

Bloque 2. Tendencias metodológicas y TIC en educación



Modelos de enseñanza-aprendizaje

E-learning /Blended Learning/M-Learning

- **E-learning:** aprendizaje online, virtual, consiste en un método de enseñanza que se basa en el empleo de las TIC y de internet, en el que se suele combinar el uso de textos, material audiovisual, etc.
- **Blended learning:** aprendizaje semipresencial. El alumnado asiste físicamente al aula, pero el docente elabora una serie de materiales accesibles en la red para que estos sean trabajados fuera de clase, de manera virtual. De esta forma, se combinan las ventajas que ofrece la interacción presencial con las potencialidades de la asincronía.
- **Mobile learning:** utilización de los dispositivos portátiles, como el smartphone o la tablet, incorporando así todas las fortalezas que este tipo de artefactos presentan para el aprendizaje, como la rapidez, mayores posibilidades de interacción, etc.



Metodologías activas

CLASE INVERTIDA

DAR LA VUELTA A LOS PROCESOS DE CLASE PARA DAR PROTAGONISMO A LOS ALUMNOS



- EXPLICAR
- DISEÑAR
- CORREGIR
- EVALUAR

GAMIFICACIÓN

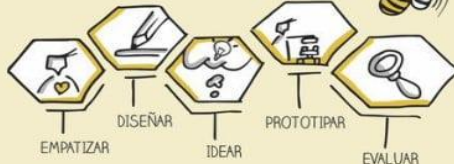


LLEVAR MECÁNICAS DE JUEGO A LAS CLASES: POSITIVOS, PREMIOS, NIVELES...

ABJ

INTRODUCIR DIFERENTES JUEGOS EN CLASE

PENSAMIENTO DE DISEÑO



APRENDIZAJE BASADO EN PROBLEMAS



TRABAJAR HERRAMIENTAS PARA LA COMPRESIÓN Y RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS. POTENCIAR EL PENSAMIENTO CRÍTICO A TRAVÉS DE PREGUNTAS ABIERTAS

TALLERES



ACTIVIDADES DINÁMICAS DE GRUPO CON POSITIVOS, ROTULADORES, HOJAS, PANELES... PARA BUSCAR IDEAS, PLANIFICAR, RESOLVER PROBLEMAS...

PENSAMIENTO VISUAL

INTRODUCIR EL DIBUJO EN LOS PROCESOS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE PARA: COMUNICAR, ORGANIZAR, ENTENDER, MEMORIZAR, CREAR...



JUEGO DE ROL



ADOPTAR ROLES DIFERENTES ANTE SITUACIONES DE AFERENCIA REAL

METODOLOGÍAS ACTIVAS PARA EL S.XXI

Juan Villar

APRENDIZAJE BASADO EN EL PENSAMIENTO



TRABAJAR RUTINAS DE PENSAMIENTO: PARA TOMAR DECISIONES, CLASIFICAR, SECUENCIAR, ELEGIR, COMPROBAR FUENTES, GENERAR IDEAS, EVALUAR...

¿QUÉ HAS HECHO?
¿CÓMO LO HAS HECHO?
¿QUÉ TE HA COSTADO +/-?
¿PARA QUÉ LO USARÁS EN EL FUTURO?

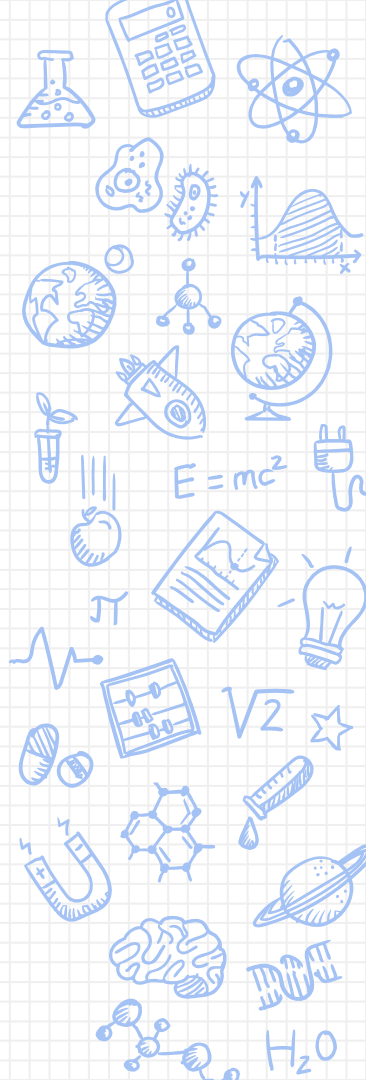
APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS



DESARROLLAR PROYECTOS QUE DEN SOLUCIÓN A PROBLEMAS REALES. IDEAL PARA TRABAJAR POR COMPETENCIAS

- CONTEXUALIZAR
- PROPONER UN RETO
- BUSCAR
- CREAR
- EVALUAR
- COMPARTIR

Dibujado por @egapega2tegela para el proyecto Partekatu2



Gamificación



GAMIFICACIÓN



La gamificación consiste en el uso de técnicas, elementos y dinámicas propias de los juegos y el ocio en actividades no recreativas con el fin de motivar y reforzar ciertas materias.

CÓMO APLICAR LA GAMIFICACIÓN EN EL AULA:



con mas futuro.com
El futuro de niños y escuelas

Integración de dinámicas de juego adaptados al aula en entornos no lúdicos. La finalidad es aprender, potenciar la concentración, el esfuerzo y otros valores positivos comunes a los juegos (scape room).

Aprendizaje basado en problemas



El aprendizaje basado en problemas (ABP o PBL, problem-based learning) es un método docente donde el estudiante es protagonista de su propio aprendizaje, al desarrollar habilidades y capacidades por indagación y descubrimiento guiado ligado a la resolución de un reto o problema.



Thinking Based learning (TBL)

II. RECURSOS NECESARIOS

...cómo lo hacemos?

- Disponemos de un aula tipo, y trabajamos en grupos
- Si es posible utilizamos material interactivo como ordenadores portátiles para poder acceder a fuentes de información online
- Diferente estilo de guía, no se transmite del conocimiento
- El alumno es el verdadero protagonista del aula. Los alumnos interactúan activamente.

Images: A group of students working together at a table, and a close-up of a male teacher speaking.

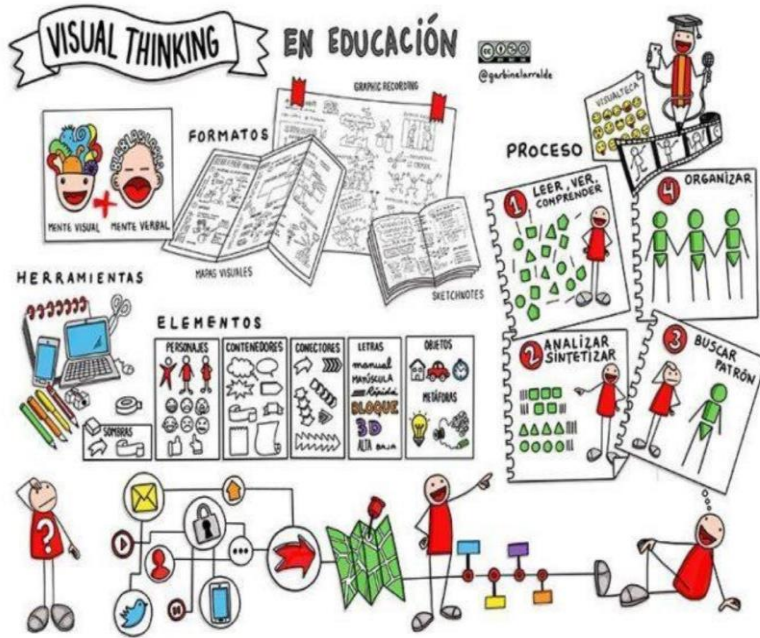
Ayuda a desarrollar PENSAMIENTO CRITICO del alumnado:

- X Mejora el pensamiento frente a la memoria
- X Aumenta la creatividad

- X Capacita para la resolución de problemas
- X Previene de los errores de pensamiento



Visual Thinking



Plasmar y manipular ideas a través de dibujos simples y fácilmente reconocibles, creando conexiones entre sí por medio de mapas mentales, con el objetivo de entenderlas mejor, definir objetivos, identificar problemas, descubrir soluciones, simular procesos y generar nuevas ideas



Aprendizaje-servicio

El alumnado de educación infantil del colegio Santo Ángel de Palencia, después de escuchar y comentar en la asamblea diaria, noticias sobre la falta de respeto en el deporte (padres que gritan al árbitro, insultos a jugadores, empujones para coger el balón, etc.), decidimos investigar sobre qué ocurría y por qué pasaban esas cosas. Invitamos a la clase a deportistas palentinos reconocidos nacional e internacionalmente (atletismo, baloncesto, rugby...) para entrevistarles sobre este tema. La respuesta fue sorprendente y disfrutamos de su experiencia y presencia.



juego nuevos aprendizajes.

Después realizamos diferentes actividades y juegos, en los que experimentamos el entrenamiento no solo físico sino también emocional. El respeto, más que una norma, es una condición para “ser campeones/as”.

Todo esto nos llevó a la propuesta de realizar un *spot publicitario* para enseñar lo aprendido: necesitamos jugar/vivir con respeto, ‘*Entrenar nuestro corazón*’. Después de organizar con el alumnado el montaje del video (preparar el contenido, cómo lo íbamos a hacer, dónde, con quiénes, etc.) nos planteamos su difusión, y en este servicio que podíamos hacer a los demás, se pusieron en





Gracias.

