

# B. La rueda Padagogy

## La Rueda Padagogy

La “[rueda Padagogy](#)”, producida inicialmente por Sharon Artley de una adaptación que Kathwohl y Anderson (2001) realizaron a la Taxonomía de Bloom (1956). Actualmente, ha sido desarrollada por Allan Carrington y consiste en una **agrupación de aplicaciones, categorizadas siguiendo la Taxonomía de Bloom** mencionada anteriormente. Además, también se basa en Modelo SAMR, elaborado por Puentedura (2006), tal y como veremos en la imagen.

### Criterio de selección de las aplicaciones

**Criterio de recuerdo:** Las aplicaciones que encajan en la categoría de «recordar» mejoran la habilidad del usuario para definir términos, identificar hechos, así como, para localizar y recordar información. Muchas aplicaciones educativas caen en la fase de aprendizaje de «recordar». Estas le piden al usuario que seleccione una respuesta de una fila, que se relacione, que de secuencia a los contenidos o introduzca las respuestas.

**Criterio de comprensión:** Las aplicaciones que encajan en la categoría de «comprensión» proveen a los estudiantes oportunidades de explicar ideas o conceptos. Las aplicaciones de comprensión se alejan de la elección de una respuesta «correcta» e introduce a los estudiantes a un formato más abierto, en el cual los alumnos podrán resumir los contenidos y entender su significado.

**Criterio de aplicación:** Las aplicaciones que encajan en la categoría de «aplicación» proveen a los estudiantes oportunidades de demostrar su habilidad para implementar los procedimientos y métodos aprendidos. A su vez, destacan la habilidad de aplicar conceptos a circunstancias poco familiares.

**Criterio de análisis:** Las aplicaciones que encajan en la categoría de «análisis» mejoran la habilidad del usuario para diferenciar entre lo relevante y lo irrelevante, determinar relaciones y reconocer la organización del contenido.

**Criterio de evaluación:** Las aplicaciones que encajan en la categoría de «evaluación» mejoran la habilidad del usuario para juzgar materiales o métodos basándose en sus propios criterios o en fuentes externas. A su vez, ayudan al estudiante a juzgar la confiabilidad del contenido, la exactitud, la calidad, la efectividad y con ello lograr decisiones informadas.

**Criterio de creación:** Las aplicaciones que encajan en la categoría de «creación» proveen oportunidades a los estudiantes para generar ideas, diseñar planes y producir productos.

**La rueda de la Padagogy, primer proyecto de idiomas:**  
For the latest languages: <http://bit.ly/padagogyproject>

**Standing on the Shoulders of Giants**

Esta rueda de la Taxonomía sin las aplicaciones, fue descubierta por primera vez en el sitio web de consultoría en educación de Pablo Hopkin en [mimweb.org.uk](http://mimweb.org.uk). La rueda fue producida por Sharon Artley de una adaptación que Kathwohl y Anderson (2001) realizaron a la Taxonomía de Bloom (1956). La idea de adaptarla a los iPad V2.0 y V3.0, debo reconocérsela a Kathy Schrock en su sitio web 'Bloomin' Apps'. En V4.0 los criterios de selección de las aplicaciones están basados en un excelente artículo 6 partes en el sitio 'Edutopia' de Diane Darrow. El V5.0 de la Rueda Padagogy tiene una lista exhaustiva de verbos de acción, que corresponden a la infografía de la 'Taxonomía de Verbos digitales de Bloom', publicado por GlobalDigitalCitizen.org, en el blog 'TeachThought' 'Bloom's Digital Taxonomy: Verbs for 21st Century Students'.

Desarrollado por Allan Carrington, Designing Outcomes Adelaide SA  
Email: [allan@designingoutcomes.net](mailto:allan@designingoutcomes.net)

La Rueda Padagogy por Allan Carrington se ha liberado bajo la licencia 4.0 de Creative Commons. Está basada en una obra localizada en <http://tinyurl.com/bloomstax>

### Modelo SAMR

## La Rueda Padagogy SPA V5.0 Android

<http://bit.ly/PWSPAV5>

La versión para iOS de Apple puede ser descargada del sitio 'In Support of Excellence' en el enlace anterior

**Utilizando de la mejor forma la Rueda Padagogy**

Utilizarla como una serie de sugerencias o engranajes interconectados para comprobar los procesos de enseñanza, desde la planificación hasta la implementación.

**El engranaje de los Atributos:** Este es el centro del diseño de aprendizaje. Usted debe revisar constantemente cosas como ética, responsabilidad y ciudadanía. Hágase las preguntas: ¿Cómo se verá un graduado con esta experiencia de aprendizaje? ¿Qué es lo que hace verse exitosos? ¿Cómo lo que hago apoya estos atributos y capacidades?

**El engranaje de la Motivación:** Pregúntase: ¿Cómo lo que construyo y enseño le da al estudiante autonomía, dominio y propósito?

**El engranaje de Bloom:** Le ayuda a diseñar objetivos de aprendizaje que logran alcanzar un orden superior de pensamiento. Trate de obtener al menos un objetivo de cada categoría. Solo después de esto, estás listo para el realce tecnológico.

**El engranaje de la Tecnología:** Pregúntase: ¿Cómo puede servir a su pedagogía? Las aplicaciones son solo sugerencias, busque los mejores y combine más de una en la secuencia de aprendizaje.

**El engranaje del Modelo SAMR:** Esto es el ¿Cómo vas a utilizar las tecnologías que has elegido?

Me gustaría agradecer a Tobias Rodemker por la idea de los engranajes.

Allan Carrington

### Reconocimiento y agradecimiento

A Arold David Noriega del Instituto de Educación a Distancia de la Ciudad de Santa Elías en Guatemala por la V4 en español y al Equipo México por la V5 en Android. A los colegas de Centro Regional de Formación Docente e Investigación Educativa del Estado de Sonora y del Instituto Tecnológico de Sonora.

Para más recursos sobre la PW: por favor visite el sitio de [CRFDIES](http://www.crfdies.org) website de México y [Diseño de Instrucción](http://www.diseño-de-instrucción.org) de Guatemala

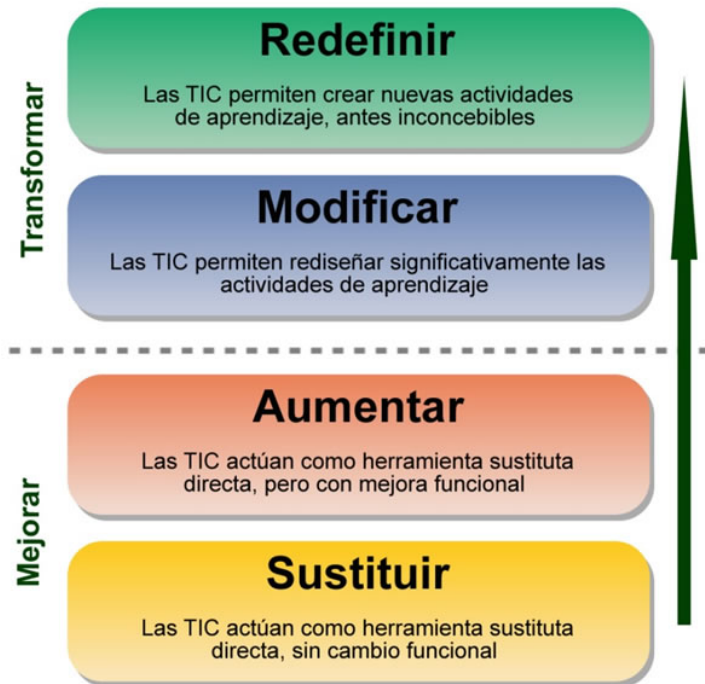
Para una visión detallada de cómo funciona la rueda Padagogy por favor visite el TeachThought Blog Post: [The Pedagogy Wheel – It's Not About The Apps, It's About The Pedagogy](http://teachthought.com/2014/07/21/the-pedagogy-wheel-it-s-not-about-the-apps-its-about-the-pedagogy/) <http://bit.ly/aboutpedagogy>

[Designing Outcomes Adelaide SA](http://www.designingoutcomes.net). La rueda padagogy. Allan Carrington (CC BY-NC-SA)

Este gráfico parte (en el centro) de las competencias que tienen que adquirir los estudiantes y llega sucesivamente a la metodología y actividades que nos permitirían progresar en esa dirección (en los extremos de la rueda). No se pretende una aplicación mecánica del mismo, sino como un instrumento que admite mejoras y nos puede servir de guía para trabajar el aprendizaje activo del alumnado.

Partimos del corazón de la rueda, de una competencia en concreto, por ejemplo “*Recordar*”, a la que se añaden posibles acciones digitales a realizar en este caso: “*Leer, recordar, conectar a la red, seleccionar, etiquetar*”. En el siguiente nivel, nos encontramos con actividades concretas que llevarían a trabajar dicha acción: “*Líneas del tiempo, Hacer mapas mentales,...*” así como por último, qué aplicaciones me lo permiten: “*Prezi, Evernote, etc*”

La parte exterior de la rueda, como ya hemos mencionado, se basa en el modelo SAMR:



[Edukateka](#). Traducción del modelo SAMR (Puentedura, 2006). López García. ([CC BY-NC-ND](#))

El modelo SAMR, que ya se ha explicado anteriormente, aparece en la Rueda Padagogy en el nivel exterior, y viene a reflejar el proceso que debería seguir un docente para mejorar la integración de las herramientas digitales en el diseño de actividades:

1. **Sustitución:** se aplica la tecnología para sustituir algo preexistente; por ejemplo, un archivo PDF se sube al repositorio de Aeducar digitalmente, pero no se produce ningún cambio metodológico.
2. **Aumento:** se sustituye algo existente, pero añadiendo mejoras funcionales. Por ejemplo, se añaden enlaces en ese PDF que permiten al alumnado ampliar información directamente al clicarlos.
3. **Modificación:** las tareas se modifican significativamente. En este caso, es el alumnado quien usa Aeducar para subir un vídeo que han creado y editado.
4. **Redefinición:** es el último nivel, e implica un cambio en los ambientes de aprendizaje. Los alumnos y alumnas crean materiales, portfolios, existen conexiones con sus intereses y su vida real, el proyecto se difunde para dar mejoras en la comunidad educativa, etc.