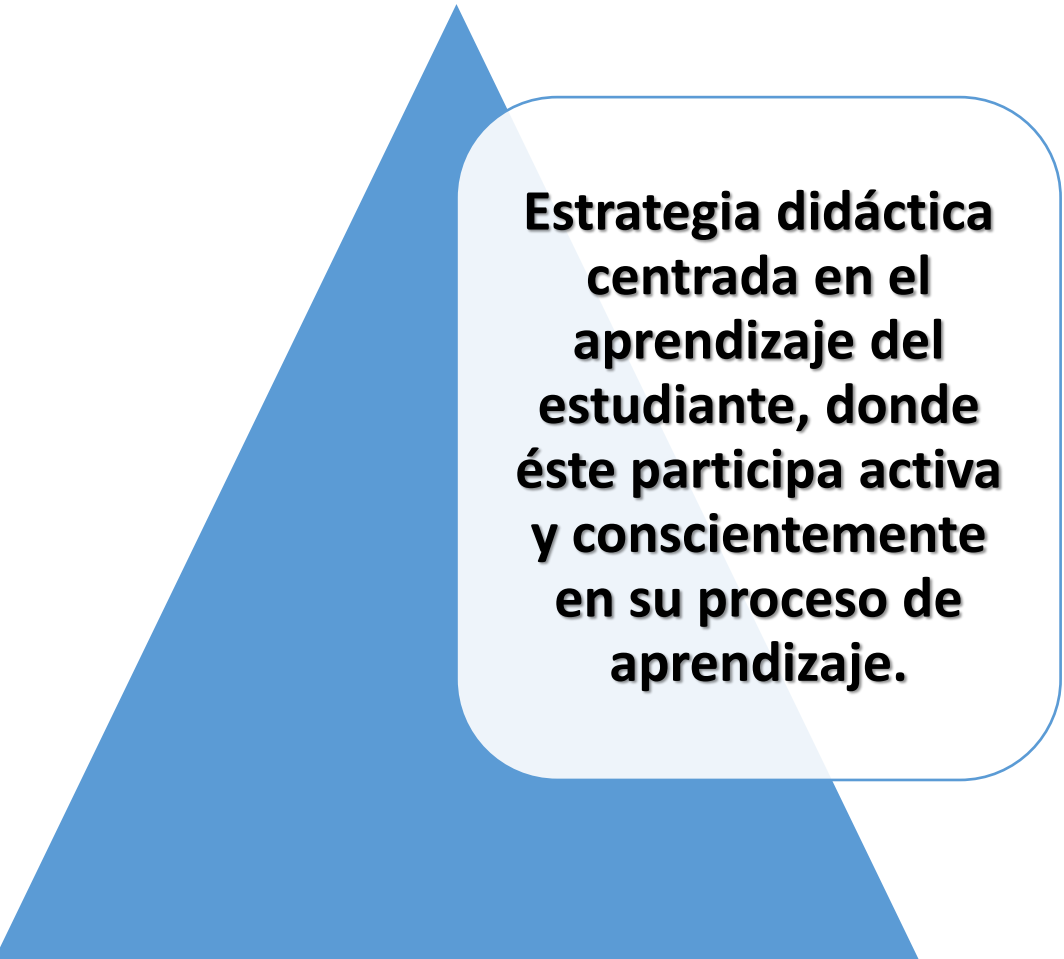


# Principios del Aprendizaje Activo

**Innovación Educativa**

**Verónica Alejandra Valladares Ibáñez**

# Aprendizaje Activo



Estrategia didáctica centrada en el aprendizaje del estudiante, donde éste participa activa y conscientemente en su proceso de aprendizaje.

**“Construye espacios de colaboración para que los alumnos tengan la oportunidad de:**

- **Aportar**
- **Dialogar**
- **Generar conocimiento en grupo”.**

**Este tipo de aprendizaje favorece el “aprender haciendo”.**

# Objetivo del aprendizaje activo:



**Promover en los y las estudiantes habilidades de búsqueda, análisis y síntesis de información, así como la solución de problemas.**

# Se puede desarrollar aplicando una de las siguientes estrategias y técnicas didácticas:

Aprendizaje  
basado en  
competencias.

Aprendizaje  
basado en  
retos.

Aprendizaje  
basado en  
proyectos.

Aprendizaje  
basado en  
problemas.

Aprendizaje  
de aula  
invertida.

Aprendizaje  
de estudios  
de casos.

# Los alumnos participan activamente de su proceso de aprendizaje cuando:



Dejan de ser espectadores pasivos que solo están a la espera de lo que su profesor/a indique.



Asumen un compromiso mayor en la realización de las actividades de aprendizaje.



Autorregulan su proceso de aprendizaje (son conscientes de sus logros y progresos, se comprometen en su mejora continua), lo que favorece el aprendizaje autónomo.



Desarrollan la motivación intrínseca (que impulsa a hacer las cosas por gusto).

# Rol del Profesor

```
graph LR; A[Rol del Profesor] --- B[Involucra a los estudiantes en su propio proceso de aprendizaje.]; A --- C[Asume un papel de guía que apoya cuando surgen problemas que los estudiantes no pueden resolver por sí mismos.]; A --- D[Orientar el logro mediante la retroalimentación continua.]; A --- E[Motivar a los estudiantes para que sean partícipes activos y comprometidos con sus aprendizajes.];
```

Involucra a los estudiantes en su propio proceso de aprendizaje.

Asume un papel de guía que apoya cuando surgen problemas que los estudiantes no pueden resolver por sí mismos.

Orientar el logro mediante la retroalimentación continua.

Motivar a los estudiantes para que sean partícipes activos y comprometidos con sus aprendizajes.

# Herramientas digitales para el aprendizaje

Propósito educativo	Sugerencias de actividades	Sugerencias de herramientas		
<b>Detonar / generar interés</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Preguntas detonantes.</li> <li>• Sondeos rápidos.</li> <li>• Videos, podcast o textos que inviten a la reflexión.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Videos <a href="#">TedTalks</a></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Google forms</li> <li>• Sondeos en zoom</li> <li>• Slido</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">Menti</a></li> </ul>
<b>Tomar decisiones</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Discusión de casos</li> <li>• Role play</li> <li>• Dilemas</li> <li>• Debates</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Foros</li> <li>• Casos (Harvard, Yale, <a href="#">CIC</a>)</li> <li>• Redes sociales</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Breakout rooms en zoom</li> <li>• <a href="#">Ruleta</a> (Wheel decide)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Redes sociales</li> </ul>
<b>Comprender</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Quizzes de comprobación del conocimiento.</li> <li>• Esquemas (mapas mentales, diagramas, cuadros sinópticos, árboles de decisiones).</li> <li>• Infografías.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">Kahoot</a></li> <li>• <a href="#">Quizizz</a></li> <li>• <a href="#">Coggle</a></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">Canva</a></li> <li>• <a href="#">Jeopardy</a></li> <li>• <a href="#">Draw.io</a></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Socrative</li> <li>• Mindmeister</li> </ul>
<b>Compartir / Colaborar</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Discusiones</li> <li>• Debates en plenaria o en equipo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Foros</li> <li>• <a href="#">Miro</a></li> <li>• <a href="#">Google Drive</a></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">Padlet</a></li> <li>• Redes sociales</li> <li>• Storycorps</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">Draw.io</a></li> <li>• <a href="#">Flipgrid</a></li> <li>• <a href="#">Coggle</a></li> </ul>
<b>Hacer</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ejercicios</li> <li>• Simuladores</li> <li>• Videotutoriales</li> <li>• Bocetos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pizarra blanca /Tablet</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">AutoDraw</a></li> <li>• <a href="#">Powtoons</a></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">Google drive</a></li> <li>• One drive</li> </ul>
<b>Presentación de contenidos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentaciones</li> <li>• Esquemas/tablas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Infografías</li> <li>• Fotografías/imágenes</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">Genally</a></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">Piktochart</a></li> <li>• <a href="#">Powtoons</a></li> </ul>

# Aprendizaje activo y cómo promoverlo



## Contenidos

Incluye preguntas detonadoras

Evalúa la comprensión con la técnica teach back

Recuerda llevar a cabo la curación de contenidos



## Comunicación

Promueve la participación en debates

Brinda un ambiente que propicie el intercambio de ideas

Selecciona participantes de manera aleatoria



## Colaboración

Define el tiempo destinado a la colaboración

Utiliza herramientas tecnológicas para generar la colaboración

Promueve el uso de comunidades de aprendizaje



## Evaluación

Motiva al grupo en los momentos de evaluación

Diseña actividades que fortalezcan la reflexión y el pensamiento crítico

Prioriza qué vale la pena evaluar y qué no



# Importancia de la pauta

Datos Generales de la sesión				
Sesión #:				
Profesor o experto que imparte la sesión:				
Objetivos de aprendizaje de la sesión				
Contenido de la sesión (Listar los contenidos que se abordan)		Exposición sobre el tema de...		
Preparación del profesor				
Preparación del alumno		Lectura sobre... Avance 1 sobre proyecto de... Listado de dudas y comentarios para el experto		
Secuencia Didáctica				
Momento	Descripción de lo que se hará en este momento	Vivencia del alumno	Tiempo estimado	Recursos requeridos
Inicio	Bienvenida Pregunta detonante sobre...	<ul style="list-style-type: none"> <li>Recepción activa de la información</li> <li>Interacción con los profesores</li> <li>Trabajo en la elaboración de su etapa del proyecto</li> </ul>	5	
Desarrollo	Exposición inicial:		20	
	Trabajo en grupos		20	
	Exposición del trabajo de los alumnos		10	
Cierre	Responder dudas de los alumnos.		15	
Evaluación de clase				
¿Se requiere evaluar algo dentro de la clase? ¿Cómo se evaluaría? ¿Hay productos que resulten en un entregable de la sesión? ¿Cuándo y cómo se esperaría la entrega de estos productos? ¿Quién y cómo se evalúan estos entregables?				
Observaciones para el facilitador o profesor local (Notas de enseñanza) *Solo cuando aplique alguno de estos roles según el formato digital				
Observaciones para el profesor impartidor (Notas de enseñanza)				

- ✓ Definir el proceso de enseñanza de una sesión.
- ✓ Establece normas y límites de impartición.
- ✓ Establece los objetivos y medios para alcanzarlos.
- ✓ Es una guía para que otros maestros puedan replicar las buenas prácticas.