

The background of the slide is a blurred photograph of a person's hand using a computer mouse. Overlaid on the right side of the image is a vertical column of seven white circles of varying opacities, with the bottom circle being the most prominent. A semi-transparent grey rounded rectangle is positioned on the left side, containing the title text.

SSCE28: Metodologías activas de enseñanza

Objetivo general

- Conocer y aprender a utilizar de forma eficiente metodologías activas de enseñanza: flipped classroom, gamificación, aulas cooperativas, aprendizaje por proyectos y aprendizaje basado en problemas. Utilizar las TIC como medio y recurso de enseñanza.

Objetivos específicos

- Comprender el Smart Digital Model (SDM) como instrumento para diagnosticar competencias digitales.
- Analizar e interpretar resultados cuantitativos y cualitativos derivados del diagnóstico con el SDM.
- Diseñar itinerarios formativos adaptativos utilizando plataformas LMS en función de los resultados obtenidos con el SDM.
- Aplicar estrategias pedagógicas específicas para fomentar un Digital Mindset en contextos educativos.
- Identificar y promover habilidades socioemocionales que favorezcan la resiliencia digital en estudiantes y docentes.
- Analizar las características propias del modelo Flipped Classroom y sus implicaciones en la autonomía del alumnado.
- Seleccionar adecuadamente recursos tecnológicos que potencien la implementación efectiva del aula invertida.
- Diseñar estrategias didácticas innovadoras que integren eficazmente herramientas digitales en el contexto del aprendizaje invertido.
- Evaluar el aprendizaje del alumnado mediante métodos formativos coherentes con el modelo de aula invertida.
- Aplicar técnicas de retroalimentación inmediata que contribuyan a la mejora continua del proceso educativo en contextos invertidos.
- Comprender el concepto de gamificación y su aplicación práctica en contextos educativos diversos.

- Analizar los fundamentos psicológicos y pedagógicos que sustentan el aprendizaje basado en juegos.
- Diseñar estrategias didácticas efectivas utilizando técnicas y herramientas digitales de gamificación.
- Evaluar críticamente experiencias gamificadas, atendiendo a criterios éticos, pedagógicos y técnicos.
- Analizar las características distintivas de las aulas cooperativas e identificar sus elementos clave.
- Diseñar estrategias didácticas eficaces que promuevan el aprendizaje colaborativo en diversos contextos educativos.
- Aplicar herramientas digitales específicas para facilitar la colaboración y co-creación en entornos virtuales.
- Gestionar conflictos dentro de dinámicas grupales mediante el desarrollo y asignación adecuada de roles.
- Evaluar de manera integral el desempeño individual y grupal utilizando métodos como la autoevaluación, la coevaluación y la retroalimentación 360°.
- Identificar las características y diferencias entre el Aprendizaje por Proyectos y el Aprendizaje basado en Problemas para seleccionar adecuadamente la metodología según el contexto educativo.
- Diseñar actividades didácticas fundamentadas en desafíos prácticos, incorporando elementos propios de metodologías ágiles como SCRUM y Design Thinking.
- Aplicar estrategias efectivas para evaluar el aprendizaje, las competencias adquiridas y el impacto en habilidades interpersonales como liderazgo y creatividad.
- Gestionar de manera eficiente recursos educativos limitados para desarrollar experiencias formativas significativas y de relevancia social en colaboración con la comunidad educativa.

• **Contenidos**

| SSCE28: Metodologías activas de enseñanza | Tiempo estimado |
|---|-----------------|
| <p>Unidad 1: Fundamentos y diagnóstico de competencias digitales.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Diagnóstico de conocimientos y competencias digitales con Smart Digital Model. <ol style="list-style-type: none"> 1.1. Conceptualización del Smart Digital Model (SDM) como herramienta diagnóstica. 1.2. Dimensiones evaluadas por el SDM: habilidades técnicas, cognitivas y actitudinales. 1.3. Herramientas digitales para la aplicación del SDM (plataformas, cuestionarios interactivos). 1.4. Análisis de datos: interpretación de resultados cuantitativos y cualitativos. 1.5. Casos prácticos de aplicación del SDM en contextos educativos diversos. 1.6. Ética y privacidad en la recolección de datos digitales. 2. Contenido personalizado de Digital Mindset y Competencias digitales según el resultado de SDM. <ol style="list-style-type: none"> 2.1. Principios pedagógicos para la personalización de contenidos digitales. 2.2. Diseño de itinerarios formativos adaptativos basados en el SDM. 2.3. Plataformas LMS y su rol en la personalización (ej: Moodle, Canvas). 2.4. Estrategias para fomentar el Digital Mindset en docentes y estudiantes. 2.5. Integración de competencias digitales clave (según marco DigComp). 2.6. Evaluación continua y feedback en procesos de formación personalizada. 2.7. Herramientas de IA para ajustar contenidos en tiempo real. 2.8. Estudio de impacto: mejora de competencias post-intervención. 3. La dimensión socioemocional en el desarrollo de competencias digitales. <ol style="list-style-type: none"> 3.1. El impacto de la motivación y el bienestar emocional en el aprendizaje digital. 3.2. Desarrollo de habilidades socioemocionales en entornos digitales. 3.3. Estrategias para promover la resiliencia digital en estudiantes y docentes. | |

| | |
|---|--------------------|
| Cuestionario de Autoevaluación UA 01 | 30 minutos |
| Actividad de Evaluación UA 01 | 45 minutos |
| Tiempo total de la unidad | 12 horas |
| <p>Unidad 2: Metodologías centradas en la autonomía del aprendizaje.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Estudio del Flipped Classroom. <ol style="list-style-type: none"> 1.1. Características. 1.2. Estrategias y recursos. 1.3. Evaluación. 1.4. Diseño de estrategias didácticas basadas en Flipped Classroom. 2. Integración tecnológica en el Flipped Classroom. <ol style="list-style-type: none"> 2.1. Plataformas digitales para distribución de contenidos (ej: Google Classroom, Edmodo). 2.2. Herramientas de creación de videos interactivos (ej: PlayPosit, H5P). 2.3. Uso de sistemas LMS (Learning Management Systems) en entornos invertidos. 2.4. Evaluación comparativa de herramientas tecnológicas: ventajas y limitaciones. 2.5. Seguridad digital y protección de datos en materiales compartidos. 3. Evaluación y mejora continua en el Flipped Classroom. <ol style="list-style-type: none"> 3.1. Métodos de evaluación formativa: diarios de aprendizaje y portafolios digitales. 3.2. Diseño de rúbricas para actividades presenciales y no presenciales. 3.3. Técnicas de retroalimentación efectiva en tiempo real. 3.4. Adaptación de exámenes tradicionales a modelos invertidos. 3.5. Indicadores clave para medir el impacto del Flipped Classroom. | |
| Cuestionario de Autoevaluación UA 02 | 30 minutos |
| Actividad de Evaluación UA 02 | 45 minutos |
| Tiempo total de la unidad | 11:30 horas |
| <p>Unidad 3: Gamificación: aprendizaje a través del juego.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Aprendizaje basado en el juego: gamificación. | |

| | |
|--|--------------------|
| <ul style="list-style-type: none"> 1.1. Características. 1.2. Estrategias y recursos. 1.3. Evaluación. 1.4. Diseño de estrategias didácticas basadas en Gamificación. 2. Bases teóricas y tecnológicas de la gamificación. <ul style="list-style-type: none"> 2.1. Fundamentos psicológicos: motivación intrínseca y extrínseca. 2.2. Teorías del aprendizaje aplicadas (constructivismo, flow de Csikszentmihalyi). 2.3. Narrativa y storytelling en contextos gamificados. 2.4. Herramientas digitales clave (Classcraft, Genially, Quizizz). 2.5. Integración con plataformas LMS (Moodle, Canvas). 3. Evaluación avanzada y casos prácticos. <ul style="list-style-type: none"> 3.1. Métricas cualitativas y cuantitativas de engagement. 3.2. Diseño de rúbricas para evaluar competencias mediante el juego. 3.3. Ética en la gamificación: privacidad y sesgos en dinámicas competitivas. 3.4. Casos de éxito en educación primaria y secundaria. 3.5. Adaptación de la gamificación a entornos virtuales y presenciales. | |
| Cuestionario de Autoevaluación UA 03 | 30 minutos |
| Actividad de Evaluación UA 03 | 45 minutos |
| Tiempo total de la unidad | 11:30 horas |
| <p>Unidad 4: Cooperación y trabajo en equipo en el aula.</p> <ul style="list-style-type: none"> 1. Análisis de aulas cooperativas. <ul style="list-style-type: none"> 1.1. Características. 1.2. Estrategias y recursos. 1.3. Evaluación. 1.4. Diseño de estrategias didácticas basadas en aulas cooperativas. 1.5. Bases teóricas del aprendizaje cooperativo (Johnson & Johnson, Slavin). 1.6. Tipos de estructuras cooperativas: formal, informal y grupos base. 1.7. Roles esenciales en equipos (facilitador, relator, mediador). 1.8. Gestión de conflictos en dinámicas grupales. 2. Tecnología y colaboración en entornos cooperativos. | |

| | |
|---|-------------------|
| <ul style="list-style-type: none"> 2.1. Herramientas digitales para trabajo colaborativo (Padlet, Google Workspace). 2.2. Plataformas de co-creación de contenidos (Miro, Canva Educativo). 2.3. Evaluación de la participación individual vs. grupal en entornos digitales. 2.4. Seguridad y permisos en herramientas colaborativas. 2.5. Casos prácticos: proyectos internacionales virtuales (eTwinning). 3. Evaluación holística en aulas cooperativas. <ul style="list-style-type: none"> 3.1. Autoevaluación y coevaluación: rúbricas de competencias sociales. 3.2. Métricas de interdependencia positiva y responsabilidad individual. 3.3. Retroalimentación 360° en equipos de trabajo. 3.4. Adaptación de la evaluación tradicional a modelos cooperativos. 3.5. Impacto del aprendizaje cooperativo en inclusión educativa. | |
| Cuestionario de Autoevaluación UA 04 | 30 minutos |
| Actividad de Evaluación UA 04 | 45 minutos |
| Tiempo total de la unidad | 12 horas |
| <p>Unidad 5: Metodologías basadas en desafíos prácticos.</p> <ul style="list-style-type: none"> 1. Estudio del aprendizaje por proyectos. <ul style="list-style-type: none"> 1.1. Características. 1.2. Estrategias y recursos. 1.3. Evaluación. 1.4. Diseño de estrategias didácticas basadas en el aprendizaje por proyectos. 1.5. Vinculación con objetivos curriculares y competencias clave. 1.6. Metodología SCRUM aplicada a proyectos educativos. 1.7. Evaluación de impacto en habilidades blandas (liderazgo, creatividad). 2. Análisis del aprendizaje basado en problemas. <ul style="list-style-type: none"> 2.1. Características. 2.2. Estrategias y recursos. 2.3. Evaluación. 2.4. Diseño de estrategias didácticas fundamentadas en el Aprendizaje basado en problemas. 2.5. Taxonomía de problemas: estructurados, semiestructurados y abiertos. | |

| | |
|--|-------------------|
| <ul style="list-style-type: none"> 2.6. Integración de metodologías ágiles (Design Thinking) en la resolución de problemas. 2.7. Ética en la selección de casos: sensibilidad cultural y relevancia social. 3. Integración y desafíos en contextos reales. <ul style="list-style-type: none"> 3.1. Semejanzas y diferencias entre aprendizaje por proyectos y aprendizaje basado en problemas. 3.2. Diseño de actividades híbridas (proyectos con enfoque problémico). 3.3. Casos interdisciplinarios: aplicación en STEM, ciencias sociales y arte. 3.4. Gestión de recursos limitados (tiempo, presupuesto, materiales). 3.5. Impacto en comunidades educativas: colaboración escuela-familia-sociedad. | |
| Cuestionario de Autoevaluación UA 05 | 30 minutos |
| Actividad de Evaluación UA 05 | 45 minutos |
| Tiempo total de la unidad | 12 horas |
| Examen final | 1 horas |
| 5 unidades | 60 horas |