

Hoja Informativa nº 1: Primeras nociones.**METODOLOGÍA ACTIVAS**

- **Clase Invertida** (en inglés *Flipped Classroom*). Este modelo combina el proceso de aprendizaje dentro y fuera del aula, de modo que el tiempo de aula se destina principalmente para trabajar de una manera dinámica e interactiva los procesos cognitivos de mayor complejidad con la ayuda del docente, y el tiempo fuera de la clase debe ser aprovechado por el alumno para explorar libremente el tema de estudio de que se trate, mediante el uso de videos, documentales u otras fuentes de información. Junto a esta metodología, es de utilidad aplicar el **Aprendizaje Basado en Equipos** (en inglés *Team Based Learning*) donde los estudiantes trabajan fundamentalmente con sus respectivos grupos, pero partiendo previamente del análisis individual de la información que tienen que asimilar.
- **Aprendizaje Servicio** (ApS). Con esta práctica se aprende el currículo ofreciendo un servicio a la comunidad, mediante el desarrollo de un proyecto solidario para atender a las necesidades de nuestro entorno social, cultural y/o natural asumiendo una responsabilidad y compromiso real. De este modo se desarrollan conductas prosociales a la vez que se adquieren conocimientos, procedimientos y valores. También se le conoce con el nombre de Aprendizaje y Servicio Solidario (AySS).
- **Aprendizaje Cooperativo** (AC). Se centra principalmente en desarrollar comportamientos sociales a la vez que se aprenden contenidos especializados, mediante estructuras cooperativas donde alumnos y alumnas con diferentes capacidades trabajan juntos, desarrollando el respeto por las diferencias, la comunicación asertiva, la interdependencia positiva, la responsabilidad compartida, etc.
- **Aprendizaje Basado en Proyectos** (ABP o PBL en inglés - *Project Based Learning*). Es un modelo que parte de una pregunta-guía, lo suficientemente motivadora, para llegar hasta un producto final mediante la realización de un proyecto donde los alumnos tienen que organizarse en equipo para recoger información y contrastarla, interpretar datos, plantear conclusiones y revisarlas, culminando con la exposición del producto elaborado, que intentará dar respuesta a la pregunta inicial. Con un procedimiento parecido existen otras **variantes**, como el aprendizaje basado en tareas, aprendizaje basado en retos, aprendizaje por descubrimiento, etc.
- **Gamificación**. Consiste en incorporar dinámicas o mecanismos de juego en entornos no lúdicos, con el fin de suscitar la motivación de los destinatarios, en este caso de los aprendices. Algunas de las técnicas utilizadas son: existencia de desafíos o retos, planteamiento de niveles, acumulación de puntos, clasificaciones por ranking, consecución de premios, etc.

- **Rutinas de pensamiento:**

Las rutinas de pensamiento son unos instrumentos que utilizamos en el aula y que contribuyen a generar unos movimientos de pensamiento concretos. Son estructuras con las que los alumnos, de una manera individual o colectiva, inician, discuten, gestionan su pensamiento a la vez que descubren modelos de conducta que permiten utilizar la mente para generar pensamientos, reflexionar y razonar. Son estrategias breves y fáciles de aprender que orientan el pensamiento de los estudiantes y dan estructura a las discusiones de aula. Si se practican con frecuencia y flexibilidad, acaban convirtiéndose en el modo natural de pensar y operar con los contenidos curriculares dentro del aula.

- Patrón sencillo de razonamiento que ayuda a los alumnos a aprender a pensar.
- Orientan el pensamiento de los estudiantes y dan estructura a las discusiones de aula.
- Si se practican con frecuencia y flexibilidad, acaban convirtiéndose en el modo natural de pensar y operar con los contenidos curriculares dentro del aula.
- Se trata de sencillos protocolos, pequeñas secuencias de tres o cuatro preguntas o pasos, que sirven para explorar ideas relacionadas con algún tema importante.
- Pocos pasos.

- **Organizadores gráficos:**

Los organizadores gráficos son técnicas activas de aprendizaje por las que se representan los conceptos en esquemas visuales. Representan una estructura de significados. Esta construcción involucra habilidades como ordenamiento, comparación y clasificación necesarias para crear representaciones de conceptos y procesos. Estos organizadores describen relaciones y pueden dar cuenta de la comprensión de los conceptos o los datos involucrados.

- Los mapas conceptuales
- Mapas de ideas
- Telarañas
- Diagramas causa – efecto
- Líneas del tiempo
- Organigramas
- Diagramas de flujo

- **Google Classroom**

Classroom es un servicio gratuito para centros educativos, organizaciones sin ánimo de lucro y cualquiera que tenga una cuenta personal de Google. Gracias a esta aplicación, profesores y alumnos pueden mantenerse en contacto fácilmente, ya sea dentro o fuera del centro. Classroom permite ahorrar tiempo y papel, así como crear clases, distribuir tareas, comunicarse con otros usuarios y mantener el trabajo organizado de manera sencilla.

G Suite for Education

Un paquete de herramientas de productividad que ayudan a alumnos y profesores a interactuar de forma sencilla y segura desde diferentes dispositivos.

- **Grupos interactivos**

Grupos interactivos es la forma de organización del aula que hasta el momento ha conseguido generar los mejores resultados. Consiste en el agrupamiento de todos los alumnos de un aula en subgrupos de cuatro o cinco jóvenes, de la forma más heterogénea posible en lo que respecta a género, idioma, motivaciones, nivel de aprendizaje y origen cultural.

A cada uno de los grupos se incorpora una persona adulta de la escuela o de la comunidad y su entorno, que, voluntariamente, entra al aula para favorecer las interacciones.

El profesor prepara tantas actividades como grupos hay (normalmente 4). Los grupos cambian de actividad cada 15 o 20 minutos. Los alumnos resuelven las actividades interactuando entre sí por medio de un diálogo igualitario. Es responsabilidad de los adultos asegurar que todos los integrantes del grupo participen y contribuyan solidariamente con la resolución de la tarea. La formación de grupos interactivos hace que se diversifiquen y se multipliquen las interacciones y que todo el tiempo de trabajo sea efectivo.

Es, por lo tanto, una forma de agrupamiento inclusivo que mejora los resultados académicos, las relaciones interpersonales y la convivencia.