

## 3.2. Metodologías basadas en los modelos pedagógicos tecnológicos

Para poder adaptar nuestra práctica docente a las nuevas tecnologías debemos plantear un cambio metodológico en nuestro aula enfocado al aprendizaje significativo y las metodologías activas, conceptos continuamente repetidos en la LOMLOE. La sociedad avanza y con ella las formas de enseñanza-aprendizaje.

A continuación, vamos a ver algunas **metodologías que están actualmente aplicándose en las aulas** y que tienen como base el **uso de las tecnologías**:

<p style="text-align: center;"><b>Gamificación</b></p> <p><a href="https://www.youtube.com/embed/88ZGFIUHxYk?controls=0">https://www.youtube.com/embed/88ZGFIUHxYk?controls=0</a> <a href="#">Youtube</a>. La gamificación en el aula. <a href="#">UNIR</a></p>	<p>Metodología basada en el juego, en la cual el alumno es protagonista de su propio aprendizaje. <b>El juego supone una dinámica en la que el alumno participa como protagonista.</b> Se lleva a cabo teniendo en cuenta elementos tan importantes como la narrativa o la mecánica y puede ser aplicado en cualquier etapa educativa.</p> <p>Dentro de la gamificación, <b>las TIC</b> juegan un papel muy importante ya que nos pueden servir <b>para elaborar elementos</b> tan importantes como los vídeos de los personajes para enviar misiones, elementos para gamificar como cartas de puntos o la creación de paneles de gamificación.</p> <p>Además dependiendo de la edad, podemos <b>gamificar proyectos a través de diferentes plataformas</b>, adjuntando incluso sistemas de puntos o elaboración de retos con herramientas TIC.</p>
<p style="text-align: center;"><b>ABJ</b></p> <p><a href="https://www.youtube.com/embed/pGUrknfITyI?controls=0">https://www.youtube.com/embed/pGUrknfITyI?controls=0</a> <a href="#">Youtube</a>. Explicando el aprendizaje basado en juegos <a href="#">Richard Dzib - Educación y Juegos</a></p>	<p>El <b>aprendizaje</b> basado en juegos se basa en la utilización de juegos tradicionales, didácticos o juegos serios como un recurso para la consecución de los diferentes objetivos y competencias clave.</p> <p>Dentro de estos recursos podemos encontrar algunos digitales, como por ejemplo los elaborados con <b>Flippity, Educaplay o Edpuzzle.</b></p>

<p style="text-align: right;"><b>ABP</b></p> <p><a href="https://www.youtube.com/embed/ABDeORZcGU8?controls=0">https://www.youtube.com/embed/ABDeORZcGU8?controls=0</a></p> <p><a href="#">Youtube</a>. Qué es el ABP y claves de un buen proyecto</p> <p style="text-align: right;"><a href="#">INTEF</a></p>	<p>Cuando llevamos a cabo un proyecto, <b>partimos de los intereses de nuestro alumnado para ir adquiriendo los diferentes conocimientos</b>.</p> <p>Muchas veces <b>podemos utilizar herramientas TIC</b> en cualquier parte del proceso.</p> <p>Por ejemplo podemos utilizar <a href="#">Paddlet</a> para recoger lo que sabemos sobre un tema, elaborar <b>mapas mentales del contenido</b> o <b>evaluar</b> a través de <a href="#">Kahoot</a>.</p>
<p style="text-align: right;"><b>TBL</b></p> <p><a href="https://www.youtube.com/embed/QFRWosmu0D4">https://www.youtube.com/embed/QFRWosmu0D4</a></p> <p><a href="#">Youtube</a>. Robert Swartz: Enseñando a pensar mejor</p> <p style="text-align: right;"><a href="#">Aprendemos juntos 2030</a></p>	<p>El aprendizaje basado en el pensamiento, <b>Thinking-Based Learning (TBL)</b>, es una metodología activa que enseña a los alumnos a <b>pensar, razonar, tomar decisiones y construir su propio aprendizaje a través del trabajo de los temas del currículo</b>.</p> <p>Entre otras habilidades se desarrolla la de la búsqueda de información y la selección crítica de ésta, aplicando por tanto herramientas nombradas en el área 2, como pueden ser usando los buscadores <a href="#">Mendeley</a> o <a href="#">Scielo</a> o los agregadores como <a href="#">Symbaloo</a>.</p>
<p style="text-align: center;"><b>Aprendizaje cooperativo</b></p> <p><a href="https://www.youtube.com/embed/yhHg5oqRt4A">https://www.youtube.com/embed/yhHg5oqRt4A</a></p> <p><a href="#">Youtube</a>. Aprendizaje Cooperativo con David Johnson.</p> <p style="text-align: right;"><a href="#">EduCaixaTV</a></p>	<p>Relacionada estrechamente con la <b>competencia 3.3. se basa en el uso de herramientas</b>, que pueden ser digitales, para favorecer la interacción entre el alumnado para trabajar en equipo. Se basa en el aprendizaje entre iguales, el equipo se responsabiliza de que todos comprendan y realicen las tareas.</p> <p>Las herramientas como <a href="#">Canva</a>, <a href="#">Genial.ly</a> o <b>el correo electrónico</b> son algunos ejemplos de apps que se usan en este tipo de metodologías.</p> <div style="background-color: #ADD8E6; padding: 10px; text-align: center;"> <p>Para saber más puedes pulsar <a href="#">aquí</a>.</p> </div>

## Flipped classroom

<https://www.youtube.com/embed/v79LcqM-Q2Y>

[Youtube](#). ¿Qué es el modelo Flipped classroom o aula invertida? [Programaciones didácticas Vírgula](#).

Metodología basada en el **protagonismo del alumnado como transmisor de conocimientos**. También se relaciona con la competencia de **aprendizaje entre iguales**.

A través de diferentes herramientas como **vídeos, infografías o mapas mentales** los alumnos crean contenidos con los cuales explican a sus compañeros lo aprendido, editando vídeos con herramientas como **Filmora** y **Kinemaster**, o, creando infografías en **Canva**.

Para saber más sobre esta metodología puedes pulsar [aquí](#).

Revision #4

Created 2023-03-07 12:45:00 CET by Minerva Rodríguez

Updated 2023-03-12 12:03:11 CET by Minerva Rodríguez