



# GUÍA METODOLÓGICA

## PROGRAMA DE REFUERZO EDUCATIVO EN PERIODO ESTIVAL

Consejería de Educación y Deporte  
Dirección General Atención a la Diversidad,  
Participación y Convivencia Escolar

El objetivo principal del Programa de Refuerzo en período estival es prestar una especial atención al alumnado que, tras la finalización del período lectivo ordinario precisa refuerzo educativo en las áreas instrumentales o apoyo para la organización del trabajo y mejora de los hábitos y técnicas de estudio, desarrollo de habilidades de integración y de adaptación al grupo, así como fomento de los hábitos saludables a través de actividades lúdico deportivas, y que, por ello, requiere de un refuerzo adicional que le permita afrontar el siguiente curso con mayores posibilidades de éxito.

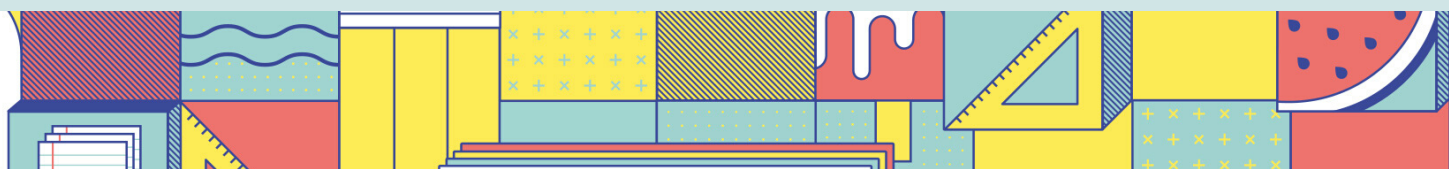
De esta manera, se hace especialmente relevante en estas situaciones, la necesidad de introducción de cambios organizativos y metodológicos que ayuden a minimizar estas causas y alcanzar los objetivos por caminos diferentes.

La presente guía pretende ser una ayuda para orientar al profesorado sobre diferentes metodologías activas e innovadoras, que permitan acercar el proceso de enseñanza-aprendizaje a los contextos reales del alumnado. Metodologías centradas en el alumnado que buscan la consecución de los objetivos curriculares desde diseños inclusivos y aplicaciones en el aula.

Del mismo modo, para desarrollar habilidades emocionales, de integración y de adaptación al grupo y aumentar la autoestima del alumnado, esta guía ofrece juegos y dinámicas de integración, de conocimiento y de distensión, así como actividades de inteligencia emocional. Y ofrecerá pautas para el desarrollo de los descansos activos.

Así, los contenidos de esta guía están divididos en tres partes:

1. Propuesta de actividades y talleres para la asamblea lingüística o emocional y el descanso activo.
2. Propuesta de metodologías para el desarrollo de las clases.
3. Herramientas y recursos innovadores.



# 1. PROPUESTA DE ACTIVIDADES Y TALLERES PARA LA ASAMBLEA Y DESCANSOS ACTIVOS

## Dinámicas de integración

Estas dinámicas tienen como objetivo:

- Agudizar los sentidos, aumentar la atención de los participantes
- Romper con la rutina
- Que el alumnado se sienta parte del grupo

En el siguiente enlace podéis encontrar algunas dinámicas de integración grupal para todas las edades:

<https://psicologiaymente.com/social/dinamicas-integracion-grupal>

## Juegos de conocimiento

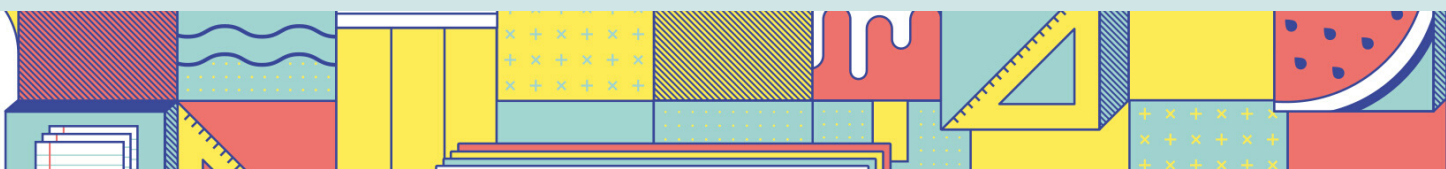
Estos juegos y dinámicas son apropiadas para favorecer el conocimiento mutuo entre los participantes. Adecuados para grupos que aún no se conocen entre sí.

En el siguiente enlace podéis encontrar ejemplos de juegos de distensión:

<http://aulaideideas.com/blog/tipo/juegos-de-distension/>

## Dinámicas de Educación Emocional

La educación emocional es un proceso educativo, continuo y permanente, que pretende potenciar el desarrollo de las competencias emocionales, como elemento esencial del desarrollo integral de la persona, y con objeto de capacitarle para afrontar mejor los retos que se le plantean en la vida cotidiana (Bisquerra, 2003).



El Informe Delors (UNESCO 1996) reconoce que la educación emocional es un complemento indispensable en el desarrollo cognitivo y una herramienta fundamental de prevención, ya que muchos problemas tienen su origen en el ámbito emocional. La educación emocional tiene como objetivo ayudar a las personas a descubrir, conocer y regular sus emociones e incorporarlas como competencias.

Por tanto, la escuela, en respuesta a estas nuevas demandas sociales, debe asumir su parte de responsabilidad en este proceso dirigido al desarrollo integral del individuo, y propiciar dentro de su proyecto formativo, el valor añadido de la competencia emocional de los alumnos y alumnas.

A continuación, se indican dinámicas de educación emocional para ser desarrolladas durante la asamblea.

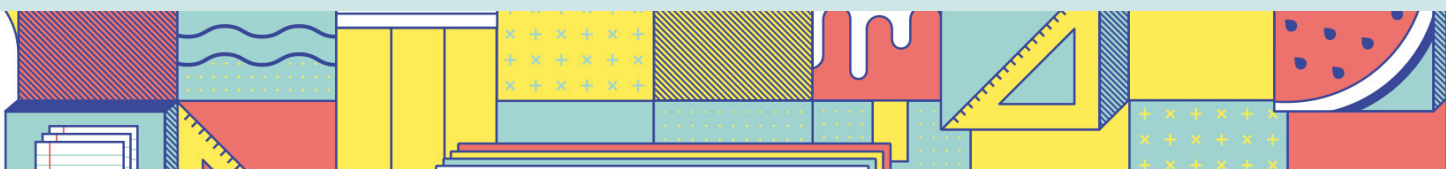
<http://orientafer.blogspot.com/2011/09/126-dinamicas-de-educacion-emocional.html>

### **Descanso activo**

El descanso activo, es un periodo de actividad física que se puede desarrollar entre sesiones de clase sedentarias. El principal objetivo es activar cognitivamente al alumnado, con especial énfasis en la mejora de las funciones ejecutivas.

Los beneficios vendrán determinados por el tipo de actividad por el que se opte. La actividad física aeróbica se ha visto en importantes estudios relacionada con la activación del córtex prefrontal e hipocampo cerebral, así como con una mejora de rendimiento académico, patrones atencionales y comportamiento en la tarea de escolares.

Por otro lado, si nos centramos en actividades dentro del aula que impliquen aspectos coordinativos con consignas, los beneficios se ampliarían hacia el desarrollo del control inhibitorio, memoria de trabajo o la flexibilidad cognitiva.



Además de activar cognitivamente al alumnado, podremos conseguir mejoras en el comportamiento en clase.

Se podría hablar de distintos tipos de descansos activos:

·En aula: realizando una coreografía o proyectando alguna app de fitness para niños. Por otro lado, también se puede optar por actividades motrices interrelacionadas con contenidos de distintas áreas.

<https://www.gonoodle.com/>: posee variedad de bailes, canciones y personajes que convierten los descansos en atractivos y demandado por los escolares.

<https://www.youtube.com/watch?v=8Q4ikBeqyys>: aplicación de fitness para trabajar la condición física de los alumnos y alumnas.

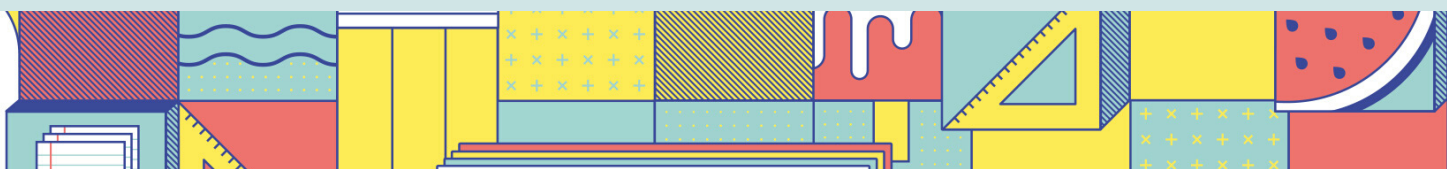
[https://play.google.com/store/apps/details?](https://play.google.com/store/apps/details?id=se.perigee.android.seven&hl=es)

[id=se.perigee.android.seven&hl=es](https://play.google.com/store/apps/details?id=se.perigee.android.seven&hl=es):

aplicación regulable en cantidad de ejercicios, duración, descansos, etc., que además posee un compás y diferentes tipos de voces para guiar el ejercicio. Recomendable especialmente en secundaria.

<https://www.mscbs.gob.es/profesionales/saludPublica/prevPromocion/Estrategia/DAME10.htm>. Programa DAME 10 del MEC que propone numerosas actividades motrices relacionadas con diferentes contenidos curriculares.

Fuera del aula: se podría trazar un recorrido aprovechando al máximo la extensión del centro y que los escolares abandonen la clase durante 8-10' para realizar actividad física aeróbica. Asimismo, se pueden dibujar en el suelo distintas figuras y que el alumnado ponga en práctica sus habilidades motrices básicas durante el recorrido.



## 2. PROPUESTA DE METODOLOGÍAS PARA EL DESARROLLO DE LAS CLASES

La apuesta por el trabajo en equipo y la resolución de problemas basados en situaciones de la vida real son dos de las cualidades esenciales del uso de las metodologías activas en el aula.

De igual modo, logran una mayor motivación y participación por parte del alumnado, que puede contrastar puntos de vista con el resto de sus compañeros y compañeras y exponer sus propios razonamientos ante cada situación; de ahí, que la comprensión se mejore y el aprendizaje conseguido también.

Algunas de las metodologías activas que se podrían utilizar, serían las siguientes:

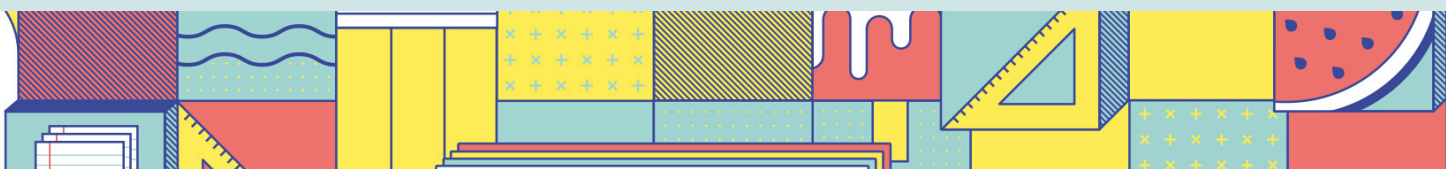
### **Aprendizaje Basado en Problemas**

El aprendizaje basado en problemas es un proceso de aprendizaje cíclico compuesto de muchas etapas diferentes, comenzando por hacer preguntas y adquirir conocimientos que, por su vez, llevan a más preguntas en un ciclo creciente de complejidad.

Poner en práctica esta metodología no supone sólo el ejercicio de indagación por parte de los alumnos y alumnas, sino convertirlo en datos e información útil. Las cuatro grandes ventajas observadas con el uso de esta metodología son:

- El desarrollo del pensamiento crítico y competencias creativas
- La mejora de las habilidades de resolución de problemas
- El aumento de la motivación del alumnado
- La mejor capacidad de transferir conocimientos a nuevas situaciones

<https://www.youtube.com/watch?v=o-8FHax5v98>.



## **Flipped Classroom (Aula Invertida)**

Es un modelo pedagógico en el que los elementos tradicionales de la lección impartida por el profesor o profesora se invierten: los materiales educativos primarios son estudiados por los alumnos en casa y, luego, se trabajan en el aula.

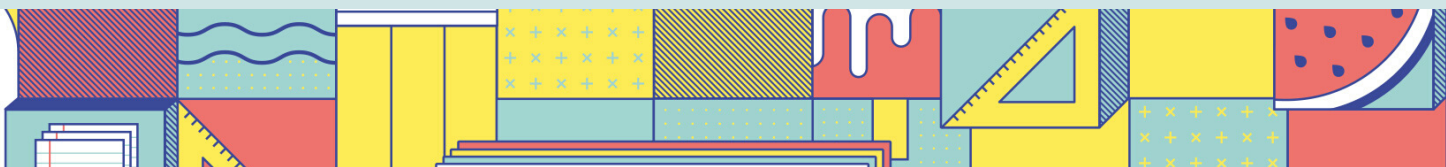
El principal objetivo de esta metodología es optimizar el tiempo en clase dedicándolo, por ejemplo, a atender las necesidades especiales de cada alumno o alumna, desarrollar proyectos cooperativos o trabajar por proyectos.

<https://www.youtube.com/watch?v=R16HT9oeg9I&t=1s>

## **Aprendizaje Basado en Proyectos**

El ABP permite a los alumnos adquirir conocimientos y competencias clave a través de la elaboración de proyectos que dan respuesta a problemas de la vida real. Partiendo de un problema concreto y real, en lugar del modelo teórico y abstracto tradicional, parecen evidentes las mejoras en la capacidad de retener conocimiento por parte del alumnado así como la oportunidad de desarrollar competencias complejas como el pensamiento crítico, la comunicación, la colaboración o la resolución de problemas.

<https://www.youtube.com/watch?v=hrBjKEu5EtE>



## **Aprendizaje Cooperativo**

Metodología que los docentes usan para agrupar al alumnado y, así, impactar en el aprendizaje de una manera positiva. La principal característica es que se estructura en base a la formación de grupos de entre 3-6 personas, donde cada miembro tiene un rol determinado y para alcanzar los objetivos es necesario interactuar y trabajar de forma coordinada. En el aprendizaje individual, el alumno o alumna se focaliza en conseguir sus objetivos sin tener que depender del resto de sus compañeros. En cambio, en el aprendizaje cooperativo el objetivo final es siempre común y se va a lograr si cada uno de los miembros realiza con éxito sus tareas.

<https://www.youtube.com/watch?v=WRPZqlb2X94>

<http://www3.uah.es/convivenciayaprendizajecooperativo/54-tecnicas-de-aprendizaje-cooperativo/>

## **Gamificación**

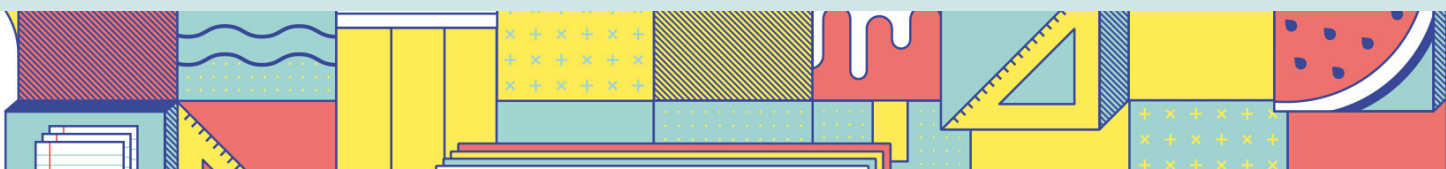
La Gamificación es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados, ya sea para absorber mejor algunos conocimientos, mejorar alguna habilidad, o bien recompensar acciones concretas, entre otros muchos objetivos.

<https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/herramientas-gamificacion-educacion/>

## **Design Thinking**

Modelo que permite identificar con mayor exactitud los problemas individuales de cada alumno o alumna y generar en su experiencia educativa la creación y la innovación hacia la satisfacción de los demás, que luego se vuelve simbiótica.

<https://youtu.be/kwIJo4la4qI>





## **Aprendizaje Basado en el Pensamiento (Thinking Based Learning)**

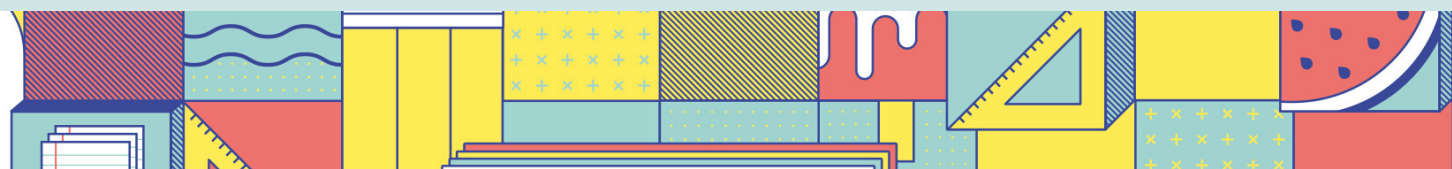
El objetivo del thinking-based learning o aprendizaje basado en el pensamiento (TBL), es desarrollar destrezas del pensamiento más allá de la memorización, desarrollar un pensamiento eficaz.

Es una metodología de enseñanza en la que la instrucción en destrezas de pensamiento se infunde en el contenido del currículum. De ahí que, para implantarla en el aula, los docentes deban animar a sus alumnos y alumnas a utilizar sus habilidades del pensamiento, los nuevos hábitos mentales y la metacognición; todas ellas adecuadas para explorar en profundidad lo que están estudiando.

Así, y gracias a la interiorización de estos procesos, los estudiantes pueden transformar su experiencia de aprendizaje, pasando de la mera memorización a la comprensión profunda de los conceptos, lo que les permite poner relación a las ideas con mayor facilidad. Y esto no solo tiene importantes beneficios a nivel educativo: dominar las destrezas de pensamiento proporciona una serie de habilidades que los estudiantes podrán aplicar a todos los ámbitos de su vida.

Cuando se trabaja esta metodología, se desarrollan de manera más profunda las principales habilidades del pensamiento de alto orden (HOT): comparar, clasificar, inducir, deducir, analizar, construir, analizar perspectivas y resumir explícitamente. La mejor manera de infundir estas aptitudes con el currículum escolar con la intención de potenciar las capacidades del alumnado es mediante organizadores gráficos del pensamiento. Cada uno de ellos permite desgranar una idea en diferentes partes. De esta manera, se puede reflexionar sobre todo lo que rodea a un hecho histórico, una teoría filosófica o un ejercicio matemático de manera visual.

<https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/organizadores-graficos-pensamiento-critico/>



## **Aprendizaje Basado en Competencias**

El Aprendizaje Basado en Competencias representa un conjunto de estrategias para lograr la adquisición de conocimiento, el desarrollo de habilidades y la solidificación de hábitos de trabajo.

A través de herramientas de evaluación como las rúbricas, los docentes pueden impartir el currículo académico sin desviaciones del plan de estudios vigente pero enfocándolo de forma distinta, poniendo en práctica ejemplos reales y, así, transmitiendo a su alumnado una dimensión más tangible de las lecciones.

<https://blog.vicensvives.com/7-ideas-para-entender-la-ensenanza-basada-en-competencias/>

## **3. RECURSOS Y HERRAMIENTAS INNOVADORAS**

### **Kahoot**

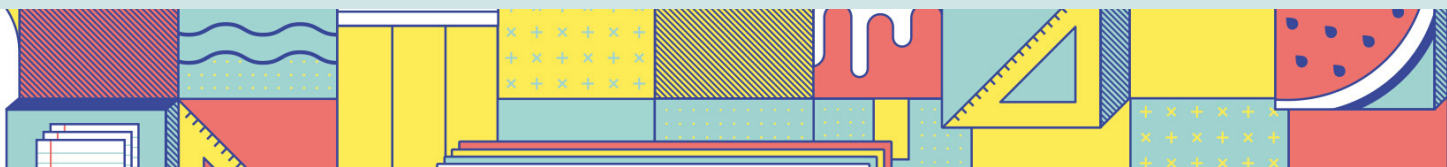
Juego de preguntas y respuestas. Herramienta que permite al docente crear un cuestionario personalizado que incluya preguntas adecuadas para su alumnado

<https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/tutorial-crear-un-kahoot-para-clase/>

### **Lapbooks**

Soporte desplegable en cartulina o cartón que permite exponer un tema. En el interior es posible incorporar diversos soportes: esquemas, fotos, dibujos, desplegables y todo lo que facilita una mejor comunicación con el niño.

Su principal utilidad es la de trabajar con el alumnado toda una materia de manera que podemos concentrar en una sola pieza mucha información sobre ella, de una forma tan gráfica, sencilla y divertida que nuestro hijo aprenderá sin darse cuenta. <https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/webs-plantillas-lapbooks/>



## **Scape Room**

Es un concepto muy actual en la educación, basado en el desarrollo de las habilidades mentales para la solución de enigmas y problemas de manera que los alumnos y las alumnas pongan en juego la creatividad y el pensamiento crítico.

Se trata de crear una sala de escape en la que un grupo debe estar durante un tiempo determinado hasta resolver un enigma o problema a través de un conjunto de pistas. De esta manera, se activan una serie de mecanismos cognitivos que potencian las capacidades de los jugadores. El juego tiene una historia o narrativa, que tiene que ver en cómo se contextualiza la sala de escape.

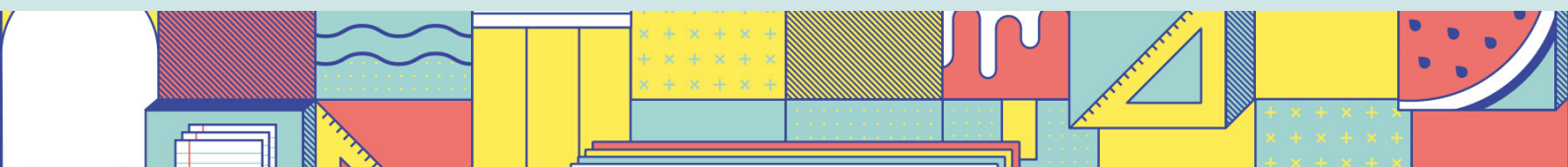
El objetivo es salir de la sala y para ello los jugadores deberán usar todas sus capacidades intelectuales, creativas y de razonamiento deductivo. Realmente, puede hacerse de manera virtual, por lo que se puede incorporar en la educación como una herramienta para desarrollar las habilidades cooperativas, cognitivas, deductivas y de razonamiento lógico de los alumnos.

<https://blog.vicensvives.com/12-claves-para-crear-un-escape-room-educativo/>

## **Juegos de Rol**

Pequeño teatro, en el que cada uno de los jugadores interpretan un papel, dirigidos por un director de juego.

Lo ideal es hacer pequeños grupos de, a lo sumo, cuatro o cinco personas, para que todos puedan tener protagonismo durante la partida.



Una partida de rol consiste en una aventura que puede tener el contexto que quieras. Puede ser realidad o ficción, basada en acontecimientos históricos o una anécdota completamente inventada. Esto viene de la mano del director de juego, papel que, en principio, pertenecerá al docente.

Es importante tener escrito el argumento y buena parte del contexto. Esto incluye desde el qué sucederá hasta las descripciones del entorno, de otros personajes no jugadores o también de los posibles diálogos. Intenta poner todo en papel y que también exista un hilo sólido en todo lo que vaya ocurriendo. Por último, comienza con pequeñas aventuras de unos pocos minutos de duración, que ya habrá tiempo para hacer campañas más grandes.

<https://youtu.be/we9ZwmVbAzs>

## **Plickers**

Plickers es una herramienta gratuita para Android y iPhone/iPad que permite realizar tests y preguntas a los estudiantes por parte de un profesor de una manera muy sencilla, dinámica y atractiva. Y obtener en tiempo real las respuestas, viendo quién ha contestado bien y quién no, lo que incentiva la sana “competencia” y convierte el aprendizaje en un juego.

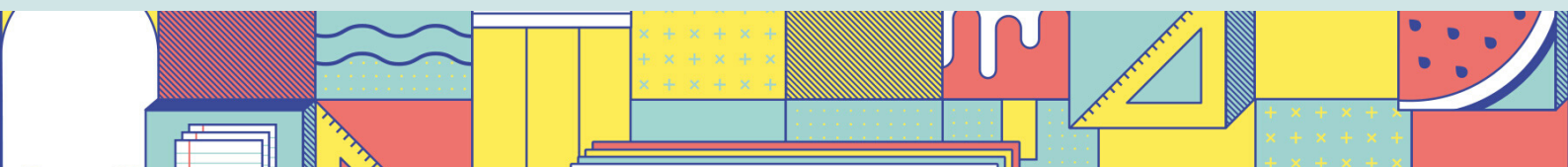
La ventaja adicional es que no necesita que cada estudiante tenga un ordenador, sino que solamente el docente deberá tener un smartphone (iPhone o terminal con Android) o una tableta (iPad o una tableta con Android).

[https://youtu.be/N\\_aeafS4Tyg](https://youtu.be/N_aeafS4Tyg)

<https://youtu.be/Txpag7nXrrk>

## **Padlet**

Padlet es una herramienta de la web 2.0 que permite almacenar y compartir contenido multimedia, es básicamente un muro digital el cual puede utilizarse como un tablón personal o una pizarra colaborativa.



[https://youtu.be/JBN\\_3oue0rs](https://youtu.be/JBN_3oue0rs)

## **Quizlet**

Quizlet es una página web y aplicación de móvil educativa. Entrena al alumnado a través de tarjetas de aprendizaje (flash cards) y varios juegos y pruebas.

Es la forma más sencilla de estudiar, practicar y dominar lo que estás aprendiendo. Crea tus propias fichas educativas (flashcards), o bien haz tu elección entre los millones de fichas (flashcards) que crearon otros estudiantes.

<https://youtu.be/YAQqSMcmkCM>

## **Edpuzzle**

Es una aplicación web gratuita y adecuada a fines educativos dado que permite, con una operatoria simple e intuitiva, crear cuestionarios de evaluación del visionado o intercalar notas de audio (ambas alternativas pausan el rodaje hasta que se respondan las preguntas planteadas o se complete la escucha) como producir un "doblaje" completo del video.

Se adapta a modalidades diversas, sean las denominadas metodologías de aula invertida (Flipped Classroom en inglés) u otras, de innovadoras o convencionales en que se apele a los videos como material de estudio o respaldo al tratamiento de contenidos.

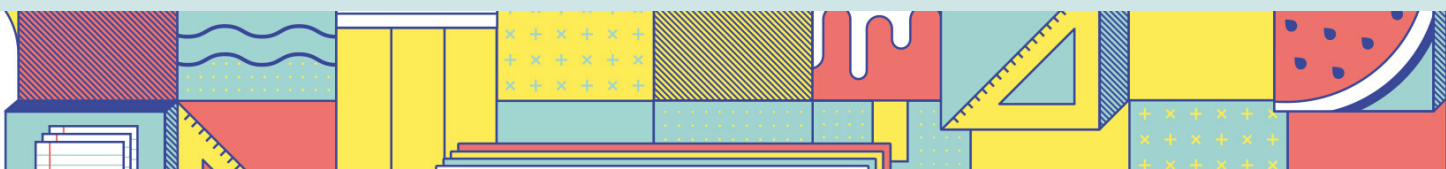
Se pueden seleccionar videos desde diversas plataformas, editarlos y seleccionar el fragmento necesario.

<https://youtu.be/V1k13PUOSUI>

<https://youtu.be/OMjSUnvfUPE>

## **ClassDojo**

ClassDojo es una app de comunicación hermosa, sencilla y segura para profesores, familias y estudiantes.



Los docentes pueden animar a sus estudiantes en cualquier habilidad. Pueden llevar a las familias a la experiencia del aula compartiendo fotos, vídeos y anuncios. Y pueden enviar mensajes seguros e instantáneos con cualquier padre o madre. Los padres y madres ven las actualizaciones acerca de sus hijos e hijas desde casa, así como fotos y vídeos del centro.

ClassDojo ayuda a los docentes a construir una cultura positiva en el aula animando a los estudiantes a comunicarse con sus familias.

<https://youtu.be/iVuIVAA9EE4>

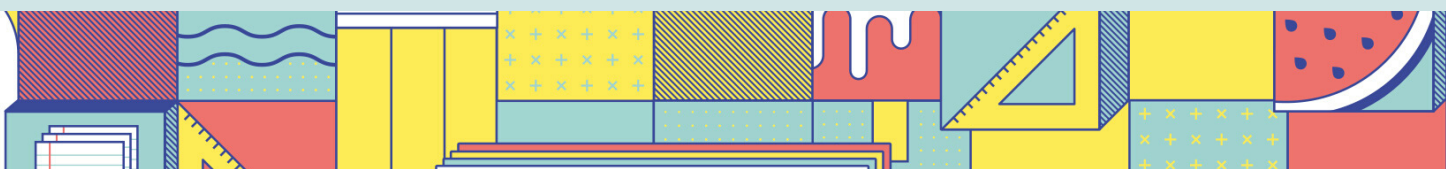
### **Treasure Hunt o Búsqueda del Tesoro**

En esta actividad el alumnado tendrá que hallar las respuestas a unas preguntas dadas en el contenido de los enlaces seleccionados previamente por el docente. A veces se incluye una pregunta global que requiere que el alumno o la alumna haga un uso más elaborado de la información, esta se denomina "la gran pregunta".

En resumen, una Treasure Hunt o Búsqueda del Tesoro puede constar de los siguientes elementos:

- Una Introducción breve sobre el tema que puede incluir la explicación de la tarea que el alumno llevará a cabo.
- Un conjunto de preguntas más o menos difíciles de responder, dependiendo del nivel y edad de los alumnos.
- La "gran pregunta" que deberá ser contestada tras la reflexión sobre toda la información obtenida.
- Los enlaces a las páginas web en las que los alumnos encontrarán las respuestas.
- Un apartado de evaluación en el que se explique cómo se va a calificar la tarea realizada.

[http://recursostic.educacion.es/primaria/ludos/web/pr/cj/cj12\\_01.html](http://recursostic.educacion.es/primaria/ludos/web/pr/cj/cj12_01.html)



[http://redcentros.ced.junta-andalucia.es/centros-tic/14002984/helvia/aula/archivos/repositorio/1500/1656/html/internet\\_apl\\_educat/cazas\\_tesoro.html](http://redcentros.ced.junta-andalucia.es/centros-tic/14002984/helvia/aula/archivos/repositorio/1500/1656/html/internet_apl_educat/cazas_tesoro.html)

## **Role plays**

El role playing facilita la comprensión de contenidos teóricos. Estimula y motiva a partir de lo experiencial. Obliga a pensar y a resolver situaciones creativamente. Propone “el juego” como un desafío personal donde cada integrante constituye una pieza significativa y constitutiva del resultado, obligándolo a reconocer sus propias habilidades y deficiencias.

<http://www.trespuntoelearning.com/role-playing-en-el-aula-consejos-racticos/>

## **OTROS ENLACES DE INTERÉS**

<https://es.slideshare.net/mariafotografa/dinmicas-de-grupo-ejemplos-de-algunas-dinmicas>: ejemplos de dinámicas de grupo de presentación, confianza y cohesión grupal.

<https://www.unir.net/educacion/revista/noticias/recreos-inclusivos-un-patio-repleto-de-valores/549203797874/>: ideas para diseñar y desarrollar recreos inclusivos

<https://www.aulaplaneta.com/2017/05/18/en-familia/doce-plataformas-de-juegos-online-par>: 12 plataformas de juego online para aprender y divertirse.

<https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/descansos-activos-en-clase/>: introducción de descansos activos en clase

<https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/herramientas-amgificacion-educacion/>: 20 herramientas de gamificación para enganchar a los alumnos

<https://webdelmaestrocmf.com/porta/diez-herramientas-docentes-super-creativos/>: 20 herramientas para docentes super creativos.

<https://www.elvalordelaeducacionfisica.com/juegos-para-educacion-fisica-que-funcionan/>: Juegos para Educación Física.

