

METODOLOGÍAS ACTIVAS DE APRENDIZAJE

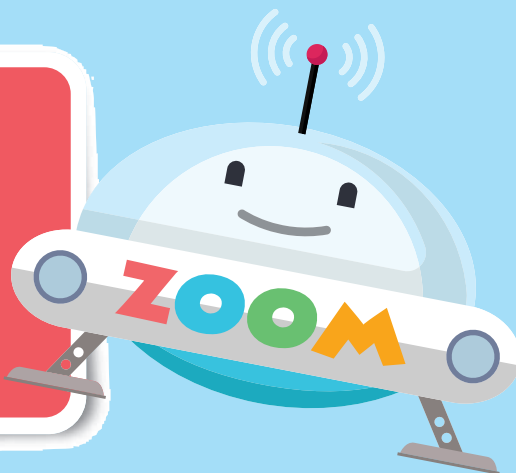
PARA UN VIAJE DE MOTIVACIÓN Y DESCUBRIMIENTO



METODOLOGÍAS ACTIVAS DE APRENDIZAJE

UN PROYECTO EDUCATIVO

- Un **SISTEMA MODULAR** de áreas y materiales adaptable a la necesidad del aula
- Con metodologías activas y contextualizadas
- Basado en la transversalidad
- Para todas las áreas curriculares



APRENDIZAJE BASADO EN RUTINAS DE PENSAMIENTO

Las rutinas de pensamiento son estructuras y estrategias para que el alumnado descubra modelos de conducta que le permitan generar pensamientos, analizar, reflexionar y razonar sobre el propio aprendizaje.

PARA MOTIVAR Y CONSTRUIR

- Emociones
- Participación intensiva e implicación del alumnado
- Uso de conocimientos en situaciones reales

FLIPPED CLASSROOM

El método de aula invertida transfiere el trabajo de determinados procesos de aprendizaje fuera del aula para facilitar y potenciar otros procesos de adquisición y práctica de conocimientos dentro del aula.

EL APRENDIZAJE

- Adquisición de competencias clave en todas las áreas de conocimiento
- Comprensión del conocimiento
- Habilidades prácticas
- Desarrollo personal, social y profesional
- Inteligencias múltiples

APRENDIZAJE EMOCIONAL

El trabajo de las emociones de forma transversal en todas las áreas facilita el proceso de alfabetización emocional a partir del control del cuerpo y de la mente, con el objetivo de que el alumnado sea capaz de aplicar lo aprendido en su vida cotidiana.

EN LA ESCUELA DEL S. XXI

- Un mundo en constante cambio
- Donde la información se genera y transmite a gran velocidad
- Con una presencia globalizada e integrada de las TIC
- Trabajo cooperativo



ABP

Con el aprendizaje basado en proyectos, el alumnado se involucra en un proceso sistemático de investigación, que implica tomar decisiones, indagar en el tema y construir conocimiento.

PROCESO:

- 1 - DISEÑO
- 2 - IMPLEMENTACIÓN
- 3 - REFLEXIÓN

TRABAJO COOPERATIVO

La implementación del trabajo en equipo para alcanzar un objetivo común, fomenta la responsabilidad compartida y las discusiones abiertas para alcanzar la solución a los problemas planteados.

EMOCIONAKIT

Material para trabajar la educación emocional

MATERIALES DE GAMIFICACIÓN

Específicos para cada área

LIBROS

Papel y digital

MATERIALES MODULARES

ROBÓTICA Y PENSAMIENTO COMPUTACIONAL

Materiales para aprender programación

TIC EN EL AULA

Recursos multimedia y actividades autocorrectivas

CUADERNOS

Específicos para cada una de las áreas

VALORES

El respeto, la igualdad y el tratamiento no sexista de los contenidos permite que las niñas y los niños tengan las mismas posibilidades y oportunidades de desarrollar su potencial de aprendizaje.

GAMIFICACIÓN

La integración del juego manipulativo en el aula permite involucrar a las niñas y los niños, fomentando la concentración y la motivación en las actividades que se les proponen.

VISUAL THINKING

El desarrollo del pensamiento visual plasma ideas en un dibujo o mapa mental, facilitando la comprensión de los problemas y sus soluciones.



FORMACIÓN NUEVAS METODOLOGÍAS

FORMACIÓN TIC Y PENSAMIENTO COMPUTACIONAL

PRESENCIAL Y ONLINE



¡PROYECTA, MANIPULA Y JUEGA!

Entra en la página web
www.vicensvives/formacion.es
o ponte en contacto con tu delegado/a
para recibir más información.