

El error de olvidar la motivación del profesor

| | |
|--|--|
| Area temática en el que desea encuadrar la actividad | ÁREA TEMÁTICA 4. LUGARES 4.A. Lugares físicos singulares 4.B. Lugares humanos singulares |
| Profesores participantes | Gonzalo Cano Pintos Carlos Miguel Iglesias Sanz |
| Destinatarios de la actividad: asignatura/ curso/titulación | PROYECTOS ARQUITECTÓNICOS 4/Curso 3º/GRADO EN ARQUITECTURA |

Fundamentación teórico/científica de la actividad

¿Puede haber aprendizaje con un profesor no motivado?

Si la motivación es la fuerza que nos mueve a realizar actividades, llegar a un ESTADO ÓPTIMO DE FLUJO donde se aumente primeramente la concentración en la actividad del profesor, provoca un estado de felicidad que incrementa colateralmente la motivación del aprendizaje del alumno (Csikszentmihalyi).

La neuroeducación, aplicación de la neurociencia en el ámbito de las aulas, indica que el gran cambio está en las emociones. «Si el maestro se emociona podemos emocionar a nuestros alumnos a través de la curiosidad».

Objetivos de la actividad

- Incrementar la MOTIVACIÓN del Profesor para así incrementar la MOTIVACIÓN del Alumno y su ENGAGEMENT personal, energía física y psicológica que se dedica a la experiencia académica.
- Superar el Síndrome de la desmotivación del profesor o cansancio emocional –BURNOUT, profesor quemado–, que afecta negativamente en la calidad docente y en la propia motivación de los alumnos y sus procesos de aprendizaje.
- Reflexionar sobre la integración de las emociones, los sentimientos y la razón en la mejora de la actividad docente, MOTIVANDO al profesor: SIENTO y estoy MOTIVADO, luego el alumno se MOTIVA y APRENDE MÁS y MEJOR.

Medios humanos y técnicos empleados en la actividad

METODOLOGÍAS DOCENTES MÚLTIPLES

- Metodología Expositiva Temática: Transmisión periódica de conocimientos y procedimientos.
- Estudio de Casos: Aprendizaje mediante el análisis y reflexión de referencias.
- Aprendizaje basado en problemas: Aprendizaje activo mediante la resolución de problemas-proyectos aplicando las referencias estudiadas.

INSTRUMENTOS

- Herramientas multimedia: Plataforma Blackboard, Blog *La Factoría* (<https://lafactoria-epsceu.blogspot.com.es/>).
- Estrategias lúdicas: aula invertida (flipped classroom), mediante soporte on-line de información y/o tutorías; procesos de metacognición, mediante sesiones críticas de puesta en común y reflexión colectiva.

MEDIOS FÍSICOS

- El entorno de aprendizaje como espacio neuroarquitectónico que trasciende el aula clásica extendiéndose por el resto de la Universidad.

Lugares físicos para el desarrollo de la actividad

- Lugares físicos Formales. El TALLER, como espacio de sociabilidad y reflexión colectiva. Es un espacio de trabajo común y de integración del aprendizaje, una experiencia de síntesis entre el pensar, el sentir y el actuar, con una metodología activa, participativa e interpersonal: ESPACIO INTER-MOTIVACIONAL.
- Lugares físicos Informales. Ámbitos exteriores del taller como sesiones críticas en zonas comunes, pasillos, etc.: ESPACIO DISRUPTIVO MOTIVADOR.
- Lugares físicos Extraordinarios. ACTIVIDAD DE APLICACIÓN PARTICULAR: lugar de trabajo, un antiguo almacén de sal en la ciudad de Copenhague. Viaje académico con los alumnos: ESPACIO DE EXPERIENCIA EMOCIONAL COLECTIVA. Arquitectura y convivencia del grupo.

Resultados (producidos/esperados)

- INCREMENTO de la MOTIVACIÓN del profesor al disponer de un adecuado ámbito de trabajo –el Taller–, extendido a espacios disruptivos de la Universidad –pasillos– y a lugares externos –otra ciudad, otro lugar, el viaje académico–.
- INCREMENTO de la MOTIVACIÓN del alumno y su capacidad de aprendizaje al tener un profesor MOTIVADO y con FLUJO CREATIVO.
- El AULA como auténtico ESPACIO DE INTEGRACIÓN DE APRENDIZAJE, lugar para poner en práctica lo que se ha aprendido y fomentar el debate y la reflexión.
- MEJORA de las dinámicas emocionales entre profesor y alumnos que estimulan los procesos de aprendizaje.

Claves de innovación de la actividad

- ATENDER al profesor y a su MOTIVACIÓN para que el alumno, auténtico protagonista del aprendizaje, se beneficie positivamente
- UTILIZACIÓN de la neuroeducación para estimular la pasión por enseñar y aprender y la capacidad de curiosidad y observación, tanto del alumno como del profesor
- CREACIÓN de un clima emocional positivo en el Taller que favorezca la progresiva adquisición de competencias y hábitos de trabajo y poder exigir a los alumnos el necesario esfuerzo en sus procesos de aprendizaje.
- ENCONTRAR temáticas de trabajo en los talleres de proyectos y en los lugares de intervención, capaces de ser motivadores de la actitud del profesor que a su vez motivará la voluntad y la atención de sus alumnos. De esta manera no enseñaremos, sino que ellos aprenderán.
- IMPULSAR el ENGAGEMENT no sólo del alumno, sino también del profesor que producirá RESONANCIAS con la propia experiencia del alumno y evocará así sus emociones.
- CONSTRUCCIÓN de un ambiente emocional positivo que junto con las técnicas más avanzadas de aprendizaje al servicio de las mejores estrategias docentes que originan procesos óptimos, dentro del entorno personal de aprendizaje (PLE), incrementan su rendimiento: correlato necesario en estados de atención y concentración plenas (MINDFULNESS).