U2. Intervención en el aula

Introducción

¿Es igual el rol del profesor en las enseñanzas de adultos que en otras enseñanzas? ¿y el alumno se comporta de igual manera que alumnos más jóvenes? ¿conocemos actividades para desarrollar todos los tipos de inteligencia? ¿conocemos en qué consiste la inteligencia emocional?

2.1. Roles del profesorado y el alumnado

PAPEL DEL PROFESORADO

> Ortega y Gasset: “No hay que enseñar lo que se puede enseñar, sino lo que se puede aprender”

Se trata de entender que cada alumno ha de ser el centro de su currículo y que su trayectoria de aprendizaje se redefine en cada momento. La obligación de la escuela es proporcionarle ese currículo personalizado, de una manera ordenada, asistida y eficaz.

- Deben planificar las tareas.
- Transformar la información en conocimiento.
- Desarrollar estrategias eficaces de aprendizaje.
- Transferir lo adquirido a otros contextos diferentes.

PAPEL DEL ALUMNADO

El alumno debe saber que no se espera de él un papel pasivo, que no va a ser evaluado en función de su capacidad de reproducción sino por:

Copyright 2026

- Sus competencias profesionales y destrezas de exploración, de expresión y de intercambio.
- Capacidad de comunicar y aplicar el conocimiento adquirido, de explicar lo que cada uno ha averiguado, descubierto y comprendido, compartiéndolo con los otros alumnos.

2.2. Metodologías activas

Los paradigmas educativos actuales tienden a dotar al alumnado de protagonismo y los recursos y posibilidades que la web le ofrecen ayudan a esta evolución. Así, pasamos de una educación donde el profesorado proporciona los mismos saberes a todos a una educación personalizada, flexible y adaptada a las necesidades de cada alumno. Además de las metodologías más tradicionales y conocidas, podemos utilizar diferentes metodologías activas para enriquecer nuestras clases. En definitiva se trata de diferenciar el rol que asume cada sujeto y la consideración que se le da al error (como elemento de aprendizaje o no).

- **Metodologías tradicionales**, en las que el alumnado tiene un rol pasivo y en el que el docente es el único proveedor de los saberes. Este modelo es igual para todos, repetitivo y memorístico. No hay cabida al error, las cosas se saben o no. El ejemplo más representativo y que todos hemos experimentado es la clase magistral.
- **Metodologías activas**. En las que el protagonismo pasa al alumnado, que se convierte en el centro del proceso y en protagonista de su aprendizaje. El error es un elemento a analizar para aprender sobre el mismo. Se trata de aprender haciendo; colaborando, potenciando la motivación y donde el alumnado utiliza diferentes herramientas (entre ellas la tecnología) para descubrir y construir su conocimiento y desarrollar las diferentes competencias. El profesor es un guía, que estará más o menos implicado en el proceso dependiendo de la metodología empleada.

Dentro de este modelo encontramos diferentes alternativas.

2.2.1. Aprendizaje por descubrimiento.

El objetivo final es que el alumnado llegue a descubrir cómo funcionan las cosas de un modo activo y constructivo y, para ello, existen diversas herramientas o técnicas que podemos llevar al aula como:

- **Proyectos,** donde se puede elegir un tema de trabajo entre todos o partir de una experiencia próxima al entorno del colegio, utilizando las tecnologías como herramientas de investigación y enseñando, a la vez, su uso.

Copyright 2026

    - Por ejemplo: es época de vendimia y los niños quieren investigar acerca de ese tema. Se realizan búsquedas e investigaciones e incluso se pueden visitar zonas para que la actividad sea más manipulativa y vivenciada. O en **CPEPA el Posito de Tarazona**, realizan la actividad **Conoce tu localidad,** teniendo en cuenta las inquietudes y necesidades del alumnado en actividades de calidad para realizar en el tiempo libre.
- **Talleres:** son métodos de trabajo que propician en el alumnado el descubrimiento y la resolución de problemas de forma autónoma.
    - Para ello se pueden plantear talleres de experimentación donde, como ejemplo, en CPEPA Cella tienen un taller de cosmética natural donde aprenden a formular jabones, calcular un presupuesto, realizar pedidos, packaging, que les aproxima al mundo laboral.
- **Rutinas de debates, de reflexiones, de intercambio de pensamientos** donde los niños puedan expresarse, resolver tareas o problemas que se les planteen, y, sobre todo, compartir conocimientos con los demás compañeros, aprendiendo de sí mismos y de las experiencias que los demás tienen que ofrecerles.
    - Lo que pretende, por tanto, esta metodología es fomentar en el alumnado el desarrollo de todas las capacidades, evitando mecánicas como la memorística y fomentando **métodos más cooperativos e integrales** que hagan hincapié en los valores e inteligencias que se deben trabajar con los niños.

2.2.2. Aprendizaje cooperativo.

El aprendizaje cooperativo ***pr*** ***s grupos heterogéneos*** donde se



establecen los vínculos y los requisitos necesarios para trabajar en equipo. El objetivo es doble, ya que por una parte se profundiza en aspectos curriculares y por otra se habla de vínculos, de cuidado, de emociones, de respeto, de solidaridad…, todos ellos

valores inclusivos. Así, esta metodología trabaja cinco elementos esenciales: la interdependencia positiva, la responsabilidad individual, la interacción motora, las habilidades sociales y el procedimiento del grupo (a la hora de reflexionar sobre las metas conseguidas). Además, con esta forma de trabajar, se asegura la participación y la interacción de todo el alumnado.

Algunas de las actividades que se pueden realizar en las distintas enseñanzas son:

EJEMPLOS de actividades que se pueden realizar en las distintas enseñanzas	**Técnicas específicas del aprendizaje coopertaivo**
• Preparar un dossier de un viaje en las materias de Francés e Inglés. • Realizar un trabajo con exposición del mismo en el Ámbito Social de ESPA(por ejemplo: sobre la organización política y territorial de las Comunidades Autónomas). • Propuesta de Teatro leído o representado para el Taller de Animación a la lectura. • Grupos de investigación sobre costumbres y tradiciones de los países de origen de los grupos de Español. • Trabajo de investigación con exposición del Ámbito de Comunicación de ESPA (por ejemplo, sobre contenidos de LITERATURA). • Trabajo de investigación con exposición de las Ciencias Naturales.	• El número • Dale la vuelta • Folio giratorio • 1-2-4 • Lápices al centro • Lectura compartida • Parada de 3 minutos • Números iguales juntos • El saco de dudas • Cadena de preguntas • Cabezas numeradas

Para saber más: Entra en el siguiente enlace y realiza una lectura de este PDF para profundizar en aspectos que hemos visto en esta unidad y que te pueden ayudar a realizar las actividades obligatorias exigidas en esta unidad. **APRENDIZAJE COOPERATIVO**

2.2.3 Aprendizaje colaborativo

Si bien es parecido al cooperativo, no son lo mismo, en este video te animamos a aprender la diferencia entre ellos.

https://www.youtube.com/embed/bX9jKxpB9Uo

Copyright 2026

Como hemos podido observar, el aprendizaje colaborativo busca mejorar el **aprendizaje a través del trabajo en conjunto**. Por lo general, se desarrolla en grupos de dos o más en el que todos resuelven problemas, completan tareas o aprenden nuevos conceptos de interés colectivo. En este modelo el alumnado tiene una mayor libertad, de organización, un rol mucho más activo.

4 Ejemplos que pueden ponerse en práctica en cualquier nivel educativo:
• Historia conjunta: el profesor comienza lanzando una oración al aire. Los estudiantes de cada grupo deben completarla en un papel. Después, se lo pasarán al compañero de la derecha, y leerán el que recibieron, añadiendo una nueva frase. Después de varias rondas, surgirán unas cuantas historias de gran creatividad. Los alumnos pueden elegir su historia favorita o agregar conclusiones. Es ideal para desarrollar la imaginación.
• Concurso: los estudiantes deben numerarse en sus equipos. El profesor formula una pregunta, y les da un límite de tiempo, en el que los grupos discuten para obtener una respuesta. Después, dirá un número al azar. Todos los estudiantes con ese número se ponen de pie y responden a la pregunta. Es ideal para desarrollar el debate y la oratoria.
• Rompecabezas: cada integrante del grupo recibe un segmento de un texto para realizar una lectura comprensiva. Después, lo pondrá en común con el resto del equipo, que recibieron los fragmentos que completan su texto. De este modo, potencian la memoria y aprenden a indagar y a investigar por su cuenta para completar informaciones escasas.
• Reflexión: el profesor expone un tema frente a toda la clase. A continuación, cada miembro del equipo piensa una pregunta que le surja respecto a la lección que acaban de recibir. Primero la discuten con su compañero y, después, comparten su punto de vista dentro del grupo. Así, los estudiantes aprenden a reflexionar sobre sus dudas y a llegar a conclusiones con los métodos que tienen a su alcance.

Tanto en aprendizaje cooperativo como colaborativo parten de la idea de trabajar en grupo para conseguir un objetivo común, aunque no siguen los mismos procedimientos didácticos, por tanto escogeremos uno u otro en función d enuestros objetivos..

2.2.4. Aprendizaje servicio (APS)

Descubre el aprendizaje servicio en los primeros minutos de este video. Visualiza hasta el minuto 5.40

https://www.youtube.com/embed/QWSmgVb8iyo

Como hemos visto, el aprendizaje servicio combina procesos de **aprendizaje** y de **servicio a la comunidad** en un único proyecto bien articulado, en el que los participantes se forman al

involucrarse en necesidades reales del entorno con la finalidad de mejorarlo.

Un ejemplo aplicado al aula EPA es el que se desarrolla en el **CPEPA Casa Canal, donde los estudiantes de FP Básica de Carpintería y Mueble ayudan en la transformación del hall de entrada del centro.**



2.2.5. ABP: Aprendizaje basado en problemas vs Aprendizaje basado en proyectos

- **Aprendizaje basado en problemas:** Esta metodología inductiva insiste en que sea el propio alumnado el que construya el conocimiento, ***se parte de un reto,*** de una pregunta, de un desafío o incluso de una situación concreta a la que deben dar respuesta, a la que deben buscar una solución. Con estas metodologías el alumnado asume el protagonismo de su propio aprendizaje cambiando el rol y consiguiendo experiencias de aprendizaje más profundas y significativas y participando plenamente en ellas. El rol del profesorado también cambia, ahora es guía en el aprendizaje, promueve interacciones dialógicas, autonomía y observa y ayuda al alumnado que lo requiere.
- **Aprendizaje Basado en Proyectos** En el punto 2.2.1 ya hemos hablado de proyectos, sin embargo el ABP, es una metodología en sí misma. Se trata de un proyecto con contenidos curriculares donde los alumnos deben construir algo nuevo, **deben realizar un producto final**, mientras se adquieren competencias clave para la sociedad del siglo XXI a través de la experimentación activa, cada uno a su nivel. Al final se presenta el producto final ante la audiencia (compañeros, otras clases, familias, internet...) lo cual puede resultar muy motivador. Ejemplos de productos finales: Lingüística: notas, bocetos, borradores, redacciones, booktuber, radio, entrevistas, presentaciones, ebook, storytelling, debate, storyfy, tutorial, boletín de noticias... Lógico-matemática: organizadores gráficos, mapas mentales, líneas del tiempo Visual-espacial: maquetas, mapas conceptuales, infografías, esculturas, líneas del tiempo...!

Por ejemplo, hemos detectado un problema en el centro sobre el plan de evacuación de incendios y queremos solventarlo a través de una de estas metodologías.

  - Con el **aprendizaje basado en problemas**, plantearíamos esta preocupación a nuestro alumando que en grupos buscaría la mejor forma de solucionarlo. Quizá unos plantearían una serie de charlas en torno a seguridad, otros revisarían el plano de evacuación, otros crearían un listado de consejos en caso de incendio.
  - Sin embargo, si quisiéramos utilizar **aprendizaje basado en proyectos.** Plantearíamos la elaboración de un producto final, por ejemplo un plano de evacuación del centro, y formaríamos nosotros los grupos e incluso les indicaríamos los pasos a seguir. Ellos tendrían libertad de utilizar la técnica o técnicas que más les gustaran: realidad virtual, papel, maqueta 3D, etc.

> **Apunte importante para la EPA:** Un proyecto habitualmente dura bastante tiempo y requiere asistencia regular a clase. Como este aspecto en EPA no es dado per sé, se utiliza muchas la metodología de Aprendizaje por tareas. La idea que hay detrás es muy parecida, pero para llevar a cabo una tarea se necesita menos tiempo lo cual permite mayor flexibilidad en la adaptación de los contenidos en función del alumnado.

Copyright 2026

2.2.6. Gamificación vs ABJ

Aunque ambas tienen la finalidad de **promover el aprendizaje del estudiante**, en este caso, **de un modo activo y muy motivador,** prendiendo la chispa de la curiosidad, la creatividad y el interés de los alumnos, a menudo son términos confundidos incluso entre expertos. Mientras que **la gamificación** es un sistema complejo que incluye determinadas mecánicas propias de los juegos como la narración, el sistema de puntos o la superación de diferentes niveles,**el ABJ**supone la utilización, adaptación o creación de un juego para usarlo en el aula.

Puedes visitar algunos ejemplos realizados en centros de Aragón:





