

MATERIAL ADICIONAL

METODOLOGÍAS

Activas

Profesor
**Miguel Ángel
Agudelo Moncada**

- Candidato a Magíster en Educación
- Especialista en Gerencia Educativa
- Licenciado en Tecnología
- Coordinador Académico y convivencial del Colegio Santa maría Goretti



Facultad
de Ciencias
de la Educación

1

APRENDIZAJE BASADO

en *casos*

01

¿Qué es un caso?

- Es la descripción de un hecho pasado que describe una situación compleja real
- Un buen caso permite la discusión basada en los hechos problemáticos que deben ser encarados en situaciones de la vida real.
- Su propósito es permitir la expresión de actitudes de diversas formas de pensar en el aula y mediando interacción de los miembros del grupo.

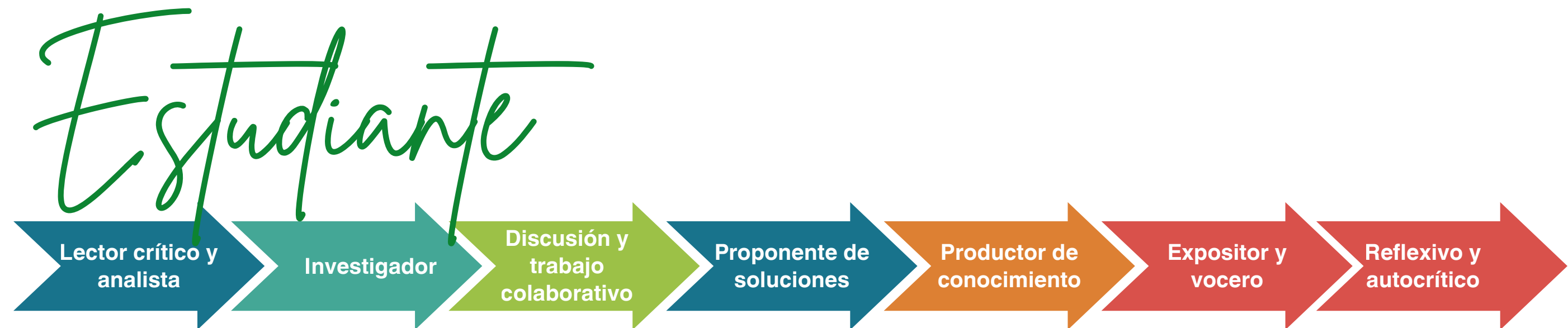
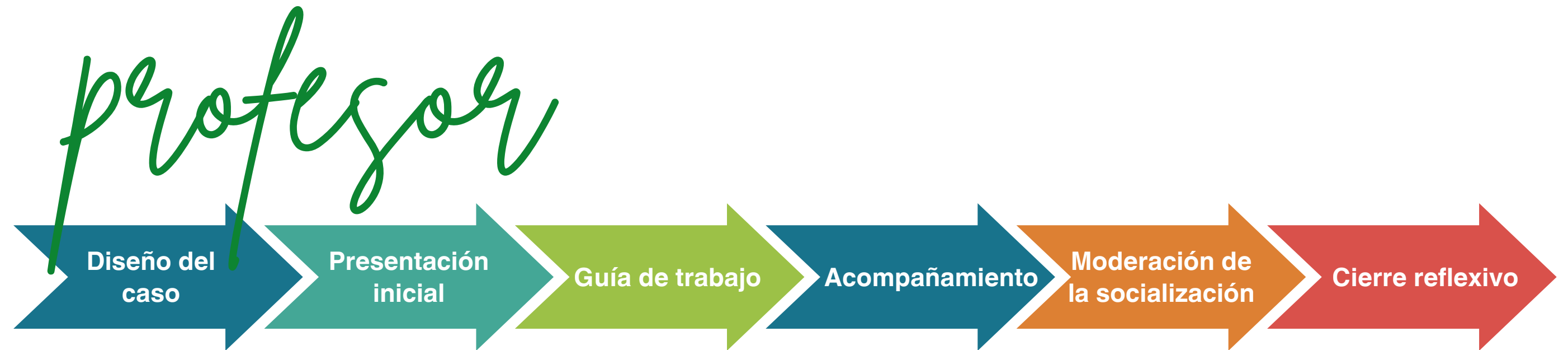
02

¿Qué es el estudio de caso?

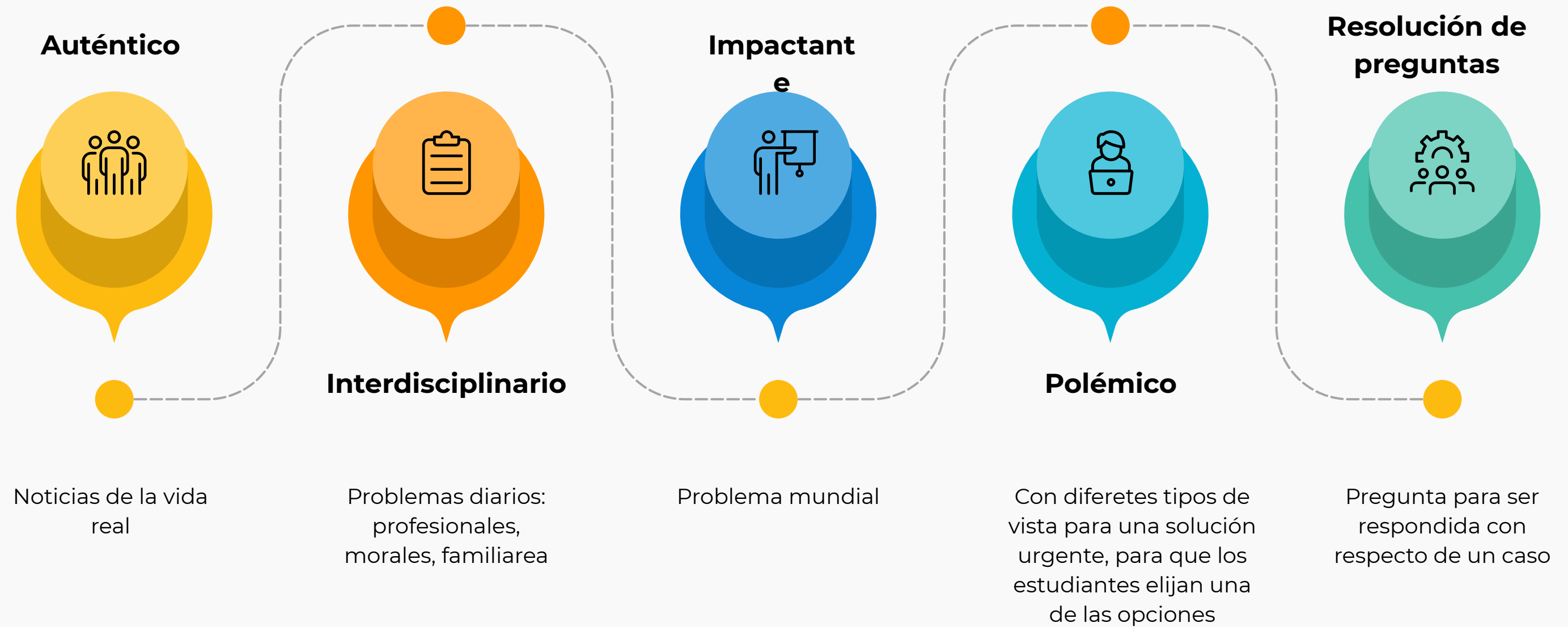
Son instrumentos educativos complejos que se presentan:

- Como textos narrados
- Se centran en asignaturas específicas
- Tienen como eje una gran idea
- Plantean problemas del mundo real a partir de preguntas críticas.

SER EL PROF



TIPOS de casos



EJEMPLO

Presentación del caso

En la Institución Educativa San Martín, la cafetería y los estudiantes generan diariamente una gran cantidad de residuos. Aunque hay canecas de colores para reciclar, la mayoría de los desechos terminan mezclados. Esto ha ocasionado malos olores, presencia de animales y quejas de la comunidad vecina. La Rectoría solicita a los estudiantes diseñar un plan de manejo de residuos que pueda aplicarse en toda la institución.

Organización del trabajo

- Grupos de 5 estudiantes.
- **Roles distribuidos:** observador, investigador, relator, diseñador de la propuesta y vocero.
- **Fuentes de información:** cartillas del Ministerio de Ambiente, artículos escolares sobre reciclaje, entrevistas con personal de aseo y observaciones directas en la institución.

Desarrollo de la actividad

- **Comprensión del caso:** lectura colectiva de la situación y listado de los problemas detectados.
- **Trabajo de campo:** visita a la cafetería y patios para observar la disposición de basuras.
- **Búsqueda de información:** consulta de materiales sobre separación en la fuente, reciclaje y compostaje escolar.
- **Discusión en grupo:** análisis de causas y consecuencias del problema.
- **Elaboración de la propuesta:** cada grupo diseña un plan que incluya:
 - Estrategias de separación de residuos.
 - Campañas de sensibilización para estudiantes y docentes.
 - Propuestas de seguimiento (brigadas ecológicas, carteles, semilleros ambientales).

Socialización

- Cada grupo presenta su plan en una feria ambiental escolar.
- Los voceros exponen las soluciones ante el consejo estudiantil y el comité ambiental de la institución.
- Se abre un espacio de preguntas y retroalimentación.

Evaluación

Se valoran:

- Pertinencia de la propuesta frente al problema.
- Creatividad en las soluciones planteadas.
- Trabajo en equipo y participación.
- Aplicabilidad real de las estrategias.

2

APRENDIZAJE
BASADO

en

problemas



Aprendizaje basado en problemas (PFFS)

Dirección de Aprendizaje UC



■ Metodología

Aprendizaje

Basado en

Problemas

ABP



Watch on  YouTube

¿QUÉ ES?

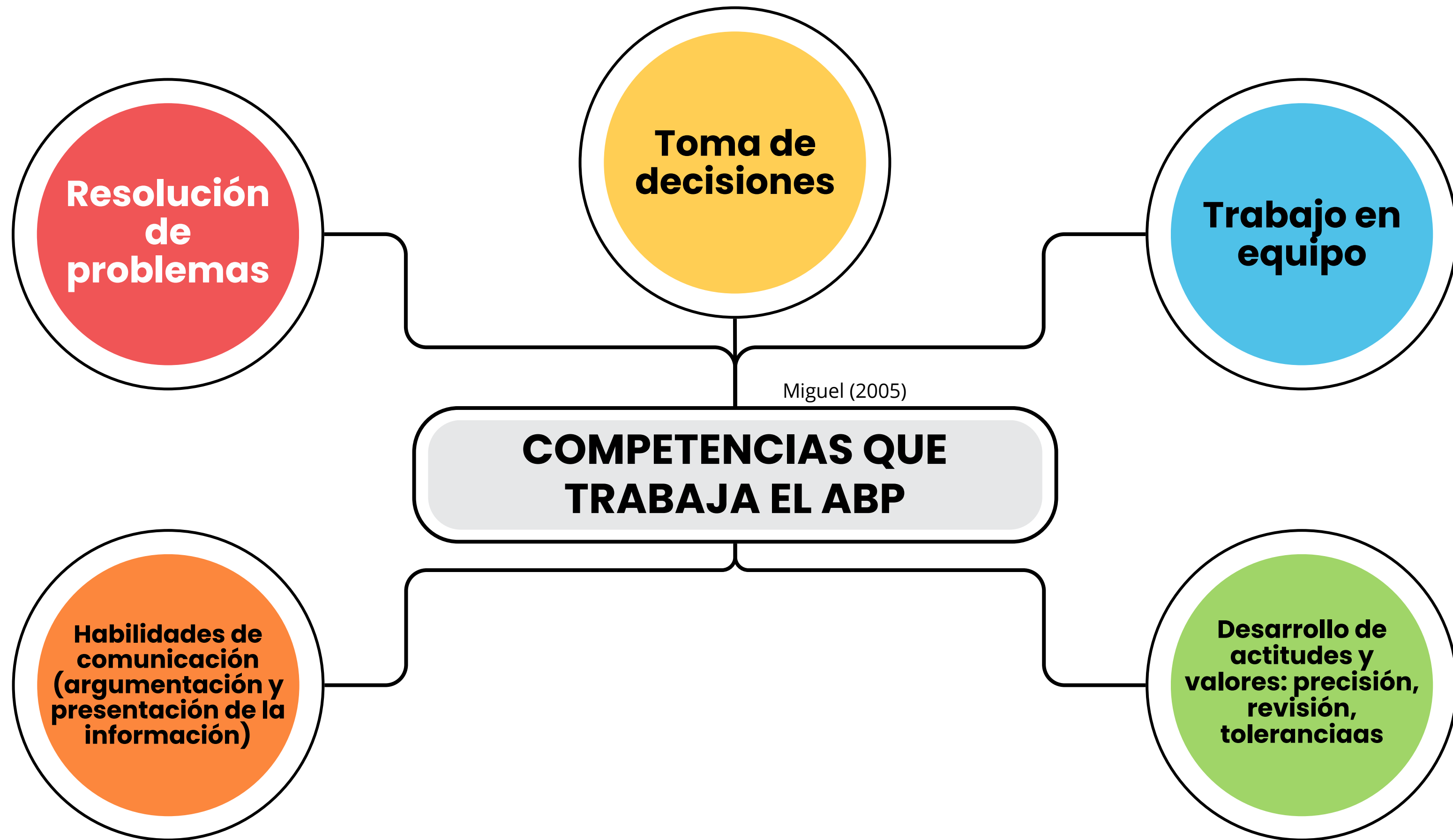
Barrows (1986)

Metodología centrada en el **aprendizaje**, en la **investigación** y **reflexión** que siguen los estudiantes para llegar a una solución ante un problema planteado por el profesor.

Un método de aprendizaje basado en el principio de usar problemas como punto de partida para la **adquisición e integración de los nuevos conocimientos**

El docente explica una parte de la materia y, seguidamente, propone a los alumnos una actividad de aplicación de dichos contenidos.

Se plantea como medio para que los estudiantes adquieran conocimientos y los apliquen para solucionar un problema real o ficticio, sin que el docente utilice la lección magistral u otro método para transmitir ese temario



ROLES

PROFESOR	ESTUDIANTE
Da un papel protagonista al alumno en la construcción de su aprendizaje	Asumir su responsabilidad ante el aprendizaje.
Tiene que ser consciente de los logros que consiguen sus alumnos.	Trabajar con diferentes grupos gestionando los posibles conflictos que surjan.
Es un guía, un tutor, un facilitador del aprendizaje que acude a los alumnos cuando le necesitan y que les ofrece información cuando la necesitan	Tener una actitud receptiva hacia el intercambio de ideas con los compañeros.
El papel principal es ofrecer a los alumnos diversas oportunidades de aprendizaje.	Compartir información y aprender de los demás
Ayuda a sus alumnos a que piensen críticamente orientando sus reflexiones y formulando cuestiones importantes	Ser autónomo en el aprendizaje (buscar información, contrastarla, comprenderla, aplicarla, etc.) y saber pedir ayuda y orientación cuando lo necesite.
Realizar sesiones de tutoría con los alumnos.	Disponer de las estrategias necesarias para planificar, controlar y evaluar los pasos que lleva a cabo en su aprendizaje.

3 APRENDIZAJE BASADO en proyectos

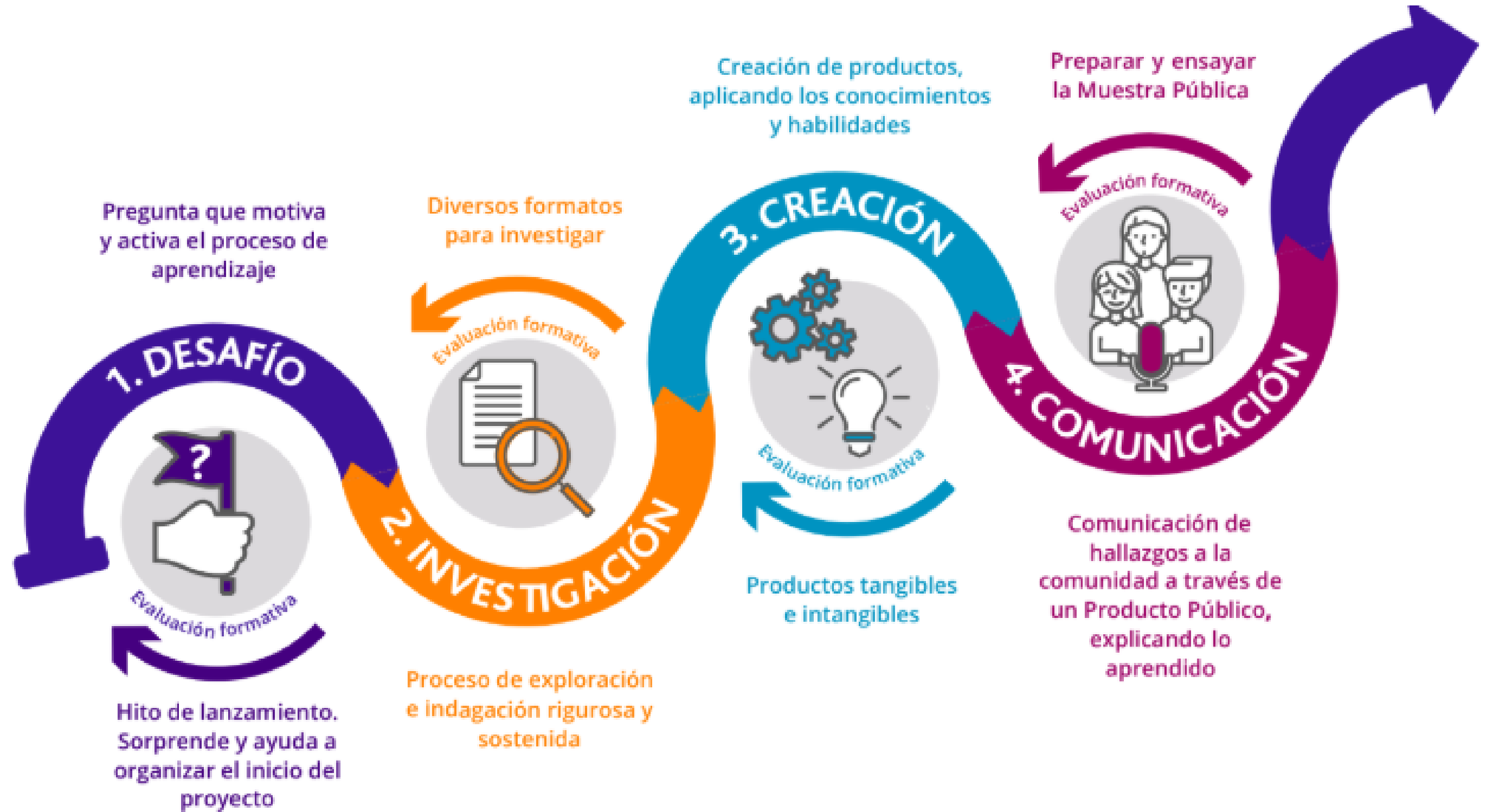
¿Qué es aprendizaje basado en proyectos?

Experiencias de aprendizaje centradas en los intereses y necesidades de los/as estudiantes, que se organizan en torno a un **desafío significativo** que vincula los Objetivos de Aprendizaje del currículum con **problemáticas reales**

En este tipo de experiencias basadas en proyectos, los/as estudiantes son los protagonistas de su proceso formativo, favoreciendo el desarrollo de las habilidades para el siglo XXI.

Este enfoque pedagógico puede ser abordado en forma intra e interdisciplinaria, favoreciendo el trabajo colaborativo entre docentes y en todo el centro educativo.

SE SE FA FE



EJEMPLO

tecnorizaciones

“Informando con raíces, creciendo con la verdad”

Desafío



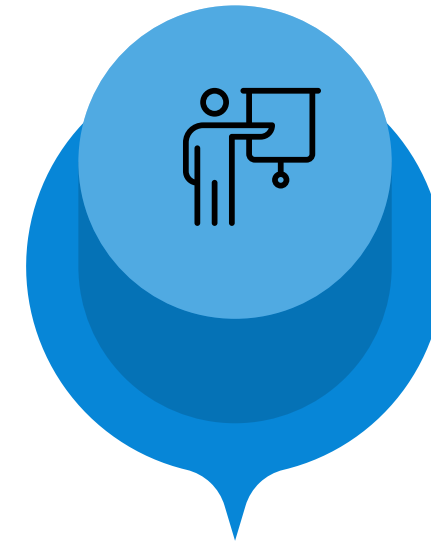
La Institución Educativa La Floresta (Apía - Rural) evidencia bajos niveles en lectura y escritura, ya que los estudiantes conciben la escritura como un producto final y no como un proceso, lo que limita la coherencia de sus ideas y afecta la calidad de sus textos.

Investigación



- Diagnóstico de la problemática a través de encuestas, observación y análisis de resultados de pruebas internas y externas.
- Diseño de la propuesta en reuniones de trabajo virtuales y presenciales.
- Asignación de roles de acuerdo a habilidades de cada integrante.
- Planeación de talleres de lectura y escritura para los estudiantes con el apoyo de los docentes tutores del PTA F/I 3.0

Creación



El proceso incluye la identificación de temas, consejos de redacción y comité editorial para definir y revisar contenidos, elaboración de guiones, publicación del noticiero Floresticias y del periódico escolar Creativerso en redes sociales y medios locales, además de la capacitación docente en diseño, edición y reportaje.

Comunicación



- La experiencia significativa se ha presentado a la comunidad educativa a través de redes sociales y en reuniones de padres de familia.
- A los docentes se les ha socializado en reuniones de consejo académico.
- A la comunidad en general y otras entidades a través de redes sociales y vinculando personas que hacen parte de otras instituciones del municipio.

4

APRENDIZAJE

BASADO

en *juegos*



Aprendizaje basado en el juego y gamificación en el aula

tekman Education

tekman



ALBERT FALGUERA

CONSULTOR EN GAMIFICACIÓN
DISEÑADOR DE EXPERIENCIAS BASADAS EN JUEGO

Watch on  YouTube

Supone la **utilización, adaptación o creación** de un **juego** para usarlo en el aula y, de esta forma, trabajar o reafirmar unos contenidos lo que sería «estudiar jugando»

PROCESOS A CONSIDERAR

01

Aprendizaje incrustado

Es el que se produce cuando los contenidos están integrados dentro del juego. Suele usarse la pildorización (microdivisión de la información) y la repetición de la misma.

Por ejemplo: texto en las cartas de un juego sobre hitos geográficos, donde se nos dice cómo son y dónde están.

02

Aprendizaje emergente

Es aquel aprendizaje que se genera a partir de las propias dinámicas y mecánicas del juego.

Por ejemplo: desarrollamos la escucha activa y la comunicación asertiva jugando a un juego cooperativo.

TIPOS DE JUEGOS

```
graph LR; A((TIPOS DE JUEGOS)) --- B(01); A --- C(02); A --- D(3); B --- E(Juego dirigido); C --- F(Juego serio o Serious game); D --- G(Simulación); E --- H(Jugar a un juego ya creado, dirigiendo la acción o dinámica del mismo, hacia el fin pedagógico que se busca.); F --- I(Se crea o se usa un juego para trabajar un tema, aprender o practicar algunos contenidos.); G --- J(Imitamos la vida real a través de un juego, poniendo en práctica los contenidos teóricos aprendidos. Ej: simulación de la ONU);
```

01

Juego dirigido

Jugar a un juego ya creado, dirigiendo la acción o dinámica del mismo, hacia el fin pedagógico que se busca.

02

Juego serio o Serious game

Se crea o se usa un juego para trabajar un tema, aprender o practicar algunos contenidos.

3

Simulación

Imitamos la vida real a través de un juego, poniendo en práctica los contenidos teóricos aprendidos.
Ej: simulación de la ONU

¿QUÉ ATRAE A JUGAR?

Narrativa

Contextualiza el juego para los y las participantes.

Estética

Atrae y ayuda a entender y recordar las mecánicas con simbología o iconos.

Mecánica

Marca qué tipo de acciones pueden hacerse.

Reglamento

Determina como interaccionan las mecánicas y los elementos del juego (fichas, cartas, etc.)

Flujo

Consecución elementos-jugador o jugadora y posible interacción con el resto de personas participantes..

