

## PROGRAMA DEL CURSO

### Metodologías activas y aprendizaje en educación. Cód. C50

#### **DIRECTORA:**

Dra D<sup>a</sup> María Luisa Calatayud Estrada.

#### **ESCUELA EN LA QUE SE INSCRIBE EL CURSO:**

Escuela de Ciencias Sociales.

#### **HORARIO DEL CURSO:**

Mañanas de 09:00 a 14:00 horas, de lunes a viernes.

#### **NUMERO DE ALUMNOS:**

40.

#### **PERFIL DEL ALUMNO:**

Estudiantes de últimos cursos de Psicología, Pedagogía, Psicopedagogía y Magisterio (Infantil y Primaria), Educación Social, Máster de Formación del Profesorado y, cualquier estudiante de otras carreras o profesional, interesado por la intervención en el campo educativo.

#### **OBJETIVOS:**

- Reflexionar en torno a la necesidad de un cambio metodológico en las prácticas docentes.
- Comprender la importancia de las metodologías de aprendizaje activo como garantía de éxito en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Considerar la innovación educativa como un elemento interno a la docencia y no fruto de modas o corrientes.
- Incentivar los procesos de reflexión en el estudiante y la idoneidad como método eficaz para potenciar sus aprendizajes.
- Proporcionar al alumnado los mecanismos necesarios para promover aprendizajes estables y duraderos, apoyándose para ello en un aprendizaje por la acción.
- Propiciar la interacción entre los docentes y el alumnado con el fin de tejer redes profesionales enriquecedoras, motivadoras y formativas de futuro.
- Conseguir las siguientes aptitudes, habilidades y destrezas:
  - Aprender a analizar y sintetizar la información obtenida, mejorando sus habilidades conceptuales.
  - Conseguir una mayor motivación y compromiso con el ejercicio de su profesión.
  - Conseguir un aprendizaje mucho más profundo y duradero de los contenidos expuestos en el curso al combinar las explicaciones teóricas con casos prácticos reales.
  - Conseguir un aprendizaje activo y significativo por parte del alumnado.

- Dirigidos a la adquisición de habilidades y destrezas:
  - Obtener información de forma eficaz sobre un tema específico,
  - Diseñar proyectos de aula reales.
  - Desarrollar la capacidad de análisis y síntesis de resultados.
  - Presentar la información y resultados en distintos soportes creados por el alumnado.
  - Desarrollar el pensamiento creativo y la capacidad de adaptación a nuevas situaciones.
  - Desarrollar el hábito de trabajo en equipo y mejora de las habilidades personales de los alumnos.

#### **PROGRAMA:**

- **Neurodidáctica aplicada.**
  - Neuromitos en la educación.
  - Aportaciones de la neurociencia.
  - Epigenética y plasticidad.
  - Neuroeducación aplicada al aula (condicionantes y principios del aprendizaje).
- **Psicología, Serendipia y Creatividad.**
  - Creatividad.
  - Motivación.
  - Emoción.
- **Aprendizaje Basado en Problemas (ABP).**
  - Definición de ABP. ABP paso a paso.
  - Resolución de problemas.
  - Toma de decisiones.
  - Trabajo en equipo.
  - Comunicación: argumentación y presentación de información.
  - Actitudes y valores: meticulosidad, precisión, revisión, tolerancia, contraste. Prácticas de referencia: Educación infantil, primaria, secundaria y superior.
- **Aprendizaje Orientado a Proyectos (AOP).**
  - ¿Qué es AOP?. AOP paso a paso.
  - Rol del docente y del alumnado.
  - Prácticas de referencia: Educación infantil, primaria, secundaria y superior.
- **Estudio de Casos.**
  - Definición y características.
  - Ventajas y desventajas.
  - Rol del docente y del alumnado.
  - Prácticas de referencia: Educación primaria, secundaria y superior.
- **Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ).**
  - Qué es ABJ.
  - Estrategias y dinámicas de juego.
  - Rol del docente y del alumnado.
  - Herramientas y recursos.
  - Prácticas de referencia: Educación infantil, primaria, secundaria y superior.
- **Aprendizaje Servicio (ApS).**
  - Aprendizaje y Servicio Solidario.
  - Metodología.
  - Rol del docente y del alumnado.
  - Prácticas de referencia: Educación primaria, secundaria, superior y formación profesional.
- **Aprendizaje Cooperativo.**
  - Aprendizaje cooperativo e investigación de campo.
  - Movimiento en el aula: Comunidades de aprendizaje y TIC.
  - Rol del docente y del alumnado.
  - Prácticas de referencia: Educación infantil, primaria, secundaria y superior.

- **Gamificación.**
  - Introducción al diseño de juegos.
  - Elementos del Juego.
  - Prototipado y test.
  - Herramientas y recursos.
  - Rol del docente y del alumnado.
  - Prácticas de referencia: Educación infantil, primaria, secundaria y superior.
- **Flipped Classroom: más allá del aula.**
  - ¿Qué es el Flipped Learning?
  - ¿Cómo empezar a invertir las clases?
  - Rol del docente y del alumnado.
  - Herramientas y recursos.
  - Prácticas de referencia: Educación infantil, primaria, secundaria y superior.
- **La construcción narrativa.**
  - Uso educativo de la narrativa: oral y digital.
  - Herramientas y aplicaciones para crear narrativa digital en línea.
- **Evaluación del Aprendizaje en metodologías Activas.**
  - Rúbricas de Aprendizaje. Rol del docente.
- **Talleres prácticos:**
  - Estructura Cooperativa.
  - Origami y Magia.
  - Visual Thinking.
  - Gamificación y mecánicas de juego.
  - Flipped Classroom.
  - Aprendizaje basado en Problemas.

#### **PROFESORADO:**

- D<sup>a</sup> Clara Cordero, Fundación Telefónica, Scolar-TIC, Centros de Formación del Profesorado, INTEF.
- D. Javier Espinosa Gallardo, URJC, Universidad Católica de Valencia.
- D. Michael Thomas Bennett, Humanitas Bilingual School Tres Cantos.
- D. Salvador Carrión del Val, Comunidad de Madrid. Colegio Madrigal de Fuenlabrada.
- D<sup>a</sup> María Jesús Asturiano Albenca, Humanitas Bilingual School Tres Cantos.
- D<sup>a</sup> Nieves Solana Díez, Aula Empresa.
- D. Francisco Javier López: Licenciado, Colegio Humanitas Tres Cantos.
- D. Daniel Martín Sánchez, Coordinador y Monitor de Ocio y Tiempo Libre.
- D<sup>a</sup> María Luisa Calatayud Estrada, UCM.