

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**:

Gamificación

<https://www.youtube.com/embed/88ZGFIUHxYk?controls=0>

[Youtube](#). La gamificación en el aula. [UNIR](#)

Metodología basada en el juego, en la cual el alumno es protagonista de su propio aprendizaje. **El juego supone una dinámica en la que el alumno participa como protagonista**. Se lleva a cabo teniendo en cuenta elementos tan importantes como la narrativa o la mecánica y puede ser aplicado en cualquier etapa educativa.

Dentro de la gamificación, **las TIC** juegan un papel muy importante ya que nos pueden servir **para elaborar elementos** 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.

Además dependiendo de la edad, podemos **gamificar proyectos a través de diferentes plataformas**, adjuntando incluso sistemas de puntos o elaboración de retos con herramientas TIC.

ABJ

<https://www.youtube.com/embed/pGUrkNfITyI?controls=0>

[Youtube](#). Explicando el aprendizaje basado en juegos
[Richard Dzib - Educación y Juegos](#)

El **aprendizaje** 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.

Dentro de estos recursos podemos encontrar algunos digitales, como por ejemplo los elaborados con **Flippity**, **Educaplay** o **Edpuzzle**.

ABP

<https://www.youtube.com/embed/ABDeORZcGU8?controls=0>

[Youtube](#). Qué es el ABP y claves de un buen proyecto
[INTEF](#)

Cuando llevamos a cabo un proyecto, **partimos de los intereses de nuestro alumnado para ir adquiriendo los diferentes conocimientos.**

Muchas veces **podemos utilizar herramientas TIC** en cualquier parte del proceso.

Por ejemplo podemos utilizar [Paddlet](#) para recoger lo que sabemos sobre un tema, elaborar **mapas mentales** del **contenido** o **evaluar** a través de [Kahoot](#).

TBL

<https://www.youtube.com/embed/QFRWosmu0D4>

[Youtube](#). Robert Swartz: Enseñando a pensar mejor
[Aprendemos juntos 2030](#)

El aprendizaje basado en el pensamiento, **Thinking-Based Learning (TBL)**, es una metodología activa que enseña a los alumnos a **pensar, razonar, tomar decisiones y construir su propio aprendizaje a través del trabajo de los temas del currículo.**

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 [Mendeley](#) o [Scielo](#) o los agregadores como [Symbaloo](#).

Aprendizaje cooperativo

<https://www.youtube.com/embed/yhhg5oqRt4A>

[Youtube](#). Aprendizaje Cooperativo con David Johnson.
[EduCaixaTV](#)

Relacionada estrechamente con la **competencia 3.3. se basa en el uso de herramientas**, 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.

Las herramientas como [Canva](#), [Genial.ly](#) o **el correo electrónico** son algunos ejemplos de apps que se usan en este tipo de metodologías.

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



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 7 March 2023 12:45:00 by Minerva Rodríguez

Updated 12 March 2023 12:03:11 by Minerva Rodríguez