



Metodologías activas y aprendizaje en Educación Cód. C56

DIRECCIÓN:

Dra. D^a María Luisa Calatayud Estrada.

ESCUELA EN LA QUE SE INSCRIBE EL CURSO:

Escuela de Ciencias Sociales.

HORARIO DEL CURSO:

Tardes de 16:00 a 21:00 horas, de lunes a viernes.

NÚMERO DE ALUMNOS:

40.

PERFIL DEL ALUMNO:

Estudiantes de últimos cursos de Psicología, Pedagogía, Psicopedagogía y Magisterio (Infantil y Primaria), Educación Social, Educación Especial, Formación del Profesorado y, cualquier estudiante de otras carreras y profesionales interesados por la intervención en el campo educativo formal y no formal.

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.
- 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.
- 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).
- **La competencia Digital.**
 - Marco de competencia digital.
 - La competencia digital docente y del discente.
 - Áreas de trabajo y niveles de competencia.
- **Tecnologías del Aprendizaje y del Conocimiento (TAC) y Tecnologías para el Empoderamiento y la Participación (TEP).**
 - Entornos personales de aprendizaje y participación (PLEP).
- **Aprendizaje Basado en Proyectos (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.
- **Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ).**
 - Qué es ABJ.
 - Estrategias y dinámicas de juego.
 - Rol del docente y del discente.
 - Herramientas y recursos.
- **Gamificación.**



- Introducción al diseño de juegos.
- Elementos del juego.
- Prototipado y test.
- Herramientas y recursos.
- Rol del docente y del discente.

- **Aprendizaje Cooperativo.**
 - Aprendizaje cooperativo e investigación de campo.
 - Movimiento en el aula: Comunidades de aprendizaje y TIC.

- **Aprendizaje Servicio (ApS).**
 - Aprendizaje y Servicio Solidario.
 - Metodología, Rol del docente y del discente.

- **Flipped Classroom: más allá del aula.**
 - ¿Qué es el Flipped Learning?.
 - ¿Cómo empezar a invertir las clases?.
 - Rol del docente y del discente. Herramientas y recursos.

- **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.
 - Portafolio educativo.
 - Rol del docente.

ACTIVIDADES PRÁCTICAS:

- Herramientas y aplicaciones TAP y TEP.
- Origami y magia.
- Visual Thinking.
- Gamificación y mecánicas de juego.
- Flipped Classroom.
- Aprendizaje basado en proyectos.
- Escape Room, Breaout EDU.

PROFESORADO:

- D^a Clara Cordero, Fundación Telefónica.
- D. Javier Espinosa Gallardo, URJC.
- D. Michael Thomas Bennett, Humanitas Bilingual School Tres Cantos.
- D. Salvador Carrión del Val, Comunidad de Madrid.
- D^a María Jesús Asturiano Albenca, Humanitas Bilingual School Tres Cantos.
- D^a Nieves Solana Díez, Aula Empresa.
- D. Francisco Javier López, Colegio Humanitas Tres Cantos.
- D. Daniel Martín Sánchez, Coordinador y monitor de ocio y tiempo libre.
- D^a María Luisa Calatayud Estrada, UCM.