



## La educación activa (2.ª ed.)

**Fernando Boillos y Roberto Busquiel (Coords.)**

MIAC/Editorial Círculo Rojo (Almería, España)

298 páginas – 2021 – 17,75 € + Gastos de envío

ISBN: 978-84-1374-713-2

### Extracto

El libro que presentamos en este número de la revista es una obra coral, en la que cada capítulo ha sido escrito por diferentes docentes y expertos educativos españoles. El denominador común es la búsqueda de metodologías que mejoren los procesos de enseñanza-aprendizaje en las aulas. Como punto de partida encontramos la necesidad de un cambio en el modelo de paradigma educativo actual, dado que este mantiene estructuras de la educación del siglo XIX, diseñadas para unas circunstancias que han cambiado significativamente. Los docentes que intervienen como autores nos muestran nuevas tendencias educativas, desde un enfoque eminentemente práctico, que sitúan al alumno en el centro de su propio aprendizaje y que permitirán al lector implementarlas en su contexto de manera clara y sencilla. Todo ello sin obviar los fundamentos teóricos que sustentan estas prácticas.

**Palabras clave:** metodologías activas; maestros innovadores; gamificación; *escape rooms*; realidad aumentada; clase invertida; aprendizaje cooperativo.

### Abstract

The book that we present in this issue of the magazine is a choral work, in which each chapter has been written by different Spanish teachers and educational experts. The common denominator of these authors is the search for methodologies that improve the teaching-learning processes in the classroom. As a starting point we find the need for a change in the current educational paradigm model, since it maintains educational structures from the 19th century, designed for circumstances that have changed significantly. The teachers who intervene as authors of the chapters show us new educational practices, from an eminently practical approach, that place the student at the centre of their own learning and that will allow the reader to implement them in their context in a clear and simple way. All this without ignoring the theoretical foundations that support these practices.

**Keywords:** active methodologies; innovative teachers; gamification; *escape rooms*; augmented reality; flipped classroom; cooperative learning.

El presente libro es una obra coral, en la que cada capítulo ha sido escrito por diferentes docentes y expertos educativos españoles. El denominador común de estos autores es la búsqueda de metodologías que mejoren los procesos de enseñanza-aprendizaje en las aulas.

El capítulo cero del libro recoge como punto de partida la necesidad de un cambio en el modelo de paradigma educativo actual, dado que este mantiene estructuras de la educación del siglo XIX, diseñadas para unas circunstancias que han cambiado significativamente. Bajo la premisa de que «más vale poco para aplicar que mucho para adornar» (p. 15), los profesores que intervienen como autores de los capítulos nos muestran nuevas prácticas educativas, desde un enfoque eminentemente práctico, que sitúan al alumno en el centro de su propio aprendizaje. Todo ello sin obviar los fundamentos teóricos que sustentan estas prácticas.

Entre las tendencias educativas que se ilustran en los dieciséis capítulos del libro, encontramos el aprendizaje cooperativo, la realidad virtual como herramienta de aprendizaje, la realidad aumentada, la clase invertida, el aprendizaje basado en problemas, la evaluación, la gamificación o la educación emocional en la escuela, entre otras.

El primer capítulo aborda un análisis teórico del aprendizaje cooperativo. A través de un recorrido por los autores que han demostrado los beneficios de este tipo de aprendizaje, se demuestra que, comparado con las metodologías individualistas o competitivas, este sistema logra una mayor participación y motivación por parte del alumnado.

Mejorar la motivación de los estudiantes es precisamente el reto que afronta el segundo capítulo del libro y propone hacerlo a través de la emoción que siente un alumno al jugar un *escape room* educativo. El texto se centra en explicar cómo llevar a cabo con éxito el diseño de este juego y su implementación en el aula.

En el tercer capítulo, se defiende el uso de la realidad virtual en educación como un sistema que permite al profesor llegar al estudiante de manera más productiva y eficiente. El autor considera que esta tecnología está, ahora mismo, en una fase exploratoria y defiende que debe usarse como un medio y no como un fin en sí mismo.

El cuarto capítulo versa sobre la gamificación o ludificación. En cada sección, a la vez que se explican las bases de la misma, se propone al lector una serie de preguntas que, una vez contestadas, le permitirán tener un boceto sobre el que trabajar para diseñar su propia estrategia gamificada.

La realidad aumentada en el aula es el tema principal del quinto capítulo: qué es, qué tipos existen, sus beneficios y dificultades y sus usos en las distintas etapas educativas. Especialmente interesante es la sección «Selección de *apps* de realidad aumentada» que reúne más de 15 *apps* de realidad aumentada y sus aplicaciones prácticas.

En el sexto capítulo, se recogen las ventajas del uso del aprendizaje basado en problemas al proponer a los estudiantes la resolución de un reto que conecta con su realidad próxima y le permite desarrollar habilidades, competencias y destrezas necesarias en el mundo real.

El autor del séptimo capítulo nos habla nuevamente del juego en el aula, esta vez centrado en el uso de videojuegos en función de diez principios: emocionar al alumno, estimular su curiosidad, solucionar problemas, trabajar actitudes y/o aptitudes, aprender terminología técnica y/o palabras en otros idiomas, repasar lo aprendido durante la clase, recompensar todo signo de aprovechamiento positivo por parte del alumno, adaptar la dificultad de manera progresiva, proponer actividades de trabajo en casa y desvelar progresivamente el contenido para mantener la curiosidad.

La clase invertida requiere, para el autor del octavo capítulo, repensar los procesos de aprendizaje: el alumno pasa a realizar la tarea más sencilla (escuchar la lección) en casa y el aula se convierte en un espacio de aprendizaje grupal, en el que el profesor puede ayudarle con la puesta en práctica de los conocimientos adquiridos. El autor señala los beneficios de esta metodología y recoge algunas recomendaciones prácticas para empezar a utilizarla.

En el noveno capítulo, se explica cómo implicar al alumnado en el propio proceso de aprendizaje a través de la metodología aprendizaje-servicio. Con la combinación, en un solo proyecto, de procesos de aprendizaje y de servicio a la comunidad se logra que los participantes aprendan a trabajar en necesidades reales del entorno con la finalidad de mejorarlo. Entre los beneficios de esta metodología están el desarrollo académico, cívico, vocacional, ético, personal y social.

Parece claro que las metodologías activas tienen como factor común la necesidad de que el estudiante sea autónomo y capaz de tomar decisiones; así pues, el autor del décimo capítulo estima que el tránsito exitoso hacia el cambio educativo está en sentar unas bases sólidas que permitan incorporar la autorregulación del aprendizaje en el día a día. Para ello nos muestra una serie de pasos cuyo cumplimiento aseguraría el funcionamiento y aprovechamiento de los procesos de autorregulación en el aula.

En el capítulo undécimo, se profundiza en uno de los aspectos claves del proceso de enseñanza-aprendizaje: la evaluación. Se resalta su importancia, pero se enfatiza la necesidad de romper con el modelo de evaluación tradicional para dirigirse a un proceso que se caracterice por cuatro aspectos: ser continuo, formativo, integrador y compartido con el alumno.

En el capítulo duodécimo se muestra al lector/docente qué herramientas digitales concretas puede utilizar para crear recursos digitales y para qué le servirán.

El decimotercer capítulo propone el juego de rol como una herramienta para mejorar las habilidades sociales de los estudiantes, encontrando en él diversos beneficios educativos, tales como favorecer la lectura, ayudar a sintetizar información, desarrollar el vocabulario o potenciar valores como la empatía o la tolerancia.

Durante siglos la educación se ha basado en el desarrollo cognitivo de los alumnos, pero el capítulo decimocuarto deja claro que la integración de la educación emocional es fundamental para favorecer el desarrollo de las llamadas habilidades del siglo XXI.

El penúltimo capítulo constituye una verdadera hoja de ruta para llegar a implementar en el aula la metodología del aprendizaje basado en proyectos. Su autor destaca que es un sistema perfecto para convertir al alumno en el protagonista de su aprendizaje, atender a la diversidad eficazmente, fomentar la colaboración y despertar la motivación por aprender.

El último capítulo pone énfasis en la importancia de educar para el emprendimiento en el contexto actual, a través de qué metodologías hacerlo (aprendizaje-servicio y *design thinking*) y cómo y con qué instrumentos evaluar.

Al tratarse de una obra de varios autores, el lector podría encontrar unos capítulos más interesantes que otros, pero, como conclusión final, podemos decir que recomendamos su lectura por su enfoque didáctico y práctico. El docente interesado en la mejora de la educación encontrará las claves prácticas que necesita para implementar en el aula nuevas prácticas y metodologías. Algo que merece la pena intentar, dado que la actual población estudiantil es el 100 % de la sociedad futura.

**Silvia Nazareth Prieto Preboste**

*Directora de Innovación de la Universidad a Distancia de Madrid, UDIMA*

[silvianazareth.prieto@udima.es](mailto:silvianazareth.prieto@udima.es)