



RENOVACENTIA
Consultora de Centros Educativos

PRESENTACIÓN DE METODOLOGÍAS ACTIVAS



Aprendizaje autónomo

El aprendizaje autónomo se basa en que el alumno establezca sus objetivos, procedimientos, recursos, evaluación y momentos de aprendizaje, partiendo de sus conocimientos y experiencias previas; con lo cual se revitaliza el aprendizaje y se le da significado.

El papel del profesor será de guía del estudiante, adaptando los tiempos y recursos para favorecer que cada alumno pueda aprender a su ritmo. La utilización de espacios específicos para las diferentes propuestas de trabajo autónomo cobra un significado de potenciador de la metodología.



RENOVACENTIA
Consultora de Centros Educativos

La actuación del profesorado diseñando el aprendizaje, generando guías y materiales y aportando soporte a los estudiantes es imprescindible. Esta metodología permite conjugar ritmos muy distintos, así como niveles y circunstancias de aprendizaje.

Aprendizaje dialógico

Es una metodología de enseñanza basada en el fomento de procesos interactivos centrados en la comunicación discursiva oral, y que deben llevarse a cabo desde una posición horizontal, de igualdad. De esta manera la validez de las intervenciones se deban al valor de la argumentación de los participantes y no a la posición de poder que cada uno ocupa. Se potencia el pensamiento crítico y el valor de los razonamientos que fundamentan las ideas.

La puesta en marcha debe basarse en la utilización de un material de soporte sobre el cual orientar el debate igualitario: un libro, una película, un documental, un texto, etc. en el cual se basarán todos los participantes para generar el debate, respetando las premisas expuestas anteriormente. Esta metodología surge incorporando a diferentes grupos de la comunidad educativa, precisamente para potenciar el sentido de democratización de la participación: padres, profesores, alumnos, voluntarios, etc.

Aprendizaje basado en problemas (ABP)

Consiste en que el alumnado, de manera autónoma, aunque guiado por el profesor, debe encontrar la respuesta a una pregunta o la solución a un problema, de manera que al recorrer el proceso de búsqueda diseñado, tenga que entender e integrar y aplicar los conceptos/conocimientos fundamentales del contenido planteado.

Esta metodología garantiza que no se incluye la solución de la situación o problema presentado, sino que el trabajo se diseña de tal manera por parte del profesor, que debe ser el propio alumno,



RENOVACENTIA
Consultora de Centros Educativos

recorriendo el itinerario planteado, quien adquiera el conocimiento esperado. Se pretende que el alumno sea capaz de descubrir qué necesita conocer para avanzar en la resolución de la cuestión propuesta (diagnóstico de necesidades de aprendizaje). A lo largo del proceso, a medida que el alumno progresa en el problema planteado, se espera que sea competente en planificar y llevar a cabo intervenciones que le permitirán, finalmente resolver la cuestión de forma adecuada (construcción del conocimiento).

El ABP facilita, o fuerza, a la interdisciplinaridad y la integración de conocimiento, atravesando las barreras propias del conocimiento fragmentado en disciplinas y materias.

Aprendizaje cooperativo

La metodología del Aprendizaje Cooperativo parte de la organización de la clase en pequeños grupos heterogéneos donde los alumnos trabajan conjuntamente de forma coordinada entre sí para resolver tareas académicas conjuntamente y profundizar en su propio aprendizaje.

La adquisición de conocimiento en este enfoque depende del intercambio de información entre los alumnos, la distribución de roles, y la planificación de su trabajo. Los alumnos encuentran de esta forma la motivación, tanto para lograr su propio aprendizaje como para acrecentar los logros de los demás, ya que se da una dependencia recíproca entre los componentes del grupo, poniéndose en evidencia las habilidades de interacción personal y socialización para una adquisición conjunta del aprendizaje.

Estudio de casos

Los casos son la representación de una situación, tras la recogida de información y preparación del material por parte del profesor. Esta metodología supone la construcción de casos que generen discusión basada en los hechos problemáticos que deben ser abordados en situaciones de la vida real. Se busca la expresión de actitudes de



RENOVACENTIA
Consultora de Centros Educativos

diversas formas de pensar a través de la discusión o intercambio de participaciones, poniendo en marcha procesos de búsqueda, indagación, argumentación, decisión, etc. en torno al caso planteado.

El objetivo es que el alumno trabaje con esas situaciones y las analice detalladamente, compartiendo con sus compañeros de grupo discusiones con aspectos teóricos (de posibles lecturas) y práctico (con material que se presenta en el caso).

Aprendizaje-Servicio

Esta metodología combina en una actividad diseñada para el aprendizaje de contenidos, competencias y valores, la realización de tareas de servicio a la comunidad. El aprendizaje servicio parte de la idea que la ayuda mutua es un mecanismo de progreso personal, económico y social.

La metodología se basa en formular propuestas de trabajo al alumnado que le impliquen en trabajos y participación en entornos ajenos a la escuela, pero enmarcados en la comunidad, en su contexto próximo, con el fin de actuar de manera cívica, solidaria y buscando un desarrollo sostenible de la comunidad. Las actividades planteadas, deben suponer una dinámica organizativa y de gestión por parte del centro y deben construirse buscando un aporte de valor en sentido bidireccional, de la comunidad hacia la escuela, y de ésta hacia aquélla. Por otra parte, debe garantizar la adquisición del conocimiento que se busca, poniendo en marcha un proceso de aprendizaje significativo y experiencial, que desarrolla en gran medida competencias.

Aprendizaje por proyectos

Se basa en que el alumnado planea, desarrolla, implementa o evalúa proyectos que poseen la aplicación en el mundo real, desde el contexto del aula. Se basa en la formación de equipos integrados por personas con perfiles diferentes, buscando el sentido multidisciplinar



RENOVACENTIA
Consultora de Centros Educativos

que enmarca la ejecución de los proyectos reales en entornos profesionales.

La clave de esta metodología estriba en su capacidad de implicar al alumno en torno a un tema que le motiva y que satisface su interés por explorar nuevos conocimientos. A pesar de que los proyectos deben cumplir los contenidos mínimos marcados en los currículos, se cuenta con la libertad para elegir los temas con los que los alumnos aprenderán lo necesario con cierto interés. A veces el tema podrá ser elegido por el profesor, otras veces por los alumnos y otras veces de manera compartida, pero siempre deben nacer de las necesidades e intereses del grupo.

PRESENTACIÓN DE HERRAMIENTAS DIDÁCTICAS

Flipped Classroom

Este recurso metodológico, también llamado “clase invertida” se basa en que los alumnos estudian los conceptos por sí mismos, usando vídeos educativos que habrán sido previamente preparados o seleccionados por sus docentes o escuchando podscats, o incluso trabajando entre compañeros en comunidades en línea. En clase, en cambio, el planteamiento es dedicar el tiempo para la discusión, resolución de dudas y tareas más creativas e interactivas que requieran la presencia y el asesoramiento del profesor y de los compañeros. Esto puede llevarse a cabo en grupos o bien individualmente, ya que en las sesiones presenciales se puede implementar cualquier metodología o dinámica de trabajo que se estime conveniente.

El papel del profesorado cobra protagonismo diseñando, seleccionando o generando materiales, principalmente audiovisuales, para potenciar la adquisición de conocimiento por parte del alumno, a partir del cual desplegar dinámicas de trabajo activas en el aula con una base previa de conocimiento adquirido por parte del alumno fuera del aula, en tiempo no presencial. La denominación de “clase invertida” se debe a que con esta metodología se ha invertido lo que tradicionalmente el estudiante hacía en el aula y en casa. Ahora las



RENOVACENTIA
Consultora de Centros Educativos

explicaciones se reciben en casa, mediante la tecnología, y en clase se desarrolla un conocimiento más aplicado sobre las explicaciones recibidas previamente. Lo que el profesor explicaba para todos en el aula, ahora el alumno pasa a visualizarlo en su tiempo no presencial.

Gamificación

Se puede considerar en este caso, un recurso didáctico caracterizado por el empleo de mecánicas de juego en entornos y aplicaciones no lúdicas, con el fin de potenciar la motivación, la concentración, el esfuerzo, la fidelización y otros valores positivos comunes a todos los juegos. Este recurso se introduce en las actividades que diseña el profesorado, siempre que sea posible, en gran medida apoyándose en herramientas tecnológicas que posibilitan materializar estas dinámicas.

La integración de dinámicas de juego en entornos no lúdicos no es un fenómeno nuevo, pero el crecimiento exponencial del uso de videojuegos en los últimos años ha despertado el interés de expertos en educación por descifrar las claves que hacen del videojuego un medio tan eficaz. Trasladar estos componentes a la enseñanza garantiza una mayor implicación de los alumnos y un aumento de la motivación. El profesor debe ser capaz de manejar estos recursos en sus clases.