

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>Gamificación</p> <p>https://www.youtube.com/embed/88ZGFIUHxYk?controls=0</p> <p>Youtube. La gamificación en el aula. UNIR</p>	<p>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.</p> <p>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.</p> <p>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.</p>
<p>ABJ</p> <p>https://www.youtube.com/embed/pGUrkNfITyI?controls=0</p> <p>Youtube. Explicando el aprendizaje basado en juegos</p> <p>Richard Dzib - Educación y Juegos</p>	<p>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.</p> <p>Dentro de estos recursos podemos encontrar algunos digitales, como por ejemplo los elaborados con Flippity, Educaplay o Edpuzzle.</p>

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