








METODOLOGÍAS ACTIVAS Y APPS Y PROGRAMAS UTILIZADOS

Metodologías Activas	
 <p>Aprendizaje cooperativo</p>	<p>El aprendizaje y el trabajo cooperativo es un enfoque que trata de organizar las actividades dentro del aula para convertirlas en una experiencia social y académica de aprendizaje para fortalecer en los estudiantes el trabajo en grupo para realizar las tareas de manera colectiva. Por ello, la comunicación entre todos los miembros del grupo resulta clave para conseguir los objetivos comunes.</p>
 <p>Aprendizaje colaborativo</p>	<p>El Aprendizaje basado en proyectos (ABP en adelante) es una estrategia metodológica de diseño y programación que implementa un conjunto de tareas basadas en la resolución de preguntas o problemas (retos), mediante un proceso de investigación o creación por parte del alumnado que trabaja de manera relativamente autónoma y con un alto nivel de implicación y cooperación y que culmina con un producto final presentado ante los demás (difusión). El aprendizaje relevante y sostenible se desarrolla mediante el intercambio cultural con la creación compartida de la cultura en múltiples direcciones e implementar una educación más activa centrada en “saber hacer”.</p>
 <p>Aprendizaje servicio</p>	<p>"El aprendizaje-servicio es una propuesta educativa que combina procesos de aprendizaje y de servicio a la comunidad en un único proyecto bien articulado en el que los participantes aprenden a la vez que trabajan en necesidades reales del entorno con la finalidad de mejorarlo. En el APS se funden intencionalidad pedagógica e intencionalidad solidaria; es un proyecto educativo con utilidad social."</p>
 <p>Gamificación educativa</p>	<p>La Gamificación es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados, ya sea para absorber mejor algunos conocimientos, mejorar alguna habilidad, o bien recompensar acciones concretas, entre otros muchos objetivos.</p>

Apps y programas	
 https://slidecoretemplates.com/es/	<p>Slidecore es una herramienta que nos permite crear diapositivas online. Esta aplicación nos permite realizar sesiones remotas de las presentaciones elaboradas dentro de una interfaz muy intuitiva y sencilla. Permite crear y compartir presentaciones para tareas de clase incluyendo imágenes, texto, videos, transiciones etc, comentar los trabajos de otros usuarios y difundirlos a través de las redes sociales así como la posibilidad de ejecutar sesiones remotas, es decir, poder presentar un proyecto a tiempo real entre varias personas, aunque no estén en el mismo lugar físico</p>
 https://genial.ly/es/	<p>Genially es un software para crear contenidos interactivos. Permite crear imágenes, infografías, presentaciones, micrositos, catálogos, mapas, entre otros, los cuales pueden ser dotados con efectos interactivos y animaciones.</p>
 https://www.slidescarnival.com/es	<p>Slides Carnival es un sitio web que permite descargar gratuitamente plantillas para PowerPoint y Google Slides, con la facilidad que se encuentran clasificadas por tema, estilo y por color, de tal manera que facilita una búsqueda más rápida.</p>