
METODOLOGÍAS ACTIVAS

— ABANDONO ESCOLAR
TEMPRANO —

Valores



**Vida
Personal y
Laboral**

Cómo

Capacitar para escoger: Competencias Clave

- Capacitar para la **vida**.
- Aprendizajes siempre funcionales: situaciones y **problemas reales**.
- Enfoque **globalizador** del currículo educativo.
- Evaluación por **resolución** de situaciones-problema.

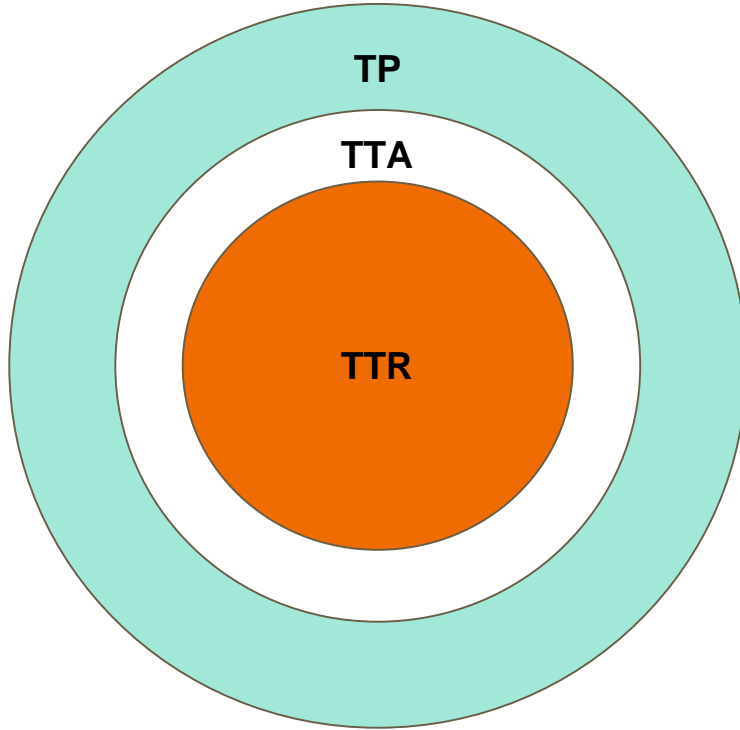


Capacitar para escoger: Aprendizaje Creativo.

- Metodologías creativas o **activas** con espacio para el aprendizaje cooperativo.
- Abordar el currículo de manera global e **integral**.
- El **juego** como elemento del aprendizaje.
- Las **TICs** como facilitadoras.

Las escuelas eficaces

— uso óptimo del tiempo del aula,
ofreciendo muchas
— oportunidades de aprendizaje



TP: Tiempo Programado
TTA: Tiempo de Trabajo Académico
TTR: Tiempo relacionado con los resultados

Fuente: elaborado a partir del modelo de Berliner.

Abandono y fracaso

Fernández, Mena y Rivière
(2010)

- Aburrimiento y hastío
- Experiencias tempranas de fracaso

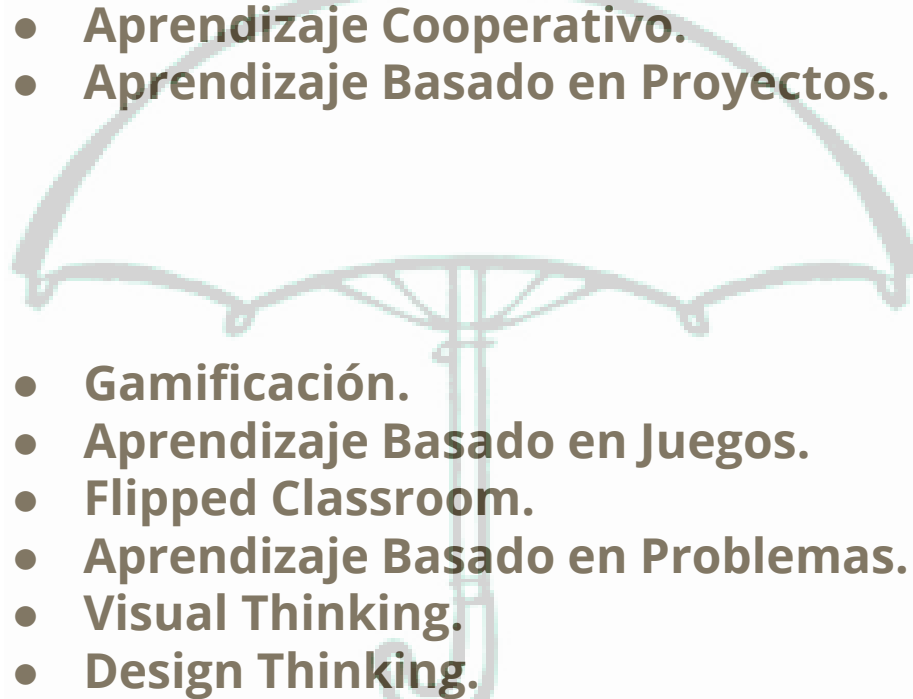
Los Programas de Éxito Escolar

HORARIO DE MAÑANA				HORARIO DE TARDE		
EDUCACIÓN PRIMARIA				EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA		
3º	4º	5º	6º	1º	2º	3º
COMUNIC@				IMPULSA		
MEJORA DEL RENDIMIENTO Y LA INSERCIÓN SOCIOEDUCATIVA en C.A.E.P.						
REMA						

Metodologías Activas

— la enseñanza se centra en el
estudiante de una forma
— constructiva

Metodologías Activas

- 
- **Aprendizaje Cooperativo.**
 - **Aprendizaje Basado en Proyectos.**

 - **Gamificación.**
 - **Aprendizaje Basado en Juegos.**
 - **Flipped Classroom.**
 - **Aprendizaje Basado en Problemas.**
 - **Visual Thinking.**
 - **Design Thinking.**

Aprendizaje Cooperativo

Inclusión

Equipo

Autonomía personal



APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS



Gamificación

- Narrativa específica
- Ventajas de los videojuegos
- Misiones y puntos
- Niveles

Aprendizaje basado en juegos

- Introducción de juegos en el aula



Flipped Classroom

- Invierte el orden tradicional
- Libera tiempo en el aula
- Plataformas digitales

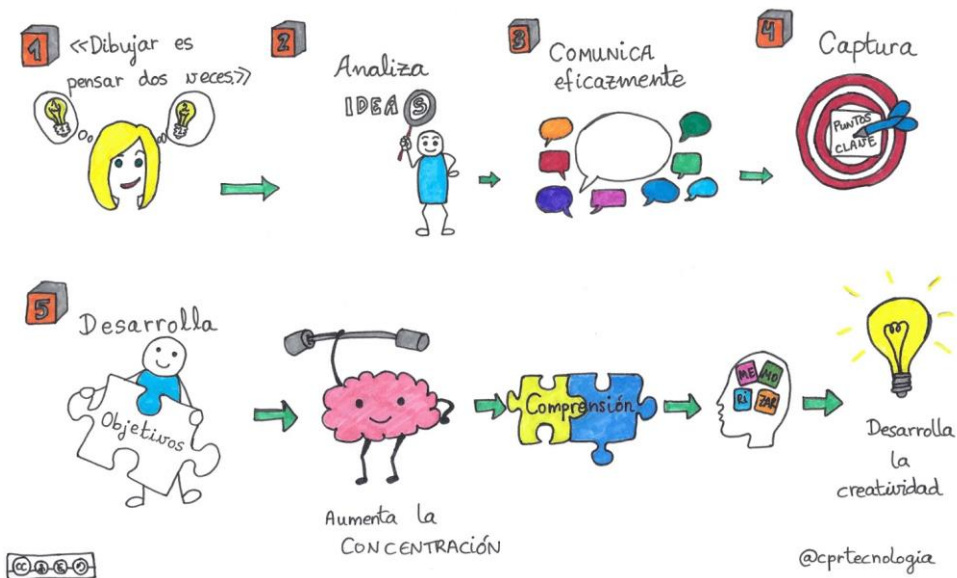
Aprendizaje basado en problemas

- Resolución de problemas



Visual Thinking

- Expresar ideas y conceptos
- Dibujos simples y fácilmente reconocibles
- Mapas mentales



Ejemplos

Elementos de Geometría en Colaboración

Los alumnos de PMAR del IES “Bajo Guadalquivir” elaboran un [libro virtual](#) para aprender geometría a partir del [REA “Elementos de Geometría en colaboración”](#).



Diseñamos nuestro juego de mesa

Los alumnos del IES Barandiaran diseñan de manera colaborativa un juego de mesa para aprender ortografía, basado en el REA “Nuestro juego de mesa”



A cookbook

Los alumnos del CDP San José de Vélez-Málaga elaboran un libro virtual de recetas basado en el REA [“A cookbook”](#)



Chapas Chaparrón

Los alumnos de FP del IES Enrique Díez Canedo crean y gestionan una pequeña empresa de creación de chapas con fines solidarios llamada “Chapas Chaparrón”

