

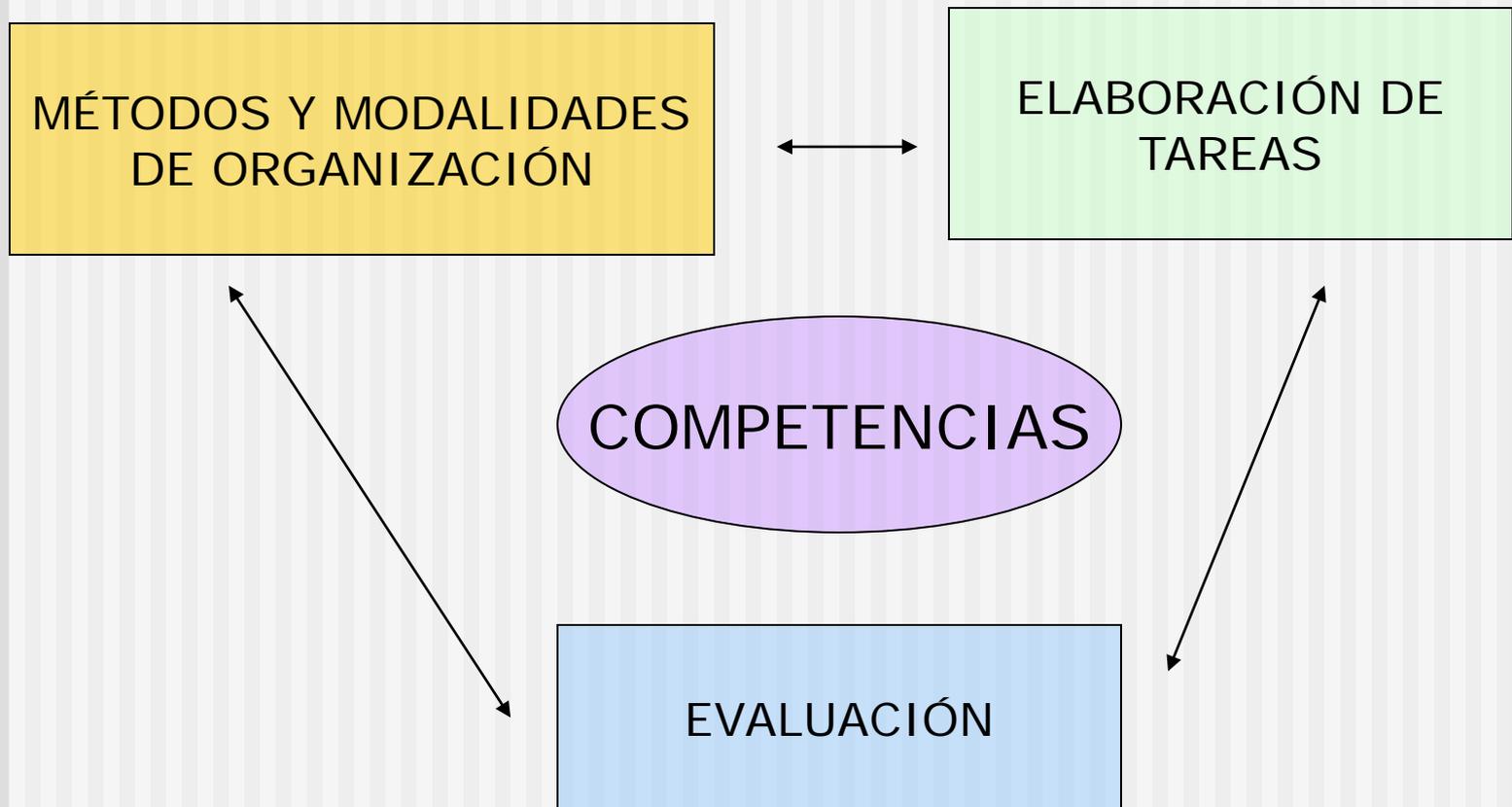
METODOLOGÍAS PARA EL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS BÁSICAS EN INFANTIL, PRIMARIA Y SECUNDARIA

M^a Isabel Viana Orta
Departamento de Educación Comparada e Historia de la Educación
Universitat de València

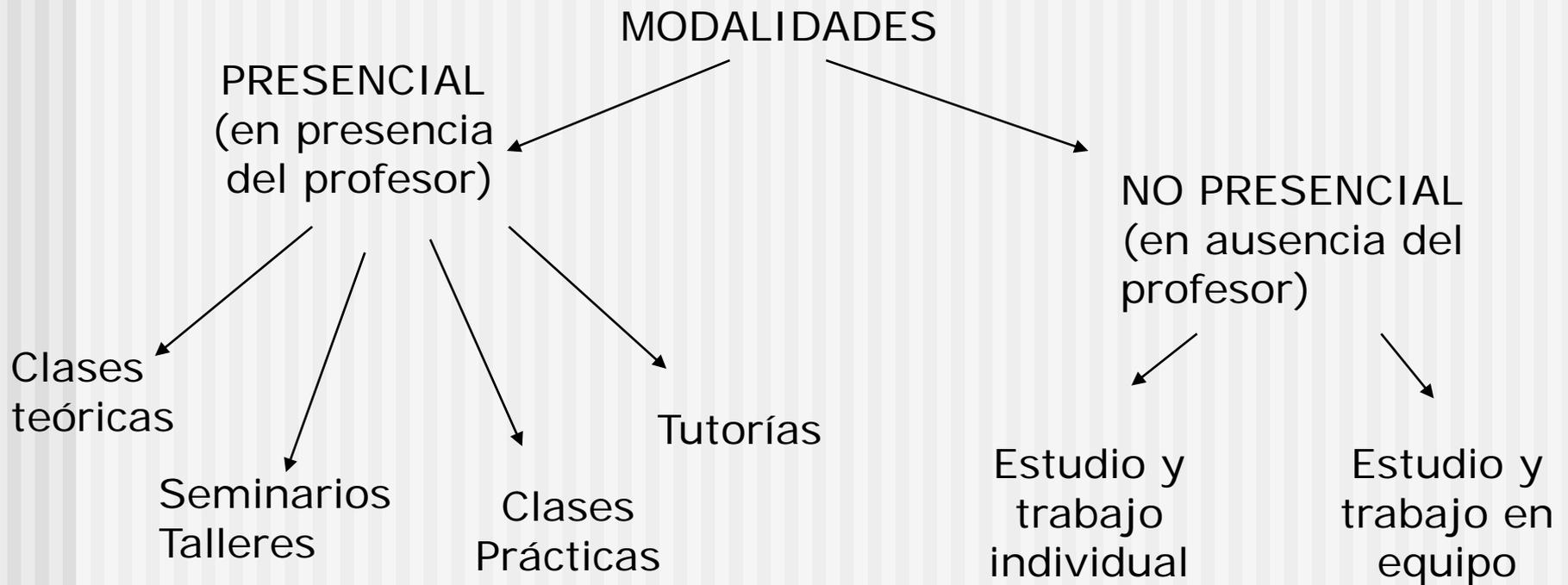
METODOLOGÍAS Y COMPETENCIAS

- ④ Porque sin cambio de método no hay cambio de práctica.
- ④ Todo no sirve para todo.
Para cada contenido, actividad, tarea, hay que elegir una metodología distinta porque no todos los contenidos se aprenden de la misma forma, por ejemplo, no se puede aprender a nadar partiendo del concepto de natación ¡hay que meterse en el agua y practicar!
- ④ Variedad metodológica con una característica común: el enfoque globalizador.
- ④ El objetivo primordial no es tanto la variedad como la adecuación.

METODOLOGÍA Y COMPETENCIAS BÁSICAS

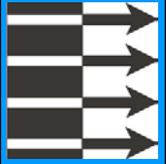
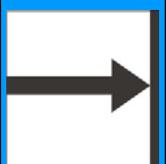


MODALIDADES Y MÉTODOS



MODALIDADES Y MÉTODOS

	Método	Finalidad
	Método Expositivo/ Lección Magistral	Transmitir conocimientos y activar procesos cognitivos en el estudiante
	Estudio de Casos	Adquisición de aprendizajes mediante el análisis de casos reales o simulados
	Resolución de Ejercicios y Problemas	Ejercitar, ensayar y poner en práctica los conocimientos previos

	Método	Finalidad
	Aprendizaje Basado en Problemas	Desarrollar aprendizajes activos a través de la resolución de problemas
	Aprendizaje orientado a Proyectos	Realización de un proyecto para la resolución de un problema, aplicando habilidades y conocimientos adquiridos.
	Aprendizaje Cooperativo	Desarrollar aprendizajes activos y significativos de forma cooperativa
	Contrato de Aprendizaje	Desarrollar el aprendizaje autónomo

MODALIDADES Y MÉTODOS

MODALIDADES		MÉTODOS						
		LECCIÓN	ESTUDIO DE CASOS	ABP	RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS	APRENDIZAJE COOPERATIVO	MÉTODO DE PROYECTOS	CONTRATOS DE APRENDIZAJE
Presencial	CLASES TEÓRICAS							
	SEMINARIOS, TALLERES							
	CLASES PRÁCTICAS/LABORATORIOS							
	PRÁCTICAS EXTERNAS							
	TUTORÍAS							
No presencial	TRABAJO EN GRUPO							
	TRABAJO INDIVIDUAL							

1. COMPETENCIA EN COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA

- Asamblea
- Role playing
- Portafolios
- Debate
- Utilización de las TIC como medio de expresión
- Pruebas orales
- Juego concurso
- Talleres de prensa o de radio
- Puzzle de Áronson
- Trabajo cooperativo
- Dilemas morales
- Todo en una lengua extranjera

2. COMPETENCIA MATEMÁTICA

- Resolución de problemas
- Aprendizaje basado en problemas (ABP)
- Dilemas
- Juegos de lógica
- Dinámicas de grupo basadas en la observación sistemática y el proceso sistemático de datos
- Realización de informes y memorias
- Utilización de mapas conceptuales
- Trabajo por proyectos (donde la aplicación de las matemáticas sean útiles)
- Estudio de casos

3. COMPETENCIA EN EL CONOCIMIENTO Y LA INTERACCIÓN CON EL MUNDO FÍSICO

- Proyectos (predicción de consecuencias, secuenciación de sucesos)
- (Desenvolverse con autonomía en situaciones reales, vitales)
- Guías de trabajo sobre espacios reales, empleo del medio como oportunidad de aprendizaje “rincones abiertos”
- Estudio de casos
- Aprendizaje basado en problemas y resolución de problemas
- Dilemas morales (criterios éticos)

4. TRATAMIENTO DE LA INFORMACIÓN Y COMPETENCIA DIGITAL

- Guías de trabajo
- Web Quest
- Exposiciones orales con empleo de multimedia
- Internet como fuente de información en cualquier materia,
- Google Earth
- Programas de multimedia,
- Mp3-4 para lengua, idiomas, dictados, música,...
- Empleo del profesor de entornos virtuales
- Trabajo en red con otros centros
- Participación en proyectos internacionales
- Pizarra digital
- Uso del cañón como elemento de presentación de todo tipo de información audio-visual
- Elaboración de Webs docentes
- Elaboración de Blogs

5. COMPETENCIA SOCIAL Y CIUDADANA

- Asamblea
- Trabajo a través de proyectos
- Trabajo cooperativo
- Talleres de prensa o de radio
- Debates
- Dilemas morales
- Estudio de casos
- Role playing
- Grabaciones self
- Salidas y visitas
- Canales de participación social y ciudadana
- Taller de documentos

6. COMPETENCIA CULTURAL Y ARTÍSTICA

- Talleres
- Guías de trabajo
- Utilización de las TIC
- Proyectos vinculados a viajes, ferias, exposiciones, audiovisuales
- Asambleas
- Representaciones
- Trabajos cooperativos
- Investigaciones etnográficas
- Contratos de trabajo

7. COMPETENCIA PARA APRENDER A APRENDER

- Trabajo por rincones y contrato
- Guías de trabajo
- Portafolios
- Mapas conceptuales
- Trabajo cooperativo (se aprende diferente)
- Utilización de sistemas de evaluación que no primen la memoria sobre otras capacidades
- Estrategias de aprendizaje significativo en general

8. AUTONOMÍA E INICIATIVA PERSONAL

- Contratos y rincones
- Talleres
- Potenciar la creatividad y el pensamiento divergente
- Proyectos (transformar ideas en acciones)
- Potenciar la libre opción y la crítica razonada
- Creación de espacios
- Incorporar a la evaluación las aportaciones que partan de la iniciativa del alumno

APRENDIZAJE COOPERATIVO

MÉTODO	DESCRIPCIÓN
Aprendizaje cooperativo	“Estrategias de enseñanza en las que los estudiantes trabajan divididos en pequeños grupos en actividades de aprendizaje y son evaluados según la productividad del grupo”. Se puede considerar como un método a utilizar entre otros o como una filosofía de trabajo.

VENTAJAS	EJEMPLOS	RECOMENDACIONES	PAPEL PROFESOR-ALUMNOS
<p>Permite desarrollar competencias académicas y profesionales.</p> <p>Desarrolla habilidades interpersonales y de comunicación.</p> <p>Permite cambiar actitudes.</p>	<p>Se puede aplicar a todo un curso como filosofía de trabajo o limitarlo a alguna parte del mismo.</p> <p>Utilizarlo para aquellas actividades de aprendizaje en las que el trabajo en equipo garantiza unos mejores resultados frente al trabajo individual.</p>	<p>Es importante trabajar adecuadamente la formación de los equipos, el diseño claro y preciso de las tareas o actividades a realizar, motivar a los alumnos hacia la cooperación y trabajar las diferentes habilidades de la cooperación.</p> <p>También es necesario aplicar correctamente los 5 ingredientes de aprendizaje cooperativo: Interdependencia positiva. Exigibilidad individual.</p> <p>Interacción cara a</p>	<p>Profesor: ayuda a resolver situaciones problemáticas en la tarea y en la relaciones.</p> <p>Observa sistemáticamente el proceso de trabajo.</p> <p>Da retroalimentación, propiciando la reflexión del equipo.</p> <p>Alumno: Gestiona la información de manera eficaz. Desarrolla estrategias de conocimiento de su modo de aprender.</p>

APRENDIZAJE POR PROYECTOS

MÉTODO	DESCRIPCIÓN		
Aprendizaje orientado a proyectos	Estrategia en la que el producto del proceso de aprendizaje es un proyecto o programa de intervención profesional, en torno al cual se articulan todas las actividades formativas.		
VENTAJAS	EJEMPLOS	RECOMENDACIONES	PAPEL PROFESOR-ALUMNOS
<p>Es interesante.</p> <p>Se convierte en un incentivo.</p> <p>Permite la adquisición de una metodología de trabajo profesional.</p> <p>Aprender a partir de la experiencia.</p> <p>Desarrolla el autoaprendizaje y el pensamiento creativo.</p>	<p>Recomendable en materias terminales. En cursos donde ya se integran contenidos de diferentes áreas de conocimiento y se pueden realizar trabajos multi e interdisciplinares.</p>	<p>Es importante definir claramente las habilidades, actitudes y valores que se estimularán en el proyecto.</p> <p>Establecer el sistema de seguimiento y asesoría a lo largo de todo el proyecto.</p> <p>Aplicar los pasos:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.- Descripción del contexto del proyecto. 2.- Búsqueda de bibliografía. 3.- Valoración crítica de alternativas posibles. 4.- Diseño y elaboración del proyecto. 5.- Autoevaluación del aprendizaje obtenido. 	<p>Profesor: actúa como experto, tutor, recurso, y evaluador.</p> <p>Estudiante: Protagonista, Diseñador, Gestor de aprendizaje, recursos y tiempo. Autoevaluador.</p>

CONTRATO DE APRENDIZAJE

MÉTODO	DESCRIPCIÓN		
Contrato de aprendizaje	<p>“Un acuerdo que obliga a dos o más personas o partes”, siendo cada vez más común que los profesores realicen contratos con sus alumnos para la consecución de unos aprendizajes a través de una propuesta de trabajo autónomo.</p>		
VENTAJAS	EJEMPLOS	RECOMENDACIONES	PAPEL PROFESOR-ALUMNOS
<p>Promueve el trabajo autónomo y responsable del estudiante.</p> <p>Permite la atención a la diversidad de intereses y ritmos. Favorece la maduración y autonomía del estudiante.</p> <p>Desarrolla habilidades comunicativas, interpersonales y organizativas.</p>	<p>Recomendable para cursos superiores donde se pretende el inicio de habilidades para la investigación.</p> <p>En cursos donde haya alumnos de perfiles diferentes.</p>	<p>Utilizar un protocolo en el que se especifiquen los objetivos de aprendizaje, estrategias, recursos, criterios de evaluación y autoevaluación de los logros, temporización, etc.</p> <p>Negociar el protocolo y firmar el compromiso mutuo, estableciendo el procedimiento de revisión del mismo durante y al final del proceso de aprendizaje.</p>	<p>Profesor: Define objetivos, determina secuencia de las tareas, establece sesiones de autorización o supervisión, negocia y acuerda.</p> <p>Alumno: Planifica el itinerario de aprendizaje, se autorregula, participa activamente, busca, selecciona y organiza información y evidencias de logro. Autoevalúa su progreso.</p>

APRENDIZAJE BASADO EN PROBLEMAS (ABP)

MÉTODO	DESCRIPCIÓN		
Aprendizaje basado en problemas (ABP)	Estrategia en la que los estudiantes aprenden en pequeños grupos, partiendo de un problema, a buscar la información que necesita para comprender el problema y obtener una solución, bajo la supervisión de un tutor.		
VENTAJAS	EJEMPLOS	RECOMENDACIONES	PAPEL PROFESOR-ALUMNOS
Favorece el desarrollo de habilidades para el análisis y síntesis de la información. Permite el desarrollo de actitudes positivas ante problemas. Desarrolla habilidades cognitivas y de socialización.	Es útil para que los alumnos identifiquen necesidades de aprendizaje. Se aplica para abrir la discusión de un tema. Para promover la participación de los estudiantes en la atención a problemas relacionados con su especialidad.	Que el equipo de profesores desarrolle habilidades para la facilitación. Generar en los alumnos disposición para trabajar de esta forma. Retroalimentar constantemente sobre su participación en la solución del problema. Reflexionar con el grupo sobre las habilidades, actitudes y valores estimulados por la forma de trabajo.	Profesor: Experto Redacta problemas Asesor, supervisor y juez Tutor: Gestiona el proceso de aprendizaje Facilita el proceso grupal Ayuda a resolver conflictos Guía el aprendizaje a través de preguntas, sugerencias,

LECCIÓN MAGISTRAL

MÉTODO	DESCRIPCIÓN		
Exposición / Lección magistral	Presentar de manera organizada información (profesor-alumnos; alumnos-alumnos). Activar la motivación y procesos cognitivos.		
VENTAJAS	EJEMPLOS	RECOMENDACIONES	PAPEL PROFESOR-ALUMNOS
Presentar información de difícil comprensión de forma organizada sirviendo de andamiaje para el aprendizaje	Como introducción a un tema o conclusión. Presentar una conferencia de tipo informativo.	Estimular la participación con el uso de preguntas, actividades, materiales. Utilizar estrategias de comunicación eficaz. Preparación y estructuración clara.	Profesor: Posee conocimiento, expone, informa, evalúa. Alumnos: Receptores más o menos pasivos. Realizan las actividades propuestas y participan.

ESTUDIO DE CASOS

MÉTODO	DESCRIPCIÓN		
Estudio de casos	Es una técnica en la que los alumnos analizan situaciones profesionales presentadas por el profesor, con el fin de llegar a una conceptualización experiencial y realizar una búsqueda de soluciones eficaces.		
VENTAJAS	EJEMPLOS	RECOMENDACIONES	PAPEL PROFESOR-ALUMNOS
Es motivador. Desarrolla la habilidad de análisis y síntesis. Permite que el contenido sea más significativo para los alumnos.	Útil para iniciar la discusión de un tema. Para promover la investigación sobre ciertos contenidos. Se puede plantear un caso para verificar los aprendizajes logrados.	El caso debe estar bien elaborado y expuesto. Los alumnos deben tener clara la tarea. Se debe reflexionar con el grupo sobre los aprendizajes logrados.	Profesor: Redacta el caso real, completo, con varias alternativas de solución... Fundamenta el caso teóricamente. Guía la discusión y reflexión. Realiza la síntesis final, relacionando práctica y teoría. Alumnos: Activos. Investigan. Discuten. Proponen y comprueban sus hipótesis.

SIMULACIÓN / JUEGO

MÉTODO	DESCRIPCIÓN		
Simulación y juego	Dan a los estudiantes un marco donde aprender de manera interactiva por medio de una experiencia viva, afrontar situaciones que quizá no están preparados para superar en la vida real, expresar sus sentimientos respecto al aprendizaje y experimentar con nuevas ideas y procedimientos.		
VENTAJAS	EJEMPLOS	RECOMENDACIONES	PAPEL PROFESOR-ALUMNOS
A través de los juegos y simulaciones se consigue estimular a los estudiantes, dar un valor a aquello que van descubriendo a través de la creación y utilización de sus propias experiencias e interpretaciones, y compartirlas de manera interactiva con sus compañeros durante el ejercicio.	Contenidos que requieren vivencia para hacerlos significativos. Estimular la participación. Desarrollar habilidades específicas para enfrentar y resolver las situaciones simuladas.	Los juegos y simulaciones tienen una serie de cualidades que los distinguen de otras formas de aprendizaje basadas en la experiencia (por ejemplo, proyectos o trabajo en prácticas): - representan una situación inventada más que una "real" - los límites del ejercicio están en general claramente definidos por las paredes del aula o por las reglas, o por ambas cosas	Profesor: Maneja y dirige la situación. Establece la simulación o la dinámica de juego. Interroga sobre la situación. Alumnos: Experimentan la simulación o juego. Reaccionan a condiciones o variables emergentes. Son activos.

MATERIALES DE APOYO

Existe multitud de libros, guías, artículos, documentos... relacionados con el trabajo en CCBB. Os animo a buscar materiales de apoyo (impresos, on line) que os puedan ayudar

- DE MIGUEL DÍAZ, M. (2006): Metodologías de enseñanza y aprendizaje para el desarrollo de competencias. Alianza Editorial, Madrid.
- Materiales de la Consejería de Educación del Principado de Asturias
<http://www.educastur.es>
- Materiales de la Consejería de Educación de Cantabria
<http://www.educantabria.es>
- Proyecto Atlántida
<http://www.proyectoatlantida.net/>