

ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE DEL MODELO 5E

	EMOCIONAR	EXPLORAR	EXPLICAR	ELABORAR	EVALUAR
CONCEPTO	Actividades que captan la atención de los alumnos, estimulan el pensamiento y les ayudan a acceder a los conocimientos previos. Comienza con "cómo" "por qué"	Permite a los estudiantes explorar ideas, individualmente y en grupo. Proporciona tiempo para pensar, planificar, investigar y organizar la información.	Los estudiantes adquieren oportunidades para conectar sus experiencias previas y dar sentido conceptual a las ideas principales del tema.	Los estudiantes aplican o amplían conceptos y experiencias previamente introducidos a nuevas situaciones, aplicando los conocimientos a nuevas habilidades.	Los estudiantes, junto con sus profesores, revisan y evalúan lo que han aprendido y cómo lo han hecho. Evaluación formativa.
PROCESO	El docente presenta un problema o un desafío que sumerge a los alumnos en una actividad de investigación. Para estructurarlo, usa la estrategia del "jigsaw" en el nuevo escenario. Esto hace necesario la investigación de nueva información y la puesta en común.	El alumnado trabaja para organizar la información recopilada, individualmente o en equipo. Pueden decidir utilizar diversas estrategias, como el Efecto Modalidad para organizar el contenido en formatos textuales, auditivos y visuales. O bien, creando mapas mentales y conceptuales.	El aprendizaje profundo consiste en descubrir las relaciones en y entre los contenidos. Los alumnos pueden usar mapas conceptuales (vivos y modificables) para crear una organización jerárquica de la información.	Los estudiantes desarrollan una solución a un problema real incorporando sus conocimientos, comunicándolo en una variedad de formatos de medios. Desde la perspectiva del aprendizaje de transferencia, las metodologías PBL y CBL funcionan muy bien.	La clave de la evaluación es la reflexión y la valoración de los estudiantes. Esto enlaza bien con la estrategia de retroalimentación y auto-evaluación. Implica que los estudiantes evalúen su propio trabajo, animando a los estudiantes a apropiarse de sus esfuerzos de aprendizaje.
EJEMPLO	Ejemplo: Construir un conocimiento profundo sobre la investigación de los "patinetes". La pregunta es: "¿Cómo funcionan los patinetes y son seguros?". Los alumnos utilizan el método del "jigsaw" para estudiar seis aspectos diferentes del tema, construyendo un conocimiento profundo.	Ejemplo: Haz que los estudiantes utilicen una herramienta como Wakelet o Trello para recopilar la información. Los estudiantes trabajan individualmente para crear mapas de palabras usando una app o con el modelo de Ficha* a partir de la investigación en la etapa anterior.	Ejemplo: Los estudiantes crean sus propios mapas conceptuales vivos que pueden ampliar con el tiempo. De nuevo, una aplicación o una plataforma de creación de mapas mentales como Popplet, Mindomo, iMindMap...	Ejemplo: Los alumnos vuelven al problema original que les entusiasmó, explorando los matices que pueden haber pasado por alto. Ahora que tienen conocimientos previos, pueden aplicarlos a una nueva situación y luego expresar una solución con una variedad de medios.	El feedback puede realizarse de múltiples formas: sistemas sencillos como la lista de cotejo, listado de valoración personal, entrevista personal... Las rúbricas son un sistema más avanzado que permite generar criterios y niveles de calidad.