







METODOLOGÍAS ACTIVAS Y APPS Y PROGRAMAS UTILIZADOS

Metodologías Activas	
 <p>Aprendizaje cooperativo</p>	<p>Se basa en el trabajo en equipo y la colaboración entre los alumnos para lograr objetivos en común. Al trabajar los alumnos juntos se logra fomentar el desarrollo de habilidades sociales, cognitivas y emocionales.</p> <p>Al utilizar este tipo de metodología se promueve la responsabilidad del alumno tanto individual como grupal, ya que es necesario una participación activa y tener compromiso con el grupo de trabajo. Además, el aprendizaje cooperativo implica una comunicación directa y abierta entre los participantes del grupo, por lo que también se desarrollan habilidades sociales como la empatía y el liderazgo</p> <p>El aprendizaje cooperativo tiene diferentes beneficios a la hora de transmitir el aprendizaje a los alumnos ya que estos tienen mayor motivación y compromiso por el aprendizaje, se crea un ambiente colaborativo entre los estudiantes y se fomenta el pensamiento crítico.</p>
 <p>Aprendizaje basado en proyectos</p>	<p>Se trata de una metodología educativa que se centra en el desarrollo de proyectos o actividades de manera práctica con el fin de que los alumnos aprendan a través de experiencias. Los alumnos en lugar de aprender mediante conceptos teóricos, participan activamente en la resolución de problemas del mundo real, la exploración de temas de interés.</p> <p>Esta metodología promueve la investigación por parte de los estudiantes debido a que los proyectos requieren información y analizar datos para llevar a cabo el proyecto. Al poder realizar los proyectos de manera individual y por equipos también se desarrolla la autonomía del alumno debido a que los alumnos asumen un papel activo para desarrollar su propio trabajo, y la colaboración ya que tiene que trabajar juntos para complementar tareas y alcanzar objetivos comunes.</p> <p>El aprendizaje basado en proyectos suele llevarse a cabo mediante diferentes etapas como son la identificación de lo</p>

	<p>que requiere el proyecto, la planificación de cómo se va a llegar a la resolución de este, una investigación para recopilar la información que sea necesaria, una creación de un trabajo donde se proyecte toda la información encontrada, y para finalizar una evaluación del proyecto final.</p>
 <p>Aprendizaje servicio</p>	<p>Esta metodología combina la realización de servicios o proyectos solidarios que benefician a la comunidad con la adquisición de conocimientos y habilidades académicas. Con esta metodología se busca vincular el aprendizaje con la resolución de necesidades de la sociedad, dando lugar a un enfoque educativo centrado en la participación activa y el compromiso social.</p> <p>Esta metodología está vinculada con la sociedad ya que los proyectos están diseñados para afrontar necesidades o problemas reales de esta. Los estudiantes participan activamente en la planificación, ejecución y evaluación de estos proyectos, por lo que se lleva a cabo un aprendizaje autónomo y se desarrolla la responsabilidad.</p> <p>El aprendizaje servicio beneficia tanto a la comunidad como a los estudiantes. La comunidad recibe servicios o soluciones a sus necesidades, mientras que los estudiantes adquieren habilidades, valores</p>
 <p>Gamificación educativa</p>	<p>Técnica de aprendizaje que utiliza elementos y mecánicas propias de los juegos para mejorar los resultados académicos, por lo que es indispensable que los alumnos asimilen previamente las dinámicas de juego que se van a realizar para poder llevar a cabo la gamificación en el aula.</p> <p>Se trata de un aprendizaje para motivar, comprometer y mejorar la experiencia de los estudiantes. Se busca crear un ambiente de aprendizaje más interactivo, participativo y entretenido, potenciando las habilidades de los alumnos por medio de la experimentación y el juego ya que, a través de una experiencia divertida, se fijan mejor los conocimientos.</p> <p>La gamificación permite adaptar la experiencia de aprendizaje según las necesidades, intereses y estilos de aprendizaje de cada estudiante, lo cual aumenta la relevancia y la efectividad del proceso. Además, se fomenta la colaboración entre los estudiantes a través de desafíos grupales mediante rankings y tablas de líderes que reconocen el rendimiento grupal.</p>

Apps y programas	
 <p>BOOK CREATOR</p> <p>https://bookcreator.com/</p>	<p>Book creator es una plataforma que ofrece a los usuarios un lienzo en blanco y un conjunto de herramientas tales como texto, sonido, y más para desarrollar la creatividad y compartir aprendizajes. Los profesores pueden usarla para crear sus propios recursos de enseñanza, presentaciones o libros interactivos y los alumnos pueden usarla para demostrar su creatividad y comprensión.</p> <p>Dentro Book Creator hay una gran variedad de plantillas para ayudar en el proceso de creación, incluyendo plantillas para manuales de instrucciones, revistas de investigación, historias interactivas, libros de poesía, e incluso cómics. Estas plantillas permiten a los usuarios crear libros electrónicos de una forma sencilla.</p> <p>Entre sus características más importantes se encuentran que se puede elegir entre retrato, paisaje o tamaños de libro cuadrado, añadir imágenes desde la aplicación de Fotos o cogerlas desde la web, editar texto y aplicar diversos formatos, importar vídeos y música y grabar mensajes de voz, dibujar y escribir...</p>
 <p>padlet</p> <p>https://padlet.com/</p>	<p>Padlet es una herramienta online donde se pueden crear murales colaborativos, lo que resulta muy útil en el ámbito educativo ya que los docentes pueden compartir diferentes recursos didácticos con sus compañeros y con sus alumnos para la elaboración de cualquier proyecto. Esta herramienta es fácil de utilizar ya que es una aplicación muy intuitiva y dispone de 29 idiomas disponibles. Es de uso gratuito, lo único que se necesita es crear una cuenta. Una gran ventaja es su accesibilidad desde cualquier navegador web, y utilizando distintos dispositivos móviles.</p> <p>La simplicidad de Padlet facilita la participación de los alumnos en los proyectos. Con Padlet la seguridad está garantizada ya que es el docente el responsable de gestionar los permisos de acceso a los participantes así como el control de la privacidad de los proyectos. También la evaluación colaborativa es posible con Padlet, al utilizar la opción “Premiar” con estrellas, votos, calificaciones o corazones. Además mediante esta aplicación, es posible participar de</p>

	<p>forma anónima, lo que permite fomentar la participación de una forma más libre e incluyente.</p>
 <p>www.genially.es</p>	<p>Genial.ly es una aplicación online para la creación de presentaciones animadas e interactivas, en las que podremos incluir imágenes, vídeos, animaciones o enlaces sin necesidad de tener conocimientos de programación ni de diseño.</p> <p>Genially es una herramienta en línea que permite crear proyectos visuales e interactivos, como presentaciones, infografías, mapas mentales, juegos y material educativo, sin necesidad de conocimientos avanzados en diseño. Su plataforma facilita la integración de animaciones, interactividad y contenido multimedia, lo que la hace ideal para proyectos creativos, educativos y profesionales.</p>
 <p>https://www.microsoft.com/es-es/microsoft-365/powerpoint</p>	<p>PowerPoint es una herramienta cuya función principal es la de crear presentaciones. En el ámbito educativo podemos utilizarla como apoyo visual a nuestras explicaciones, reforzar conocimientos o crear materiales. Además de ser usada por el docente puede ser un elemento de evaluación si es el alumnado el que plasma sus conocimientos sobre un determinado tema en estas presentaciones.</p> <p>Con PowerPoint se pueden crear presentaciones desde cero o desde una plantilla, agregar texto, imágenes, gráficos y vídeos, agregar transiciones, animaciones y movimiento cinemático, guardar en OneDrive, compartir trabajos con otros usuarios independientemente de dónde estén...</p>