



Guía breve de metodologías activas

Balsas Ureña, I.M.; Cuadra Mora, B.; Lei, C; Magdalena Mironesko, A.; Martín Ríos, J. J.; Mezcua López, A.
Materiales para el desarrollo de la competencia intercultural del aprendiz de lengua china
(UGR, Proyecto DECOIN-CH II)

Guía breve de las metodologías activas usadas en el proyecto DECOIN-CH II

En este documento se recogen las metodologías activas usadas en este proyecto, ordenadas alfabéticamente para facilitar su localización.

(1) Aprendizaje cooperativo

Este método se basa en la colaboración entre estudiantes para alcanzar objetivos comunes. En este enfoque, los alumnos trabajan en grupos pequeños, donde cada miembro tiene un rol específico y contribuye al éxito del grupo. Los principios del aprendizaje cooperativo incluyen la interdependencia positiva, la responsabilidad individual y la interacción cara a cara. Al trabajar juntos, los estudiantes aprenden a valorar las aportaciones de sus compañeros y a reconocer que el éxito del grupo depende del esfuerzo conjunto.

(2) Aprendizaje mediante investigación

Es una metodología que involucra a los estudiantes en la formulación de preguntas, la búsqueda de información y la resolución de problemas a través de la investigación. Este enfoque fomenta la curiosidad y el pensamiento crítico, ya que los estudiantes deben analizar, evaluar y sintetizar información de diversas fuentes.

(3) Aprendizaje por descubrimiento

Es un enfoque que anima a los estudiantes a explorar y descubrir conceptos por sí mismos, en lugar de recibir información de manera pasiva. A través de la experimentación, la observación y la reflexión, los alumnos desarrollan una comprensión más profunda de los conceptos.

(4) Aprendizaje por proyectos

Es una metodología en la que el estudiantado trabaja, normalmente en pequeños grupos, para resolver problemas, elaborar tareas, organizar acciones... que son necesarias para poder elaborar un producto final.

(5) Clase invertida

En lugar de recibir la información en clase y hacer tareas en casa, los estudiantes acceden a los contenidos teóricos de manera autónoma, generalmente a través de videos, lecturas o recursos digitales, antes de asistir a la clase. Durante el tiempo de clase, se prioriza la interacción, la discusión y la aplicación práctica de los conocimientos adquiridos.

(6) Estudio de caso

Es una metodología que utiliza situaciones reales o simuladas para que los estudiantes analicen y resuelvan problemas complejos. A través del análisis de casos, los alumnos aplican teorías y conceptos aprendidos en clase a situaciones prácticas, lo que les permite desarrollar habilidades de pensamiento crítico y toma de decisiones.

(7) Gamificación

La gamificación consiste en utilizar recursos y elementos propios de los juegos en contextos no lúdicos, como el aula, con el objetivo de aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes. Al incorporar mecánicas de juego, como puntos, niveles y recompensas, en el proceso de aprendizaje, la gamificación transforma las actividades educativas en experiencias más interactivas y entretenidas. Es fundamental que la gamificación siempre permita a los aprendices centrarse en el aprendizaje.

(8) *Visual thinking*

El *visual thinking* utiliza representaciones gráficas para facilitar la comprensión y el aprendizaje. A través de imágenes, diagramas, mapas mentales, infografías y otros recursos visuales, los estudiantes pueden organizar y sintetizar información de manera más efectiva.