

## 3.1.1. Modelos pedagógicos.

Existen diferentes definiciones para la terminología pedagógica. Así pues, conceptos como modelo pedagógico, método o metodología pueden ser confusos en su uso.

Por tanto, lo primero que te ofrecemos es una breve delimitación de los conceptos modelo pedagógico y metodología.

Vamos a entender el término modelo pedagógico como la forma de estructurar el proceso de enseñanza y aprendizaje, que está basado en teorías del aprendizaje y, según Ortiz (2013), implica el contenido de la enseñanza, el desarrollo del estudiante y las características de la práctica docente.

Los ejemplos más conocidos de estos modelos serían:

### **1- Modelo tradicional.**

El papel protagonista sería el del profesor, quien realiza la transmisión de conocimiento, mientras que el alumno como sujeto pasivo, recibe ese conocimiento. El aprendizaje se produce a través de la memoria y de la repetición de ejercicios, dejando a un lado el sentido utilitario.

### **2- Modelo conductista.**

En este modelo, el alumno sigue siendo un sujeto pasivo donde el aprendizaje se entiende como la transmisión de conocimiento y la acumulación del mismo. En este caso, se añade el modelaje de la conducta a través del trinomio estímulo-respuesta-reforzamiento. Se tiende a reforzar las acciones que se interpretan como positivas y a sancionar las que se consideran negativas.

### **3- Modelo constructivista**

Quizás sea el modelo más conocido y el que se viene utilizando en la escuela actual. Tanto es así que en la [\*\*ORDEN ECD/1112/2022, de 18 de julio, por la que se aprueban el currículo y las características de la evaluación de la Educación Primaria y se autoriza su aplicación en los centros docentes de la Comunidad Autónoma de Aragón\*\*](#), en las orientaciones didácticas y metodológicas de las Lenguas Propias aparece el “aprendizaje desde el constructivismo y el aprendizaje activo”.

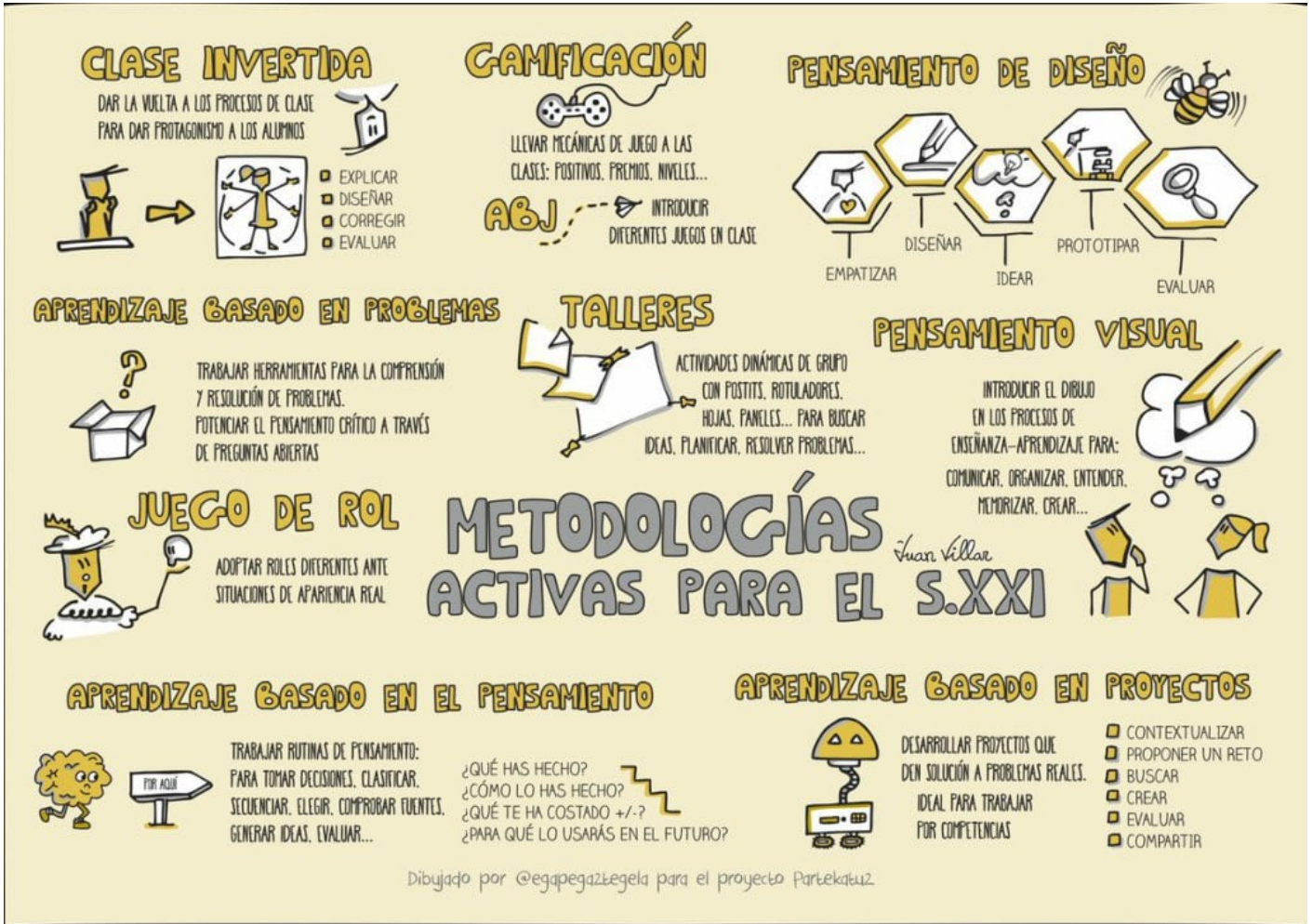
En este modelo el alumnado es sujeto [activo](#), de esta forma, mientras participa y propone soluciones, el alumno consigue ser más autónomo. En este modelo pedagógico, **algunas cuestiones como el aprendizaje cooperativo o las actividades competenciales son buenas herramientas** para plantear situaciones o problemas relevantes para los aprendices. Además, es clave utilizar estrategias que de verdad permitan un **aprendizaje significativo**. Como expresa la ORDEN ECD/1112/2022 *“No debemos olvidar que el cerebro conecta la nueva información con la vieja, por lo que el aprendizaje será más sencillo si lo iniciamos desde un vínculo, algo conocido para el alumnado. Si no, se da un vacío conceptual con unas bases pobres para el aprendizaje, sin estructura. Así pues, las experiencias y conocimientos de nuestro alumnado impactan en el aprendizaje de los nuevos estímulos, por lo tanto, son importantísimas. Por lo que para consolidar un aprendizaje deberá ser vivenciado, o lo que es lo mismo, aprender haciendo.”*

Como ya hemos dicho no son los únicos modelos que existen y los avances de investigaciones en campos como la neurociencia nos ayudan a entender mejor la forma en la que afectan nuestras decisiones, como docentes, al aprendizaje del alumnado.

Para saber [más sobre modelos pedagógicos](#)

Por otro lado, la metodología sería la concreción de esos modelos pedagógicos y de los métodos. Tomando como referencia el [Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria](#) sería el *“conjunto de estrategias, procedimientos y acciones organizadas y planificadas por el profesorado, de manera consciente y reflexiva, con la finalidad de posibilitar el aprendizaje del alumnado y el logro de los objetivos planteados.”*

En esta imagen podemos ver algunas de estas metodologías activas que se están planteando en las aulas actualmente.



**CLASE INVERTIDA**  
DAR LA VUELTA A LOS PROCESOS DE CLASE PARA DAR PROTAGONISMO A LOS ALUMNOS

- EXPLICAR
- DISEÑAR
- CORREGIR
- EVALUAR

**GAMIFICACIÓN**  
LLEVAR MECÁNICAS DE JUEGO A LAS CLASES: POSITIVOS, PREMIOS, NIVELES...

ABJ INTRODUCIR DIFERENTES JUEGOS EN CLASE

**PENSAMIENTO DE DISEÑO**

EMPATIZAR DISEÑAR IDEAR PROTOTIPAR EVALUAR

**APRENDIZAJE BASADO EN PROBLEMAS**  
TRABAJAR HERRAMIENTAS PARA LA COMPRENSIÓN Y RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS. POTENCIAR EL PENSAMIENTO CRÍTICO A TRAVÉS DE PREGUNTAS ABIERTAS

**TALLERES**  
ACTIVIDADES DINÁMICAS DE GRUPO CON POSTITS, ROTULADORES, HOJAS, PANELES... PARA BUSCAR IDEAS, PLANIFICAR, RESOLVER PROBLEMAS...

**PENSAMIENTO VISUAL**  
INTRODUCIR EL DIBUJO EN LOS PROCESOS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE PARA: COMUNICAR, ORGANIZAR, ENTENDER, MEMORIZAR, CREAR...

**JUEGO DE ROL**  
ADOPTAR ROLES DIFERENTES ANTE SITUACIONES DE APARIENCIA REAL

**METODOLOGÍAS ACTIVAS PARA EL S.XXI**  
Juan Villar

**APRENDIZAJE BASADO EN EL PENSAMIENTO**  
TRABAJAR Rutinas de Pensamiento: PARA TOMAR DECISIONES, CLASIFICAR, SECUENCIAR, ELEGIR, COMPROBAR FUENTES, GENERAR IDEAS, EVALUAR...

¿QUÉ HAS HECHO?  
¿CÓMO LO HAS HECHO?  
¿QUÉ TE HA COSTADO +/-?  
¿PARA QUÉ LO USARÁS EN EL FUTURO?

**APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS**  
DESARROLLAR PROYECTOS QUE DEN SOLUCIÓN A PROBLEMAS REALES. IDEAL PARA TRABAJAR POR COMPETENCIAS

- CONTEXTUALIZAR
- PROPONER UN RETO
- BUSCAR
- CREAR
- EVALUAR
- COMPARTIR

Dibujado por @egapegaztegela para el proyecto Partekatuz

*Educación Navarra. Metodologías activas por @egapegaztegela, realizada para el proyecto Partekatuz Ikasi*

No son ni mucho menos las únicas ya que se emplean a día de hoy. En la propia **ORDEN ECD 1112/2022** se menciona la importancia del uso de varias metodologías y en algún apartado destaca los Paisajes de aprendizaje o el Aprendizaje-Servicio.

Pasamos a ver **2 modelos de integración de las tecnologías digitales** en la programación didáctica y en el aula que nos ayudarán a planificar nuestras actividades.

Revision #4

Created 2022-11-26 12:44:33 CET by David

Updated 2022-12-19 11:20:25 CET by Equipo CATEDU