



AUTOFORMACIÓN CURRÍCULO LOMLOE

2023-2024





BLOQUE 5: TRABAJO INTERDISCIPLINARIO

2. ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS



ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS ACTIVAS QUE ENRIQUECEN LOS PROYECTOS INTERDISCIPLINARIOS

Las metodologías activas son una alternativa pedagógica que se centra en conseguir un aprendizaje significativo a partir de la participación activa de los estudiantes y del docente como guía, facilitador y acompañante del proceso de enseñanza aprendizaje del alumno.

Este enfoque metodológico parte de la idea que todas las personas poseen una información, experiencia, actitud, práctica e historia previa, y que el conocimiento se construye a partir de la información que ya se tiene y se reformula.

Esta metodología busca que el alumno reflexione sobre lo que aprende y pueda aplicarlo (generalizarlo) en diferentes situaciones, contextos, problemas o proyectos.

[+ INFO](#)

[**BLOC 5: METODOLOGIES ACTIVES**](#)

- DOCENCIA COMPARTIDA -



“Si quieres llegar rápido ves solo, si quieres llegar lejos ves acompañado” (Proverbio africano)

- Es un tipo de organización donde dos maestros trabajan con el mismo grupo clase.
- Maestro tutor/a y maestro de refuerzo o cualquier otro especialista.
- Pueden tener roles diferentes, iguales y/o complementarios.
- Permite utilizar **metodologías inclusivas** difíciles de poner en práctica con un solo docente.
- Tiene que hacer una evaluación.

ASPECTOS FUNDAMENTALES QUE GARANTIZA:

- **PRESENCIA**.....UNA CLASE PARA TODOS Y TODAS.
- **PARTICIPACIÓN**.....GARANTIZAR LA PARTICIPACIÓN GLOBAL
- **APRENDIZAJE**.....TRABAJAMOS POR EL APRENDIZAJE DE TODO EL ALUMNADO.



Clica en la imagen para acceder a la ficha

VENTAJAS QUE GARANTIZA



CAMBIO DE MIRADA

- Atender a la diversidad en su grupo clase.
- Aprender del compañero/a docente, favoreciendo la coordinación y comunicación.
- Evitar la segregación que se produce cuando los alumnos salten de la clase.
- Favorecer que todos los docentes aprendan a atender la diversidad dentro de la clase.
- Evita la delegación de responsabilidades del alumnado con dificultades de aprendizaje con los especialistas.
- Mejora la convivencia y el clima escolar.

IDENTIFICACIÓN DE BARRERAS Y FORTALEZAS

- Compartir el conocimiento sobre el alumnado.
- Revierte en una mayor y mejor atención hacia el aprendizaje del alumnado.

Recordemos: ZDP (ZONA DE DESARROLLO PRÓXIMO DE NUESTRO ALUMNADO)
VIGOTSKY

BÚSQUEDA DE ESTRATEGIAS

- Promover la interacción entre el alumnado y entre alumno/docente.
- Favorecer un cambio en las metodologías.
- Facilita la autonomía del alumnado en entornos ordinarios.

- APRENDIZAJE COOPERATIVO -

"La educación inclusiva no es un premio, no es un regalo. Es un derecho." Coral Elizondo



Pujolàs, 2009: "Uso didáctico de equipos reducidos de alumnos, de composición heterogénea en rendimiento y capacidad, utilizando una estructura de la actividad que asegure la participación equitativa y se potencie la interacción simultánea entre ellos, con la finalidad que todos los miembros de un equipo aprendan los contenidos escolares".

¿Qué nos garantiza el aprendizaje cooperativo?

- Desarrollo de habilidades interpersonales y de trabajo en equipo.
- Desarrollo de habilidades intelectuales de alto nivel.
- Responsabilidad, flexibilidad y autoestima.
- Trabajo de todos y todas: el alumnado tiene una responsabilidad con los otros compañeros, dentro y fuera del aula.
- Genera "redes" de refuerzo para el alumnado "de riesgo".
- Genera mayor entusiasmo y motivación.
- Promueve el aprendizaje profundo frente al superficial o memorístico.



Clica en la imagen para acceder a la ficha

- EL "FLIPPED LEARNING NETWORK" -



- El contenido básico se estudia en casa con material proporcionado por el profesor.
- El aula se convierte en un espacio de aprendizaje dinámico e interactivo, donde el maestro guía a los alumnos mientras estos aplican lo que aprenden y se involucran de manera creativa.
- Los alumnos tienen la oportunidad de interactuar, implicarse y poner en práctica lo que aprenden y crean.

4 PILARES

- **ENTORNO FLEXIBLE:** Los maestros crean espacios adaptados donde los alumnos escogen cuándo y dónde aprenden. También, invierten sus clases, son flexibles en las expectativas, en los tiempos y en la evaluación de sus alumnos.
- **CULTURA DE APRENDIZAJE:** El enfoque se centra con el alumno, los tiempos de clase se dedican a explorar la temática con mayor profundidad, participando y evaluando su aprendizaje de manera significativa.
- **SABERES BÁSICOS (FUNCIONAL)**
- **MAESTROS REFLEXIVOS:** con su práctica diaria, interactúan entre sí para mejorar la calidad de la docencia, aceptando la crítica constructiva y "el caos controlado en sus clases".



- GAMIFICACIÓN O LUDIFICACIÓN -



Por su denominación en inglés *-gamification-*, la gamificación o ludificación consiste en la aplicación de principios y elementos propios del juego en contextos no lúdicos (ambiente de aprendizaje) con la finalidad de modificar los **comportamientos** de los individuos, actuando sobre su **motivación**, para la consecución de objetivos concretos.

OBJETIVOS:

1. DIVERTIRSE HACIENDO BUENAS PRÁCTICAS EN LOS CENTROS.
2. APRENDER SABERES BÀSICOS O HABILIDADES ESPECÍFICAS.
3. CONSEGUIR UNOS OBJETIVOS CURRICULARES.
4. AUMENTAR LA MOTIVACIÓN.
5. INFLUIR EN EL COMPORTAMIENTO.
6. FAVORECER LA PARTICIPACIÓN.
7. DESCUBRIR MÁS INFORMACIÓN.



Clica en la imagen para acceder a la ficha

SUPERAMOS RETOS

- ABP -

“El ABP es una metodología centrada en el aprendizaje, no sólo de la transmisión de conocimientos sino también que fomenta la autonomía y el pensamiento crítico del alumnado. El ABP parte de contexto real, con el contenido significativo y cercano al alumno, permitiendo que se trabajen todas las áreas de manera integrada, no fragmentando el saber ni permitiendo que la transferencia del conocimiento sea natural.”

Coral Elizondo



ELEMENTOS ESENCIALES



- 1- CONTENIDO REAL-SIGNIFICATIVO-CONTEXTUALIZADO
- 2- NECESIDAD DE SABER: CURIOSIDAD
- 3- PREGUNTA GUÍA
- 4- LA VOZ DEL ALUMNADO: EXPOSICIÓN ORAL- ED.INCLUSIVA
- 5- COMPETENCIAS SIGLO XXI (ODS-....)
- 6- INVESTIGACIÓN- EXPERIMENTACIÓN-MANIPULACIÓN
- 7- REVISIÓN Y REFLEXIÓN: METACOGNICIÓN
- 8- DIFUSIÓN DEL PROYECTO



Clica en la imagen para acceder a la ficha

- ESTACIONES DE APRENDIZAJE -



Metodología activa e inclusiva que permite trabajar con todos los alumnos, en grupos pequeños y heterogéneos.

- La interacción estimula la **CAPACITAT COGNITIVA**.
- Trabajo **COOPERATIVO**.
- Proporcionar **ANDAMIAJE** a los alumnos para que las actividades sean exitosas.

¿CÓMO APLICAR ESTA METODOLOGÍA EN PROYECTOS INTERDISCIPLINARES?

- Utilizarla para **analizar** los conocimientos previos que tiene nuestro alumnado sobre un tema. Les presentamos diferentes actividades en las diferentes estaciones de aprendizaje, de manera que nos permita obtener información del nivel de cada uno.
- Utilizarla para **evaluar**. Se puede estructurar como el apartado anterior y sustituiría a una prueba tradicional y disminuye el estrés del alumnado.
- Utilizarla como **método** de repaso antes de una prueba. Nos permite obtener información sobre los aspectos que no se han comprendido bien y repasarlos.
- Utilizarla para **consolidar** los saberes básicos que se han presentado en gran grupo, de manera que puedan comprobar si lo han comprendido adecuadamente o si tienen dudas al respecto.

- EL APRENDIZAJE SERVICIO -



- El aprendizaje servicio es **un proyecto educativo con utilidad social**.
- En el APS se fusionan **intencionalidad pedagógica e intencionalidad solidaria**.
- **El aprendizaje mejora el servicio a la comunidad** porque gana en calidad, **y el servicio da sentido al aprendizaje**, porque lo que se aprende se puede transferir a la realidad en forma de acción.

FASES

PLANIFICACIÓN: Identificación de los aprendizajes + Integración en la propuesta educativa del centro + Motivaciones e intereses del alumnado.

COLABORACIÓN: Quién lo hace, cuándo y cómo en todas las fases del proyecto.

DESCRIPCIÓN OPERATIVA: Detallar el proyecto: objetivos, cronograma, tareas,...

ORGANIZACIÓN GRUPAL: Determinación de espacios, recursos personales docentes y no docentes, voluntariado,...

EJECUCIÓN: Llevar a cabo los servicios planificados atendiendo a los compromisos adquiridos.

EVALUACIÓN: Valorar la consecución de objetivos, como se desarrolla el proyecto y su funcionalidad. Rúbricas de evaluación.



Clica en la imagen para acceder a la ficha



Esta obra está bajo una
[Licencia Creative Commons Atribución-CompartirIgual 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/)



GENERALITAT
VALENCIANA
Conselleria de Educació,
Universitats y Empleo

