#### FORMACIÓN EN CENTRO "Metodologías Activas dentro del aula"

Curso 2017-18





# Parte I: Metodologías activas dentro de la normativa

- Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato.
- ANEXO II Orientaciones para facilitar el desarrollo de <u>estrategias metodológicas</u> que permitan trabajar por competencias en el aula
- Para potenciar la motivación por el aprendizaje de competencias se requieren, además, <u>metodologías activas</u> y contextualizadas. Aquellas que faciliten la participación e implicación del alumnado y la adquisición y uso de conocimientos en situaciones reales, serán las que generen aprendizajes más transferibles y duraderos.
- Las <u>metodologías activas</u> han de apoyarse en estructuras de aprendizaje cooperativo, de forma que, a través de la resolución conjunta de las tareas, los miembros del grupo conozcan las estrategias utilizadas por sus compañeros y puedan aplicarlas a situaciones similares.

## Metodologías activas dentro de la normativa

- Orden de 17 de marzo de 2015, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la Educación Primaria en Andalucía.
- En las orientaciones metodológicas de las diferentes áreas.
- Decreto 111/2016, de 14 de junio, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía.
- Artículo 7. Recomendaciones de metodología didáctica.
- Punto 9. Se emplearán metodologías activas que contextualicen el proceso educativo, que presenten de manera relacionada los contenidos y que fomenten el aprendizaje por proyectos, centros de interés, o estudios de casos, favoreciendo la participación, la experimentación y la motivación de los alumnos y alumnas al dotar de funcionalidad y transferibilidad a los aprendizajes.

Metodologías Activas en el aula: ¿Se aprende haciendo?

#### Debate:

"La transición de un modelo educativo centrado en la enseñanza, donde solamente se transmiten y reproducen conocimientos, hasta un modelo educativo centrado en el aprendizaje, en el que se construya el conocimiento, tiene que partir de una nueva concepción del proceso de enseñanza-aprendizaje más acorde con la sociedad actual.

Para que se produzca dicho cambio en necesario una renovación metodológica profunda, que puede llegar de la mano de las metodologías activas, que en algunos casos también son las metodologías más innovadoras."

Metodologías Activas en el aula: ¿Se aprende haciendo?

#### Reflexiones:

Las metodologías activas son aquellas que centran el proceso de enseñanza en el alumnado y no en el docente, donde se concibe el aprendizaje como un proceso constructivo por parte del alumnado.

Para ello los estudiantes han de construir sus conocimientos a partir de aprendizajes autodirigidos que tengan lugar en el contexto de los problemas de su mundo real

Este tipo de metodologías potencia la motivación del alumnado al promover una actitud positiva de los estudiantes hacia el aprendizaje, que se ve favorecido por la experimentación, la funcionalidad y relevancia de los aprendizajes y el descubrimiento de nuevos conocimientos a través de la solución de problemas más o menos complejos.

## Definiciones de Metodologías Activas



### Importancia del "Cono del Aprendizaje"

## El cono del aprendizaje de Edgar Dale

Despues de 2 semanas tendemos a recordar

Naturaleza de la actividad involucrada

	El 10% de lo que <u>leemos</u>	Lectura	Actividad verbal	
	El 20% de lo que <u>oímos</u>	Palabras oídas		
	El 30% de lo que <u>vemos</u>		ס	
	El 50% de lo que de mos y vemos le la composition le la compositio			asivo
com		cipar en un debate una conversación	Actividad participativa y receptiva	$\triangleright$
Sabiduria.com	El 90% de lo que decimos y hacemos Realizar una representación teatral Simular experiencias reales pura Hacer la cosa que se intenta aprender		ctivo	

#### Reflexiones sobre "el cono del aprendizaje"

- Esta investigación indica que sólo se recuerda el 10% de lo que se lee, lo que coloca a lectura a la cabeza de la pirámide de las actividades menos eficaces para el aprendizaje.
- ► En cierto modo, seamos conscientes o no, siempre lo hemos sabido: si fuera tan eficaz **leer** no habría suspensos.
- ▶ Oír, se coloca con el 20%, ligeramente por delante de ver, que quedaría con el 30%.
- Si combinamos los dos sentidos como hace una demostración o un vídeo, el resultado de lo recordado sería del 50%.
- Sin embargo, queda lejos de 70% de participar en un **debate** o **conversación**, y no digamos del 90% de **realizar** o **simular** lo que se intenta aprender.

### Reflexiones sobre "el cono del aprendizaje"

- Me ha llamado la atención que no aparezca la escritura, aunque habría que distinguir entre lo que se escribe y lo que se copia.
- ► En definitiva: conversar o debatir, simular o hacer son los tipos de actividades que mejor garantizan el aprendizaje, precisamente las menos utilizadas en la enseñanza, de ahí el desajuste metodológico generalizado.

### Metodologías Activas: Vídeo de una entrevista a Roger Schank



https://youtu.be/tw1VVjvMF9k

# Parte II: Metodologías activas y las competencias clave.

- Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato.
- ORIENTACIONES METODOLÓGICAS DEL TRABAJO POR COMPETENCIAS:
- Priorizar la reflexión, el debate, expresión oral y el pensamiento crítico del alumnado.
- Propuesta de diferentes situaciones de aprendizaje que pongan en marcha en el alumnado procesos cognitivos variados
- Contextualización de los aprendizajes.
- Utilización de diferentes estrategias metodológicas.
- Alternancia de diferentes tipos de actuaciones, actividades y situaciones de aprendizaje.

# Parte II: Metodologías activas y las competencias clave.

- ORIENTACIONES METODOLÓGICAS DEL TRABAJO POR COMPETENCIAS:
- Potenciación de una metodología investigativa.
- Potenciación de la lectura, escritura y el tratamiento de la información.
- Fomento del conocimiento que tiene el alumnado sobre su propio aprendizaje
- Fomento de un clima escolar de aceptación mutua y cooperación
- Enriquecimiento de los agrupamientos en el aula y potenciación del trabajo colaborativo.
- Búsqueda, selección y elaboración de materiales curriculares diversos.
- Coordinación metodológica y didáctica de los equipos docentes.

- ► APRENDIZAJE COOPERATIVO
- Es la base para el inicio del resto de metodologías.
- Es un método basado en el trabajo de los estudiantes en actividades de aprendizaje divididos en pequeños grupos.
- Se basa en la interacción entre alumnos diversos. Incluye diversas y numerosas técnicas en las que los alumnos trabajan conjuntamente para lograr determinados objetivos comunes de los que son responsables todos los miembros del equipo.

- ► 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.

- GRUPOS INTERACTIVOS
- ► Los grupos interactivos son una estrategia metodológica o una forma de organización del aula basada en los principios del aprendizaje dialógico y que constituye una de las prácticas de éxito que pretenden conseguir una mejora en los aprendizajes del alumnado desde una propuesta coherente con los principios del aprendizaje dialógico.

- APRENDIZAJE BASADO EN TAREAS (UDIS)
- ► En este modelo docente propone al alumnado una serie de tareas relevantes motivadoras, claramente contextualizadas, que tienen que ser resueltas con la presentación de un producto final.

- APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS
- Es una técnica en la que los alumnos realizan investigaciones sobre temas y asuntos motivadores, contextos de problemas del mundo real, a través de los cuales desarrollan y aplican habilidades conocimientos

- ► FLIPPED CLASSROOM
- Es un 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 práctica conocimientos dentro del aula.

- ► GAMIFICACIÓN
- 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 consecución de un determinado objetivo de aprendizaje.