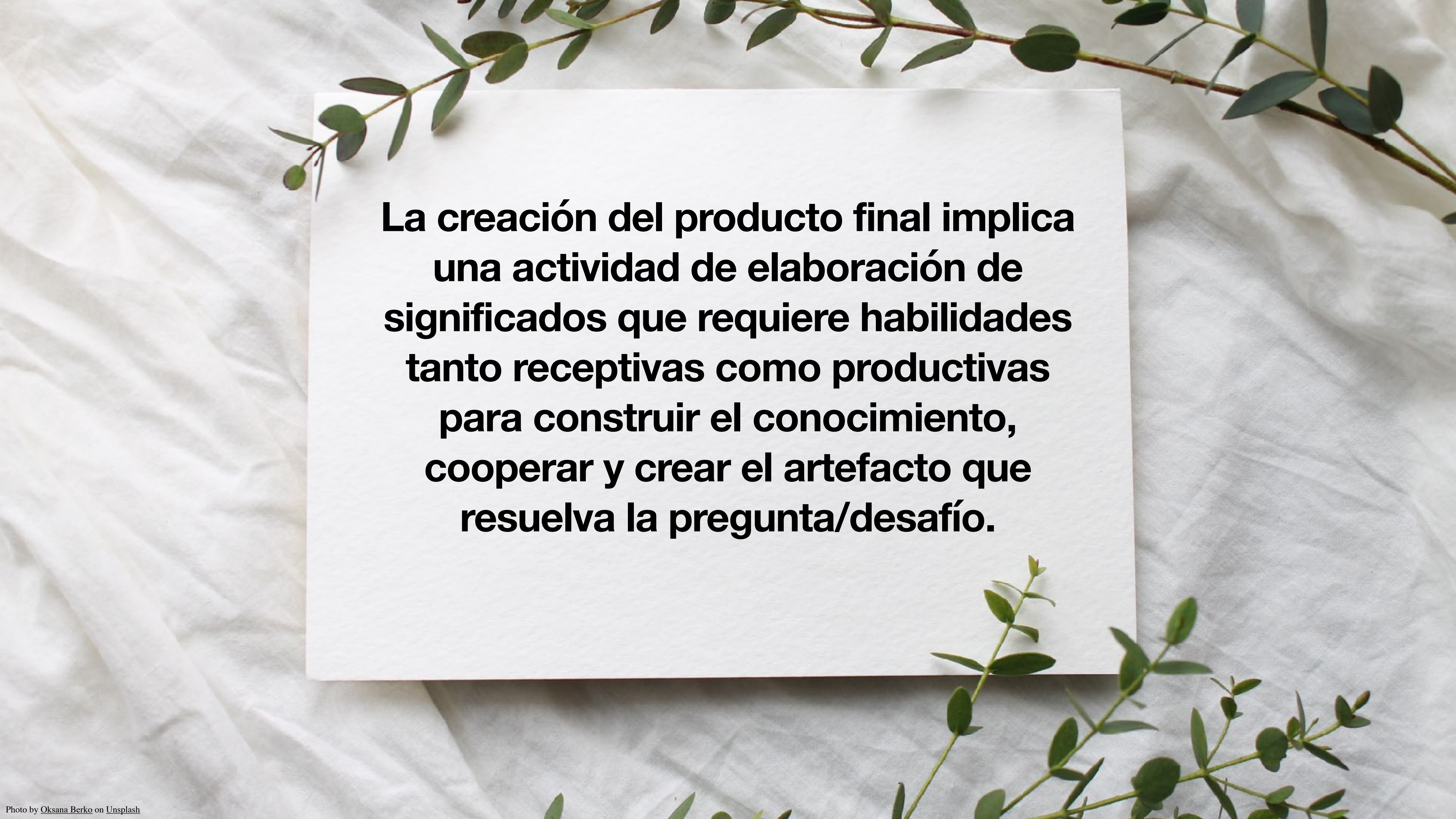
Un reto o una pregunta son el punto de partida del proyecto.



**El producto final es el faro  
de nuestro proyecto.**







**La creación del producto final implica una actividad de elaboración de significados que requiere habilidades tanto receptivas como productivas para construir el conocimiento, cooperar y crear el artefacto que resuelva la pregunta/desafío.**



**“The creation of products is of importance because it helps learners to integrate and reconstruct their knowledge, discover and improve their professional skills, and increase their interest in the discipline and the ability to work with others.”**



**Guo, P., Saab, N., Post, L. S., & Admiraal, W. (2020). A review of project-based learning in higher education: Student outcomes and measures. *International journal of educational research*, 102, 101586.**



**El diseño de situaciones memorables de aprendizaje promueve “inversión” por parte del estudiante.**





**Frente a “motivación”,  
que es un concepto  
psicológico,  
“inversión” es un  
concepto social y  
situacional.**

Darvin, R., & Norton, B. (2021). Investment and motivation in language learning: What's the difference?. *Language Teaching*, 1-12.



I can make  
*YOUR*  
*LIFE*  
*memorable*





**¿Qué significa “algo memorable”  
en nuestro contexto?**



**El aprendizaje**  
**“depende menos de materiales, técnicas y análisis lingüísticos y más de lo que sucede dentro de y entre las personas en el aula.”**

**Jane Arnold citando a Stevick (1980)**



Jane Arnold. 2015. “Explorando la dimensión afectiva de la enseñanza de ELE”. F. Herrera (ed.) *La formación del profesorado de español. Innovación y reto*. Barcelona: Difusión, pp. 147-155



**“In settings of learning, a whole game is generally some kind of **inquiry or performance** in a broad sense.**

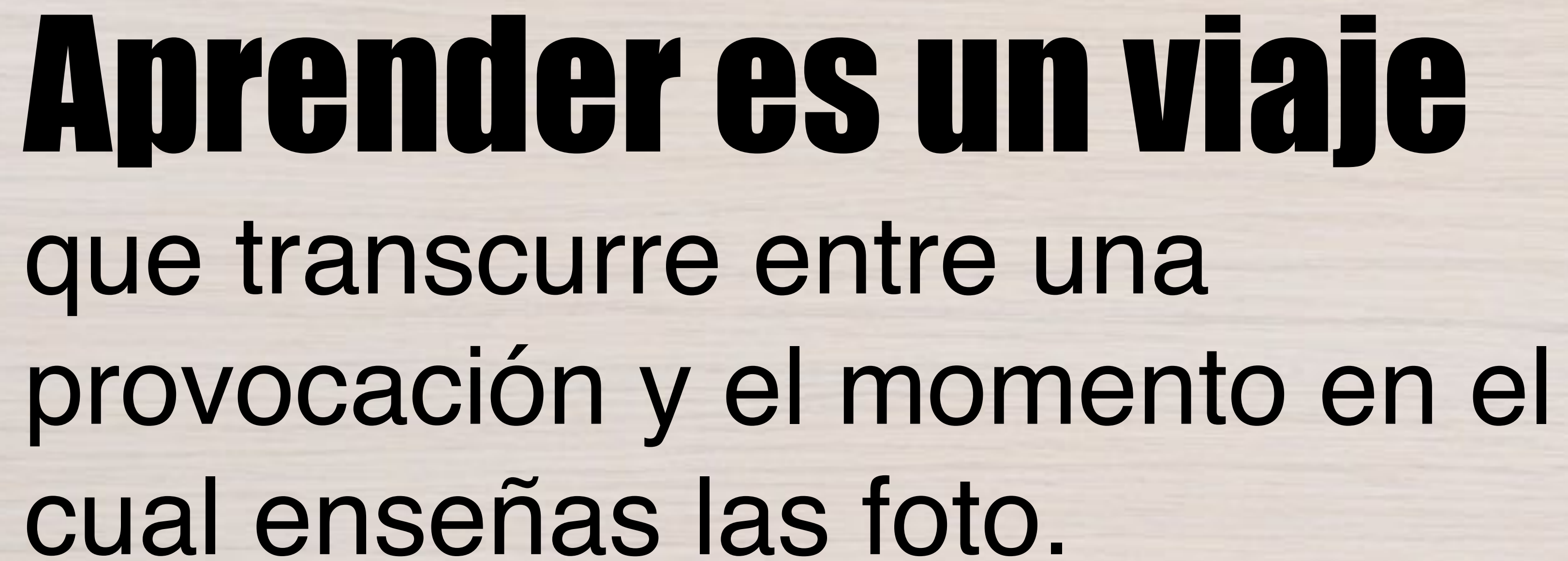
**It involves  
problem solving,  
explanation,  
argument,  
evidence,  
strategy, skill,  
craft.**

**Often  
something gets  
created - a  
solution, an  
image, a story,  
an essay, a  
model.”**

Promobrand Comunicação e Eventos  
www.promobrand.com.br | Av. dos Inariés, 624 - Moema | São Paulo/SP | Fone: 55 11 5096 0802

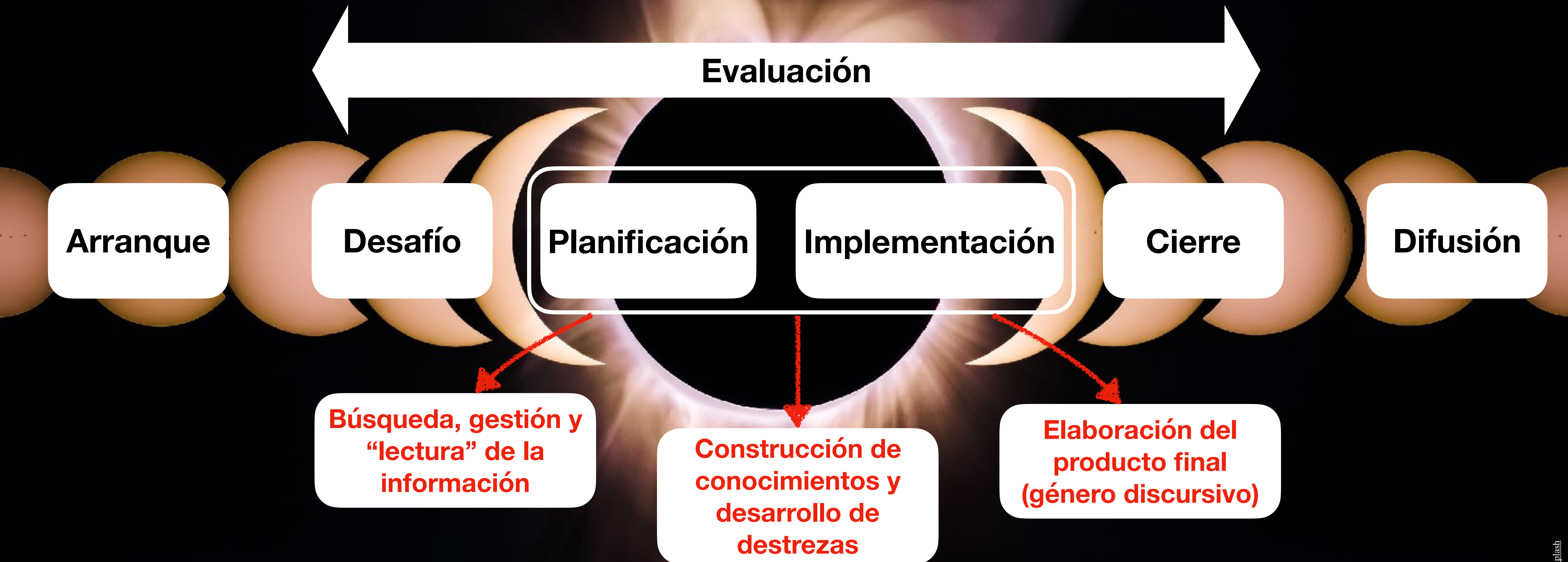
Promobrand Comunicação e Eventos  
www.promobrand.com.br | Av. dos Inariés, 624 - Moema | São Paulo/SP | Fone: 55 11 5096 0802





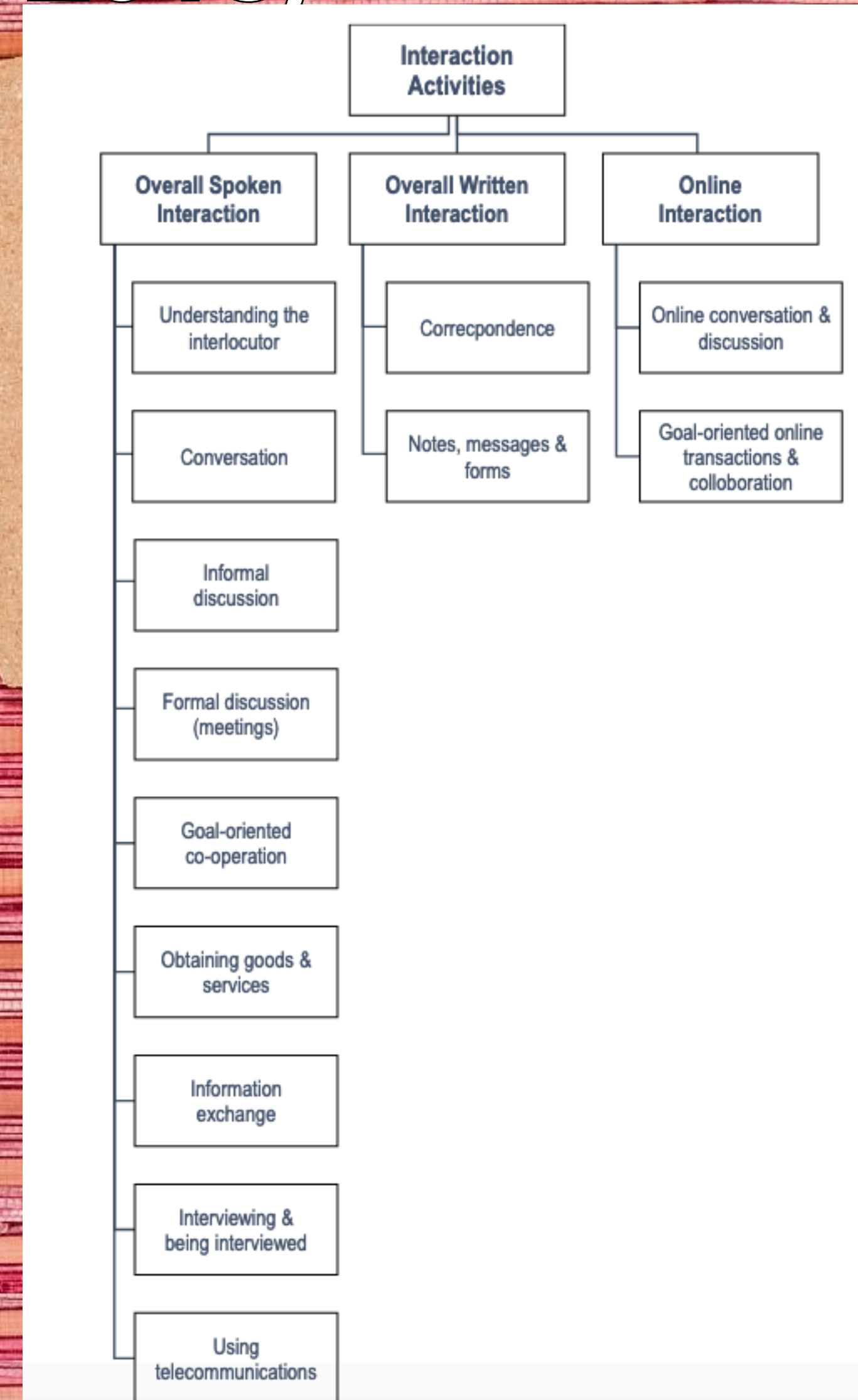
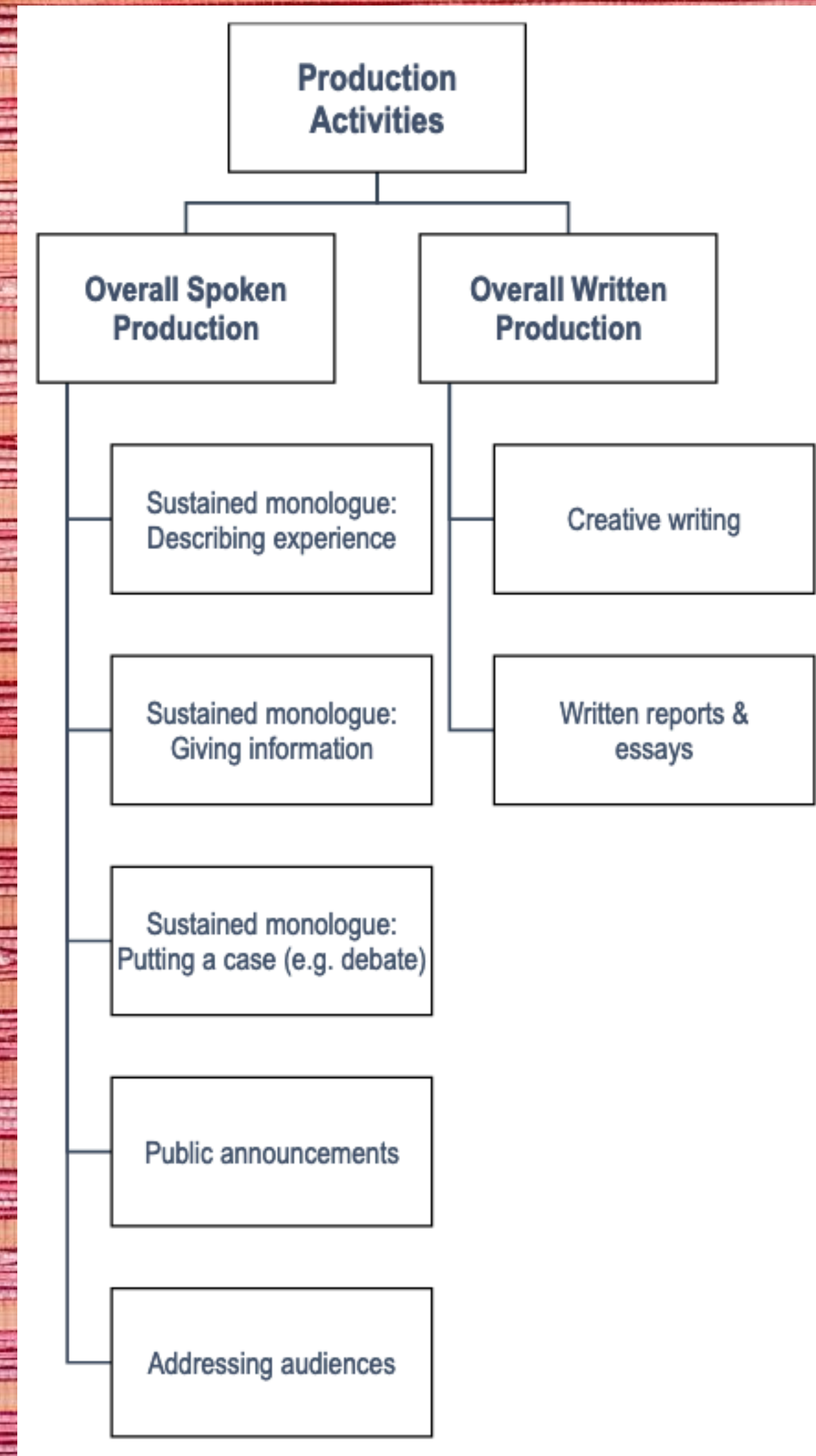
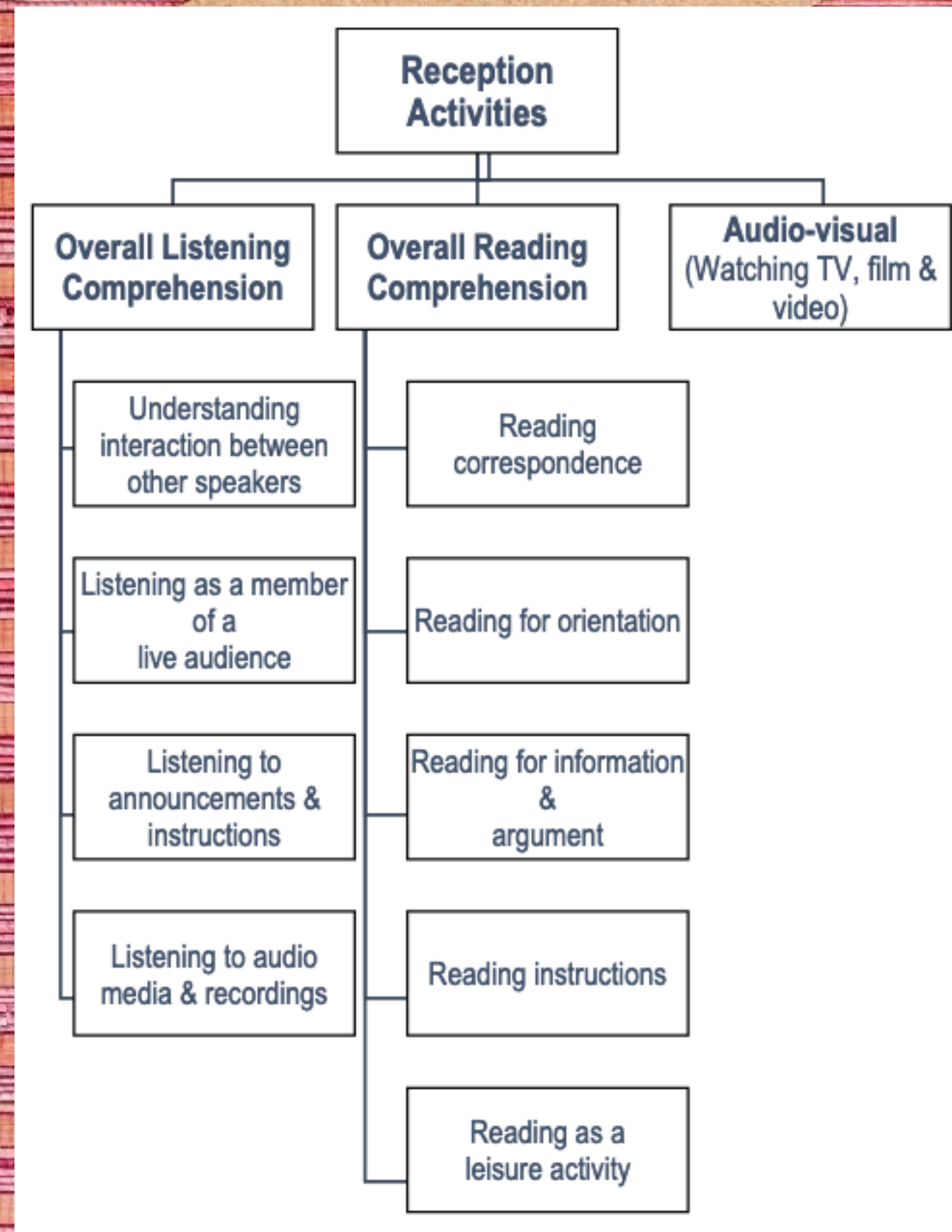


# Aprendizaje basado en proyectos y géneros (ABPG)






# Actividades y géneros del Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (Volumen de acompañamiento, 2018)







	Reception	Production	Interaction	Mediation
<b>Creative, interpersonal language use</b>	e.g. Reading as a leisure activity	e.g. Sustained monologue: describing experience	e.g. Conversation	Mediating communication
<b>Transactional language use</b>	e.g. Reading for information and argument	e.g. Sustained monologue: giving information	e.g. Obtaining goods and services Information exchange	Mediating a text
<b>Evaluative, problem-solving language use</b>	<i>(merged with Reading for information and argument)</i>	e.g. Sustained monologue: presenting a case (e.g. in a debate)	e.g. Discussion	Mediating concepts



# CANVAS PARA EL DISEÑO DE PROYECTOS

## COMPETENCIAS



¿Qué competencias se desarrollan en este proyecto?

## PRODUCTO FINAL



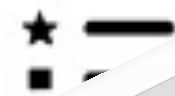
¿Cuál es la pregunta motivadora?  
¿Qué problema queremos resolver?  
¿Qué problema queremos dar solución?

## RECURSOS



¿Qué personas deben implicarse: docentes, familias, otros agentes educativos,...?  
¿Qué recursos materiales son necesarios?  
¿Es necesaria algún tipo de instalación especial?

## METAS DE APRENDIZAJE



¿Qué metas de aprendizaje se pretenden alcanzar a través de este proyecto?  
¿Son suficientemente ambiciosas y concretas?

## TAREAS



¿Qué tenemos que hacer para alcanzar el producto final?  
¿Es la secuencia de trabajo coherente con las competencias y metas de aprendizaje?

## HERRAMIENTAS TIC



¿Qué artefactos digitales vamos a crear?  
¿Qué herramientas TIC necesitamos?  
¿Qué servicios web o Apps vamos a usar?

## MÉTODOS DE EVALUACIÓN



¿Qué herramientas y estrategias de evaluación vamos a aplicar?  
¿Cómo se insertan en la secuencia de trabajo?

## AGRUPAMIENTOS/ORGANIZACIÓN



¿Cómo se va a agrupar el alumnado?  
¿Cómo vamos a organizar el aula?

## DIFUSIÓN



¿Cómo vamos a difundir nuestro proyecto?



# CANVAS PARA EL DISEÑO DE PROYECTOS

## COMPETENCIAS



¿Qué competencias profesionales, personales y sociales se desarrollan con este proyecto?

## REFERENCIA CURRICULAR



¿Qué resultados de aprendizaje y criterios de evaluación se contemplan en el proyecto?

## EVALUACIÓN



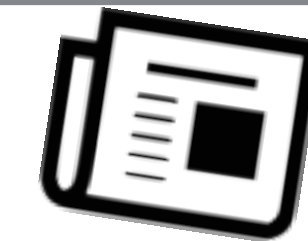
¿Qué estrategias y herramientas de evaluación usaremos?

## DESAFÍO



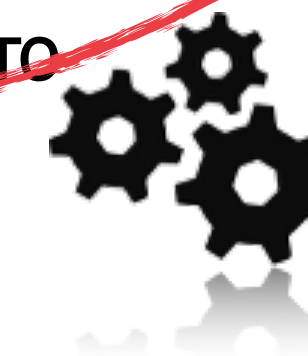
¿Qué pregunta, problema o reto que impulsa y conduce el proyecto?

## PRODUCTO FINAL



¿Qué queremos conseguir?  
¿Qué producto final queremos crear?

## FASES / TAREAS / HITOS DEL PROYECTO



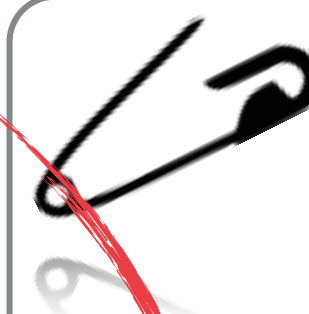
¿Qué pasos y acciones realizaremos para afrontar el desafío y crear el producto final?  
¿Cuál es la línea de tiempo del proyecto?

## DIFUSIÓN



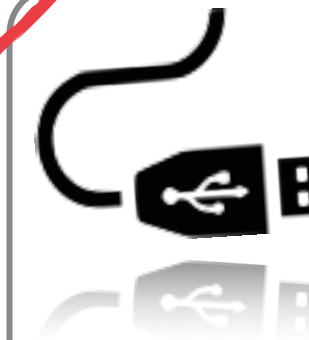
¿Cómo difundiremos nuestro proyecto?  
¿Cuál será la audiencia?  
¿Cómo será la presentación final del proyecto?

## RECURSOS HUMANOS Y COLABORACIONES EXTERNAS



¿Qué personas deben implicarse? ¿Docentes, otros profesionales, otros agentes educativos, ...?  
¿Estableceremos colaboración con otras materias? ¿Con alguna otra institución?

## RECURSOS MATERIALES Y TECNOLÓGICOS



¿Qué otros materiales son necesarios?  
¿Necesitaremos algún tipo de instalación específica?  
¿Qué herramientas TIC usaremos?  
¿En qué fases y tareas?

## AGRUPAMIENTOS/ORGANIZACIÓN



¿Cómo agruparemos a los estudiantes?  
¿Cómo organizaremos el aula?



# CANVAS PARA EL DISEÑO DE PROYECTOS

## COMPETENCIAS



¿Qué competencias profesionales, personales y sociales se desarrollan con este proyecto?

## REFERENCIA CURRICULAR



¿Qué resultados de aprendizaje y criterios de evaluación se contemplan en el proyecto?

## EVALUACIÓN



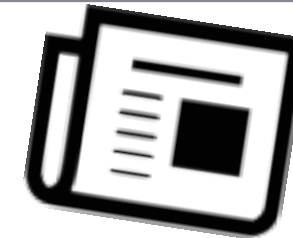
¿Qué estrategias y herramientas de evaluación usaremos?

## DESAFÍO



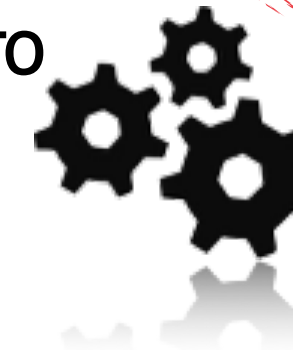
¿Qué pregunta, problema o reto que impulsa y conduce el proyecto?

## PRODUCTO FINAL



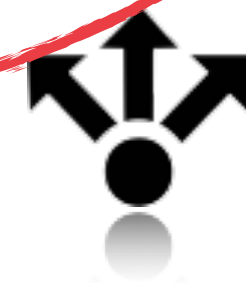
¿Qué queremos conseguir?  
¿Qué producto final queremos crear?

## FASES / TAREAS / HITOS DEL PROYECTO



¿Qué pasos y acciones realizaremos para afrontar el desafío y crear el producto final?  
¿Cuál es la línea de tiempo del proyecto?

## DIFUSIÓN



¿Cómo difundiremos nuestro proyecto?  
¿Cuál será la audiencia?  
¿Cómo será la presentación final del proyecto?

## RECURSOS HUMANOS Y COLABORACIONES EXTERNAS



¿Qué personas deben implicarse? ¿Docentes, otros profesionales, otros agentes educativos, ...?  
¿Estableceremos colaboración con otras materias? ¿Con alguna otra institución?

## RECURSOS MATERIALES Y TECNOLÓGICOS



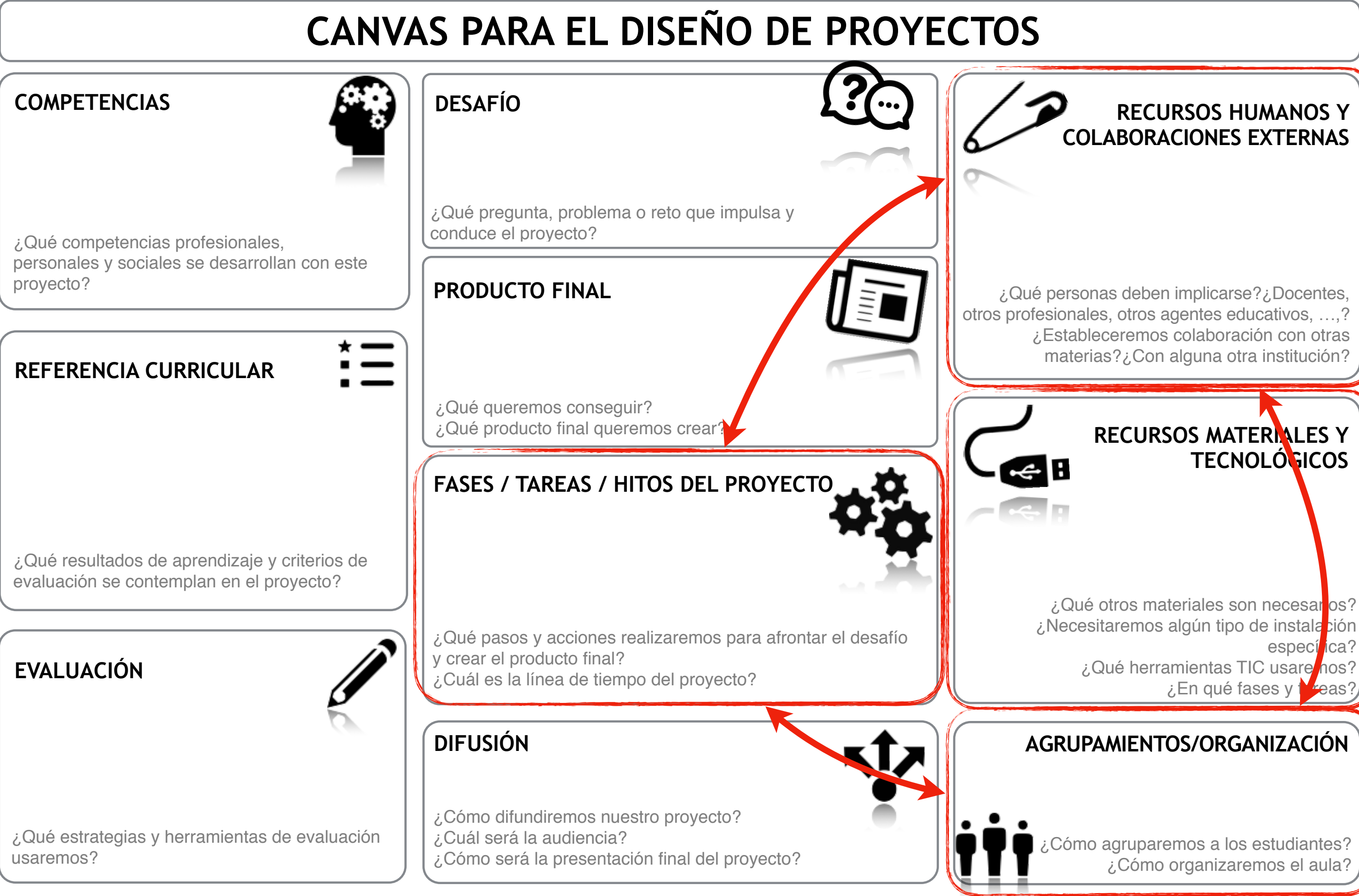
¿Qué otros materiales son necesarios?  
¿Necesitaremos algún tipo de instalación específica?  
¿Qué herramientas TIC usaremos?  
¿En qué fases y tareas?

## AGRUPAMIENTOS/ORGANIZACIÓN



¿Cómo agruparemos a los estudiantes?  
¿Cómo organizaremos el aula?







# CANVAS PARA EL DISEÑO DE PROYECTOS

## COMPETENCIAS



¿Qué competencias profesionales, personales y sociales se desarrollan con este proyecto?

## REFERENCIA CURRICULAR



¿Qué resultados de aprendizaje y criterios de evaluación se contemplan en el proyecto?

## EVALUACIÓN



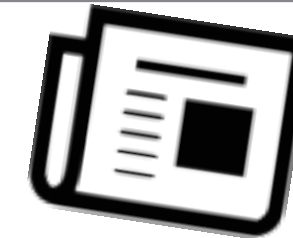
¿Qué estrategias y herramientas de evaluación usaremos?

## DESAFÍO



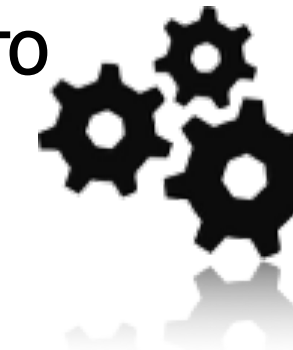
¿Qué pregunta, problema o reto que impulsa y conduce el proyecto?

## PRODUCTO FINAL



¿Qué queremos conseguir?  
¿Qué producto final queremos crear?

## FASES / TAREAS / HITOS DEL PROYECTO



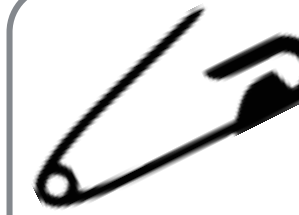
¿Qué pasos y acciones realizaremos para afrontar el desafío y crear el producto final?  
¿Cuál es la línea de tiempo del proyecto?

## DIFUSIÓN



¿Cómo difundiremos nuestro proyecto?  
¿Cuál será la audiencia?  
¿Cómo será la presentación final del proyecto?

## RECURSOS HUMANOS Y COLABORACIONES EXTERNAS



¿Qué personas deben implicarse? ¿Docentes, otros profesionales, otros agentes educativos, ...?  
¿Estableceremos colaboración con otras materias? ¿Con alguna otra institución?

## RECURSOS MATERIALES Y TECNOLÓGICOS




¿Qué otros materiales son necesarios?  
¿Necesitaremos algún tipo de instalación específica?  
¿Qué herramientas TIC usaremos?  
¿En qué fases y tareas?

## AGRUPAMIENTOS/ORGANIZACIÓN



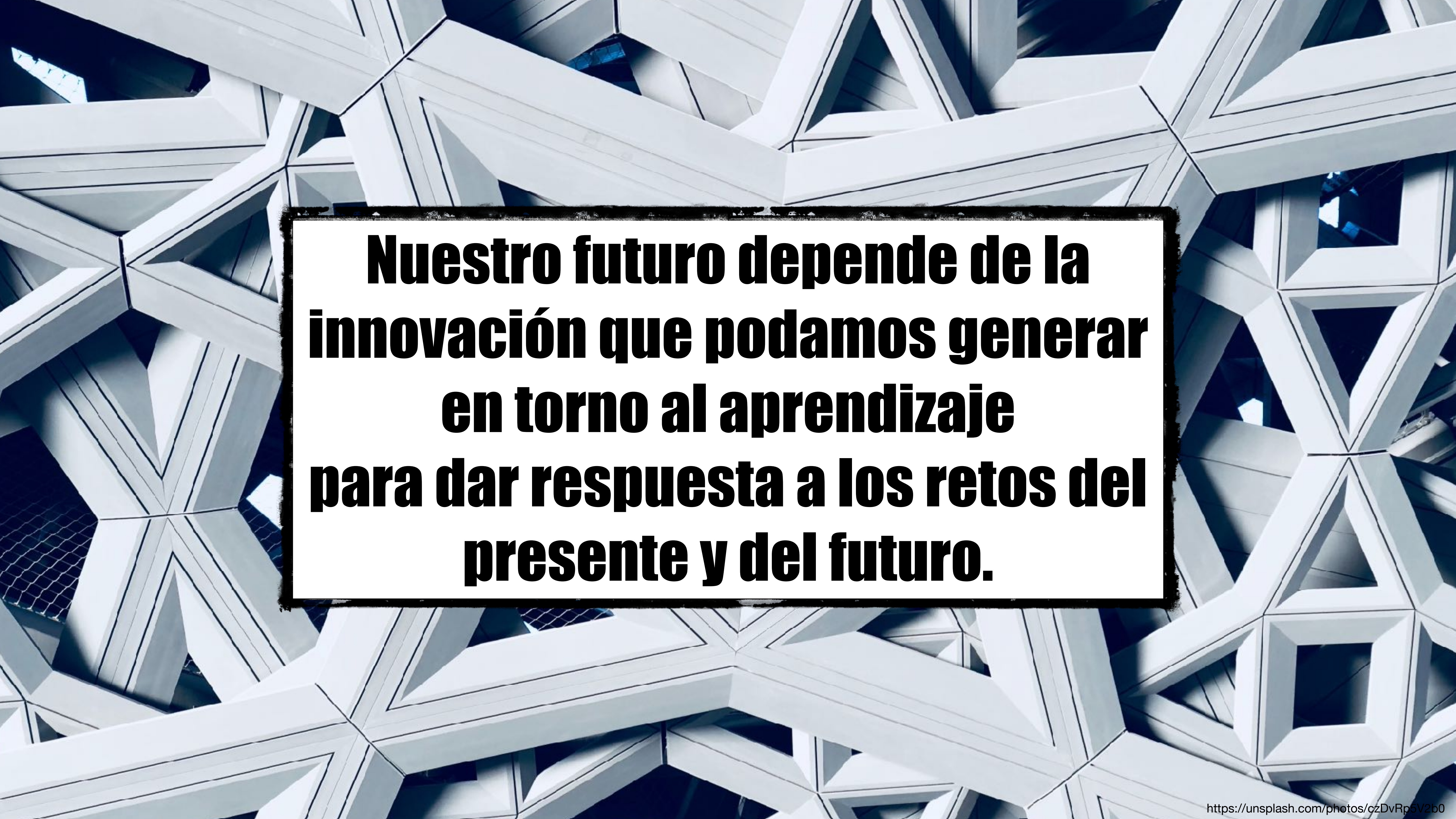
¿Cómo agruparemos a los estudiantes?  
¿Cómo organizaremos el aula?





**Para acabar esta  
ponencia...**



The background is a complex, abstract geometric pattern. It features a series of white, three-dimensional, angular shapes that resemble folded paper or architectural structures. These shapes are arranged in a way that creates a sense of depth and movement. The colors are primarily white and light blue, with some darker blue shadows and highlights that emphasize the three-dimensional nature of the shapes. The overall effect is a modern, high-tech, and futuristic aesthetic.

**Nuestro futuro depende de la  
innovación que podemos generar  
en torno al aprendizaje  
para dar respuesta a los retos del  
presente y del futuro.**



**“Las personas se motivan por buenas ideas ligadas a la acción; se estimulan aún más al llevar a cabo la acción con otras personas; son impulsadas aún más al aprender de sus errores; y por último, son propulsadas por las acciones que tienen un impacto.”**



Hargreaves, A., y Fullan, M. 2014.  
Capital profesional. Madrid: Morata.



**“Ser ferozmente optimistas y  
a la vez radicalmente pragmáticos  
es nuestra única opción.”**

**Layla Martínez. 2021. *Utopía no es una isla: Catálogo de mundos mejores*.  
Madrid: Episkaia.**





# Gracias

**Una ponencia de  
Fernando Trujillo Sáez**

<http://fernandotrujillo.es>

<http://twitter.com/ftsaez>

<http://conocimientoabierto.ugr.es>

<http://conecta13.com>

