

escuela de
maestros

EDUCACIÓN
DIGITAL ED

intec

Encuentro Presencial: Metodologías Activas de Aprendizaje

Trayecto de formación



Buenos Aires Ciudad



¿Qué nos proponemos?

Durante este encuentro, nos proponemos...

- ...conocer qué son las Metodologías Activas de Aprendizaje
- ... reflexionar sobre las metodologías de Aprendizaje en la Educación Tecnológica.
- ... pensar actividades basadas en esta metodología.



Cuando le enseñas a un niño algo, le quitas para siempre su oportunidad de descubrirlo por sí mismo.

Jean Piaget





Tiempo total:
40 min

1er Momento

Momento de comprender...

¿Qué entendemos
por **Metodologías
Activas de
Aprendizaje?**





Las metodologías activas centran el aprendizaje en la **experiencia del alumno:**

Montessori, ABP, Aprendizaje-servicio, gamificación...

Estas pedagogías, entre otras, motivan al alumno a **buscar información**, a **pensar en soluciones a problemas reales** y a **superar retos** porque ve el **sentido práctico de lo que aprende.**

Una metodología activa busca provocar cambios en el aula, que permitan pasar de un

aprendizaje
memorístico

a un...

aprendizaje
interactivo de
comunicación
permanente entre
todos los actores.

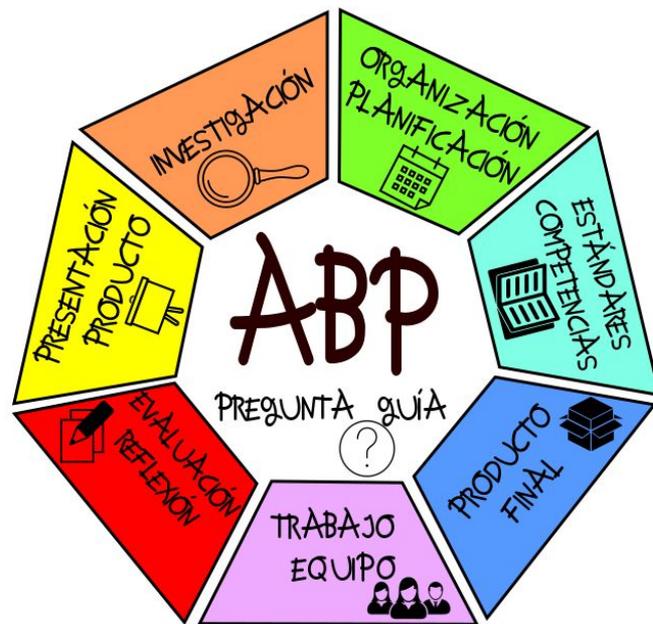
Existen varios ejemplos exitosos de metodologías activas que han sido desarrolladas por docentes alrededor del mundo, aportándole dinamismo y colaborando con la evolución del sistema. En este taller trabajaremos con 4 de las más conocidas.



Aprendizaje Basado en Proyectos (ABPy)

Permite que se adquieran los conocimientos mediante la **elaboración de proyectos que aporten una solución a problemas concretos.**

Este instrumento abre las puertas de la escuela a la comunidad, pues el proceso de aprendizaje irá relacionado a mejorar el entorno. Asimismo, procura la integración del currículo, pues en muchos casos se involucran varias materias.



Flipped Classroom (Aula Invertida)



Debe su nombre a que la clase se produce “al revés”; es decir, el proceso se divide en tres fases. Antes, en casa donde cada quien desarrolla el contenido, con apoyo del material de apoyo. Durante, en el aula con las discusiones e intercambios de ideas. Después, al finalizar cada sesión con los análisis y conclusiones.

Gamificación

La adaptación del juego a la educación permite que el ámbito educativo se torne una experiencia positiva, pues gracias a que se les motiva mediante recompensas, competencias, la superación de logros y la obtención de estatus, los alumnos se mantienen interesados en lograr los objetivos.

OBJETIVOS DE LA GAMIFICACIÓN



Storytelling (narración)

Es el arte del uso del lenguaje, la comunicación, la emotividad, la vocalización, la psicología del movimiento (ademanes, gesticulación y expresión) y la construcción abstracta de elementos de imágenes de una historia en particular para un público específico. Un aspecto crucial de la narración es la retroalimentación o conexión con el auditorio para demostrar un suceso visual determinante que brinda detalles de la historia de una manera creativa.



2do Momento

¿Cómo llevar este
enfoque al ámbito
escolar?





Tiempo:
40 min

Desafío

Deberán organizarse en pequeños grupos (2 o 3 integrantes) y realizar una **narración** (storytelling) que contenga la explicación de un contenido alcanzado por la **IDEA BÁSICA N° 2: FORMAS, MATERIALES Y TECNOLOGÍAS**.

¿Qué debemos tener en cuenta al crear dicha narración?

Para conocer más sobre cómo crearla las y los invitamos a ver el siguiente video:





Tiempo:
40 min

Recapitulando, el texto deberá contener:

Dirección: Antes de iniciar la elaboración de tu storytelling, debes tener claro el punto de partida de tu historia y saber cómo terminará.

Emoción: Para poder activar mejor la asimilación de contenidos debemos dar un tono emocional a los relatos. Y, de esta forma, generar más conexiones neuronales considerando la importancia de las emociones en el aprendizaje

Significado: El mensaje que queremos dejar (en este caso será sobre el contenido propio que deseamos enseñar)

Toda historia en un storytelling ha de tener como mínimo un **protagonista**. Esto con el fin de que a tus estudiantes les importe conocer lo que sucede en el relato





¿Cómo lo presentamos?

Deberán presentarlo utilizando una herramienta digital. Esta puede ser: *Presentaciones con diapositivas; Jamboard; Genially, Canva; ThingLink; StoryJumper; Scratch; Google Site, Padlet* o bien la herramienta digital con la que se sientan más a gusto y consideren que sea apta para esta metodología (teniendo en cuenta también el tiempo para presentarlo).

Tiempo:
40 min

El link deberá ser compartido en el [siguiente Padlet](#) (https://bit.ly/storytelling_EdTec) que será compartido entre todos los asistentes a esta semana de formación. De esta manera, lograremos un repositorio de ideas para nuestras clases.



Los que se animen, además, podrán exponerlo al finalizar el encuentro.

¡A divertirse!





Tiempo total:
20 min

Compartiendo narraciones





Tiempo total:
10 min

Conclusión Final



El **rol del profesor** que aplica las metodologías activas educación es **mediador**, se preocupa más por ser un guía que refuerce el aprendizaje de sus alumnos. En cambio, en la metodología de enseñanza tradicional el educador es un mero transmisor de información, que se dedica a exponer contenidos de manera repetitiva ante una audiencia que muchas veces no entiende o no presta atención.

El maestro va a dotar a su grupo de las herramientas y los instrumentos para que sean ellos los responsables de sus avances. Cabe destacar que aunque estos métodos impulsan el trabajo en equipo y la cooperación, cada sujeto tiene un progreso propio y eso se le respetará.



Las metodologías activas y participativas sirven para confrontar ideas, opiniones y experiencias entre estudiantes y profesores. Son aplicables en todos los niveles educativos sin importar el número de personas que integren en el grupo. La participación provoca que se establezca relación directa entre la teoría y la práctica. Al mismo tiempo, resultan perfectas para la resolución de problemas y la toma de decisiones.



El activo más poderoso con el que contamos, es
nuestra mente.

R. Kisoyaki

