



METODOLOGÍAS

**MULTIPLICA LAS
OPORTUNIDADES
DE APRENDIZAJE**

IMPLANTACIÓN DE LAS METODOLOGÍAS



Conseguir aulas vivas y emocionantes donde la curiosidad y el disfrute se combinen con el rigor y el esfuerzo requiere que el profesorado revise las estrategias que ha empleado hasta el momento, se forme intensamente en nuevas metodologías y las ponga en práctica dentro del aula para ampliar las opciones de un aprendizaje eficaz para cada alumno/a.

PARA TODAS LAS ETAPAS

INFANTIL, PRIMARIA Y ESO

Aprendizaje Basado en Proyectos

Estrategias de Pensamiento

Aprendizaje Cooperativo

INFANTIL, PRIMARIA, ESO Y FP

Integración de la IA en el aula

PARA ETAPAS ESPECÍFICAS

EDUCACIÓN INFANTIL

Rincones de Aprendizaje

Atelier

Montessori

Trabajo por Ambientes

EDUCACIÓN PRIMARIA

Escritura Creativa

Estaciones de Aprendizaje

ED. PRIMARIA Y SECUNDARIA

Hojas de Ruta

Plan Lector

Aprender a Pensar

Gamificación

Visual Thinking

ED. SECUNDARIA Y FP

Aprendizaje Basado en Problemas y Retos

Pedagogías Ágiles

Flipped Classroom

PROGRAMA CRECE

PARA TODAS LAS ETAPAS



INFANTIL, PRIMARIA Y SECUNDARIA

Aprendizaje Basado en Proyectos

El ABP es una de las metodologías activas por excelencia, donde el 'aprender haciendo' y la reflexión crítica y creativa permiten a los alumnos conectar disciplinas y alcanzar una mayor comprensión del mundo para intervenir positivamente sobre él.

Estrategias de Pensamiento

A través de procedimientos o series de acciones mentales que los estudiantes utilizan conscientemente, alcanzan una meta de aprendizaje, comprenden, resuelven problemas o toman decisiones de manera más reflexiva.

Aprendizaje Cooperativo

Los alumnos trabajan conjuntamente de forma coordinada para resolver tareas académicas y profundizar en su propio aprendizaje curricular y social.

Sus objetivos están vinculados de tal manera que cada uno de ellos «sólo puede alcanzar sus objetivos si, y sólo si, los demás consiguen alcanzar los suyos».



INFANTIL, PRIMARIA, SECUNDARIA Y FP

Integración de la IA en el aula

El uso planificado de herramientas y recursos de IA para mejorar la enseñanza, personalizar el aprendizaje y desarrollar la competencia digital crítica de los estudiantes es una poderosa aliada en el aula.

PARA ETAPAS

ESPECÍFICAS



EDUCACIÓN INFANTIL

Rincones de Aprendizaje

La distribución del espacio, la selección de los tópicos y el acompañamiento al alumno son fundamentales para su buena integración de los rincones de aprendizaje en la dinámica cotidiana del aula.

Atelier

El Atelier es un espacio amplio, luminoso, cómodo y vivencial. El cuidado de cada elemento que conforma esta sala está pensado al milímetro y nada está ahí 'por azar', así como tampoco es casual lo que sucede en el tiempo que el alumnado permanece en él.

Montessori

Gracias a esta famosa metodología que potencia la autonomía y el pensamiento crítico, se permite a los niños/as aprender a su ritmo y según sus intereses, teniendo siempre de base un entorno respetuoso y colaborativo, que se adapta al desarrollo individual y estimula la creatividad.

Trabajo por Ambientes

Espacios flexibles y estimulantes donde los niños aprenden jugando, explorando y relacionándose entre sí que favorecen la autonomía, el desarrollo emocional, la creatividad, la socialización y el aprendizaje significativo.



EDUCACIÓN PRIMARIA

Escritura Creativa

Diseñamos actividades y planes que desarrollan en ellos el placer y gusto por la escritura, como una actividad lúdica, no como un deber u obligación.

Estaciones de Aprendizaje

Esta metodología de aprendizaje permite fomentar la participación, la creatividad y el aprendizaje personalizado. Transforman el aula en un entorno más dinámico, inclusivo y motivador.



EDUCACIÓN PRIMARIA Y SECUNDARIA

Hojas de Ruta

Guías visuales que orientan al alumnado sobre el orden, los tiempos y las tareas fomentando su autonomía, organización y seguimiento del progreso de cada actividad multinivel.

Plan Lector

El desarrollo de una buena comprensión debe ser un objetivo primario en el entorno educativo y, en este sentido, los centros educativos juegan un papel esencial en el fomento de actitudes positivas en torno a la lectura, creando proyectos globales de lectura a través de la elaboración de un plan sistemático de actuaciones.

Aprender a Pensar

Este modelo permite entrenarles en diferentes habilidades con el objetivo último de que aprendan a resolver mejor sus problemas, a tomar decisiones, a trabajar en equipo y, por supuesto, a fomentar el pensamiento crítico, creativo, riguroso y ético.

Gamificación

Ponemos en práctica los elementos que hacen de la gamificación un componente metodológico novedoso para la gestión de los aspectos emocionales y motivacionales convirtiendo el aprendizaje en una experiencia divertida y desafiante.

Visual Thinking

Saca mayor partido a tus clases y al trabajo de tus alumnos con esta herramienta pedagógica visual y práctica que ayuda a la organización y el orden de los contenidos.



EDUCACIÓN SECUNDARIA Y FP

Aprendizaje Basado en Problemas y en Retos

El ABR plantea el aprendizaje como un atractivo problema a resolver o como un reto que propicia el interés, y fomenta la investigación profunda y la creatividad en la propuesta de soluciones por parte de los alumnos. Su aplicación en contextos reales es fundamental.

Pedagogías Ágiles

Las nuevas formas de gestión del emprendimiento y del management incorporan elementos interesantes, por eso hemos adaptado las llamadas «pedagogías ágiles» para las necesidades de motivación, reflexión y cooperación de nuestro alumnado.

Flipped Classroom

Este modelo transfiere el trabajo de determinados procesos de aprendizaje fuera del aula y utiliza el tiempo de clase, junto con la experiencia del docente, para facilitar y potenciar otros procesos de adquisición y práctica de conocimientos. Conocer sus claves y entender cómo se planifica y cómo se implementa en nuestra asignatura es clave para el éxito.

PROGRAMA CRECE

INMERSIÓN EN UNA ESCUELA TRILEMA

Este programa está diseñado especialmente para que te empapes de ideas y posibilidades para tu aula, y las veas aplicadas en la vida diaria de una escuela.

La inmersión en una escuela Trilema permite hablar con el profesorado y los alumnos/as del centro y recibir formación y feedback in situ de los formadores que acompañan a los participantes en toda la estancia.

Al acabar, ¡volverás a tu escuela con nuevas ideas y decisiones tomadas!



Objetivos

- Conocer el impacto en el aprendizaje del alumnado el desarrollo de distintas metodologías activas en el aula.
- Reflexionar sobre la propia práctica docente.
- Experimentar la codocencia en un aula.
- Compartir actividades y recursos para el aula.
- Explorar las claves en los espacios comunes y aulas del centro como modo de compartir el proyecto de centro con toda la comunidad educativa.

Contenido

- **Estancias en las aulas**
 - Posible participación activa.
 - Entrevistas con los docentes.
 - Conversaciones con el alumnado.
 - Acompañamiento durante la estancia.
- **Sesiones de formación sobre lo observado**
 - Recursos aplicables para tu aula.
 - Reflexión sobre la propia práctica docente.
 - Toma de decisiones sobre propuestas de mejora.
- **Acompañamiento**
 - Acompañamiento durante toda la estancia.
 - Feedback de asesoramiento.

MODELO TRILEMA

LAS 6 CARAS DE LA INNOVACIÓN



CURRÍCULUM



METODOLOGÍAS



EVALUACIÓN



ORGANIZACIÓN



PERSONALIZACIÓN



LIDERAZGO



METODOLOGÍAS

Las **metodologías** son una de las 6 caras del **Modelo Trilema**; un modelo pedagógico y educativo de innovación elaborado por Trilema tras años de investigación y práctica docente.

El Modelo está consolidado e implantado en las Escuelas Trilema y desde su equipo de formación se ayuda a otros centros educativos a ponerlo en marcha; como es el caso de las escuelas miembros de la red Escuelas que Aprenden.

Para alcanzar un **modelo de excelencia** que responda a las necesidades de nuestros alumnos, es necesario generar un proyecto de transformación centrado en la mejora comprometida de, al menos, seis aspectos fundamentales de la vida escolar.



trilema.es



campus@trilema.es



(+34) 673 959 702

