





MCR75

Metodologías activas de enseñanza

El contenido formativo se adecúa a la unidad de competencia UC1444_3 del Catálogo Nacional de Cualificaciones Profesionales (CNCP).

Duración: 60 horas

Modalidad: 100% online

Requisitos y conocimientos previos: no se requiere nivel académico previo, pero al ser en modalidad online es necesario poseer conocimientos básicos de informática, así como habilidades básicas de comunicación lingüística que permitan el aprendizaje y el seguimiento de la formación.

Objetivos

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**



Unidad 1: Fundamentos y diagnóstico de competencias digitales.

1. Diagnóstico de conocimientos y competencias digitales con Smart Digital Model.
 - 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.
 - 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.
 - 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.

Unidad 2: Metodologías centradas en la autonomía del aprendizaje.

- 1. Estudio del Flipped Classroom.
 - 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.
 - 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.
 - 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.

Unidad 3: Gamificación: aprendizaje a través del juego.

- 1. Aprendizaje basado en el juego: gamificación.
 - 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.
 - 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.

- 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.

Unidad 4: Cooperación y trabajo en equipo en el aula.

- 1. Análisis de aulas cooperativas.
 - 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.
 - 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.
 - 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.

Unidad 5: Metodologías basadas en desafíos prácticos.

- 1. Estudio del aprendizaje por proyectos.
 - 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.
 - 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.
 - 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.
 - 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.