

@TEACHINGTEACUP



METODOLOGÍAS ACTIVAS

¿QUÉ ES LA METODOLOGÍA?

La metodología es **el modo de desarrollar la práctica docente** poniendo de manifiesto las intenciones educativas del docente y sus premisas didácticas, su concepción de la educación y la idea que tiene de alumno, así como sus valores éticos, su capacidad para gestionar la motivación y sus conocimientos aplicados a los contenidos curriculares básicos."

Herrán, 2008.

CARACTERÍSTICAS DE LAS METODOLOGÍAS ACTIVAS

- Proponen un sistema basado en la acción
- El profesor actúa como guía en el aprendizaje
- El alumno toma un rol activo para autogestionar su aprendizaje
- El alumno va adquiriendo cada vez mayor independencia
- Fomentan el aprendizaje autónomo, (competencia aprender a aprender)
- El alumno es el centro del proceso de enseñanza-aprendizaje
- Se apoyan en el trabajo colaborativo y fortalecen la convivencia
- Facilitan el aprendizaje reflexivo y el pensamiento crítico
- Hacen al alumno más responsable de sus actos y de sus resultados
- Vinculan el aprendizaje al entorno, dando herramientas para resolver problemas reales

**ALGUNOS EJEMPLOS
DE METODOLOGÍAS
ACTIVAS EN EL AULA DE
IDIOMAS**

FLIPPED CLASSROOM

Práctica educativa que invierte el proceso de enseñanza-aprendizaje, pues la asimilación de contenidos se realiza en casa, mediante el visionado de materiales audiovisuales creados o curados por el profesor, mientras que las tareas se realizan en el aula bajo la supervisión del mismo, generalmente de forma cooperativa en pequeño o gran grupo, y usando metodologías activas. 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.

EJEMPLO REAL

Grabamos un vídeo explicando los *relative pronouns* usando **Flipgrid** y les pedimos a los alumnos que vean el vídeo en casa. Les pedimos que graben un pequeño vídeo-respuesta con cualquier duda que les surja y lo suban a la plataforma. La siguiente sesión la dedicaremos a resolver las dudas específicas y a trabajar con los *relative pronouns* de manera cooperativa, ya que la teoría viene vista de casa.

PROBLEM BASED LEARNING

Estrategia pedagógica en la que se presenta a los alumnos un problema iniciando un proceso de investigación que les llevará a buscar posibles soluciones a la situación planteada. Los alumnos para resolver el problema han de conseguir, además del aprendizaje de los contenidos que requiere la materia, ser capaces de elaborar un diagnóstico de sus propias necesidades de aprendizaje, reconocer qué saben y qué deben aprender, comprender la importancia de trabajar cooperativamente y desarrollar habilidades de análisis y síntesis de información. Facilita la interdisciplinaridad y consigue un incremento de la curiosidad del estudiante.

EJEMPLO REAL

En una unidad relacionada con el medio ambiente, presentamos a los alumnos la crisis global a la que nos enfrentamos y les pedimos que **diseñen una hoja de ruta** con medidas muy específicas que puedan resolver el **problema**, que tendrán que presentar por medio de una infografía creada con **Canva**.

TBL – THINKING BASED LEARNING

Metodología activa que transforma la manera de educar en los centros: fomenta un aprendizaje más eficaz en el que los alumnos razonan y desarrollan la capacidad de pensar de forma crítica a la hora de enfrentarse a diferentes retos, tanto en el ámbito educativo como en su vida cotidiana. Los alumnos realizan una serie de preguntas cuando reciben una información, con el objetivo de razonar y llegar a una conclusión por ellos mismos.

EJEMPLO REAL

En una unidad relacionada con la educación, proponemos **un debate** sobre puntos a favor y en contra de los exámenes. Todos los alumnos tendrán que **debatir desde ambos puntos de vista**, obligándoles, de este modo, a pensar más allá de sus propias ideas y concepciones.

GAMIFICATION

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. El juego fisiológicamente estimula la producción de varios neurotransmisores como las endorfinas que producen bienestar y favorecen que se fijen los conceptos adquiridos.

EJEMPLO REAL

Creamos un **sistema de recompensas** para nuestros alumnos. Cada vez que un alumno consiga un logro (traer la tarea, ganar un juego en el aula, utilizar la frase de la semana...) tiene derecho a rascar una ***scratch card*** con un premio al azar (sentarse al lado de un compañero, salir 5 minutos antes, *no homework day*...)

GAME-BASED LEARNING

A diferencia de la gamificación, en el Game-Based Learning (aprendizaje basado en juegos) no solo se integra los elementos del juego en la formación, sino que la formación en sí misma se convierte en el juego, diseñando las actividades a desarrollar de manera que el juego y el aprendizaje se entrelazan o, dicho de otra manera, es aprender a través de juegos.

EJEMPLO REAL

En lugar de rellenar las actividades gramaticales típicas, a la hora de practicar los modales, los alumnos **trabajarán con un juego de mesa**, con una presentación **Genially interactiva** donde irán pasando pantallas y dándole consejo a personajes famosos o **jugando al juego del pañuelo**, donde los números se sustituirán por frases con modales.

VISUAL THINKING

Herramienta que consiste en volcar 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.

EJEMPLO REAL

En lugar de presentar el vocabulario por medio de listados infinitos, pedimos a los alumnos que **ilustren cada nueva palabra** por medio de un doodle en no más de 30 segundos. Si el vocabulario es abstracto (*achieve a goal*) deben **presentar su doodle** y explicar al resto de la clase por qué lo han ilustrado de esa forma concreta. De este modo, y gracias a la teoría del **dual coding**, recordarán las palabras mucho mejor.

PBL – PROJECT BASED LEARNING

Conjunto de tareas de aprendizaje basado en la resolución de preguntas y/o problemas, que implica al alumno en el diseño y planificación del aprendizaje, en la toma de decisiones y en procesos de investigación, dándoles la oportunidad de trabajar de manera relativamente autónoma durante la mayor parte del tiempo, que culmina en la realización de un producto final presentado ante los demás.

EJEMPLO REAL

En una unidad relacionada con los viajes, cada alumno tendrá que **diseñar un lapbook** y organizar un viaje a un lugar concreto. Deberán investigar y presentar presupuesto, hotel, vuelos, *landmarks*, qué llevar en la maleta, información de interés... A lo largo del proyecto **irán aprendiendo** gramática concreta (tiempos futuros) y léxico relacionado con el tema, además de practicar la comprensión y la producción escrita.

COOPERATIVE LEARNING

Conjunto de procedimientos o técnicas de enseñanza dentro del aula, que parten de la organización de la clase en pequeños grupos heterogéneos, donde los alumnos trabajan conjuntamente de forma coordinada para resolver tareas académicas y profundizar en su propio aprendizaje. En el aprendizaje individual, el alumno se focaliza en conseguir sus objetivos sin tener que depender del resto de sus compañeros. En cambio, en el aprendizaje cooperativo el objetivo final es siempre común y se va a lograr si cada uno de los miembros realiza con éxito su tareas.

EJEMPLO REAL

En una unidad relacionada con la ciudad, los distintos grupos de alumnos deberán **diseñar una ciudad** desde cero: el mapa, los edificios que va a tener, el programa político que van a presentar, la bandera, el nombre... y el proyecto final será una **suma de las aportaciones** de cada miembro. A lo largo del proyecto irán aprendiendo gramática concreta (las condicionales) y léxico relacionado con el tema, además de practicar todas las destrezas.

*Lee más sobre Johnson & Johnson, Kagan y Elliot Aronson (jigsaw)

DESIGN THINKING

Viene del mundo de los negocios y plantea la resolución de problemas complejos aplicando el pensamiento y herramientas que utilizan los diseñadores. Se presenta como un método innovador y creativo para pensar una salida desde un enfoque distinto.

EJEMPLO REAL

En una unidad relacionada con las nuevas tecnologías, proponemos a los alumnos **diseñar una una app** revolucionaria. En grupos, deben trabajar **conjuntamente** para definir la idea, prototipar, testear y presentar un producto final.

SCRUM

Scrum es similar a *design thinking* ya que también viene del mundo de los negocios. En este caso, el proceso está más pautado. Es un proceso en el que se aplican un conjunto de prácticas para trabajar en equipo, y obtener el mejor resultado posible de un proyecto. Hay 3 roles: Scrum Master (1 alumno del grupo); Product Owner (el profesor); y Team (el resto del equipo). Los equipos de 4 alumnos se auto organizan, son multidisciplinares y utilizan un tablón para ir colgando sus ideas y progresos.

EJEMPLO REAL

En una unidad relacionada con las nuevas tecnologías, proponemos a los alumnos **diseñar una una app** revolucionaria. En grupos, deben trabajar **conjuntamente** para definir la idea, prototipar, testear y presentar un producto final. En diferentes ciclos o *sprints* los alumnos van **actualizando su tablero** con sus progresos hasta que sean capaces de presentar la app.

LEARNING STATIONS

Metodología activa en la que existen diferentes lugares físicos (mesas, sillas) situados en el aula en los que el estudiante se encuentra con una actividad determinada que ha de realizar de forma individual o en equipo. Existe un tema común para todas las estaciones, el cual es abordado de forma diferente en cada estación. En esta estrategia el movimiento juega un papel muy importante ya que los alumnos deben ir cambiando de estación cada cierto tiempo para que puedan realizar todas las actividades establecidas.

EJEMPLO REAL

Organizamos una **sesión multi-destrezas**. Una vez terminada la unidad, vamos a seguir un aprendizaje en espiral volviendo a lo ya aprendido. En cada una de las **estaciones**, los alumnos trabajarán durante **15'** e irán rotando (*estación de creative writing: lanzad los dados cuentahistorias y escribir una historia conjunta que contenga verbos en past simple; estación de lectura cooperativa + quiz; ...*)

SEN – SOCIAL-EMOTIONAL LEARNING

La educación emocional es un proceso educativo, continuo y permanente, que pretende potenciar el desarrollo de las competencias emocionales como elemento esencial del desarrollo humano, con objeto de capacitarle para la vida y con la finalidad de aumentar el bienestar personal y social.

SEN incluye actividades para el desarrollo emocional como parte del currículo central.

EJEMPLO REAL

En una unidad relacionada con la amistad, proyectamos distintas premisas (*A friend has betrayed you by giving away all your secrets*). Los alumnos tienen tarjetas de colores que representan **diferentes emociones** y deben levantar la tarjeta con la que más identificados se sientan en esa situación (*yellow - disappointment; red - fury*)

@TEACHINGTEACUP



ESTRUCTURA DE UNA SESIÓN

RUTINAS



**WARM UPS
BELL RINGERS
ICE BREAKERS**



**ACTIVACIÓN Y
RECUERDO: SPIRAL
CURRICULUM**

CORRECCIÓN



PRESENTATION



PRACTICE



PRODUCTION

RUTINAS



HOMEWORK



SIEMPRE



SIEMPRE (VARIA EN FUNCIÓN DE LA SESIÓN)



A VECES

EXAMPLE

**IDIOM OF THE WEEK
+
TOTB**

**SHORT VIDEO
+
WOULD YOU RATHER**

**GAME: FLYSWATTER
THE WORDS**

CORRECCIÓN

**PRESENTATION:
CONDITIONAL
SENTENCES**

**WHOLE CLASS
PRACTICE
THROUGH
GAMES**

**INDIVIDUAL
PRODUCTION
THROUGH
WORKSHEETS**

**EXIT
TICKET**

HOMEWORK

SIEMPRE

SIEMRE (VARIA EN FUNCIÓN DE LA SESIÓN)

A VECES