

CPIA Padova
20-24 de marzo de 2017



Universidad de Oviedo
Universidá d'Uviéu
University of Oviedo

1st International Joint Staff Training Event
Transversal competences development
for inclusion people in situation of vulnerability

**Metodologías para el
desarrollo de
competencias**

Dra. Marta Soledad García Rodríguez
Facultad de Formación del Profesorado y Educación
Universidad de Oviedo



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Project 2016-1-ES01-KA204-025159 ERASMUS+
*Sharing effective educational practices and systematizing a training competences programme
for employment and inclusion for vulnerable adults*

¿De qué vamos a hablar?



1

Consideraciones metodológicas para el trabajo por competencias

2

Un ejemplo de metodología al servicio de las competencias:
ABP: Aprendizaje Basado en Proyectos

3

Algunas herramientas al servicio del ABP



Metodología

- La **metodología** define el *modo de desarrollar la práctica diaria*
- Responde a la pregunta: *¿cómo puedo proceder con mis alumnos en un contexto determinado, para favorecer en ellos el desarrollo de competencias desde unos contenidos de enseñanza?*
- La actuación del profesor -y del alumno- durante el proceso de enseñanza-aprendizaje
- Da sentido de unidad a todos los pasos de la enseñanza y aprendizaje



NO EXISTE



existen principios y tendencias
que parecen más adecuados para
este tipo de educación



Metodologías basadas en la transmisión de conocimientos no aplicados

Enseñanza basada en el *saber*

Rutinas para desarrollar lo programado



Priorizar la **reflexión y el aprendizaje crítico**, así como la aplicación del conocimiento

Enseñanza centrada en el *saber hacer y saber actuar*

Fomento de la motivación del alumnado y un *trabajo multidisciplinar*

Proponer **diferentes situaciones de aprendizaje** que pongan en marcha en el alumnado procesos cognitivos variados

Implicación del alumnado en su *propio aprendizaje*

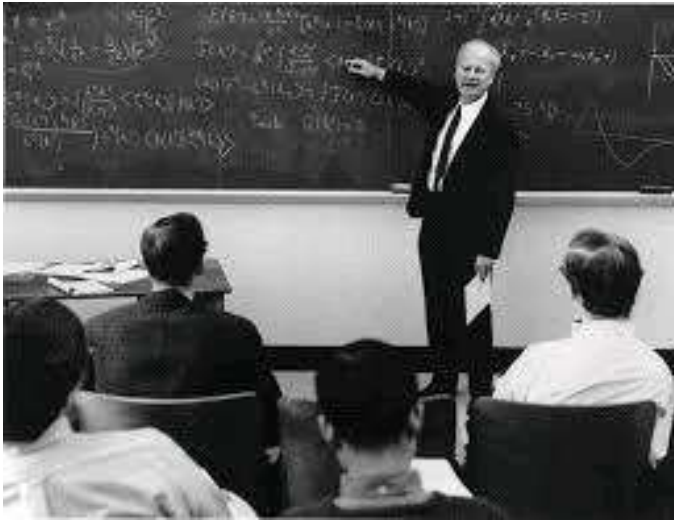


- Potenciación de la **lectura y el tratamiento de la información como estrategia de aprendizaje**
- Fomento del conocimiento que tiene el alumnado sobre su **propio aprendizaje**
- Búsqueda, selección y elaboración de **materiales curriculares diversos.**
- Fomento de un **clima escolar de aceptación mutua y cooperación**
- **Diversificación de las situaciones e instrumentos de evaluación y potenciación de su carácter formativo**



Cultura dominante:

Enseñanza directa



Secuencia basada en las 3 P

Presentación

Práctica

Prueba

Efectos de la “Enseñanza Directa”



Aprendizaje memorístico, de corta duración, reiterativo y acrítico

Escasa contribución al desarrollo de las competencias

No facilita la inclusión ni la atención a la diversidad



Otras opciones



El profesor plantea



Manera distinta de enseñar

-Retos
-Problemas
-Preguntas
Que los alumnos deben superar



El alumnado aprende
“haciendo”.

Alumno protagonista de su
proceso de aprendizaje,
desarrolla su autonomía y
responsabilidad



crear

recursos

idea



motivación

oportunidades

centrado en el alumno

significado

Aprendizaje basado en proyectos



investigación

explorar

conexión

aprender haciendo

intuición

retroalimentación



descubrir

discutir

descubrir

analizar



destrezas

evaluar



planificación

Aprendizaje Basado en Proyectos



Proyectos planificados en el propio aula

Requiere la integración de conocimientos interdisciplinarios para conseguir los objetivos del proyecto



El ABP promueve acciones como:
buscar, elegir, discutir, aplicar, error, corregir, ensayar

Establece 3 **condiciones diferentes** respecto a la Enseñanza Directa:

1

El conocimiento es el resultado de un proceso de **TRABAJO COMPARTIDO** entre estudiantes y docentes por el que se plantean preguntas, se busca información para llegar a conclusiones y a un producto final tangible y **MEMORABLE**

2

El papel del estudiante está relacionado con procesos cognitivos de rango superior: Reconocimiento de problemas, priorización, estructuración de la información, revisión crítica de preconceptos

3

La función principal del docente es **crear** la situación de aprendizaje que permitan el desarrollo del proyecto

Pasos (ABP)



- 1. Selección del tema y planteamiento de la pregunta guía**
- 2. Formación de los equipos.**
- 3. Definición del producto o reto final.**
- 4. Planificación.**
- 5. Investigación.**
- 6. Análisis y la síntesis.**
- 7. Elaboración del producto.**
- 8. Presentación del producto**
- 9. Respuesta colectiva a la pregunta inicial.**
- 10. Evaluación y autoevaluación.**

Algunas herramientas al servicio del ABP

Clase inversa
Flipped classroom

**Just in Time
Teaching**



Kahoot!

The Flipped Classroom

DURING



Students practice applying key concepts with feedback

IN CLASS

GOAL

Students prepare to participate in class activities

BEFORE



GOAL

Students check their understanding and extend their learning

AFTER



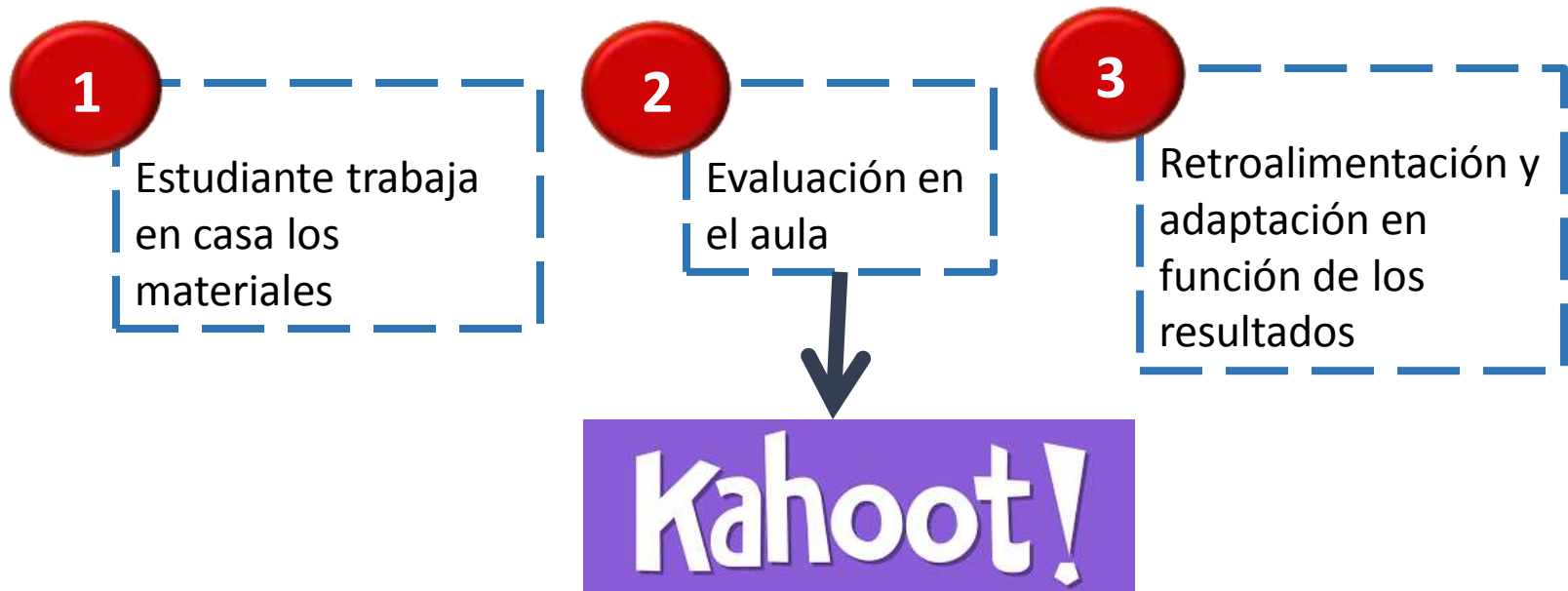
GOAL

OUT OF CLASS

Just-in-Time Teaching

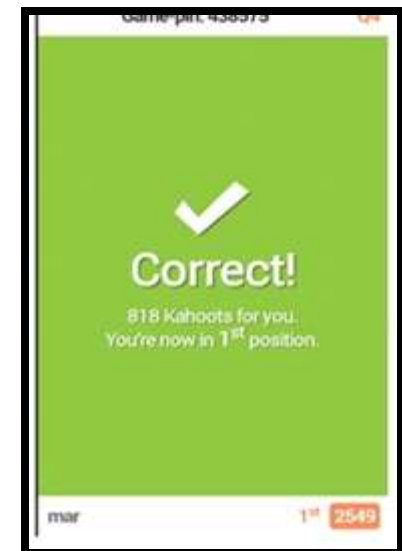


Se basa en usar el trabajo realizado por los estudiantes antes de la clase para que el profesor adapte la sesión a las necesidades de estos



Proyección PC
en Pantalla

Dispositivo móvil del
estudiante



Información que puede descargar el profesor tras la aplicación de Kahoot

STUDENT	CORRECT ANSWERS	INCORRECT ANSWERS	SCORE	"curriculum" se introduce en	de Aula es elaborada por:	estudiante del alcanzar al fin
UO81970	6	0	5194	La LOSGE	El/la profesor/a del a	Los Objetivos
Joaquín Campas	6	0	5084	La LOSGE	El/la profesor/a del a	Los Objetivos
uo215156	5	1	4539	La LOSGE	El/la profesor/a del a	Los Objetivos
Uo179745	5	1	4408	La LOSGE	El claustro	Los Objetivos
UO182671	5	1	4256	La LOSGE	Departamento de O	Los Objetivos
uo194420	5	1	4255	La LOE	El/la profesor/a del a	Los Objetivos
UO13972	5	1	4030	La LOCE	El/la profesor/a del a	Los Objetivos
Antonio Gallano	5	1	3980	La LOSGE	El/la profesor/a del a	Las Competen
uo70324	5	1	3813	La LODE	El/la profesor/a del a	Los Objetivos
David Menéndez	5	1	3659	La LOSGE	El/la profesor/a del a	Las Competen
AFB	5	1	3578	La LOSGE	La Comisión de Coc	Los Objetivos
uo201530	4	2	3582	La LOSGE	El claustro	Las Competen
uo204240	4	2	3575	La LOE	El/la profesor/a del a	Los Objetivos
uo224940	4	2	3555	La LOCE	El/la profesor/a del a	Las Competen
uo220010	4	2	3483	La LOSGE	La Comisión de Coc	Las Competen
uo160680	4	2	3012	La LOE	El/la profesor/a del a	Las Competen
uo204614	4	1	2949	La LOSGE		Las Competen
UO175720	4	1	2934		El/la profesor/a del a	Los Objetivos
UO166360	4	1	2573	La LOSGE	El/la profesor/a del a	
Citacion	0	0	0700	La LOSGE	Departamento de O	Los Competen

One Minute Paper



Esta técnica permite obtener retroalimentación de parte de los alumnos de una manera sencilla pero muy efectiva.

Solo lleva 1 minuto, generalmente al final de la clase. Se centra en dos preguntas básicas que deben responder los alumnos:

1. ¿Qué es lo más importante/significativo que usted aprendió en la clase hoy?
2. ¿Cuál es la principal duda que usted todavía tiene respecto a la clase de hoy

ONE MINUTE PAPER (Ejemplo de Ficha)

Nombre:

Fecha:

Instrucciones: Contesta brevemente las siguientes preguntas y luego entrega el documento a la profesora.

1. ¿Qué es lo más importante que has aprendido durante la clase de hoy?

2. ¿Cuáles son los aspectos que no te han quedado claros?

Comentarios de la profesora: