

# Metodologías Activas: del aula tradicional al aprendizaje auténtico

---

ABP/ABS, Aula Invertida, Aprendizaje Cooperativo y Gamificación para motivar y evaluar por competencias.

## Introducción

Las metodologías activas convierten al alumnado en protagonista del aprendizaje. En este curso dominarás los enfoques más potentes para diseñar experiencias motivadoras, inclusivas y competenciales, alineadas con el currículo y la evaluación auténtica.

## ¿A quién va dirigido?

Docentes de todas las etapas que buscan transformar su práctica con metodologías contrastadas y aplicables desde el primer día.

## Objetivos

- Diseñar proyectos y retos conectados con la realidad.
- Aplicar Flipped Classroom con recursos digitales eficaces.
- Facilitar cooperación estructurada con roles y técnicas.
- Incorporar mecánicas de juego para motivar y evaluar.
- Recoger evidencias de aprendizaje y evaluar por competencias.

## Beneficios

- Aumento de la participación y la motivación.
- Mejora del aprendizaje profundo y del trabajo en equipo.
- Materiales y plantillas para aplicar con rapidez.
- Coherencia entre metodología, espacio y evaluación.

## **Modalidad, duración y recursos**

- Modalidad: Presencial, híbrida u online.
- Duración: 20 horas.
- Incluye: Guías, plantillas, rúbricas, ejemplos y soporte en Factoría Academy.
- Certificación: Certificado de aprovechamiento por Factoría Educación Digital.
- FUNDAE: Bonificable.

## **Metodología**

- Microtalleres y laboratorio de diseño.
- Modelado de actividades y co-creación docente.
- Prueba y ajuste con feedback entre pares.
- Portfolio y evidencia de aprendizaje.

## **Temario ampliado**

### **1. Bases pedagógicas y diseño backward**

- Objetivos, competencias, evidencias y tareas auténticas.

### **2. ABP/Aprendizaje Basado en Retos**

- Diseño de proyectos, productos finales y evaluación.

### **3. Aula Invertida (Flipped Classroom)**

- Recursos, tiempo de aula y estructuración de actividades activas.

### **4. Aprendizaje Cooperativo**

- Roles, técnicas, cohesión y evaluación del trabajo en equipo.

### **5. Gamificación educativa**

- Mecánicas de juego, narrativa, misiones, insignias y puntuaciones.

### **6. Evaluación competencial**

- Rúbricas, diarios de aprendizaje, co/auto-evaluación.

## **Proyecto final**

Diseño completo de una secuencia activa (con rúbricas, recursos y plan de seguimiento).

## **Requisitos**

Conocimientos básicos de planificación didáctica.

## **FAQ**

- ¿Necesito mucha tecnología? No es imprescindible; se adapta a cada contexto.
- ¿Podré aplicar desde el día 1? Sí, te llevas actividades listas para usar.
- ¿Hay ejemplos por etapas? Sí, Primaria, Secundaria y FP.