



# Metodologías activas e innovadoras en el aula

**Leticia Barrionuevo**

Biblioteca Universidad de León

[buffl@unileon.es](mailto:buffl@unileon.es)

Ext.1004



# Día Mundial de la Creatividad y la Innovación

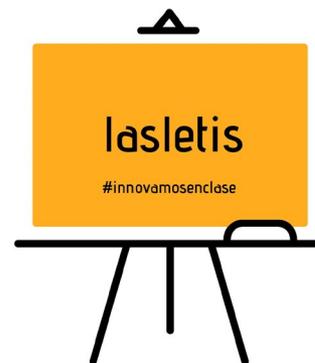
21 de abril

---

universidad  
de león

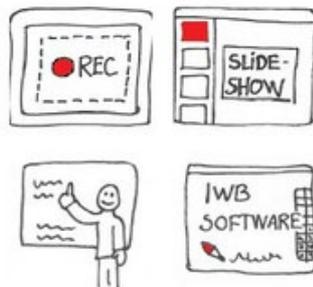


## Área de Biblioteconomía y Documentación





THE FLIPPED CLASSROOM



OÍ... y OLVIDÉ

VI... y RECORDÉ

HICE... y APRENDÍ

Las **metodologías activas** son definidas como “ un proceso interactivo basado en la **comunicación** profesor-estudiante, estudiante-estudiante, estudiante- material didáctico y estudiante-medio que potencia la **implicación responsable** de este último y conlleva la satisfacción y enriquecimiento de docentes y estudiantes”.

Se caracteriza porque el alumno es el protagonista de su aprendizaje. Se trata de un aprendizaje autodirigido por el profesor y contextualizado en el situaciones reales del mundo actual, lo que favorece el aprendizaje y la motivación del alumnado

- Ayudan a la transformación del aprendizaje.
- Pueden integrarse unas con otras.
- Acaban con la enseñanza tradicional basada en la clase magistral.
- Facilita la generación de conocimiento y el aprendizaje autónomo.
- Favorece la motivación del alumno, que pasa a ser protagonista de su propio aprendizaje.
- Desarrolla el aprendizaje implementando las TIC.

# Flipped Classroom (Aula Invertida)

Es un modelo pedagógico en el que los elementos tradicionales de la lección impartida por el profesor se invierten: los materiales educativos primarios son estudiados por los alumnos en casa y, luego, se trabajan en el aula. 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.

<https://youtu.be/ePOnn0H9GMY>

# Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP)

Permite a los alumnos adquirir conocimientos y competencias clave a través de la elaboración de proyectos que dan respuesta a problemas de la vida real. Partiendo de un problema concreto y real, en lugar del modelo teórico y abstracto tradicional, parecen evidentes las mejoras en la capacidad de retener conocimiento por parte del alumnado así como la oportunidad de desarrollar competencias complejas como el pensamiento crítico, la comunicación, la colaboración o la resolución de problemas.

<https://youtu.be/ahxDLOiR15Y>

# Aprendizaje Cooperativo

Metodología que los docentes usan para agrupar a los estudiantes y, así, impactar en el aprendizaje de una manera positiva. Los defensores de este modelo teorizan que trabajar en grupo mejora la atención, la implicación y la adquisición de conocimientos por parte de los alumnos. La principal característica es que se estructura en base a la formación de grupos de entre 3-6 personas, donde cada miembro tiene un rol determinado y para alcanzar los objetivos es necesario interactuar y trabajar de forma coordinada. 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

# Gamificación, aprendizaje lúdico

**“La gamificación es, a la vez, una **estrategia**, un método y una técnica. Parte del conocimiento de los elementos que hacen atractivos a los juegos e identifica, dentro de una actividad, tarea o mensaje determinado, en un entorno de NO-JUEGO, aquellos aspectos susceptibles de ser convertidos en juego. Todo ello para conseguir el compromiso de los estudiantes, incentivar un comportamiento y promover un aprendizaje. Es decir, creando siempre una experiencia significativa y motivadora (Marín y Hierro, 2013)**

# *Herramientas* **TIC**



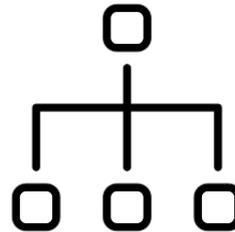
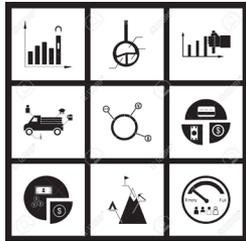
- ❑ **Selección de herramientas complementarias**
- ❑ **Moodle u otro LCM como entorno de aprendizaje básico**
- ❑ **PARA QUÉ y no tanto CÓMO**
- ❑ **Entornos sencillos, intuitivos, que faciliten y no dificulten**



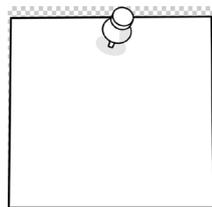
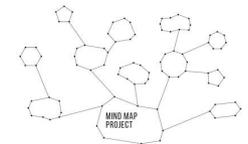
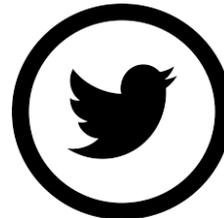
- ❑ **Innovación educativa**
- ❑ **Motivación, participación, aprendizaje **dinámico**, creativo y divertido**
- ❑ **Docentes y estudiantes**
  - ❑ **Ideas mediante experiencias concretas**



# Tipos de formatos



Vídeo, microvídeo



STORYTELLING



Smartphone app



Generar cuestionarios interactivos

QUIZBEAN

QuizMEOnline  
Social Network for Students

goconqr

gnnowledge

socrative  
by MasteryConnect

QuizStar

aulaPlaneta

QuizWORKS  
Online Quiz Creator

Quizlet

Hot Potatoes  
From Hall-Baked Software Inc

GeoGebra

zonaClic

Office 365

aulaPlaneta

Rubric Maker

aulaPlaneta

Teacher Planet

WORDPRESS

Blogger

aulaPlaneta

twitter

Publicar o divulgar los trabajos

Desarrollar actividades individuales y colaborativas

aulaPlaneta

eduplay  
eduplay.com

moodle

Google  
Apps for Education

edmodo

Fomentar el aprendizaje colaborativo



Google Drive

Prezi

PhotoPeach

padlet

Glogster  
poster yourself

murally

movenote

blubbr

screenr

PANOPTO

hapyak

eduCanon

SCREENCASTOMATIC

EDpuzzle  
Make any video your lesson

THE M4DYVIDEO  
INC.

Crear presentaciones



slideshare  
Present Yourself

aulaPlaneta

Crear murales virtuales



Glogster  
poster yourself

murally

blubbr

screenr

PANOPTO

hapyak

eduCanon

SCREENCASTOMATIC

EDpuzzle  
Make any video your lesson

THE M4DYVIDEO  
INC.

Crear videolecciones o videos interactivos



aulaPlaneta

# Herramientas web. Vídeos



SCREENCAST  MATIC



 YouTube

Welcome to the **NEW**  
 Studio



POWTOON

# Herramientas web. Vídeos



# Herramientas web. **Vídeos**



**TEDEd**

Lessons Worth  
Sharing

# Herramientas web. **Tutoriales**



# Herramientas web. **Infografías, gráficos, etc.**



genially



# Herramientas web. PechaKucha



Prezi

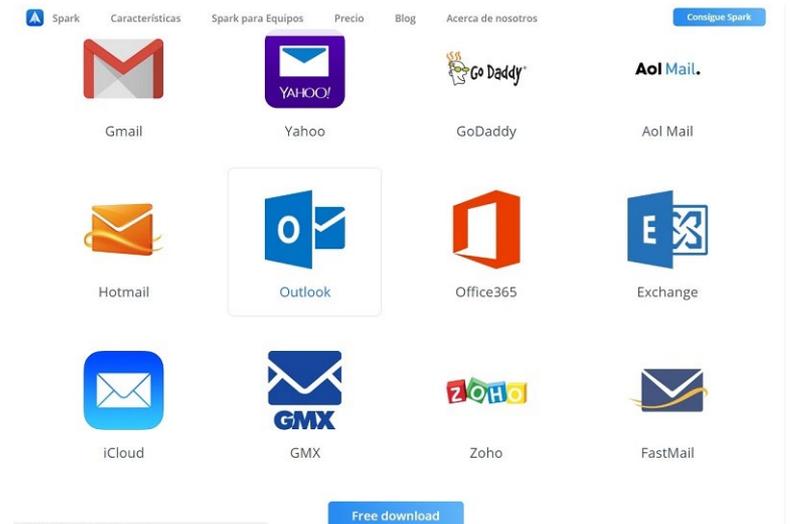


Google

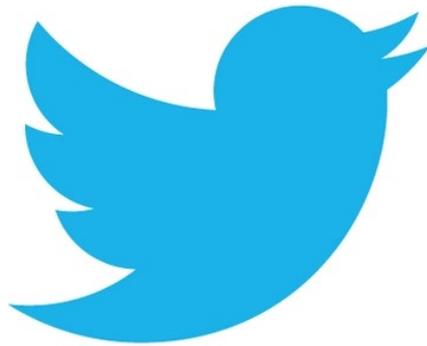


Slides

# Herramientas web. Chats, mensajes, emails, etc.



Herramientas web. **Posts, tuits,**



*Instagram*

**facebook**

Herramientas web. **Storytelling**

Storyboarder

The best way to visualize your story.

*Storyline Creator*

# Herramientas web. Podcasts

The logo for PodBean, featuring a green wireless signal icon above the text "PodBean" in a green, sans-serif font.

PodBean

# Herramientas web. Mapas conceptuales



# Herramientas web. **Juegos,** **pruebas, cuestionarios**



**Quizlet**



Google Forms



 **Mentimeter**

# Herramientas web. **Comunicación, debate, blogs**



# Herramientas web. **Comunicación, debate, lluvia de ideas**



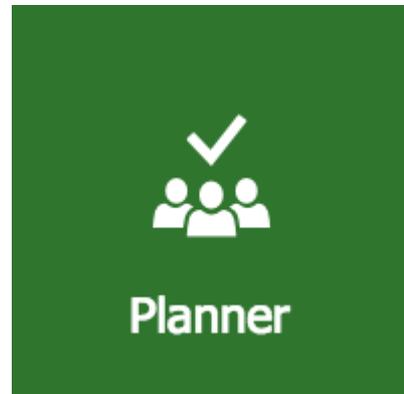
# Herramientas web. **Compartir contenidos**



# Herramientas web. Trabajo en equipo



Google Calendar

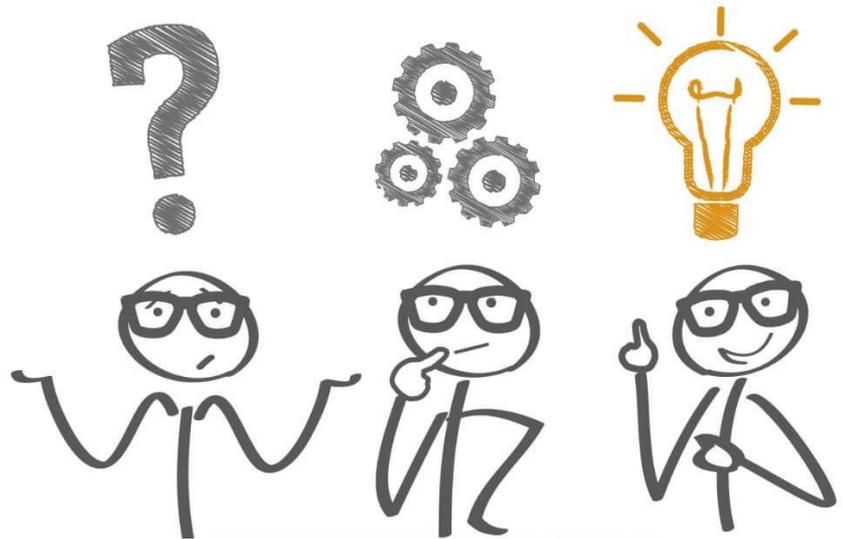


# Herramientas web. **Trabajo en equipo**

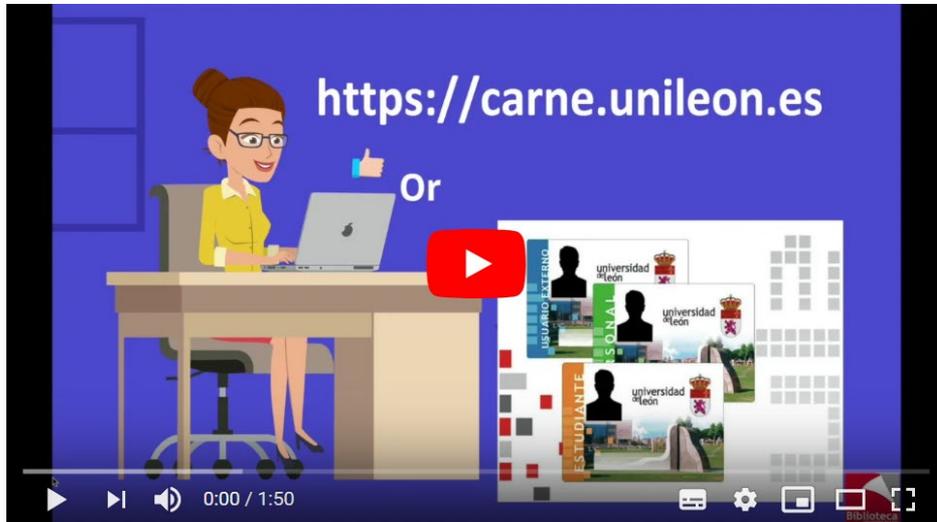


ejemplo **S**

# GameIn



# GameIn





## Sigue la pista del Acceso Abierto

---

Participa en la yincana que se celebra del 21 al 24 de octubre.

---

Del 21 al 27 de octubre se celebra en todo el mundo la Semana Internacional de Acceso Abierto (International Open Access Week), una iniciativa anual para promover el Acceso Abierto (OA) en el mundo académico y de la investigación. Os retamos a jugar con nosotros y adentraros en las herramientas de Acceso Abierto que la Biblioteca de la Universidad de Sevilla tiene a vuestra disposición. Las conoceréis a través de una serie de pistas que se ofrecerán diariamente del 21 al 24 de octubre a través de los perfiles de nuestras redes sociales @Biblioteca\_US en Twitter y @biblioteca.universidad.sevilla en Facebook.

¡Habrá premios para el primero que resuelva las 2-3 pistas diarias (un premio al día, patrocinado por EBSCO y PROQUEST)! (solo miembros de la US)

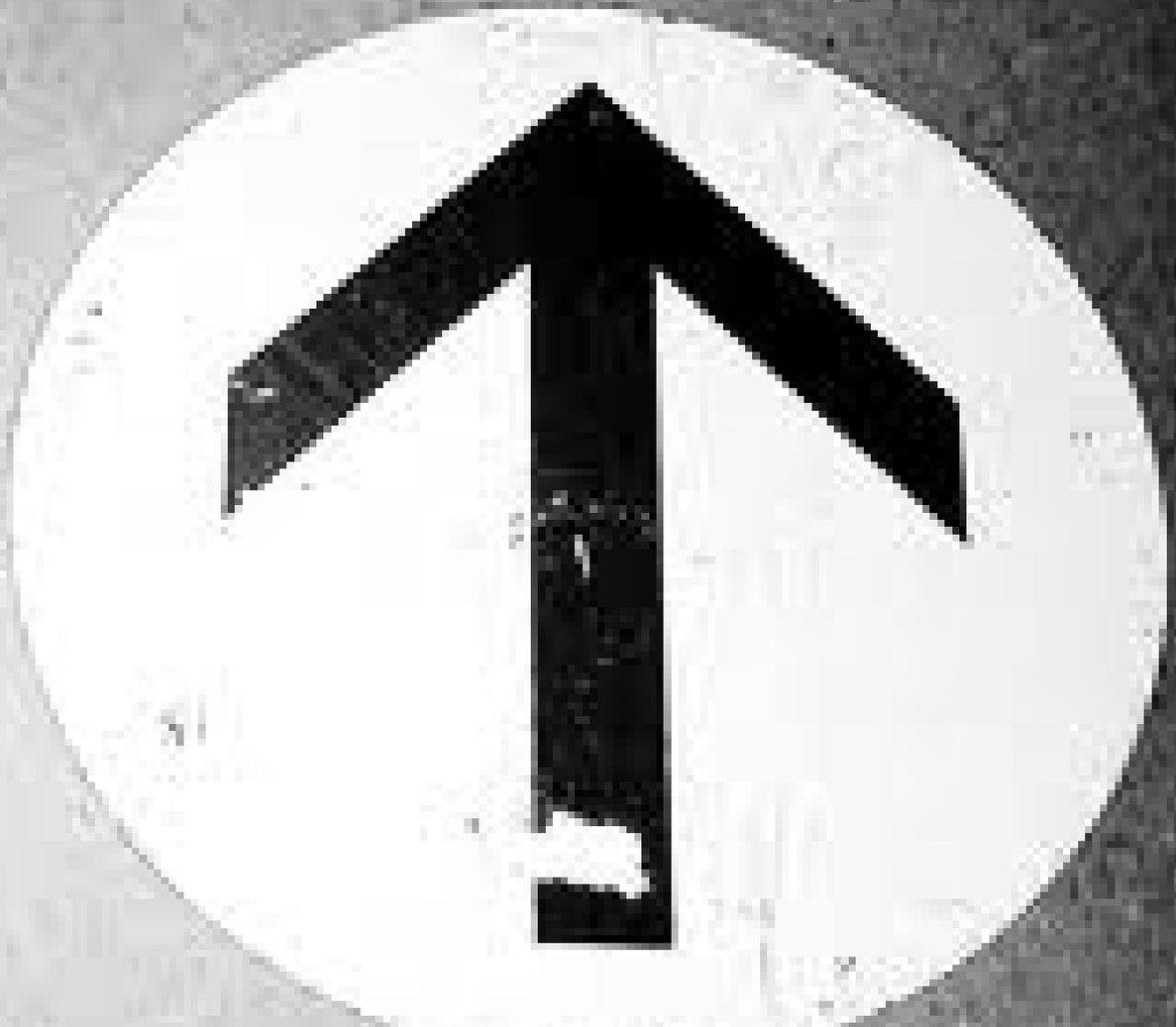
- Entre los días 21 y 24 de octubre, pistas diarias (y la resolución de un problema)
- Tendréis que ir buscando en repositorios y recursos en Acceso Abierto
- Sigue la etiqueta #siguelapistadelOA en Facebook y Twitter en los perfiles de la Biblioteca de la Universidad de Sevilla
- Puedes incorporarte cualquier día, tendrás que resolver las pistas del día en curso
- Cuando tengas las referencias envíanoslas al correo bibinvestigacion@us.es



20/10/2019



**follow  
me**



Las fotos utilizadas han sido extraídas de Google Imágenes