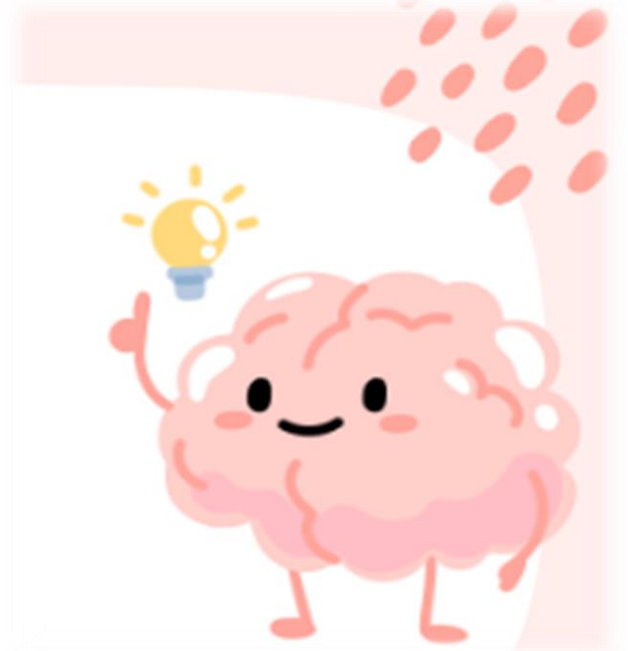


ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS INNOVADORAS



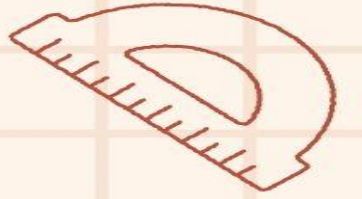
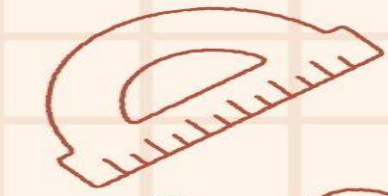
EduLearn
Academy



Dra. Ana Zavala Morales, PhD.

auroritazavala@yahoo.es

Telf. 0995220652



“Yo hago lo que usted no puede, y usted hace lo que yo no puedo. Juntos podemos hacer grandes cosas”

Madre Teresa de Calcuta



Metodologías Innovadoras Activas



Aprendizaje cooperativo



Gamificación



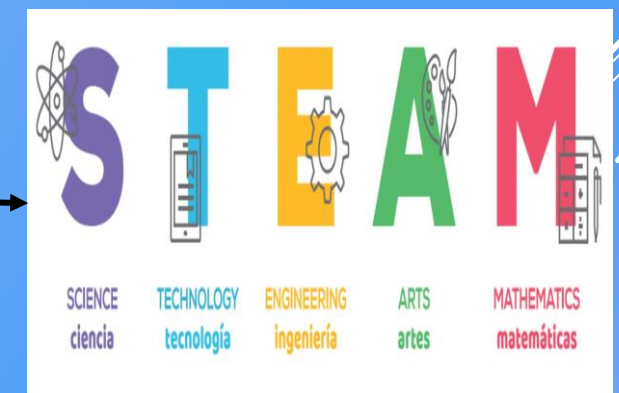
Aula Invertida



Desing Thinking



Aprendizaje basado en proyectos



STEAM

Aprendizaje cooperativo



“La cooperación consiste en trabajar juntos para alcanzar objetivos comunes, en el aprendizaje cooperativo, los estudiantes buscan el éxito no solo para ellos mismos, sino para todas las personas del grupo, se crean comunidades de aprendizajes, desarrollan inteligencia interpersonal, les hace personas más comprometidas y capaces de mejorar la vida de los demás”

Hnos. Johnson David y Roger

Antecedentes:

González y García (2007) y Lara (2005) indican que la construcción social del niño y adolescente, es de gran importancia en cuanto facilita una mayor adaptación al mundo en el cual se desarrolla.

Sánchez, Collazos & Jiménez (2017) la maximización en la participación y el impacto en el aprendizaje cooperativo, constituye una estrategia de renovación del conocimiento co-construido de los individuos que aprenden más de lo que pudieran haberlo hecho de forma aislada.

Medina (2016). Bases epistemológicas del trabajo cooperativo desde la teoría sociocultural de vygotsky, la concepción constructivista cognitiva y los postulados de la psicología humanística.

Metodología

_ Se debe planificar y aplicarse con unos mínimos establecidos a través de una estructura que permita el desarrollo de los elementos esenciales del AC:
Interdependencia positiva, interacción cara a cara, responsabilidad individual y grupal, habilidades sociales, evaluación grupal.
Además, implica que dentro de esta metodología se utilicen estrategias, técnicas y actividades que permitan generar oportunidades y experiencias de aprendizaje en los/as estudiantes y así lograr los beneficios que esta metodología trae consigo, brindando herramientas fundamentales para el desenvolvimiento en la vida diaria.

Estrategia

_ Como estrategia estimula la interacción entre pares, lo que ayuda al desarrollo del lenguaje y al aprendizaje de conceptos y contenidos.
Se pueden utilizar algunos aspectos como, la conformación de grupos, asignación de roles y funciones en otras metodologías como:
ABP, Gamificación, Design thinking, etc.
No implica profundización de los elementos del AC, ya que solo sería un medio para lograr el desarrollo de otras metodologías.

Beneficios del A.C

Desarrolla habilidades de liderazgo, la comunicación, la toma de decisiones, resolución de conflictos, actitudes positivas, emocionales, relaciones interpersonales, integración, respeto, etc.

Ambiente de compañerismo y confianza.

- Desarrollo de pensamiento crítico.

- Retroalimentación, refuerzo en grupo.

- Potencia los talentos de los estudiantes.

- Te escucho, me escuchas, nos respetamos.

- Responsabilidad individual y colectiva.
Roles asignados.

Elementos Del A.C



ROL

_ Objetivos específicos claros.

_ Conformación de grupos y asignación de roles.
(Estudiantes deciden)

_ Organizar espacios de trabajo y material didáctico

_ Criterios y actividades dosificadas.



_ Observa el proceso.

_ Motiva

_ Evalúa

_ Retroalimenta.

_ Interviene



Aprendizaje Cooperativo y Trabajo Cooperativo

Aprendizaje Cooperativo



Conjunto de métodos de instrucción en el que se trabaja en pequeños grupos, donde cada uno de los estudiantes, utiliza una gran variedad de actividades de aprendizaje y mejora la comprensión o un tema en cuestión.

Trabajo Cooperativo



Se fundamenta principalmente en la unión de esfuerzos, la comunicación que se genera del intercambio de información donde cada integrante aporta conocimientos, experiencias, estilos y modos de aprender

ROLES DE TRABAJO COOPERATIVO



PORTAVOZ



SECRETARIO/A



CONTROLADOR/A

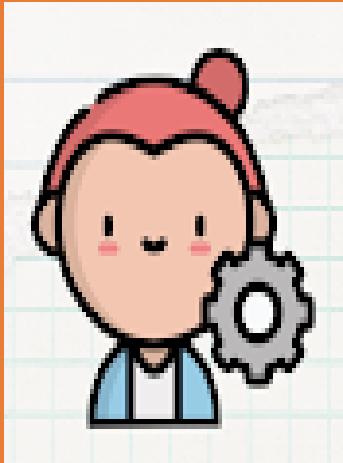


COORDINADOR/A



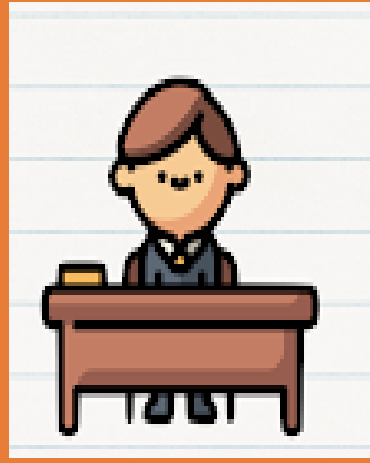
CRITICO/A





COORDINADOR

Dirige y organiza las tareas de forma consensuada. Hace respetar la igualdad de participación sin que nadie domine o se escape.



SECRETARIO

_ Encargado de reflejar en el Cuaderno de Equipo o Diario de clase (fotos y/o vídeos)
_ Documentar las decisiones (cartel, afiche, lapbook, etc.)



CRONOMETRADOR

_ Controla el tiempo empleado o en las tareas. Mantiene al equipo trabajando en la tarea.

RESPONSABLE DE MATERIALES



PORTAVOZ

Encargado de comunicarse con el profesor/a y el resto de equipos. Controla el nivel de ruido y hace respetar el turno de palabra.
_ Expositor (claridad al expresarse)



CRÍTICO

_Asesorarse con los otros críticos.
_ Solventar los problemas que pueden surgir entre los grupos. _
Analiza las relaciones personales.

TIPOS DE APRENDIZAJE COOPERATIVO:

- Grupos formales de aprendizaje cooperativo.

Trabajan juntos durante una hora de clase, por varias semanas, para lograr objetivos de aprendizaje compartidos.
Unidad curricular
_ Diario de clase

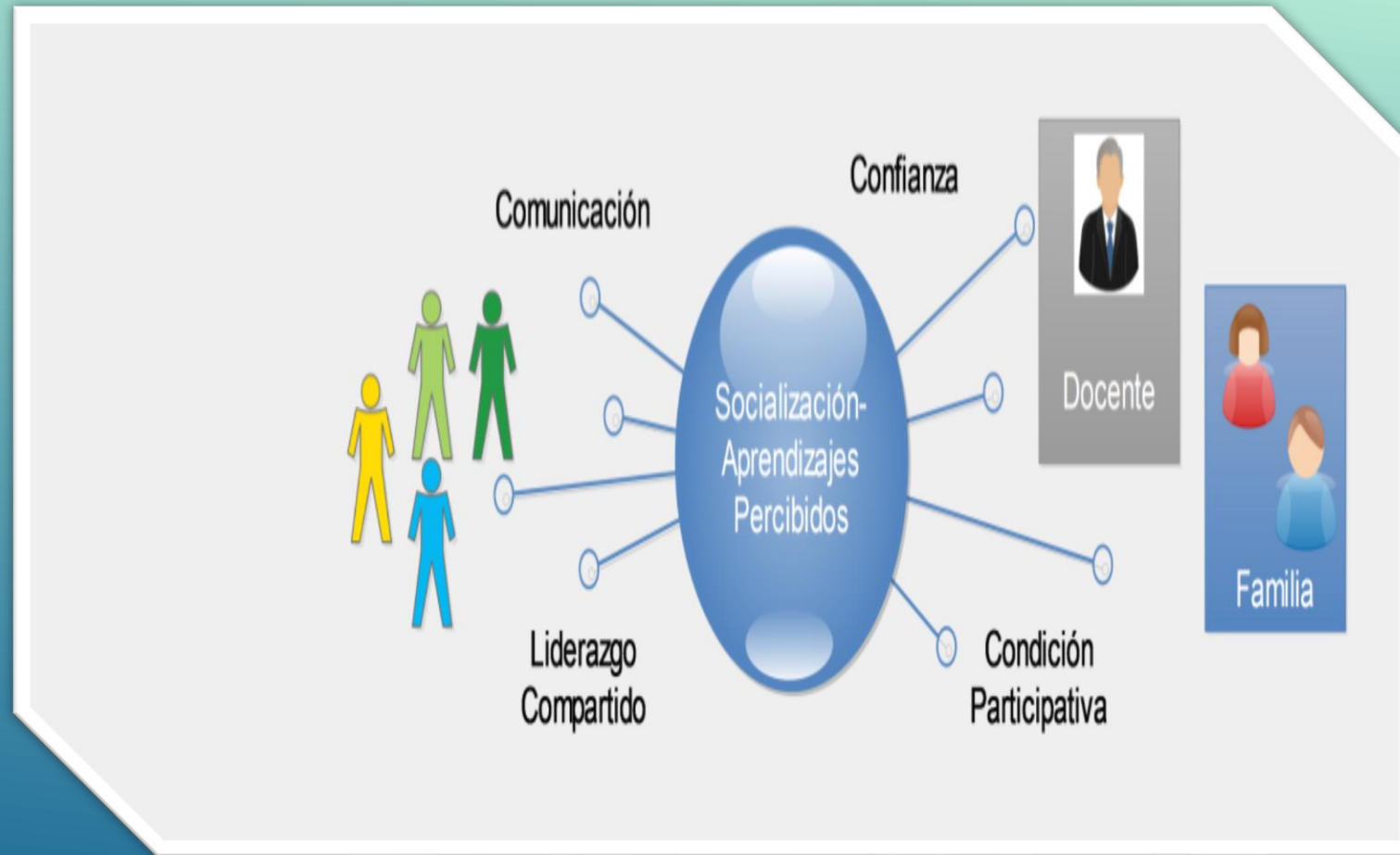
- Grupos informales de aprendizaje cooperativo.

_ Trabajan por una sola sesión.
Implicación activa.
_ Afiches
Ligas del saber
Mapas y redes conceptuales
Lapbooks

- Grupos cooperativos de base.

Grupos de aprendizaje heterogéneos.
_ Trabajo largo plazo:
Trimestre – semestre – año.
Llevan una plantilla – esquema de reuniones.
Diario de clase
Portafolio

Elementos de la Socialización en el Trabajo Cooperativo



Socialización y Academia



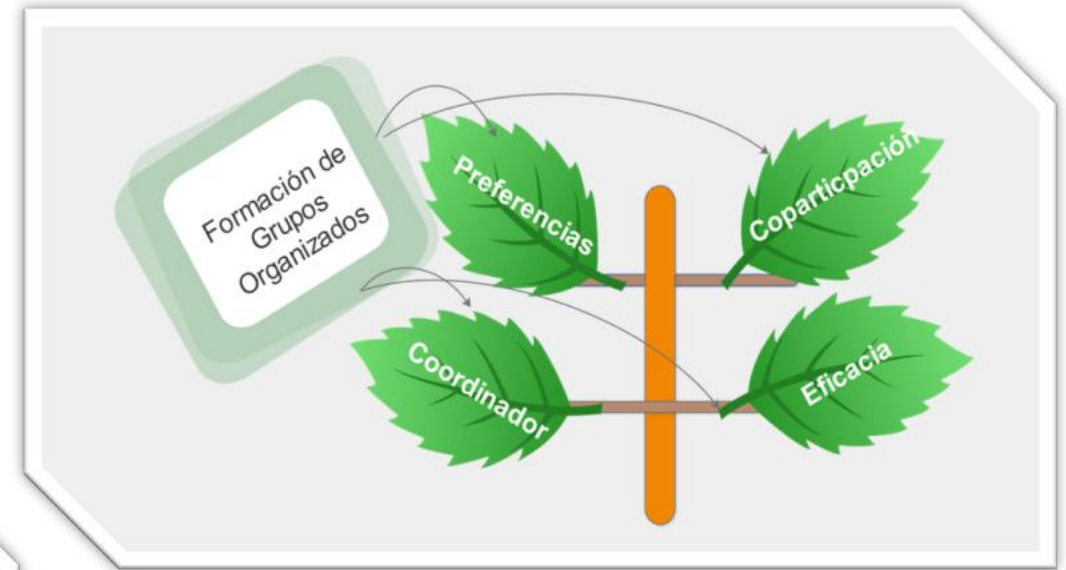
Ambientes positivos
de confianza

Carácter
cooperativo e
introspectivo

Captura de niveles
comportamentales

Propósitos Aprendizaje Cooperativo

Formación de grupos organizados



Fortalecimiento de los valores

Socializar para aprender



Eventos Considerados en los Propósitos



Satisfacción y promoción de valores en el trabajo cooperativo

Comunicación para compartir ideas y talentos

Afinidad, organización y eficacia en la formación de grupos

Realimentación del profesor y la familia motivan al aprendizaje en conjunto

Categorías selectivas

```
graph TD; A((Satisfacción y promoción de valores en el trabajo cooperativo)) <--> B((Comunicación para compartir ideas y talentos)); B <--> C((Realimentación del profesor y la familia motivan al aprendizaje en conjunto)); C <--> D((Afinidad, organización y eficacia en la formación de grupos)); D <--> A; E((Categorías selectivas)) --- A; E --- B; E --- C; E --- D;
```

AULA INVERTIDA O FLIPPED CLASSROOM

Autores Fundacionales

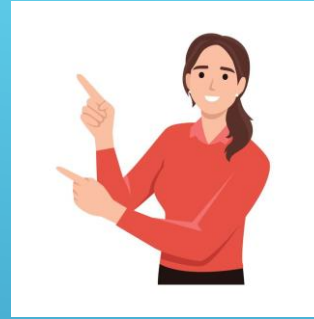
Jonathan Bergmann / Aaron Sams



- _ Profesores de secundaria del área de química:
Jonathan Bergmann y Aaron Sams.**
- _ Autores del libro «Flip your classroom».**
- _ Grabaron una diapositiva en power point y convirtieron en video.
Antes de implementar el A.I o F.C:
30% actividades prácticas.
Después: 70%**
 - _ Semipresencial – mixta**
 - _ Pandemia muy utilizado.**



Centrado en el estudiante.



Centrado en el docente.



En casa

Los estudiantes estudian y se preparan para participar de las actividades.



En Clase

Los estudiantes practican aplicando conceptos clave, mientras reciben retroalimentación.



Después de clase

Los estudiantes evalúan su entendimiento y extienden su aprendizaje.



TAXONOMÍA DE BLOOM



Clase Tradicional



Flipped Classroom

Ventajas

Tiempo docente para buscar la excelencia.

Estudiantes seleccionan su lugar de estudio.

Participación activa y efectiva.

Estrategia integradora, inclusiva.
Ritmos de aprendizaje - NEE

Adaptable y flexible.

Uso de las TIC's

Estudiante investigador.



Planificación

Seleccionar material diverso

Organiza actividades en el aula

Evalúa

¿Cómo lo hago?



Digital

Física

- _ Plataformas Gratuitas.
- _ Páginas interactivas.
- _ Videos
- _ Audios, atc.

- Cuestionarios
- _ Rúbricas
- _ Resolución de problemas
- _ Proyectos, etc.

Otros autores sobre el Aula invertida:

Para [albornoz, et al. \(2020\)](#), las particularidades del aula invertida son: constituye un escenario flexible con acceso claro y natural de los participantes. Presencia de cultura del aprendizaje, a partir de una valoración de temáticas por intermedio de una secuencia de cambio de roles. Contenido dirigido, considerando videos editados por el docente, quien ha de incluir contenidos prioritarios. El docente como guía de los estudiantes en el aula para resolver dudas, permitiendo que los estudiantes aprendan de modo significativo.⁴

[Hinojosa & arriaga \(2015\)](#), señalan que el modelo flipped classroom emerge en los diferentes entornos y niveles educacionales con gran fuerza para recuperar al estudiante como el protagonista del proceso de formación aprendizaje. Este escenario es factible gracias al desarrollo e implementación de las TIC en educación. Este modelo implica profundas transformaciones en la perspectiva pedagógica cambiando los papeles en docentes y alumnos.

[Platero, et al. \(2015\)](#), manifiestan que el aula invertida como estrategia de aprendizaje modifica la manera de enseñanza tradicional generando que gran parte de la producción de saberes se origine fuera del aula y que la ejecución de labores y práctica se realicen en el aula con la ayuda de los pares y del profesor, derivando el control del aprendizaje al alumno.

LA GAMIFICACIÓN





_ Primera vez, año 2002 por Nick Pelling, un programador informático británico e inventor de juegos icónicos de los 80.

Uso de técnicas propias de juegos a otros procesos para facilitar su realización y/o comprensión en el campo de la educación.

Sin embargo, no fue hasta 2010 que comenzamos a ver la gamificación como un concepto y un proceso comercial, y donde realmente comenzó a ganar impulso.

Elementos de la gamificación

Kevin Werbach y Dan Hunter



DESIGN THINKING

PENSAMIENTO DE DISEÑO
Pensar como diseñadores



Conjunto de mentalidades y recursos que me permiten entender la realidad para mejorarla.

Forma de pensar.

Solucionan problemas con creatividad.

Docente: diseñador por excelencia.
Cambiar algo existente en algo deseado.

Generar conocimiento – aprendizaje significativo.

Estudiantes en protagonistas.

Componentes:

Siente



Imagina



Haz




Comparte



FASES DE DESIGN THINKING

Institute of Design at Stanford





*Muchas gracias
por su atención*



**Querido docente
Recuerda:
Respira e inspira.
Generaciones
esperan por ti.**

