








## METODOLOGÍAS ACTIVAS Y APPS Y PROGRAMAS UTILIZADOS

| Metodologías Activas   |   |
|--|---|
|  <p><b>Aprendizaje cooperativo</b></p>          | <p>El aprendizaje cooperativo es una metodología activa que promueve la participación y colaboración de los estudiantes en grupos pequeños para lograr objetivos comunes. Fomenta el trabajo en equipo, el desarrollo de habilidades sociales, la comunicación, el desarrollo de la empatía, el apoyo entre los miembros del grupo, la responsabilidad y la creación de un ambiente inclusivo de aprendizaje donde se valore la diversidad de habilidades y conocimientos de cada estudiante</p>  |
|  <p><b>Aprendizaje basado en proyectos</b></p> | <p>El Aprendizaje basado en proyectos (ABP) es una metodología activa que destaca el aprendizaje a través de la realización de proyectos. Los estudiantes, participan en la planificación, la investigación, la colaboración y en la presentación de proyectos relacionados con temas concretos o de interés para los alumnos, lo que les permite adquirir conocimientos y habilidades mientras desarrollan competencias para resolver problemas actuales o futuros del mundo real</p>  |
|  <p><b>Flipped Classroom</b></p>              | <p>Flipped Classroom es una metodología activa que interviene en la enseñanza y el aprendizaje de los estudiantes, les permite utilizar el tiempo en clase para realizar actividades prácticas, mientras que en casa se centran en adquirir el material teórico con la ayuda de videos u otros recursos didácticos e interactivos. Esta metodología promueve un enfoque más centrado en el estudiante, en la individualización, proporcionando un apoyo personalizado durante las actividades en clase. Flipped Classroom tiene como objetivo fomentar el aprendizaje participativo, la autonomía de los alumnos al adquirir los conocimientos en casa y la resolución de problemas</p> |
|  <p><b>Gamificación educativa</b></p>         | <p>La gamificación educativa es una metodología activa que utiliza elementos y principios de los juegos para motivar a los estudiantes en su proceso de aprendizaje. Esto incluye el uso de mecánicas de juego, como desafíos y recompensas, creando un entorno de aprendizaje más dinámico y participativo. Al aplicar la gamificación en el aula, los maestros pueden convertir actividades de aprendizaje en experiencias más</p>  |

|  |  |
|--|--|
|  | <p>entretenidas, aumentando la motivación intrínseca de los estudiantes y fomentando su participación activa.</p> <p>Tiene como objetivo aprovechar los elementos divertidos y motivadores de los juegos para mejorar la experiencia de aprendizaje y promover un mayor compromiso por parte de los estudiantes para aprender y seguir aprendiendo</p> |
|--|--|

| <b>Apps y programas</b>  |   |
|--|---|
| <br><a href="https://slidesgo.com/es/">https://slidesgo.com/es/</a>         | <p>Slidesgo es una plataforma española que te da la posibilidad de modificar una gran variedad de plantillas de diferentes temáticas y estilos con las que diseñar presentaciones creativas que luego descargar en diferentes formatos como Google Slides y PowerPoint.</p>   |
| <br><a href="https://create.vista.com/es/">https://create.vista.com/es/</a> | <p>Vista create es una herramienta en línea que da la posibilidad de crear de manera muy rápida y fácil videos y diseños gráficos para medios sociales, impresos o cualquier otro entorno web gráfico. En ella , existe una gran variedad de plantillas prediseñadas y contenido fotográfico y de vídeo.</p>            |
| <br><a href="https://www.canva.com/es">https://www.canva.com/es</a>       | <p>Canva es una aplicación de edición gratuita que se puede usar tanto desde el ordenador como desde el dispositivo móvil y te permite crear diferentes tipos de arte. Es posible crear invitaciones, tarjetas, currículums, presentaciones, carteles, gráficos y, por supuesto, publicaciones para redes sociales.</p> |