Metodologías Activas. Didáctica Y Evaluación - Ie

Este titulo forma parte del Itinerario a extinguir en 2º CV del 2022-23

- Introducción
- APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS.
- EL MODELO FLIPPED CLASSROOM.
- Créditos

Copyright 2026

Introducción

Las metodologías activas, como las define López (2005), son “un proceso interactivo basado en la comunicación profesor-estudiante, estudiante-estudiante, estudiante-material didáctico y estudiante-medio que potencia la implicación responsable de este último y conlleva la satisfacción y enriquecimiento de docentes y estudiantes”.Sin embargo el uso y la utilidad de los métodos activos no se limita al ámbito de la educación formal, sino que se aplican también y sobre todo en ámbito de la educación no formal, siendo esta metodología la que fundamenta modelos de intervención tales como la animación sociocultural y la educación para el ocio y tiempo libre, tal y como lo demuestra Ventosa y su equipo (2016)1

Se trata de propiciar un giro metodológico centrando la atención en la actividad del alumno que deja de ser un receptor pasivo de los contenidos de aprendizaje para volverse un agente activo de éste. Esto aumenta su implicación con su propio proceso de aprendizaje produciendo efectos más profundos y duraderos.

Es necesario adaptar nuestras estrategias dependiendo de las características del alumnado, de la etapa educativa y de las competencias que deseamos que desarrollen. Esto hace que no sea deseable hablar de una “metodología activa” sino de “metodologías activas” en plural.

Algunas de estás meotodologías activas son:

- Aprendizaje Basado en Proyectos,
- El Método del Caso
- Aprendizaje cooperativo,
- Aprendizaje Basado en Problemas
- La Simulación
- El contrato de aprendizaje

En este artículo tienes una breve guía sobre cuál de estas metodologías podemos elegir.

Este curso es sólo una introducción y no puede abarcar todas las metodologías activas. Se ha optado por centrar el enfoque en una de ellas, el ABP, así como en un modelo pedagógico, el modelo Flipped Classroom que integra estas metodologías y hace su uso más viable y eficaz.

Copyright 2026

APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS.

No hay una única manera de enseñar, como tampoco hay una única manera de aprender. Sin embargo, cada forma de enseñar genera aprendizajes distintos.

https://www.youtube.com/embed/iJyhR7uCMJw

NOTA: El visionado del vídeo es obligatorio puesto que pueden aparecer preguntas sobre contenidos desarrollados en él en el cuestionario.

La enseñanza directa

La enseñanza directa se basa en una secuencia transmisiva que podemos resumir en "las tres Pes": presentación, práctica y prueba. El docente presenta unos contenidos, los estudiantes practican con ellos y finalmente se someten a una prueba en la cual, normalmente, o bien tienen que reproducir los contenidos presentados en la primera fase o replicar alguna actividad de la segunda fase.

Y ahora hagámonos juntos algunas preguntas: ¿Cómo podemos aspirar a contribuir seriamente al desarrollo de las competencias básicas con una "enseñanza directa" en la cual los estudiantes no tienen oportunidad de tomar decisiones (autonomía e iniciativa personal), usar las TIC de manera autónoma, crítica y creativa (competencia digital y tratamiento de la información) o relacionarse unos con otros y con otras personas (competencia social y ciudadana)? ¿Cómo podemos desarrollar la competencia matemática sin aplicarla a un problema real? ¿Se puede desarrollar la competencia en comunicación lingüística en silencio y sin entrar en interacción - oral o escrita - con otras personas?

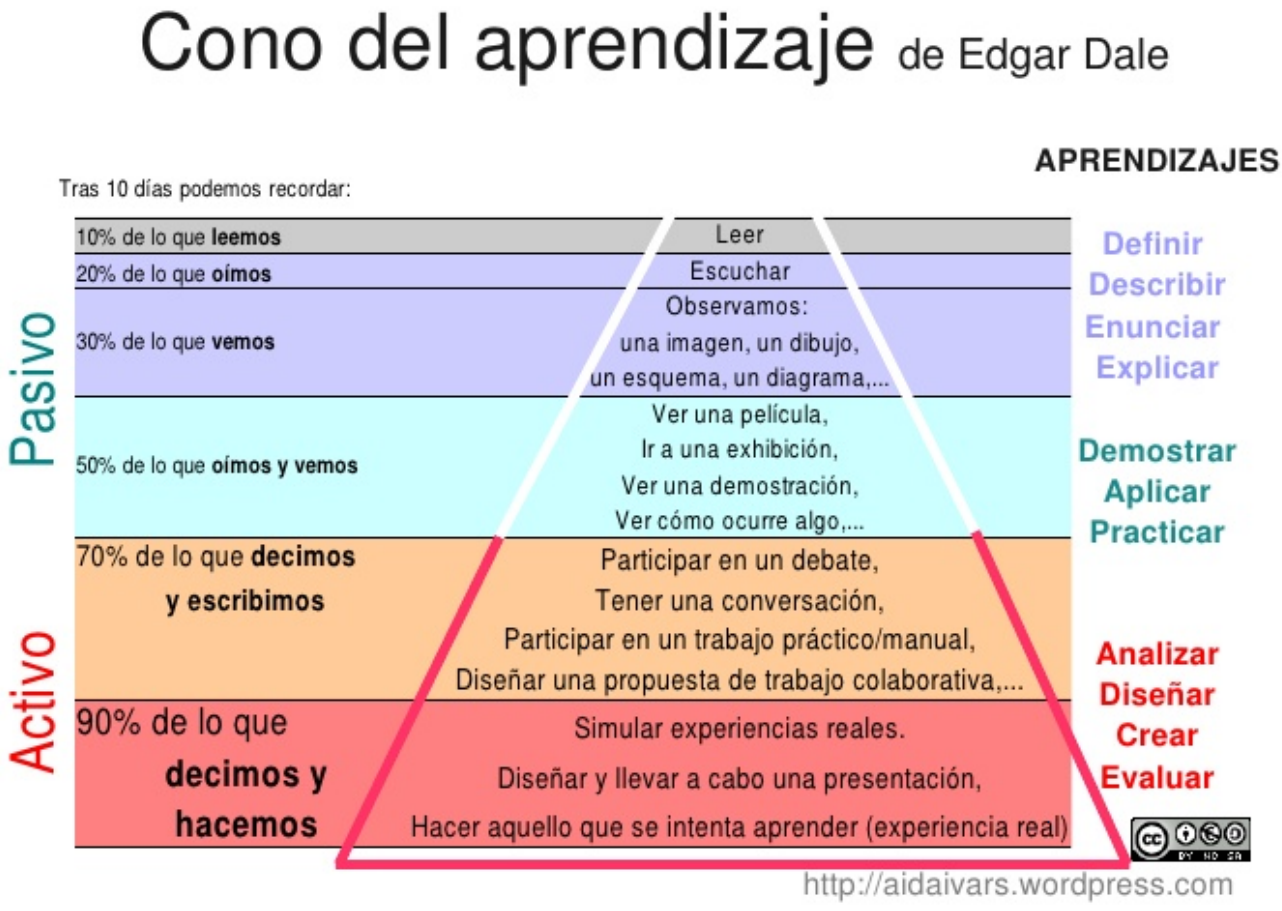
El problema de esta "enseñanza directa" es que suele provocar un aprendizaje memorístico, de corta duración, reiterativo y acrítico. Se espera que el estudiante asimile unos contenidos que el docente posee sin cuestionarse su sentido, su valor o, incluso, su veracidad. Además de que esta metodología dificulta la atención a la diversidad, la clave para buscar alternativas es que la contribución de la enseñanza al desarrollo de las competencias básicas a través de la instrucción directa es muy baja y está supeditada a experiencias complementarias o externas al proceso de

Copyright 2026

aprendizaje en el aula.

Sin embargo, hay otra manera de enseñar. Imagina que el docente propone a sus estudiantes una pregunta, un problema o un reto que deben superar. Para acometer esta tarea, los estudiantes deben encontrar información, procesarla, elaborarla y compartirla; además, los estudiantes deben aplicar esta información a la resolución de un problema o un reto real (o, al menos, realista). De esta forma el proceso de aprendizaje es significativo en sí mismo y tiene sentido para los estudiantes, por lo cual mejora su motivación, su actitud y, por tanto, su implicación.

Es decir, hay maneras de enseñar que entienden que aprender no es sólo entender y memorizar sino también buscar, elegir, discutir, aplicar, errar, corregir, ensayar. Hay maneras de enseñar que demuestran que "aprender" puede ser una modalidad de "hacer". Y maneras de enseñar que, está demostrado científicamente, no son efectivas para que los alumnos aprendan.



EL MODELO FLIPPED CLASSROOM.

¿Qué es el Flipped classroom?

El Flipped Classroom es un modelo pedagógico que se basa en invertir el reparto de actividades entre el aula y la casa de los alumnos.

Este modelo parte de un análisis sobre lo que habitualmente pasaba en las aulas. El tiempo de aula se emplea tradicionalmente en explicaciones y reproducción de procesos mientras que la parte más compleja cognitivamente, el análisis, la creación y la evaluación de contenidos solía dejarse como tarea para que los alumnos desarrollaran en su casa.

Al desplazar una parte del tiempo dedicado a la transmisión de contenidos desde el aula hasta la casa de los alumnos es posible aprovechar ese tiempo de aula en el que los alumnos están acompañados y guiados para emplearlo en desplegar metodologías activas.

En este video de Raul Santiago se explica este modelo:

https://www.youtube.com/embed/Bdd_Dr7QUQ4

NOTA: El visionado del vídeo es obligatorio puesto que pueden aparecer en el test preguntas sobre contenidos desarrollados en él en el cuestionario.

Copyright 2026

Créditos

Autoría

- {{ book.author }}

{% include "git+https://github.com/catedu/faq-aularagon.git/imagenes_creditos.md" %}

Copyright 2026