3. Compromiso activo del alumnado con su propio aprendizaje

- 1. Compromiso activo del alumno
- 2. La rueda Padagogy

Copyright 2026

1. Compromiso activo del alumno

Fomentar el **compromiso activo del alumno y su participación e involucración** en el aprendizaje es fundamental para **crear un entorno educativo efectivo y enriquecedor**. Cuando los estudiantes se sienten comprometidos y se involucran activamente en el proceso de



je más significativo y

Yoda Watch And Learn GIF

de Yoda GIFs

El 'mira y aprende' es tan viejo como el maestro Yoda.

En el contexto de las artes plásticas y en relación con el modelo DUA, podemos considerar algunas estrategias para fomentar el compromiso activo y la participación de los alumnos:

- **Elección y variedad de actividades:** Ofrecer a los estudiantes opciones y variedad en las actividades artísticas. Permitirles elegir los temas, las técnicas o los medios de expresión que les resulten más interesantes y significativos. Esto les brinda un **sentido de autonomía y empoderamiento**

en su aprendizaje.

- **Relación con la experiencia personal:** Establecer conexiones entre las actividades artísticas y las experiencias personales de los estudiantes. Animarles a explorar y expresar sus emociones, pensamientos y vivencias a través del arte. Esto les ayuda a encontrar un **propósito personal y les motiva a involucrarse activamente** en la creación artística.

- **Colaboración y retroalimentación:** Fomentar la colaboración entre los estudiantes, donde puedan compartir ideas, trabajar en proyectos conjuntos y proporcionarse retroalimentación constructiva. Esto promueve el **aprendizaje social y la construcción colectiva de conocimiento**, al tiempo que fortalece el s**entido de pertenencia y comunidad en el aula.**

- **Integración de tecnología:** Utilizar herramientas y recursos tecnológicos que permitan a los estudiantes explorar y experimentar con nuevas formas de expresión artística. Por ejemplo, el uso de software de diseño gráfico, aplicaciones de realidad aumentada o plataformas de creación digital. Esto no solo **amplía las posibilidades creativas**, sino que también **atrae el interés y la participación** de los alumnos, ya que se relaciona con su entorno digital.

- **Exposición y celebración:** Proporcionar oportunidades para que los estudiantes exhiban y compartan sus trabajos artísticos con la comunidad escolar o en eventos culturales. Esto les permite **valorar su propio progreso, recibir reconocimiento y celebrar sus logros,** lo cual aumenta su motivación y satisfacción personal.

> *[...]* ***El compromiso es una energía en acción.*** *Implica que los estudiantes dediquen tiempo y esfuerzo a las actividades educativas para alcanzar las metas académicas.* Completamente contrario a la falta de interés o la escasa participación, **el compromiso hace referencia al esfuerzo o tiempo que las instituciones educativas y los docentes dedican a la motivación de tales actividades**. Por este motivo, es doble y espiralado, mutuo y recíproco. Además, es maleable ya que es un proceso que evoluciona con el tiempo dependiendo de las interacciones de los niños, niñas o adolescentes con los entornos y sus características.
>
> *Estamos frente a nuevas generaciones que tienen modos distintos de acceder a la información y de relacionarse y en algún punto hay que incluir esa mirada dentro del aula.*

Copyright 2026

> Estas declaraciones corresponden a Daiana Rigo, doctora en Psicología e investigadora adjunta CONICET en el Instituto de Investigaciones Sociales, Territoriales y Educativas (ISTE) en el artículo ***¿Qué sabemos sobre el compromiso de los estudiantes?*** en el sitio web de CONICET Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas

Es importante **adaptar las estrategias al contexto específico y asegurarse de ofrecer un entorno de aprendizaje inclusivo,** donde todos los estudiantes se sientan valorados y capaces de participar activamente.

Autorregulación para el aprendizaje con herramientas online

El compromiso activo está relacionado con el aprendizaje autónomo y el ''aprender a aprender''.

En el artículo *Aprendices Autónomos y Aprender a Aprender* de Antonio A. Márquez podemos leer cómo relaciona la autonomía del alumnado con herramientas y estrategias. En él trata de aportar ideas sobre **cómo se pueden trabajar las Funciones Ejecutivas y los Procesos Metacognitivos con el alumnado desde una situación de teledocencia.** Para clarificarlo, a continuación vemos una infografía interactiva que relaciona diferentes aplicaciones digitales según las funciones cognitivas y las etapas de la metacognición.

Consulta la infografía interactiva

Copyright 2026

https://view.genial.ly/5ea30b738cfd990d7d7316ed

Copyright 2026

Elaborada por José Blas García y Antonio A. Márquez

Si deseas ampliar tu información puedes visitar el libro CATEDU B2 Idiomas. Área 5. Empoderamiento del alumnado.>**1. Compromiso activo del alumnado con su propio aprendizaje**.

Exposiciones virtuales

No siempre tenemos el tiempo ni el espacio físico para organizar exposiciones en nuestras aulas o centro educativo, por lo que queremos proponerte estas apps para realizar exposiciones virtuales con nuestro alumnado:

Artsteps

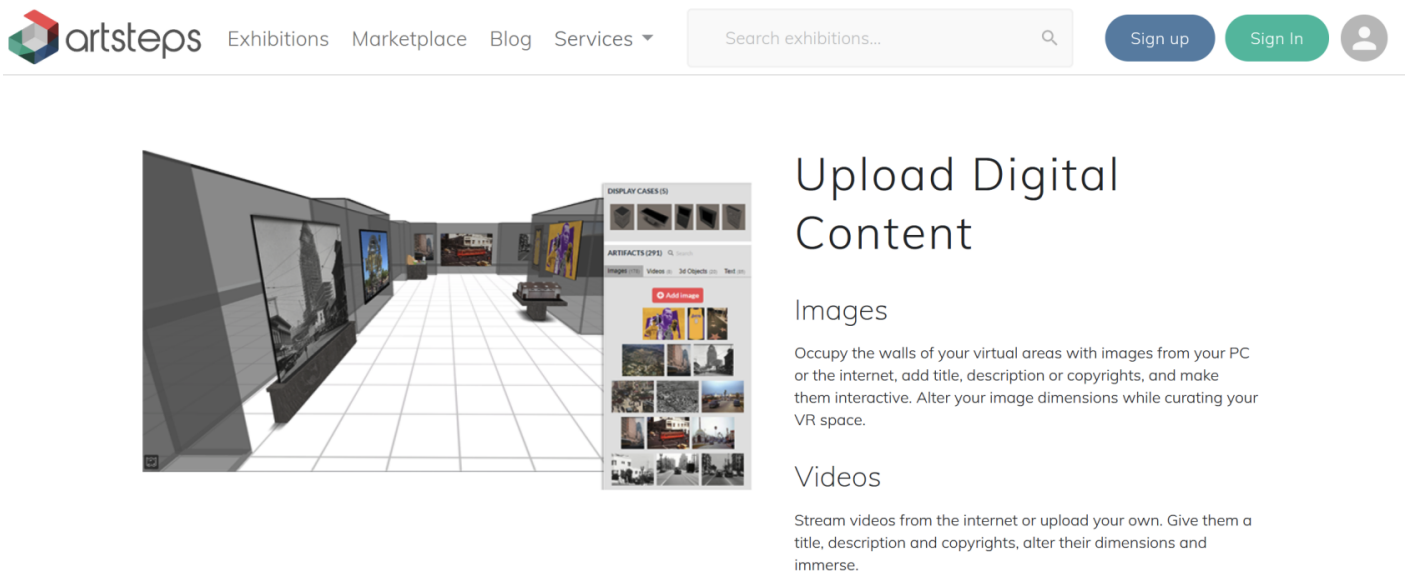
ArtSteps es una **plataforma en línea que se utiliza para crear y compartir exposiciones de arte virtuales**. Esta aplicación permite a los usuarios diseñar y organizar sus propias galerías de arte en línea, donde pueden mostrar obras de arte digital, fotografías, esculturas y otros tipos de creaciones artísticas. ArtSteps se utiliza principalmente en el ámbito de las artes visuales y la cultura para presentar proyectos artísticos de manera digital y accesible a una audiencia global.

Características de artsteps

- **Creación de Exposiciones Virtuales:** Los usuarios pueden diseñar exposiciones digitales completas, configurando la disposición de las obras de arte, las descripciones, los títulos y otros detalles relevantes.
- **Diseño Personalizado**: ArtSteps ofrece herramientas de diseño personalizado para que los usuarios puedan adaptar la apariencia de su exposición de acuerdo con su visión artística.
- **Interactividad:** Los visitantes de las exposiciones pueden explorar las obras de arte de manera interactiva, acercándose para ver detalles y obteniendo información adicional sobre cada pieza.

Copyright 2026

- **Compartir con una Audiencia Global:** ArtSteps permite compartir las exposiciones en línea, lo que facilita que un público más amplio pueda acceder y apreciar el arte.
- **Plataforma para Artistas y Curadores:** Tanto artistas individuales como curadores de galerías pueden utilizar ArtSteps para presentar su trabajo o las obras de otros artistas.
- **Educación y Aprendizaje:** En el ámbito educativo, ArtSteps se utiliza para crear exposiciones digitales que sirven como recursos de aprendizaje para estudiantes de arte y cultura.
- **Promoción y Difusión:** Galerías, museos y artistas pueden utilizar esta plataforma para promover su trabajo y llegar a una audiencia global en línea.



Captura de pantalla del sitio web de artsteps

Si quieres ver cómo utilizarla puedes consultar el siguiente vídeo:

¿Cómo realizar un museo virtual en Artsteps? - The Hack Room

https://www.youtube.com/embed/FFw1nMmxSTQ

Emaze

Emaze es una aplicación online que permite crear **presentaciones visuales interactivas y galerías de arte digitales.** Aunque se utiliza principalmente para crear presentaciones y diapositivas, **puede ser adaptada para presentar obras de arte y exposiciones de manera atractiva.**

Características de Emaze

- **Plantillas y Diseño Visualmente Atractivo:** Emaze ofrece una amplia gama de plantillas de diseño, muchas de las cuales son altamente visuales y atractivas desde el punto de vista artístico. Esto facilita la creación de exposiciones digitales visualmente impactantes.
- **Presentaciones Interactivas:** Las presentaciones creadas en Emaze pueden ser altamente interactivas, lo que permite a los visitantes de la galería explorar las obras de arte y obtener más información a través de elementos interactivos como enlaces, videos y animaciones.
- **Compatibilidad con Dispositivos Móviles:** Las presentaciones de Emaze se pueden ver y disfrutar en una variedad de dispositivos, incluidos teléfonos móviles y tabletas, lo que amplía el alcance de tu galería de arte digital.
- **Facilidad de Uso:** Emaze está diseñada para ser intuitiva y fácil de usar, lo que facilita a los artistas y curadores la creación de exposiciones digitales sin necesidad de habilidades técnicas avanzadas.
- **Colaboración en Tiempo Real:** La plataforma permite la colaboración en tiempo real, lo que significa que varias personas pueden trabajar juntas en la creación y edición de una presentación, lo cual es útil si se trata de una colaboración artística o curatorial.
- **Posibilidades de Exportación:** Las presentaciones de Emaze se pueden exportar en varios formatos, lo que facilita la integración con otros sitios web o plataformas de promoción artística.
- **Incorporación de Contenido Multimedia:** Emaze permite la incorporación de imágenes, videos y otros tipos de contenido multimedia, lo que amplía las posibilidades de presentación artística.
- **Efectos de Transición:** Puedes utilizar efectos de transición y animaciones para hacer que la experiencia de visualización sea más dinámica y atractiva.
- **Seguimiento y Analíticas:** Emaze proporciona herramientas para el seguimiento y análisis del rendimiento de tu presentación, lo que te permite conocer el impacto y la interacción de tu audiencia.

Copyright 2026



Captura de pantalla del sitio web de Emaze

Si quieres ver cómo utilizarla puedes consultar el siguiente vídeo.

Cómo crear un Museo Virtual o Galerías de Exposición en 3D | Ysaac Galan Salazar

https://www.youtube.com/embed/1Y8RW_yY9ls

> Algunas **otras aplicaciones y herramienta**s pueden ser: *Curat10n, Kunstmatrix, Virtway Events, Sketchfab, Exposit, Kaffeehouse Gallery, Artful, Vortic Collect y Virtually Anywhere.*

Pertenencia y vínculo: Aprendizaje Servicio

El **Aprendizaje Servicio** (en adelante **ApS**) es un práctica educativa que parte de la **fusión entre una intencionalidad pedagógica y una intencionalidad solidaria,** en la que el alumnado aprende mientras actúan sobre necesidades reales de su entorno con la finalidad de mejorarlo. **Se trata de Aprender haciendo un Servicio a la comunidad.**

> “Plantar un árbol donde se necesita es un acto solidario. Investigar las causas de la degradación de un bosque es una actividad de aprendizaje. Comprometerse en su reforestación aplicando lo estudiado, es aprendizaje-servicio."
>
> Nieves Tapia, Directora del Centro Latinoamericano de Aprendizaje y Servicio Solidario (CLAYSS) en el artículo *Aprendizaje servicio* en la web del SGCTIE

Objetivos del aprendizaje servicio

Los objetivos del aprendizaje servicio son:

1. Vincular los contenidos curriculares con la acción solidaria.
2. Conectar la escuela con su entorno y con su comunidad de pertenencia.
3. Desarrollar competencias a través de la implicación directa en la acción solidaria.
4. Dar sentido a lo que se aprende y mejorar al mismo tiempo la calidad de las acciones solidarias.
5. Fomentar la motivación para el aprendizaje.
6. Poner en valor la potencialidad de los niños, niñas y jóvenes. para ejercer sus derechos y sus obligaciones como ciudadanos y ciudadanas que son.

Copyright 2026



Imagen del sitio web del SGCTIE que acompaña al artículo

En lugar de limitarse a aprender en un entorno exclusivamente académico, **los estudiantes participan en proyectos que abordan necesidades reales de la comunidad**. A través de estas actividades, los estudiantes **adquieren conocimientos y habilidades mientras contribuyen de manera significativa al bienestar de la sociedad.**

Esta metodología promueve la **responsabilidad social, el compromiso cívico y el aprendizaje práctico**. Los proyectos de aprendizaje servicio **pueden abordar una amplia variedad de temas,** desde la educación y la salud hasta la sostenibilidad ambiental. El objetivo es que los estudiantes **adquieran una comprensión más profunda de los problemas sociales y se conviertan en ciudadanos activos y conscientes de su entorno.**

Copyright 2026



Captura de pantalla del sitio web del SGCTIE puedes consultar el documento.pdf en este hipervínculo.

La publicación ***100 buenas prácticas de aprendizaje-servicio: Inventario de experiencias educativas con finalidad social*** Editado en 2019, **recoge experiencias de Aprendizaje Servicio desarrolladas por 300 centros educativos y 430 entidades sociales** (asociaciones cívicas, culturales, juveniles, fundaciones, ONG's, ayuntamientos e instituciones públicas), vinculadas a los **Objetivos de Desarrollo Sostenible.**

Estas experiencias, organizadas en **4 franjas de edad (de 3 a 6 años, de 6 a 12 años, de 12 a 16 años, y mayores de 18 años),** pretenden guiar y animar a emprender un proyecto de **ApS** en otros muchos centros de Educación Infantil, Primaria, **ESO, Bachillerato, Formación Profesional y Universidad,** o a mejorar su práctica a aquellos que ya tienen experiencia.
Además, el aprendizaje-servicio es una buena herramienta para orientar la educación y la formación hacia los compromisos asumidos por la comunidad internacional en la Agenda 2030.

La elaboración de este inventario es un ejemplo de colaboración entre la Red Española de Aprendizaje-Servicio y la Unidad de Emprendimiento Social, Ética y Valores en la Ingeniería (UESEVI), que forma parte de los servicios generales de la Escuela Técnica Superior de Ingenieros de Minas y Energía de la Universidad Politécnica de Madrid (ETSIME-UPM).

red española aprendizaje-servicio

Captura de pantalla de su sitio web

Red Española de Aprendizaje Servicio (REDAPS)
La REDAPS es una asociación de ámbito estatal dedicada a la promoción del Aprendizaje Servicio. Cuenta con 17 grupos territoriales, uno por cada Comunidad Autónoma, de los que forman parte profesionales procedentes de los ámbitos educativo, social, universitario y de las administraciones públicas.

La **integración de la competencia digital en el aprendizaje servicio es esencial para preparar a los estudiantes en habilidades digitales y ciudadanas.** Esto se logra s **eleccionando proyectos relacionados con la tecnología**, brindando **capacitación en competencias digitales**, fomentando la **colaboración en línea, promoviendo la investigación en línea, alentando la creación de contenido digital, abordando temas de ciberacoso y seguridad en línea**, reflexionando sobre el **impacto de la tecnología** y evaluando los proyectos en función de los **resultados digitales.** Esta integración no solo prepara a los estudiantes para un mundo digital, sino que también les permite utilizar sus habilidades para

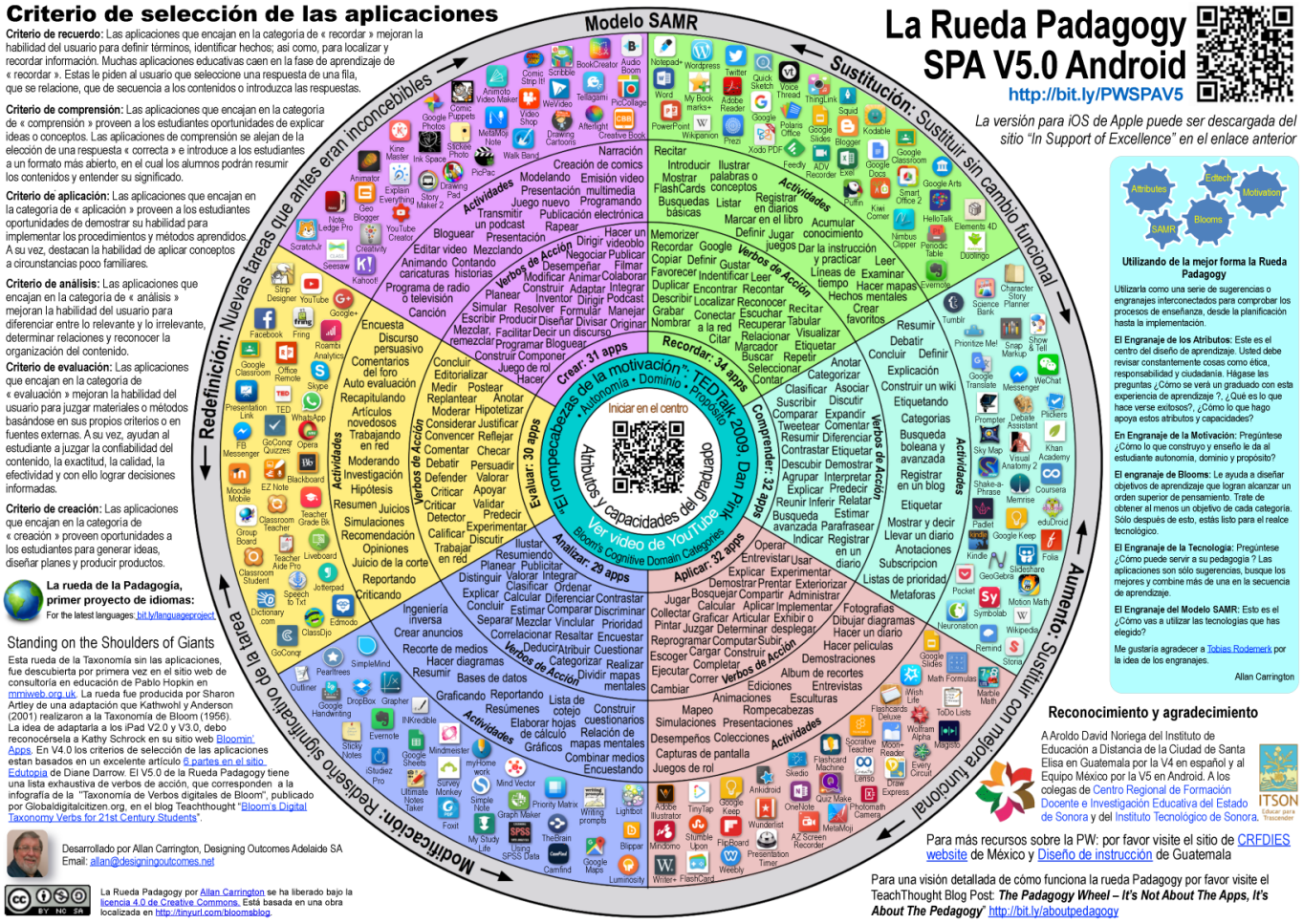
Copyright 2026

abordar problemas comunitarios y promover el cambio positivo.

Copyright 2026

2. La rueda Padagogy

La **Rueda Padagogy** es una **herramienta visual que proporciona ideas y ejemplos de herramientas y tecnologías que se pueden utilizar para apoyar el aprendizaje en diferentes niveles de la taxonomía de Bloom.** Ayuda a los educadores a tomar decisiones informadas sobre qué herramientas utilizar en función de los objetivos de aprendizaje deseados.



Ampliar o descargar en PDF **aquí.**

> "La rueda de la pedagogía es una representación gráfica de la taxonomía de Bloom (desarrollada por Allan Carrington), que puede volverse una herramienta útil para elegir las aplicaciones idóneas (Android o iOS) a utilizar en una

> actividad, de acuerdo a los objetivos de aprendizaje que se pretendan alcanzar.
>
> en Recursos educativos de la CED

La "Rueda Padagogy" (también conocida como "Rueda Pedagógica") es una herramienta gráfica diseñada por Allan Carrington, profesor australiano, para **ayudar a los educadores a seleccionar y utilizar de manera efectiva diferentes herramientas y tecnologías en el aula**. La rueda se basa en la taxonomía de Bloom, que es una estructura jerárquica utilizada para clasificar objetivos de aprendizaje.

Se divide en secciones que representan diferentes niveles de la taxonomía de Bloom, que van desde niveles inferiores de conocimiento y comprensión hasta niveles superiores de aplicación, análisis, evaluación y creación. **Cada sección de la rueda contiene ejemplos de herramientas y tecnologías que se pueden utilizar para apoyar el aprendizaje en ese nivel específico.**

La idea detrás de la Rueda Padagogy es que los educadores podamos **identificar los objetivos de aprendizaje deseados y luego seleccionar las herramientas y tecnologías apropiadas que se alineen con esos objetivos** proporcionando una visión general de las diferentes opciones disponibles y nos ayuda a tomar decisiones informadas sobre qué herramientas utilizar en función de los resultados de aprendizaje que queremos lograr.

Puede ser guía y fuente de inspiración, pero no es una lista exhaustiva de todas las herramientas y tecnologías disponibles.

> Si quieres saber más información sobre ella, consulta el **libro CATEDU** B2 Sociolingüístico. Área 5. Empoderamiento de los estudiantes.>5.3. Compromiso activo del alumnado con su propio aprendizaje>**5.3.2. La rueda Pedagogy**.