

Metodologías docentes

Las metodologías docentes son la aplicación del conjunto de **estrategias y métodos de enseñanza y aprendizaje que orientan la acción docente** para que el estudiantado aprenda de una manera integral, y permiten que las actividades, los recursos, las herramientas, el entorno y la evaluación sean coherentes con una aproximación didáctica.

La metodología docente es lo que **da coherencia al conjunto de las actividades de aprendizaje** que se llevan a cabo en una asignatura y las articula, y asegura que respondan a un mismo hilo conductor. Las metodologías docentes **no son excluyentes**. En una misma asignatura pueden coexistir varias metodologías

Antes de escoger una metodología u otra, plantéate las siguientes preguntas:

- ✓ ¿Cuál es la mejor manera para que el estudiante adquiera los conocimientos, las habilidades y las competencias que tienes que trabajar en tu asignatura?
- ✓ Las actividades de aprendizaje, la evaluación y el retorno o *feedback* que quiero diseñar ¿son coherentes con esta metodología?
- ✓ ¿Quiero hacer grupos de estudiantes?
- ✓ ¿Esta metodología favorece la motivación del grupo aula?
- ✓ ¿Me gustaría innovar con una metodología diferente en mi asignatura?

TIPOLOGÍAS DE METODOLOGÍAS DOCENTES



Aprendizaje basado en proyectos (ABP)

El aprendizaje basado en proyectos (ABP) o el trabajo por proyectos es la metodología de aprendizaje activo donde **el estudiante lleva a cabo un proyecto alrededor de un problema o reto basado en un contexto real o profesional, normalmente de manera colaborativa**, y que sitúa al estudiante en un entorno de aprendizaje auténtico. La estructura habitual de trabajo es por fases y el proyecto articula toda la asignatura.



Aprendizaje colaborativo

El aprendizaje colaborativo se basa en un **proceso de actividad, interacción y reciprocidad entre un grupo de estudiantes**, que facilita la construcción conjunta de un objetivo común a partir de los trabajos individuales. Se trata de un proceso compartido, coordinado e interdependiente, en el cual los estudiantes trabajan utilizando herramientas colaborativas para conseguir un objetivo común.



Aprendizaje basado en problemas (ABPr)

El aprendizaje basado en problemas **presenta una situación o problema a los cuales el estudiantado tiene que buscar soluciones posibles**. Se basa en la necesidad de descubrir, de experimentar y de razonar, partiendo de los recursos y contenidos facilitados por el profesorado o buscados por el estudiantado y que le permitan dar respuesta a la situación planteada. Se ejecuta en pequeños grupos de estudiantes y el planteamiento de los problemas es abierto, de forma que se facilita la libre resolución por parte del estudiantado.



Estudio de caso

En esta metodología se parte de un caso (o de varios casos) basado en **situaciones problemáticas de la vida real que hay que analizar, y se tiene que ofrecer una propuesta para intervenir o solucionarlo**. El caso no proporciona soluciones, sino datos para la reflexión, el análisis y la discusión. Los casos pueden ser de solución abierta o única. Puede desarrollarse individualmente o en equipo.



Simulación / Juego de rol

El aprendizaje basado en simulaciones es una técnica utilizada para estimular la participación del estudiantado a través de situaciones hipotéticas que buscan potenciar conocimientos y habilidades próximos al mundo real y aplicarlos en situaciones cotidianas. Consiste en **la representación o la simulación de un fenómeno que ayude a experimentar y lograr su comprensión más profunda**. Puede plantearse de forma individual, con lo que el estudiante resuelve la situación que se le plantea individualmente, o bien se plantea en grupo a partir del juego de rol.

El juego de rol tiene la finalidad de conocer los diferentes puntos de vista sobre una misma situación. Los estudiantes tienen que representar diferentes personajes y ponerse en su piel para defender una posición. La situación que se plantea tiene que ser conflictiva y motivadora y tiene que requerir varios puntos de vista.



Gamificación/Aprendizaje basado en juegos

El aprendizaje basado en la gamificación **aplica las dinámicas del juego a los procesos de aprendizaje**. Incorpora principios relacionados con la motivación y la satisfacción mediante desafíos, la superación de niveles, y la recompensa, entre otros aspectos. Puede ser de participación individual o grupal y enfatizar la competición o la cooperación. En el caso de la UOC, se desarrolla con dos aproximaciones: utilizando juegos como medio para el aprendizaje o gamificando una asignatura por medio de dinámicas propias del juego.



Relato digital

Se trata de una metodología basada en la narración de historias haciendo uso de herramientas de creación digital. Normalmente, **los relatos digitales cuentan una historia con la intención de resolver un problema o conflicto, o bien presentan historias de vida / autobiografías**. La pueden usar tanto el profesor (para explicar contenidos o conceptos a los estudiantes de una manera más alentadora) como los estudiantes (como formato con el que deben llevar a cabo una actividad).



Metodologías basadas en la investigación y el diseño

Estas metodologías pueden entenderse desde una doble vertiente: **incorporar los estudiantes en un proceso de investigación** basada en el diseño o incorporarlos en un proceso de diseño orientado a un producto.

Dos metodologías que se enmarcan en este enfoque son las siguientes:

- **La investigación-acción participativa:** implica una investigación colaborativa orientada a promover una transformación social, y que cuenta con la participación de la misma gente involucrada en el programa de estudio y acción.
- **Design thinking:** esta metodología promueve acciones y pensamientos orientados a la innovación y el desarrollo de nuevas ideas para resolver situaciones-problemas o necesidades. Se trata de un proceso de diseño que se inicia definiendo el problema y finaliza con la entrega de la solución como producto final. La valoración del usuario o destinatario también forma parte de un proceso iterativo que permite mejorar el resultado final.



Aprendizaje basado en retos

El aprendizaje basado en retos es un enfoque práctico, en el que **el estudiante trabaja en equipo con otros compañeros, docentes y expertos a partir de un desafío**. Se plantean situaciones conflictivas genéricas próximas al estudiantado para que sean motivadoras y que susciten nuevas ideas y el uso de herramientas para resolverlas.*



E-portafolios

El aprendizaje basado en portafolios se utiliza como **estrategia para mostrar una selección de pruebas sobre los conocimientos, las habilidades y las competencias desarrolladas a lo largo de un periodo**. Las pruebas irán acompañadas de justificaciones, reflexiones y formatos que faciliten la comprensión, así como visualizarlas y recibir *feedback* y evaluación, según cuál sea la estrategia diseñada.

*Es importante diferenciar esta metodología de la modalidad de diseño Reto-Niu, donde se plantea una situación retadora que a menudo no implica trabajo colaborativo

Es recomendable que **no haya más de dos metodologías docentes por asignatura**. Si estás trabajando en la verificación, reverificación o modificación de un programa, puedes tener en cuenta este criterio en el apartado *Actividades y metodologías docentes* de la **Memoria de titulación**.