



METODOLOGÍAS ACTIVAS

Proyecto **CREANDO ESPACIOS EDUCATIVOS**

CENTROS PARTICIPANTES

J.V. Foix (Rubí, **Barcelona**)

IES Xixona (Xixona, **Alicante**)

IES Joan Mercader (Igualada, **Barcelona**)

EREA Jean Monnet (Garches, **Francia**)

LYCEÉ Victor Duruy (Mont-de-Marsan, **Francia**)

Educandato Statale "SS. Annunziata" (Firenze, **Italia**)

IIS "Federico Caffè" (Roma, **Italia**)

Agrupamento Escolas Sidónio Pais (Caminha, **Portugal**)

IES Arquitecto Ventura Rodríguez (Boadilla del Monte, **Madrid**)

ASPECTOS PEDAGÓGICOS:

Los **aspectos pedagógicos** que fomentarán nuestro proyecto serán el ***desarrollo de contenidos y actividades que vinculen al alumno con el medio social, cultural, científico y laboral.***

Los alumnos trabajarán mediante la **cooperación** y **colaboración** con responsabilidad cívica, elaborando productos que mejoren los espacios educativos de sus centros, atendiendo a la expresión cultural, reflexionando, investigando y diseñando posibles propuestas de esos productos que finalmente tendrán una aplicación real en sus vidas, en la de sus compañeros, en los centros, así como en sus familias y localidad (como por ejemplo la preservación de la biodiversidad: construcción de casas para aves, insectos, etc.).

El alumnado desarrollará y trabajará las **competencias clave** del proyecto aplicando sus ***destrezas, habilidades y aptitudes.***

METODOLOGÍAS ACTIVAS

Las **metodologías activas** son una enseñanza *centrada en el estudiante*, en su capacitación en competencias propias del saber de la disciplina convirtiendo al estudiante en *protagonista de su proceso de aprendizaje*. Estas estrategias conciben el aprendizaje como un proceso constructivo y no receptivo.

Este proyecto no solamente **servirá al alumnado** para *aprender mediante este tipo de metodologías* sino al **profesorado** para realizar un *análisis de su práctica educativa*, de su día a día, **valorar otras metodologías** y elegir, si lo estima oportuno, probar algunas de las metodologías propuestas indicando con posterioridad si su aplicación ha tenido buenos resultados en el grupo de trabajo.

A continuación presentamos dos **tabla** con algunas **metodologías activas** que puede ser modificada durante el proyecto por los socios miembros: con explicaciones y vídeos así como de su aplicación en el proyecto.

Metodologías activas:

<p>APRENDIZAJE BASADO EN PROBLEMAS</p>	<p>Se utilizan problemas complejos del mundo real como vehículo para promover el aprendizaje de conceptos y principios por parte de los estudiantes, en contraposición a la presentación directa de hechos y conceptos.</p> <p>https://www.unir.net/educacion/revista/aprendizaje-basado-en-problemas/</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=2fpEUvqenqY</p>
<p>APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS (ABP)</p>	<p>La clase se divide en pequeños grupos de trabajo y cada uno tiene que investigar un tema elegido de forma democrática y que esté relacionado con el mundo real, dando sus propias soluciones.</p> <p>https://educacion2020.cl/aprendizaje-basado-en-proyecto/</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=ahxDLOiR15Y</p>

LA SIMULACIÓN

Se desarrolla en tres fases. Una primera de tipo informático en la que se definen los objetivos y se organizan los grupos; una segunda que es la simulación en sí; y una tercera de tipo evaluativa en la que los alumnos debaten sobre qué habría ocurrido si hubieran tomado otra decisión. Sus beneficios incluyen: fomento del pensamiento crítico, mejora de la comunicación oral y/o escrita, resolución de problemas, etc.

http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0864-21411995000100002

<https://www.youtube.com/watch?v=yx7lbNHKL5s>

EL APRENDIZAJE COOPERATIVO

Los objetivos del alumnado se encuentran vinculados entre sí de manera muy cercana, por lo que cada uno de ellos sólo logra el suyo si el resto de la clase también consigue los suyos propios.

<https://edintech.blog/2018/01/24/aprendizaje-cooperativo-definicion-elementos-esenciales/>

Lápices al centro: <https://www.youtube.com/watch?v=nmjELIihLOM>

GAMIFICACIÓN	<p>Técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados, ya sea para absorber mejor algunos conocimientos, mejorar alguna habilidad, o bien recompensar acciones concretas,</p> <p>https://www.educaciontrespuntocero.com/noticias/gamificacion-que-es-objetivos/ https://www.youtube.com/watch?v=LfS8xai2u1Q</p>
DESIGN THINKING (Pensamiento del diseño - taller de creatividad)	<p>Este modelo permite identificar con mayor exactitud los problemas individuales de cada alumno y generar en su experiencia educativa la creación y la innovación hacia la satisfacción de los demás, que luego se vuelve simbiótica.</p> <p>https://www.designthinking.es/inicio/index.php https://www.youtube.com/watch?v=kwIJo4Ia4qI</p>
APRENDIZAJE BASADO EN EL PENSAMIENTO (TBL: <i>thinking-based learning</i>)	<p>Desarrollar destrezas del pensamiento más allá de la memorización, desarrollar un pensamiento eficaz.</p> <p>https://www.educaciontrespuntocero.com/noticias/aprendizaje-basado-en-el-pensamiento/ https://www.youtube.com/watch?v=g8NZS-QZd98</p>

APRENDIZAJE BASADO EN COMPETENCIAS	<p>Todo aprendizaje tiene como objetivo la adquisición de conocimiento, el desarrollo de habilidades y la solidificación de hábitos de trabajo. El Aprendizaje Basado en Competencias representa un conjunto de estrategias para lograr esta finalidad.</p> <p>https://www.unir.net/educacion/revista/aprendizaje-por-competencias/ https://www.youtube.com/watch?v=VDCf2DWJJQ0</p>
FLIPPED CLASSROOM (aula invertida)	<p>Es 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. Objetivo: optimizar el tiempo en clase dedicándolo, por ejemplo, a atender las necesidades especiales de cada alumno, desarrollar proyectos.</p> <p>https://www.theflippedclassroom.es/ https://www.youtube.com/watch?v=ePOnn0H9GMY</p>
EL MÉTODO DEL CASO	<p>El alumno el que se hace sus propias preguntas a las que él mismo da respuesta.</p> <p>https://www.iese.edu/es/metodo-del-caso/ https://www.youtube.com/watch?v=thW4VAgsX-0</p>

RELACIÓN DE LAS METODOLOGÍAS Y EL PROYECTO:

METODOLOGÍA	PROFESOR/A	ACTIVIDAD	RESULTADOS
Aprendizaje basado en problemas.			Enlace a Linoit http://linoit.com/users/Sogahon/canvases/ME TODOLOG%C3%8DAS%20Creando%20espacios
Aprendizaje basado en proyectos.	Todos	Todas	
Simulación.	Sofía García	Identificación de insectos	
Aprendizaje cooperativo.	Todos	Todas	

METODOLOGÍA	PROFESOR/A	ACTIVIDAD	RESULTADOS
Gamificación	Verónica Ponsoda, Sofía García, Paulina Lorenz, etc.	Juegos (espacio ocio y relajación).	<p data-bbox="1534 303 1789 339">Enlace a Linoit:</p> <p data-bbox="1427 440 1831 656"> http://linoit.com/users/Sogahon/canvases/METODOLOG%C3%8DAS%20Creando%20espacios </p>
Taller de creatividad	Todos los implicados en dichos espacios.	Espacio arte, letras, ocio y medio ambiente.	
Aprendizaje basado en el pensamiento	Sofía García	Todas las relacionadas con el medio ambiente.	
Aprendizaje basado en competencias	Todos.	Todas.	
Flipped Classroom	Sofía García, Pilar Parra, Arantxa Cibriain, Carla, Paulina Lorenz, etc.	Biofilia (espacio arte), contaminación/casas de aves (medio ambiente), juegos (ocio y relajación), etc.	
El método del caso	Sofía García	Medio Ambiente	
Otros...			