

3.1.2.2. 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. Aquí tratamos de dar respuesta a dos indicadores del marco para esta competencia:

3.1.B2.1. Transfiere prácticas innovadoras en el uso pedagógico de las tecnologías digitales a su contexto educativo haciendo las adaptaciones necesarias y adapta el uso de los recursos digitales que ha empleado previamente a nuevas situaciones de aprendizaje.

3.1.B2.2. Integra las tecnologías digitales en su programación y práctica educativa de forma que el alumnado tiene que hacer un uso plural, diversificado, selectivo y responsable de ellas para desarrollar las actividades propuestas con el fin de alcanzar los objetivos de aprendizaje.

En este apartado os vamos a dar una breve explicación de las distintas metodologías que están actualmente aplicándose en las aulas y que tienen como base el uso de las tecnologías, hemos añadido un vídeo sobre cada una de ellas, por si queréis profundizar en ellas.

1. Gamificación:

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.



En educación física la gamificación permite generar una historia que hace de hilo conductor para la superación de unos retos y la consecución de unos premios siendo la mejora de la motivación del alumnado hacia el aprendizaje uno de los mayores beneficios.

Destacamos estas herramientas que podéis encontrar en el artículo [20 herramientas de gamificación para enganchar a tus alumnos](#) de la web Educación 3.0.

<https://www.youtube.com/embed/JaUg3KbazFA>

Fuente: [Youtube](#). Canal del INTEF

2.Flipped classroom (AULA INVERTIDA):

Con una metodología tradicional, el profesorado imparte la clase y manda deberes que deben realizarse posteriormente en casa. La metodología **Flipped Classroom** invierte esta relación, dando instrucciones online, previas a la sesión de clase, que deben consultarse fuera del aula y trasladándolos dentro del aula. De esta manera, **el profesorado ejerce como guía** mientras el alumnado trabaja en clase. Es necesario que, previamente, el alumnado haya visualizado vídeos o leído documentos. **Es en la clase en donde los conceptos se afianzan con la ayuda docente a través de la práctica y la resolución de dudas.**

Además, Santamaría Lancho (2014) hace hincapié en una ventaja que supone esta metodología, es que **permite una atención diferenciada de cada estudiante en el aula**, dado que pueden realizarse diversas actividades en función de los conocimientos previos del alumnado y sus intereses y el docente puede supervisar cada una de ellas.

Para llevar a cabo esta metodología os compartimos este [enlace](#), donde podréis encontrar **40 herramientas para aplicar la metodología flipped classroom en el aula** en la web de aulaplanta.

Nos gustaría destacar la herramienta de [EdPuzzle](#), ya que consideramos que es de gran utilidad para el aprendizaje de idiomas. Os recordamos que tenéis más información de esta herramienta y otras que consideramos interesantes en el Área 2, Competencia 2.2 Creación y modificación de contenidos digitales, capítulo 2. Herramientas, tanto [Herramientas de Autor](#) como [Herramientas Libres](#).

<https://www.youtube.com/embed/kk4qsG8K0Ps>

Fuente: [Youtube](#). Canal del INTEF

Más información en el [Libro Catedu sobre Flipped Classroom](#).

Múltiples son las ventajas de su uso en **educación física**, entre ellas:

- Mejora el tiempo de actividad motriz al reducir el dedicado a las explicaciones en clase.
- Crea un vínculo directo entre lo que se hace en clase (la práctica) y los contenidos más teóricos , ya que tanto unos como otros son de elaboración propia por parte del docente.
- Resulta más atractivo al alumnado ya que se está usando preferentemente un canal al que están habituados como son las tecnologías TIC
- Mejora la competencia digital del alumnado , y por necesidad del docente.

Aún así esta metodología no está exenta de inconvenientes como pueden ser la falta de conectividad del alumnado, el tiempo necesario para su preparación por parte del profesorado o las reticencias en el uso general de las tecnologías.

3.ABJ (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](#), [Learning Apps](#), [Wordwall](#) o [Tinytap](#).

4. ABP (Aprendizaje Basado en Proyectos):

Cuando llevamos a cabo un proyecto, **partimos de los intereses de nuestros alumnos y alumnas 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](#) o [Quizizz](#).

<https://www.youtube.com/embed/hsn2eiLhsLo>

Fuente: [Youtube](#). Canal del INTEF

Más información en el [Libro Catedu sobre ABP](#).

La **Educación Física** es una de las materias en las que se puede sacar más partido de esta metodología ABP. El alumnado se convierte en **protagonista de su propia aprendizaje** aumentando su motivación y adquiriendo conocimientos y habilidades que le permiten mejorar la capacidad de resolución de problemas reales.

Algunos beneficios que nos encontramos en el uso de ABP en Educación Física son :

- **Mayor motivación** que permite y facilita conectar los contenidos teóricos con la práctica.
- **Desarrolla habilidades** en la toma de decisiones el trabajo en equipo y la comunicación efectiva.
- Fomento del **pensamiento crítico** al analizar problemas y buscar soluciones.
- **Promociona estilos de vida saludables** al facilitar y mejorar la motivación hacia la práctica de actividad física fuera del horario escolar.

Algunos ejemplos de proyectos de ABP en educación física incluyen la organización de una carrera solidaria, la creación de un circuito de habilidades, la realización de una feria de deportes y la elaboración de un programa de ejercicios personalizado.

Para implementar el ABP en educación física, puedes comenzar identificando un tema o problema relevante para los alumnos y diseñando un proyecto que les permita investigar, planificar y realizar actividades prácticas relacionadas con el tema elegido.

5.Aprendizaje Cooperativo:

Esta metodología está relacionada estrechamente con la *competencia 3.3*. y se basa en el uso de herramientas, que pueden ser digitales, para favorecer la interacción entre los alumnos y alumnas para trabajar en equipo. Herramientas como [Canva](#), [Genial.ly](#) o **documentos compartidos de Google** os serán de utilidad.

Además os recomendamos la herramienta digital de [Classroomscreen](#): Este recurso web gratuito ofrece un escritorio virtual personalizable para docentes. Contiene distintas herramientas como nombres al azar y dados, nivel de ruido, código QR, dibujar, introducir texto, modos de trabajo, semáforo, temporizador, reloj y calendario y encuestas. Se proyecta en la pizarra digital, ofreciendo numerosas posibilidades: escribir las instrucciones de una actividad, cronometrar el tiempo estimado para la realización de una tarea, controlar el nivel de ruido del aula y el ambiente de trabajo a partir de un semáforo y símbolos, proyectar imágenes sobre las que realizar una lluvia



de ideas o discusión, seleccionar alumnos al azar para crear equipos u otorgarles roles, entre otras. A la hora de introducir el trabajo con estructuras cooperativas simples, esta herramienta resulta provechosa ya que permite que el docente incluya las instrucciones o pasos a seguir en la tarea; proponga preguntas o el enunciado de un problema, entre otras cuestiones.

<https://www.youtube.com/embed/Pg2eZu8RZ98?feature=youtu>

Fuente: [Youtube](#). Departamento de Educación, Australia

Revision #7

Created 2025-01-20 22:47:53 CET by Vladi

Updated 2025-02-03 22:47:37 CET by Vladi