



“El cerebro sólo aprende si hay emoción”  
Francisco Mora.

# ÍNDICE

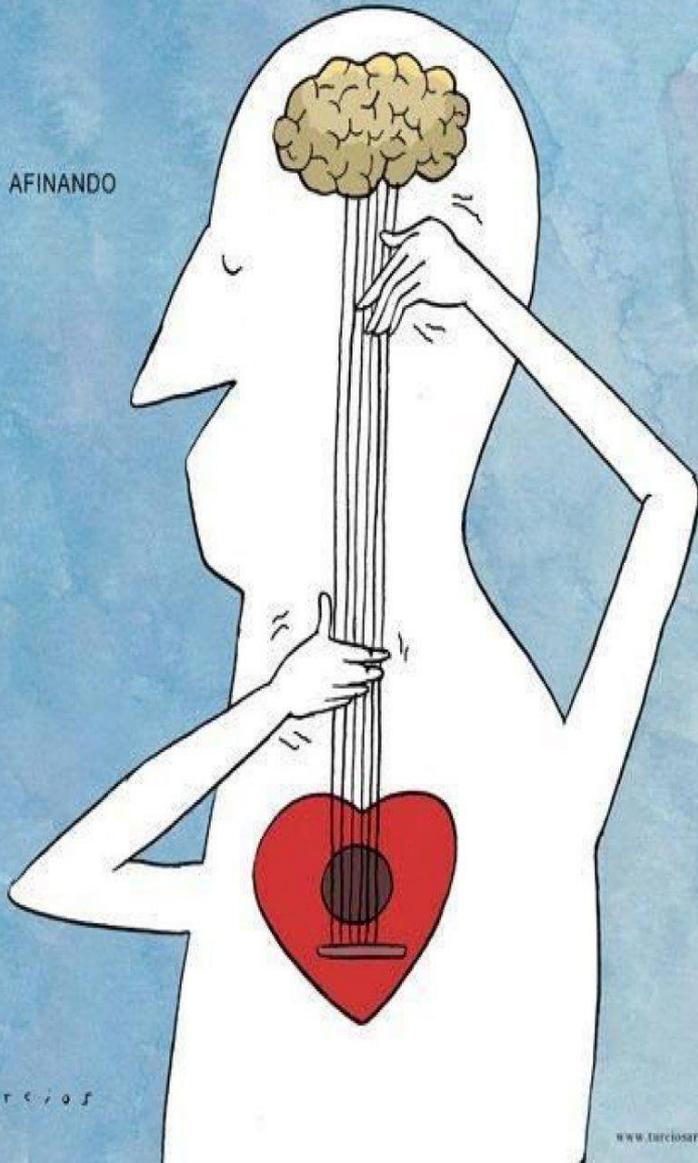
I. Introducción

II. Concepto

III. Tipos de metodología

1. Flipped Classroom (Aula Invertida)
2. Aprendizaje Basado en Proyectos
3. Aprendizaje Cooperativo
4. Gamificación
5. Aprendizaje basado en problemas
6. Design Thinking
7. Aprendizaje Basado en el Pensamiento (Thinking Based Learning)
8. Inteligencias múltiples

AFINANDO



- La neuroeducación es una nueva visión de la enseñanza que aprovecha los conocimientos sobre cómo funciona el cerebro integrados con la psicología, la sociología y la medicina para tratar de mejorar el proceso de aprendizaje, sacando el máximo partido a nuestras capacidades.
- Se sabe desde hace poco tiempo que nadie puede aprender nada si no le motiva, por eso hay que encender una emoción en el alumno, que es la base más importante sobre la que se sustentan los procesos de aprendizaje y memoria.
- Las emociones sirven para almacenar y recordar de una forma más efectiva. Esto no es una metodología en sí sino una constante que debe influir en cualquier metodología que se utilice o se plantee.

# CONCEPTO DE METODOLOGÍA

La forma de enseñar, es decir, a la actuación del profesor (y también del estudiante) durante el proceso de enseñanza-aprendizaje.



# TIPOS DE METODOLOGÍA

A lo largo de los años se han sucedido numerosas metodologías educativas que han ido evolucionando hasta llegar a las más actuales. Partiendo de la metodología tradicional hasta llegar a la actualidad donde hay un auge de diversos métodos como consecuencia de los avances científicos, sobre todo en materia del funcionamiento del cerebro: neurociencia.

1. Flipped Classroom (Aula Invertida)
2. Aprendizaje Basado en Proyectos
3. Aprendizaje Cooperativo
4. Gamificación
5. **Aprendizaje basado en problemas**
6. Design Thinking
7. **Aprendizaje Basado en el Pensamiento (Thinking Based Learning)**
8. **Inteligencias múltiples**



# TIPOS DE METODOLOGÍA

- **1. Flipped Classroom (Aula Invertida)**

- Es una de las metodologías modernas que ha ganado más popularidad en los últimos años. Se trata de un **modelo pedagógico en el que 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.
- 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.

- **2. Aprendizaje Basado en Proyectos**

- Esta metodología **permite a los alumnos adquirir conocimientos y competencias clave a través de la elaboración de proyectos que dan respuesta a problemas de la vida real.**
- Partiendo de un **problema concreto y real, en lugar del modelo teórico y abstracto tradicional**, parecen evidentes las mejoras en la capacidad de retener conocimiento por parte del alumnado así como la oportunidad de **desarrollar competencias complejas como el pensamiento crítico, la comunicación, la colaboración o la resolución de problemas.**

# TIPOS DE METODOLOGÍA

- 3. Aprendizaje Cooperativo

- **“Más fuertes juntos”** Los defensores de este modelo teorizan que **trabajar en grupo mejora la atención, la implicación y la adquisición de conocimientos** por parte de los alumnos.
- La principal característica es que se estructura en base a la formación de grupos de entre 3-6 personas, donde **cada miembro tiene un rol determinado** y 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.**

- 4. Gamificación

- La metodología educativa de gamificación se basa en aplicar mecanismos de juegos a los procesos de aprendizaje, un método que cada vez se aplica en más centros educativos. **El objetivo fundamental es la implicación de los alumnos en los procesos de aprendizaje,** convirtiéndolos en sujetos activos del proceso y reforzando el auto conocimiento de sí mismos.
- La base de esta metodología educativa es innata en los niños, el juego, un **mecanismo con el cual van descubriendo el mundo que les rodea.**

# TIPOS DE METODOLOGÍA

- **5. Aprendizaje basado en problemas**

- El aprendizaje basado en problemas es un proceso de **aprendizaje cíclico** compuesto de muchas etapas diferentes, comenzando por hacer preguntas y adquirir conocimientos que, por su vez, llevan a más preguntas en un ciclo creciente de complejidad.
- Poner en práctica esta metodología no supone sólo el ejercicio de indagación por parte de los alumnos, sino convertirlo en datos e información útil. De acuerdo con múltiples pedagogos, las cuatro grandes ventajas observadas con el uso de esta metodología son:
  - El desarrollo del **pensamiento crítico** y competencias creativas.
  - La mejora de las habilidades de **resolución de problemas** .
  - El aumento de la **motivación** del alumno.
  - La mejor **capacidad de transferir conocimientos** a nuevas situaciones .

- **6. Design Thinking**

- Básicamente el Design Thinking es la evolución del pensamiento de diseño, el cual se lleva utilizando desde comienzos del siglo pasado para aportar nuevas soluciones en el ámbito de la ingeniería de producto. El cambio sustancial con respecto a aquella época es que el Design Thinking tiene una perspectiva que va mucho más allá del producto y que se define como una metodología de innovación centrada en las personas para la resolución de problemas complejos.
- La metodología del Design Thinking nos permite detectar una necesidad o un problema y darle solución a partir de estos 5 pasos: empatizar, definir, idear, prototipar y testear.

# TIPOS DE METODOLOGÍA

## 7. Aprendizaje Basado en el Pensamiento (Thinking Based Learning)

- Cuando se habla de educación, uno de los aspectos más discutidos es la **necesidad de enseñar a los alumnos a trabajar con la información que reciben en la escuela**. Enseñarles a contextualizar, analizar, relacionar, argumentar...En definitiva, convertir información en conocimiento.
- El objetivo de esta metodología es **desarrollar destrezas del pensamiento más allá de la memorización**, es decir, desarrollar un **pensamiento eficaz**.

## • 8. Inteligencias múltiples

- Sin concretarse como una metodología al 100%, esta teoría psicológica desarrollada por Howard Gardner concibe la inteligencia como una **capacidad o conjunto de capacidades diferenciada en el individuo** que llevarían a la resolución de problemas socialmente importantes o la creación de productos culturalmente valorados. Se identifican **8 inteligencias múltiples** en la actualidad: lingüística, matemática, musical, visual-espacial, cinético-corporal, naturalista, intrapersonal e interpersonal. Su inclusión en la metodología estaría relacionada con el diseño y puesta en práctica de actividades que desarrollasen las habilidades implícitas en cada una de las inteligencias.

# REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Gardner, H. (2011). *Inteligencias múltiples. La teoría en la práctica*. Barcelona: Paidós Ibérica.
- Mora, F. (2017). *Neuroeducación. Solo se aprende aquello que se ama*. Madrid: Alianza
- Guillén, J. (2017). *De la teoría a la práctica*. Create Space.
- Grupo de investigación de Ne. SA.(2019). *Gamificación en el aula*. Independently published.
- Zariquiey, B. (2016). *Cooperar para aprender*. Madrid: SM.
- Swartz, R. (2019). *Pensar para aprender*. Madrid: SM.