



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE PANAMÁ  
FACULTAD DE CIENCIAS Y TECNOLOGÍA  
COORDINACIÓN DE POSTGRADO  
MAESTRÍA EN DOCENCIA SUPERIOR CON ESPECIALIZACIÓN EN  
TECNOLOGÍA Y DIDÁCTICA EDUCATIVA

ASIGNATURA:

TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA EDUCATIVA -0045

ENSAYO

**METODOLOGÍAS ACTIVAS A NIVEL DE DOCENCIA SUPERIOR**

PRESENTADO POR – GRUPO 3:

ACOSTA, JINA	8-828-1282
AGUILAR, ALDA	8-347-180
BATISTA, AUGUSTO	8-856-1294
RODRÍGUEZ, YOSIMAR	8-798-496
URRIOLA, LUIS	8-769-2379

GRUPO: 1DM-215

PROFESOR: IVETTE RODRÍGUEZ

FECHA DE ENTREGA:

12 DE MAYO DE 2023



## ÍNDICE

<b>INTRODUCCIÓN</b>	<b>3</b>
<b>METODOLOGÍAS ACTIVAS A NIVEL DE DOCENCIA SUPERIOR</b>	<b>4</b>
<b>A. Concepto</b>	<b>4</b>
<b>B. Importancia de las Metodologías Activas de Enseñanza</b>	<b>4</b>
<b>C. Elementos de la Metodología Activa</b>	<b>4</b>
<b>D. Tipos de metodologías Activas de Enseñanza</b>	<b>5</b>
a. Gamificación	5
b. Flipped Classroom	5
<b>CONCLUSIONES</b>	<b>6</b>
<b>REVISIÓN BIBLIOGRÁFICA</b>	<b>7</b>



## INTRODUCCIÓN

La educación superior, enfrenta hoy en día, un proceso demandante de adaptación y transición de los modelos educativos que posee. Con el avance de los procesos, tecnologías, y metodologías; se vuelve necesario revisar, y reevaluar los diversos factores que participan en este proceso de formación y enseñanza, como lo es: docente, estudiante, materiales, evaluación, contenidos, actividades, tecnologías y metodologías. Desde esta perspectiva, las metodologías figuran ser una herramienta de apoyo en este proceso, y de relevante importancia; principalmente aquellas que le brindan al estudiante, las oportunidades de desarrollar su rol dinámico y centralizado, profundizar en nuevas técnicas de aprendizaje significativo, de trabajo colaborativo, e innovador.

Las teorías de aprendizaje enfocadas en el alumno, han promovido el uso de las metodologías activas, en tanto estrategias didácticas a disposición de los docentes que son valiosas herramientas para transformar la docencia y el proceso de enseñanza aprendizaje. Esas son metodologías que ponen al estudiante al centro del proceso, donde la docencia no gira en función del profesor y los contenidos, sino en el alumno y las actividades que éste realiza para alcanzar el aprendizaje.

En este ensayo, haremos una evaluación de las metodologías activas de aprendizaje, desde el enfoque de una educación superior, sin perder la idea principal del estudiante como centro del proceso de enseñanza y aprendizaje.

Presentaremos conceptos, metodologías y desde el punto de vista analítico, le compartimos nuestro análisis con respecto a las problemáticas de la docencia en Educación Superior con respecto uso de las metodologías activas, a las tecnologías de la información y comunicación como herramienta en el proceso de enseñanza aprendizaje.

## METODOLOGÍAS ACTIVAS A NIVEL DE DOCENCIA SUPERIOR

### A. Concepto

Por metodologías activas entendemos aquellos métodos, técnicas y estrategias que utiliza el docente para convertir el proceso de enseñanza, en actividades que fomenten la participación activa del estudiante y lleven al aprendizaje.

Uno de los factores para entender este concepto es el cambio del rol tanto como educador como del estudiante:

Actor	Rol original	Rol que se debe aplicar
Docentes	Control sobre el aprendizaje y fuente de información.	Facilitar y guiar el aprendizaje para que el alumno profundice los temas con su guía.
Alumno	De ser una actividad pasiva e individual.	Colaborar con el aprendizaje entre alumnos y participar activamente en el aprendizaje.

Tabla 1

### B. Importancia de las Metodologías Activas de Enseñanza

Permiten que el estudiante tenga un papel más activo, facilita la construcción de conocimiento, pero a su vez hace que el profesor tenga un nuevo papel dentro del proceso.

Estas actividades producen motivación para aprender, mejora las actitudes, reduce el desgaste estudiantil y disminuye el fracaso académico, lo que permite mejorar la calidad del aprendizaje y contribuye al desarrollo de competencias clave.

### C. Elementos de la Metodología Activa

La metodología activa busca que se desarrolle el conocimiento de forma eficiente y clara, para esto tres elementos deben estar presentes a través de todo el proceso, estas son: **recurso, profesor y colaboración.**

- **Recursos:** esto son todas las fuentes de información que el alumno tiene, puede incluir pero no se limita a internet, libros, experiencias, profesores, familia, etc. El objetivo es obtener la mayor cantidad de recursos diferentes para nutrir la base de conocimiento.
- **Profesor:** El profesor toma una posición de guía y facilita el entendimiento de los nuevos conocimientos, no solo impartiendo sino que motivando un ambiente de preguntas y discusiones con los alumnos para lograr un flujo y



entendimiento de los conocimientos de una forma clara y que cada alumno puede entender a su propia manera.

- **Colaboración:** Este factor es importante ya que ayuda y refuerza los otros dos factores, este consiste en la interacciones tanto entre los estudiantes como con el profesor con el fin de mejorar el conocimiento sobre el tema esta no solo se puede dar en el salón de clase sino también usando medios electrónicos como correo, whatsapp, etc.

## D. Tipos de metodologías Activas de Enseñanza

Existen diversas metodologías activas de enseñanza como Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), Aula Invertida (Flipped Classroom), Gamificación, Aprendizaje Cooperativo y Aprendizaje Basado en Problemas, entre otros.

### a. Gamificación

Técnica pedagógica que utiliza elementos de juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje para motivar y estimular a los estudiantes.

La gamificación en el aula se enfoca en involucrar a los estudiantes de manera activa y emocional en el proceso de aprendizaje.

Una de las ventajas de la gamificación en el aula es que permite una mayor participación y colaboración entre los estudiantes. Al trabajar en equipo y enfrentarse a desafíos comunes, los estudiantes pueden desarrollar habilidades sociales como la comunicación, el liderazgo y la cooperación.

### b. Flipped Classroom

Es un modelo pedagógico que busca invertir el proceso de enseñanza tradicional, trasladando el trabajo de adquirir conocimientos a casa y dejando la práctica y el refuerzo de dichos conocimientos dentro del aula. De esta manera, el profesor se convierte en un guía que acompaña al alumno en su proceso de aprendizaje, y el estudiante se convierte en el principal responsable de su propio aprendizaje.

Se basa en la idea de que el proceso de aprendizaje se divide en dos partes: la adquisición de conocimientos y la aplicación de los mismos. **En la primera parte**, el alumno estudia los conceptos y adquiere los conocimientos en casa, a través de recursos digitales como videos, presentaciones y lecturas. **En la segunda parte**, el alumno aplica los conocimientos en el aula, mediante actividades prácticas, discusiones y trabajos en grupo. Finalmente, el Flipped Classroom permite al profesor dedicar más tiempo a la orientación y el seguimiento individualizado de los estudiantes.

## CONCLUSIONES

1. El uso de la metodología activa ayuda a que el alumno se involucre con la materia y se interese en mejorar su conocimiento del mismo.
2. Las metodologías activas cada vez más proporcionan nuevas formas de llevar el aprendizaje al alumnado, por ejemplo la gamificación utiliza el poder de los juegos para llevarlo a otros ámbitos y transformar cualquier experiencia cotidiana en una aventura lúdica, para mejorar el aprendizaje y el compromiso de los participantes.
3. Muchas de las metodologías activas que hemos visto para realizar este trabajo, ponen prioridad en la capacidad de los alumnos de aprender haciendo, ya que nuestros tiempos han cambiado y el alumnado ya dejó de ser un simple espectador pasivo, y es un elemento activo dentro de su propia experiencia.
4. Las metodologías tradicionales no deben ser eliminadas por completo, ya que favorecen la resolución de algunas tareas dentro del aprendizaje, por lo tanto, la ventaja en el uso de ambas es indiscutible, permitiendo que sean complementarias, aprovechando la ventaja de cada una y evitando las desventajas de ambas. «El aprendizaje activo no quiere decir «aprender haciendo cosas» (learning by doing), sino estar activo cognitivamente, «aprender pensando» (learning by thinking).
5. El Flipped Classroom tiene múltiples ventajas. En primer lugar, permite una mayor personalización del proceso de aprendizaje, ya que cada alumno puede avanzar a su propio ritmo y adaptar el aprendizaje a sus necesidades y habilidades. En segundo lugar, fomenta la participación activa del alumno, ya que el aula se convierte en un espacio de colaboración y discusión, en lugar de un espacio pasivo de transmisión de conocimientos.



## REVISIÓN BIBLIOGRÁFICA

- Ruiz, M. (Domingo 19 de Septiembre de 2021). *Metodologías activas: ¿hacen de la escuela un lugar mejor?* Obtenido de Magisterio: <https://www.magisnet.com/2021/09/metodologias-activas-hacen-de-la-escuela-un-lugar-mejor/>
- Dueñas, María; Salazar, Alejandro; Ojeda, Begoña; de Solab, Helena; Failde, Inmaculada. (9 de julio de 2016). Aplicación y evaluación de los métodos de aprendizaje activo colaborativo en la docencia de Salud Pública en Fisioterapia. *Educación Médica*, 17(4), 164-169.
- Valera, Juan. Gamificación en la empresa. 2013, p-129.
- <https://igniteonline.la/3653/#:~:text=La%20gamificaci%C3%B3n%20es%20una%20t%C3%A9cnica,acciones%20concretas%2C%20entre%20otros%20objetivos.>
- <https://www.unir.net/educacion/revista/gamificacion-en-el-aula/>