
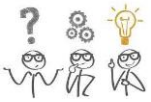










## METODOLOGÍAS ACTIVAS Y APPS Y PROGRAMAS UTILIZADOS

| Metodologías Activas   |  |
|--|--|
|  <p><b>Aprendizaje cooperativo</b></p>          | <p>El aprendizaje cooperativo se dio en el uso de grupos pequeños, generalmente heterogéneos, los estudiantes deben trabajar de manera conjunta para lograr un objetivo común, maximizando a su vez su propio aprendizaje y el de los demás miembros. Esta se utilizó cuando trabajamos de manera grupal, ya que cada una debía aportar su implicación en el trabajo para poder realizarlo y dar ideas, etc.</p>   |
|  <p><b>Aprendizaje basado en problemas</b></p> | <p>El aprendizaje colaborativo, como ya se ha dicho en el documento anterior, es un método de enseñanza en el cual estudiantes de diferentes niveles se unen para completar y realizar la misma tarea. Se debe asegurar de que todos los miembros de este grupo asistan a la capacitación. Se utilizó esta metodología porque el trabajo se realizó de manera conjunta, es decir, hemos sido las 4 participantes las que de manera individual aportamos posibles soluciones a los problemas o dudas que iban surgiendo para que la solución final fuera conjunta y comprendida por todos los integrantes y de manera coordinada.</p> |
|  <p><b>Aprendizaje servicio</b></p>           | <p>El aprendizaje-servicio es una propuesta que mezcla procesos de aprendizaje y de servicio a un grupo específico donde los participantes aprenden a la vez que trabajan en necesidades reales del entorno en el cual van a implantar esta nueva actividad. En nuestro caso, este ha sido el aprendizaje más utilizado en esta práctica ya que una de las partes era crear una actividad para una página web donde más tarde diferentes niños podrían hacer uso del juego.</p>  |
|  <p><b>Gamificación educativa</b></p>         | <p>La gamificación, como se ha explicado en el documento 1, es la realización de tareas de juego en el ámbito escolar con el fin de conseguir los objetivos propuestos, como puede ser conseguir mejores resultados, una mejor absorción de conocimientos específicos, mejorar habilidades o recompensar conductas de aprendizaje concretas. En esta práctica en nuestro caso no hemos hecho uso de ella.</p>  |

| Apps y programas   |  |
|--|--|
| <br><a href="https://quizizz.com/admin">https://quizizz.com/admin</a>   | <p>Quizizz es una web que nos permite crear cuestionarios online que nuestros alumnos pueden responder de tres maneras distintas:</p> <p>Es una web/app gratuita y puedes registrarte con tu usuario de Google, con lo que no tendrías que hacerte una cuenta más. Como en Kahoot, para que los alumnos “jueguen” un Quizizz no tienen que registrarse, solo es necesario que introduzcan el pin del juego que les da el profesor.</p> <p>Tampoco necesitan instalar ninguna app en su dispositivo (móvil, ordenador, tableta...) desde cualquier navegador pueden jugar.</p> <p>A diferencia de Kahoot (aunque esto ha cambiado algo últimamente), cuando contestas a un Quizizz no necesitas estar mirando a la pizarra o proyector de la clase, sino que la pregunta aparece en cada uno de los dispositivos junto a las posibles respuestas.</p> |
| <br><a href="https://es.educaplay.com/">https://es.educaplay.com/</a>   | <p>Educaplay, es una plataforma web que le permite a los docentes crear diferentes tipos de actividades educativas multimedia, mediante diferentes escenarios o actividades tales como crucigramas, sopa de letras, adivinanzas, dictados, entre otras. Empleando las palabras de (Torre)Educaplay</p> <p>De acuerdo con Educaplay, es una plataforma para la creación de actividades educativas multimedia, caracterizadas por sus resultados atractivos y profesionales.</p> <p>Está orientada a crear una comunidad de usuarios con vocación de aprender y enseñar divirtiéndose. Brinda diversas posibilidades para que profesionales de la enseñanza puedan instalar en la plataforma su propio espacio educativo online, donde llevar a otro nivel de participación en las clases.</p>   |
|  <b>symbaloo</b><br><a href="https://learningpaths.symbaloo.com/?lang=es">https://learningpaths.symbaloo.com/?lang=es</a> | <p>Lesson Plan es una herramienta online para crear un itinerario de aprendizaje personalizado digital. Presenta una gran diversidad de recursos digitales e ir bloque a bloque creando el recorrido para que el alumnado pueda aprender a su ritmo. Puedes incluir recursos tales como vídeos, artículos, preguntas e incluso bloques creados de tus webmixes de Symbaloo.</p> <p>La ruta del itinerario se asemeja a un tablero lúdico incluyendo flechas para desplazarse. Ideal para integrarlo al enfoque pedagógico Flipped Learning.</p>  |

|  |  |
|--|--|
| <br><a href="https://kahoot.com/">https://kahoot.com/</a>                               | <p>Kahoot! es una plataforma gratuita que permite la creación de cuestionarios de evaluación. Es una herramienta por la que el profesor crea concursos en el aula para aprender o reforzar el aprendizaje y donde los alumnos son los concursantes. Los alumnos eligen su alias o nombre de usuario y contestan a una serie de preguntas por medio de un dispositivo móvil. Existen 2 modos de juego: en grupo o individual. Las partidas de preguntas, una vez creadas, son accesibles por todos los usuarios de manera que pueden ser reutilizadas e incluso modificadas para garantizar el aprendizaje. Se puede modificar el tiempo de cuenta atrás, las posibles respuestas y se pueden añadir fotos o vídeos. Finalmente gana quien obtiene más puntuación.</p>  |
| <br><a href="https://quizlet.com/es">https://quizlet.com/es</a>                       | <p>Puede usarse como app o en el ordenador, simplemente hay que registrarse y empezar a poner a prueba nuestros conocimientos o repasar sin necesidad de mantener una máxima concentración.</p> <p>La ventaja de esta aplicación es que su comunidad de millones de usuarios activos contribuye diariamente a hacer más práctica la herramienta aportando sets a modo de apuntes, notas o juegos didácticos que nos ayudarán a entender mejor alguna asignatura o tema concreto que todavía no dominamos.</p> <p>Además, nosotros mismos podremos crear nuestras propias tarjetas y recursos para estudiar más cómodamente y permitir el acceso a este material a otros usuarios. Es posible añadir tanto imágenes como audio si lo necesitamos, de manera que se completen a la perfección nuestros apuntes.</p>  |
| <br><a href="https://www.liveworksheets.com/es">https://www.liveworksheets.com/es</a> | <p>LiveWorksheets es una web que ofrece una herramienta gratuita muy sencilla que permite digitalizar muchas de las actividades que diseñas para tu alumnado y convertirlas en interactivas para que puedan ser realizadas fácilmente con cualquier dispositivo electrónico. Puedes diseñar a partir de fichas en muchos formatos (.odt, .doc, .docx, .pdf, .jpg...). Permite realizar una gran variedad de actividades: selección múltiple, emparejar, elegir de una lista, marcar todas las opciones correctas, responder con texto o números, grabar mensajes hablados, añadir presentaciones, etcétera. Otros dos aspectos importantes son que el alumnado recibe la corrección de las actividades de forma automática tras el envío y que el profesorado recibe en su correo electrónico las actividades ya corregidas con los datos del alumnado, grupo y materia.</p> |