HOJA DE TRABAJO: METODOLOGÍAS ACTIVAS

Capítulo 3: Innovación con Propósito en el Aula

Participante/Docente: ..... **Fecha:** ..... **Puntaje:** ___/10

1 Une con una línea cada subtema con el concepto que le corresponde:

3.1. Clases con Pasión	Aprovecha la tendencia natural hacia el juego para incrementar la motivación y el compromiso.
3.2. Aprendizaje en Proyectos	Proceso continuo que señala no solo lo que se cometió mal, sino cómo mejorar autónomamente.
3.3. Gamificación	Arquitectura creativa del aprendizaje que transforma contenidos abstractos en experiencias memorables.
3.4. Evaluación Formativa	Sitúa al estudiante como protagonista resolviendo retos del mundo real mientras el docente facilita.

2 Escribe (V) si la afirmación es Verdadera o (F) si es Falsa según el texto:

1. La planificación pedagógica es únicamente un trámite burocrático. ☐
2. En el ABP, el docente deja de ser el único transmisor de conocimientos. ☐
3. La gamificación incorpora puntos, desafíos y niveles de juego. ☐
4. La evaluación debe limitarse a una nota cuantitativa al final del ciclo. ☐

3 Selecciona los pilares esenciales de la Evaluación Formativa descritos en la sección 3.4:

- ☐ Retroalimentación oportuna y personalizada
- ☐ Asignación de nota cuantitativa al final
- ☐ Proceso continuo, sistemático e integrador
- ☐ Promoción de la metacognición autónoma

4 Pregunta de aplicación: ¿Cómo aplicarías el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) o la Gamificación en tu aula?

.....

.....

.....

Autoevaluación de comprensión del texto: ☐ 💡 Dominio completo ☐ 📝 Comprensión media ☐ 🔍 Requiere profundización

LIVEWORKSHEETS