



METODOLOGÍAS ACTIVAS



@PATRYSA10 @MANELNOVIEMBRE



METODOLOGÍAS **ACTIVAS.**

aprender
jugando



- APRENDIZAJE COOPERATIVO.
- GAMIFICACIÓN.
- DESIGN THINKING.
- APRENDIZAJE SERVICIOS.
- APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS.
- APRENDIZAJE BASADO EN PROBLEMAS.
- HERRAMIENTAS DE EVALUACIÓN EDUCATIVA.

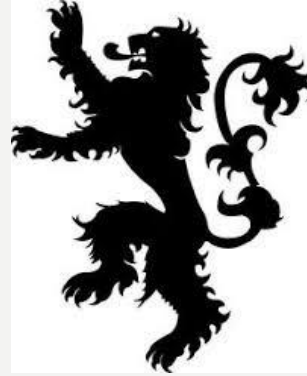


DESIGN THINKING

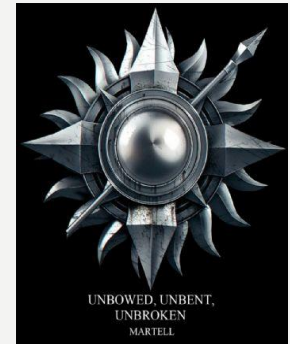
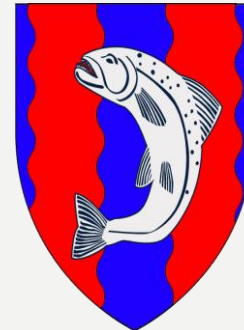
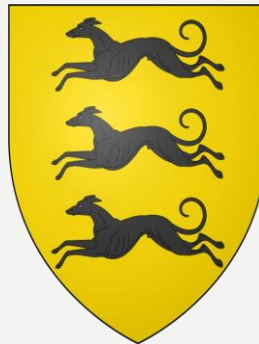


aprendizajeservicio





NOS AGRUPAMOS



APRENDIZAJE COOPERATIVO

“EL TODO ES MÁS QUE LA SUMA DE LAS PARTES”

GESTALT



TRABAJO COOPERATIVO

- COOPERAR: TRABAJAR JUNTOS PARA CONSEGUIR OBJETIVOS COMUNES.
- INTERACCIÓN Y AYUDA ENTRE PARES.
- RESULTADOS INDIVIDUALES Y GRUPALES.



SINERGIA

UNIÓN + ACCIÓN
COOPERACIÓN

APRENDIZAJE COOPERATIVO



PRINCIPIOS

@Patrysa10

- INTERDEPENDENCIA POSITIVA
- IGUAL PARTICIPACIÓN.
- RESPONSABILIDAD INDIVIDUAL Y GRUPAL.
- INTERACCIÓN SIMULTÁNEA



APRENDIZAJE COOPERATIVO

ROLES

coordinador/a



1. Comunicarse con el profesor
2. Gestionar el turno de palabra
3. Controlar el trabajo en grupo
4. Indica las tareas que cada uno debe realizar
5. Anima a seguir avanzando

SECRETARIO/A



1. Recuerda las tareas pendientes
2. Toma notas y apuntes del trabajo realizado
3. Comprueba que todos han traído la tarea

@Patrysa10

PORTAVOZ



1. Exponer y presentar los trabajos
2. Resolver las dudas con los otros portavoces

CONTROLADOR



1. Controlar los tiempos
2. Dinamizar y agilizar el trabajo en grupo

SILENCIADOR



1. Controla el tono de voz de su grupo
2. Comprueba que en su grupo hay orden y limpieza
3. Custodia los materiales

APRENDIZAJE COOPERATIVO

@Patrysa10

AGRUPAMIENTOS

- EQUIPOS BASE
- EQUIPOS ESPORÁDICOS.
- EQUIPOS DE EXPERTOS (JIGSAW METHOD)



DINÁMICAS

- FORMACIÓN DE EQUIPOS.
- CONOCIMIENTO.
- COHESIÓN.
- ASUNCIÓN DE ROLES.
- RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS.
- INVESTIGACIÓN.
- OTRAS.....



HERRAMIENTAS DE EVALUACIÓN

@Patrysa10



GAMIFICACIÓN

Pirámide Aprendizaje E. Dale

Tras diez días recordamos:	APRENDIZAJE	APRENDIZAJE
10% de lo que leemos	Definir	Definir
20% de lo que escuchamos	Describir	Describir
30% de lo que vemos	Enumerar	Enumerar
50% de lo que hacemos y vemos	Mostrar	Mostrar
70% de lo que hacemos y escuchamos	Practicar	Practicar
90% de lo que hacemos y escuchamos	Crear	Crear

BASES CIENTÍFICAS:

- *GENERA DOPAMINA: CURIOSIDAD Y MOTIVACIÓN.
- *APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO..



GAMIFICACIÓN

"MECÁNICAS DE JUEGO EN ENTORNOS AJENOS AL MISMO".

- AUMENTA **MOTIVACIÓN** Y PARTICIPACIÓN
- **PROACTIVIDAD.**
- **COHESIÓN SOCIAL.**
- AUMENTA EL **COMPAÑERISMO.**
- CONTRUYE IDENTIDADES PROPIAS.
- AMBIENTES DE **CONFIANZA.**
- **SIMPLIFICAR** LO DIFÍCIL.
- EVALUACIÓN Y **APRENDIZAJE CONTÍNUO.**
- PROMUEVE **VALORES** Y DESARROLLA **COMPETENCIAS PERSONALES** y **SOCIALES:** TOMA DE DECISIONES, RESILIENCIA Y ASUNCIÓN RESPONSABILIDAD.




by Patricia M. Santos Campos

6



@Patrysa10

GAMIFICACIÓN

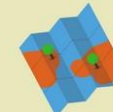
@PATRYSA10

Extrapolación de los elementos del juego a contextos ajenos para fomentar la MOTIVACIÓN

1 CREA UNA HISTORIA



2 RETOS Y TAREAS



PUNTOS DE EXPERIENCIA PARA EVOLUCIONAR



BADGETS

NIVELES



TIME-LINE



UN RINCÓN EN CLASE CON:

NORMAS Y REGLAS



TOP 10 Scoreboard

RANK	NAME	CATEGORY	SCORE
1st	Michelle	IQ Test	5
2nd	Johns	IQ Test	4
3rd	Fine	IQ Test	4
4th	Lera	IQ Test	3
5th	Macdonald	IQ Test	2
6th	Riley Byrne	IQ Test	1
7th	Dawson	IQ Test	1
8th	Jessie Huff	IQ Test	1

PUNTUACIÓN

MENSAJES MOTIVADORES



Recuerda: Debemos diseñar

PROCESO MOTIVADOR. OBJETIVOS CLAROS. MOSTRAR EL PROCESO DE FORMA CONSTANTE. FUNDAMENTADO EN APRENDIZAJE ACTIVO BASADO EN RETOS



LA GUARDIA DE LA NOCHE

PARADA DE TRES MINUTOS

@Patrysa10

6 PREGUNTAS POR EQUIPO.

TIPO TEST.

CUATRO POSIBLES RESPUESTAS.

UNA SÓLA VÁLIDA



¿LO PROBAMOS?



NARRATIVA

La **GUARDIA DE LA NOCHE** ha descubierto que los **CAMINANTES BLANCOS** están cerca. Debemos conseguir las armas que nos ayuden a derrotarlos evitar que conviertan a nuestro pueblo en **ZOMBIES**. Encontraremos las armas cuando superemos los **RETOS COOPERATIVAMENTE**.

@Patrysa10

GAME OF THRONES

COMIENZA LA
AVENTURA...

LA GUARDIA DE
LA NOCHE

LOS REINOS DE
PONIENTE

MAPAS DE LA
TIERRA

DEFENSA DE
DESEMBARCO DEL
REY

OJO DE CUERVO

EPIC WIN

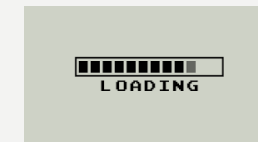
**LA GRAN
GUERRA:**

1. LA BATALLA DEL ORADOR.
2. LA GRAN LUCHA.

TIME LINE

LOADING

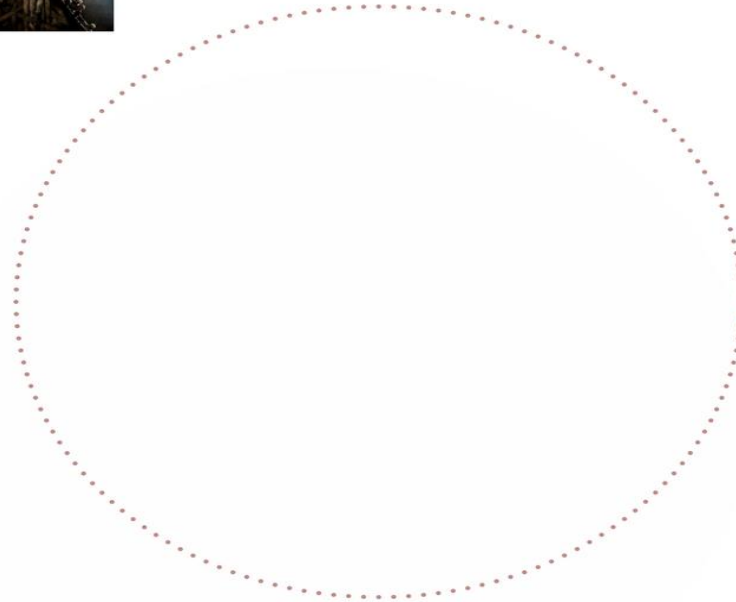
@Patrysa10



LOS REINOS DE PONIENTE



CASA.....



LOS ROLES



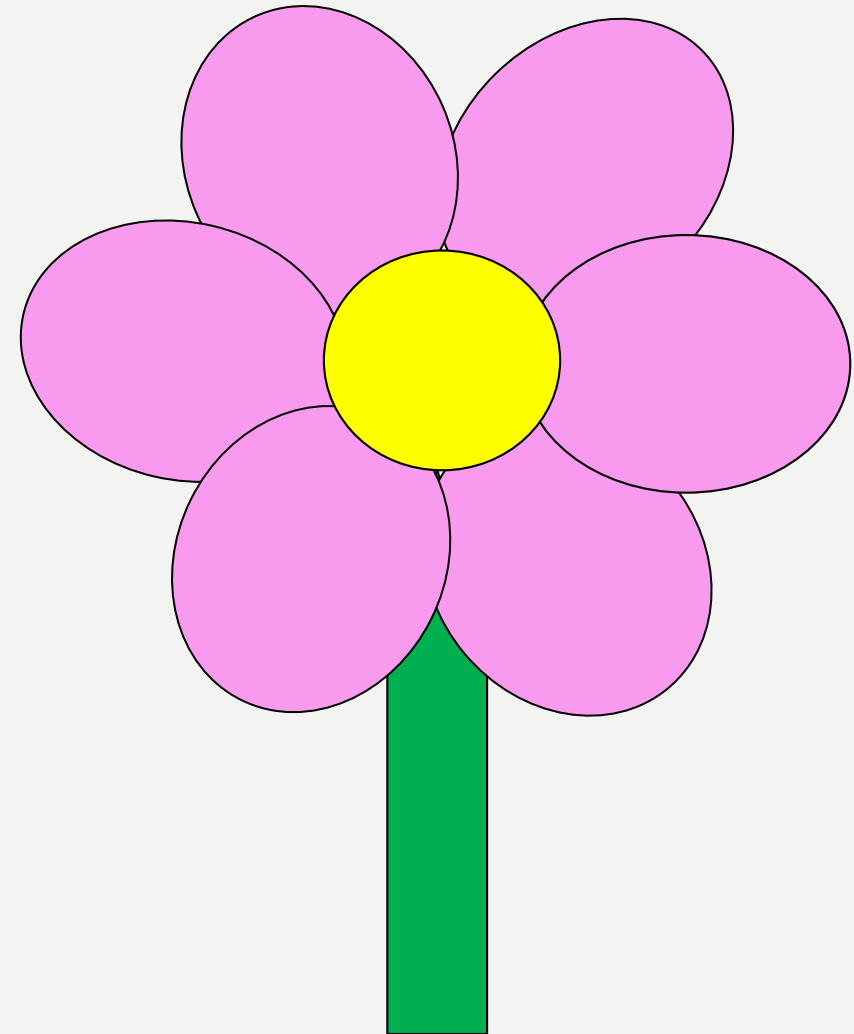
- SEÑORA/OR DE LA CASA
- LA MANO
- MAESTRE
- CUERVO

@Patrysa10

MAPAS DE LA TIERRA

JARDINES DE FLORES @Patrysa10

- INDIVIDUALMENTE RELLENAMOS **UN PÉTALO** EN **CADA RONDA**.
- IDEAS PARA RESOLVER EL PROBLEMA.
- **60 SEGUNDOS** CADA RONDA.
- GIRAMOS EN SENTIDO DE AGUJAS DEL RELOJ.



**OBTENDREMOS ARMAS SI COMPLETAMOS LOS
MAPAS DE LA TIERRA**

EL OJO DEL CUERVO

AULAS PUZZLE

@Patrysa10



- CADA MIEMBRO ES “EXPERTO” EN UNO DE LOS RETOS.
- L@S EXPERT@S SE REÚNEN PARA INVESTIGAR.
- TIEMPO 10 MINUTOS.



EL OJO DEL CUERVO

1,3,6

1	3	6

@Patrysa10



LA DEFENSA DE DESEMBARCO DEL REY

CONTROVERSIA ACADÉMICA

DEFIENDE



@Patrysa10



CUESTIONA



LA GRAN GUERRA: ACTO I

EXPOSICIÓN SPRINT



LA GRAN GUERRA: EL DESENLACE

KAHOOT TIME



NOS DESPEDIMOS: LA TELA DE ARAÑA



CONTACTO

Patricia Santos Campos



@Patrysa10



www.Facebook.com/Patrysa10/



Patrysa10fol

patriciamsantoscamos@gmail.com

Manuel Moreno Ligero



@manelnoviembre



www.Facebook.com/manelnoviembre/

manelnoviembre@gmail.com