



Métodos de enseñanza

Grupo de trabajo: “De los contenidos a los criterios de evaluación”. IES Aricel (Albolote).
Centro del Profesorado de Granada. Abril 2018.

Instrucción directa

Es un patrón didáctico que consiste en explicar un nuevo concepto o habilidad a un grupo de estudiantes que escucha al profesor.

Que el alumno tenga éxito en el aprendizaje del nuevo material depende, en gran medida, de la **calidad y exhaustividad de la explicación** del docente. Los docentes eficientes, a diferencia de los que lo son menos, hacen más preguntas para verificar la comprensión del estudiante. Los buenos docentes no dejan pasar los errores ni tampoco se limitan a dar la respuesta correcta a quienes contestaron de forma indebida. Emplean técnicas para corregir las respuestas o bien enseñan nuevamente el material

Tras la explicación, se realiza una práctica dirigida por el docente del concepto a adquirir mediante ejercicios y actividades. La práctica es seguida por un análisis mediante el cual el docente verifica la comprensión del nuevo concepto o habilidad por parte del estudiante.

Aprendizaje cooperativo

Metodología en la que los estudiantes trabajan en actividades de aprendizaje divididos en **pequeños grupos**.

Se basa en la interacción entre **alumnado diverso**. Incluye numerosas técnicas en las que los alumnos y las alumnas trabajan conjuntamente para lograr determinados **objetivos comunes** de los que son responsables todos los miembros del equipo.

Entre sus características están:

- Formar grupos heterogéneos de entre 3-6 personas.
- Asignar a cada miembro un rol determinado.
- Para alcanzar los objetivos es necesario interactuar y trabajar de forma coordinada.

En el aprendizaje cooperativo, el objetivo final es siempre común y se va a lograr si cada uno de los miembros realiza con éxito sus tareas.

Grupos interactivos

Forma de organización del aula, basada en los principios del aprendizaje dialógico, que da los mejores resultados en la actualidad en cuanto a la mejora del aprendizaje y la convivencia.

En el aula se realizan **agrupaciones heterogéneas** en cuanto a nivel de aprendizaje, género, cultura, etc. de alumnos y alumnas. En cada grupo se realiza una actividad concreta corta de tiempo mientras **una persona adulta** (voluntaria, familiar, otro profesorado o profesional de otro ámbito) **tutoriza el grupo** asegurando que trabajen la actividad y que se desarrolle aprendizaje entre iguales, multiplicando y diversificando las interacciones, y aumentando el tiempo de trabajo efectivo.

De este modo, se logra evitar la segregación y competitividad que se genera al sacar al alumnado etiquetado como “difícil” o “lento” del aula para aplicarle adaptaciones curriculares y que ha dado lugar a un aumento del fracaso escolar (especialmente del alumnado segregado) y de conflictos. Asimismo, en los grupos interactivos se logra desarrollar, en una misma dinámica, la aceleración del aprendizaje para todo el alumnado en todas las materias, los valores, las emociones y sentimientos como la amistad.

Flipped Classroom

Modelo de enseñanza y aprendizaje que 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 dentro del aula.

Los elementos tradicionales de la lección impartida por el profesor se invierten – los materiales educativos primarios son estudiados por los alumnos en casa y, luego, se trabajan en el aula. Cuando los docentes diseñan y publican una “en línea”, el tiempo de clase se libera para que se pueda facilitar la participación de los estudiantes en el aprendizaje activo a través de preguntas, discusiones y actividades aplicadas que fomentan la exploración, la articulación y aplicación de ideas.

El principal objetivo de esta metodología es optimizar el tiempo en clase dedicándolo, por ejemplo, a atender las necesidades especiales de cada alumno, desarrollar proyectos cooperativos o trabajar por proyectos.

Gamificación (Ludificación)

Es el empleo de mecánicas de juego en entornos y aplicaciones no lúdicas con el fin de potenciar la motivación, participación, interacción, el esfuerzo y otros valores positivos comunes a todos los juegos, para la consecución de un determinado objetivo de aprendizaje.

El modelo de juego realmente funciona porque consigue motivar a los alumnos, desarrollando un mayor compromiso de las personas, e incentivando el ánimo de superación. Se utilizan una serie de **técnicas mecánicas y dinámicas extrapoladas de los juegos**.

La idea de la gamificación no es crear un juego, sino valernos de los sistemas de **puntuación-recompensa-objetivo** que normalmente componen a los mismos.

Aprendizaje-Servicio

Es una metodología educativa que aúna el aprendizaje con el compromiso social, es decir, **aprender haciendo un servicio a la comunidad**, combinando el currículo académico con el servicio comunitario.

En el aprendizaje-servicio el alumnado identifica en su entorno próximo una situación con cuya mejora se compromete, desarrollando un proyecto solidario que pone en juego conocimientos, habilidades, actitudes y valores.

Se inspira en una pedagogía de la experiencia, la participación activa, la reflexión, la interdisciplinariedad, la resolución de problemas y la cooperación.

Aprendizaje Basado en Proyectos

Es una estrategia de enseñanza basada en el alumnado como protagonista de su propio aprendizaje. En esta metodología, el aprendizaje de conocimientos tiene la misma importancia que la adquisición de habilidades y actitudes.

En el ABP, las alumnas y los alumnos realizan **investigaciones** sobre temas y asuntos motivadores, en contextos **de problemas del mundo real**, a través de los cuales desarrollan y aplican habilidades y conocimientos partiendo de un problema concreto y real, en lugar del modelo teórico y abstracto tradicional.

El objetivo es el de potenciar su autonomía y convertirle en protagonista de su propio proceso de aprendizaje. Cada grupo de alumnos debe planificar, estructurar, ejecutar y presentar el producto que debe dar respuesta a la pregunta guía elegida. Por su parte, el **docente tiene la responsabilidad de orientar** y apoyar al alumnado a lo largo de todo el proyecto

Design Thinking

El Design Thinking o pensamiento de diseño permite desarrollar procesos de forma creativa e innovadora, pues la **capacidad creativa se libera**, y las decisiones son tomadas analizando las necesidades de las personas.

Si bien surge en el campo del Diseño Gráfico, esta herramienta puede aplicarse a cualquier problema, pues parte de necesidades humanas para conseguir soluciones más creativas y efectivas.

Este método se basa en el pensamiento lógico, la creatividad, la colaboración, la empatía y el aprendizaje a través del error. Porque con este método el rol del alumno cambia desde la duda (“¿Puedo hacerlo?”) hacia la certeza (¡Puedo hacerlo y lo haré!).

Otros métodos

Contrato de aprendizaje. Es un acuerdo entre el profesor y sus alumnos para la consecución de unos aprendizajes a través de propuestas de trabajo autónomo, con la supervisión por parte del profesor y durante un período de tiempo determinado.

Estudio de casos. Es una técnica en la que el alumnado analiza situaciones de la vida real presentadas por el docente, con el fin de llegar a una conceptualización experimental y realizar una búsqueda de soluciones eficaces.

Aprendizaje basado en tareas. En este modelo el docente propone al alumnado una serie de tareas relevantes y motivadoras, claramente contextualizadas, que tienen que ser resueltas con la presentación de un producto final.