

METODOLOGÍAS ACTIVAS Y APPS Y PROGRAMAS UTILIZADOS

Metodologías Activas	
 Aprendizaje cooperativo	Responde a una metodología activa que fomenta la colaboración entre los alumnos para llegar a unos resultados y objetivos comunes. Se trata de trabajar por equipos donde cada miembro aporta sus habilidades y conocimientos para resolver problemas, completar proyectos o aprender nuevos conceptos. El aprendizaje cooperativo además de fortalecer el aprendizaje académico, impulsa las habilidades fundamentales para la vida en la sociedad, además de desarrollar habilidades sociales como la comunicación efectiva, el trabajo en equipo y la empatía.
 Aprendizaje colaborativo	Es una metodología activa que permite a los estudiantes trabajar juntos en la construcción del conocimiento. A través de grupos de trabajo, los niños aprenden a comunicarse, a escuchar y a resolver problemas en equipo. Este enfoque fomenta la participación activa, promueve el respeto por las diferencias y fortalece las habilidades sociales y emocionales. El aprendizaje colaborativo enseña a comprender que juntos se puede lograr más de lo que se podría individualmente. Ayuda a los estudiantes a desarrollar habilidades para su futuro académico y profesional.
 Aprendizaje basado en proyectos	Es una metodología educativa que pone al estudiante en el centro del proceso de aprendizaje, fomentando la participación activa y su autonomía. A través de esta metodología los alumnos tienen la oportunidad de explorar temas de interés, investigar, colaborar con sus compañeros y aplicar lo aprendido en situaciones reales. El aprendizaje basado en proyectos promueve el desarrollo de competencias como el trabajo en equipo, la resolución de problemas o la creatividad. Además, al permitir que los estudiantes elijan sus propios proyectos, se fomenta su motivación intrínseca y su compromiso con el aprendizaje.
 Gamificación educativa	Es una estrategia innovadora que utiliza elementos propios de los juegos en el contexto de la enseñanza para motivar y comprometer a los estudiantes en su proceso de aprendizaje. Al incorporar elementos como los desafíos, las recompensas y

	la interactividad, la gamificación transforma las actividades educativas en experiencias divertidas y llamativas. La gamificación educativa fomenta el trabajo en equipo, el pensamiento crítico y la resolución de problemas, promoviendo un aprendizaje activo y significativo.
--	---

Apps y programas	
 https://www.instagram.com/	Instagram tiene una gran capacidad para compartir contenido visual y fomentar la interacción. Sirve para fomentar el microaprendizaje, la promoción de discusión, la colaboración global... Al integrarlo de manera efectiva en el ámbito educativo, los educadores pueden aumentar la participación de los estudiantes, facilitar el aprendizaje interactivo y promover la creatividad en un entorno familiar para los jóvenes.
 https://www.facebook.com/	Facebook fomenta la comunicación entre estudiantes y profesores, facilitando discusiones en línea, intercambio de recursos y colaboración en proyectos. Las funciones en grupos y eventos pueden ser empleadas para organizar actividades académicas y extracurriculares. Puede ser una herramienta educativa efectiva si se utiliza de manera responsable y estratégica, maximizando sus beneficios mientras se minimizan sus riesgos.
 https://bsky.app/	Bluesky es una red social descentralizada diseñada como una alternativa a Twitter/X, con el objetivo de ofrecer mayor autonomía a los usuarios y evitar la dependencia de una única empresa para su funcionamiento. Fue impulsada originalmente por Jack Dorsey, cofundador de Twitter, y está construida sobre el protocolo AT (Authenticated Transfer Protocol), que permite a los usuarios trasladar su cuenta y seguidores entre diferentes servidores sin perder su identidad. Su enfoque descentralizado busca brindar más control sobre la experiencia en línea, permitiendo a los usuarios elegir qué algoritmos de recomendación desean usar en lugar de depender de uno impuesto por la plataforma. Además, al ser de código abierto, facilita el desarrollo de herramientas y aplicaciones por terceros, promoviendo un ecosistema más transparente y flexible. A diferencia de otras redes sociales centralizadas, Bluesky intenta evitar los problemas de censura, vigilancia y moderación inconsistente, dando a las comunidades la posibilidad de establecer sus propias reglas. Aunque en sus inicios el acceso estaba limitado

	a través de un sistema de invitaciones, la plataforma ha ido expandiéndose y ganando popularidad como una opción más abierta y libre en el mundo de las redes sociales.
 https://www.tiktok.com/es/	TikTok conocido por su enfoque en vídeos cortos y creatividad, está emergiendo como una herramienta educativa cada vez más efectiva al compartir conocimientos de manera innovadora. TikTok es usado para condensar conceptos en clips breves, a la vez que los estudiantes pueden crear contenido para demostrar comprensión. Esta plataforma fomenta la participación activa y el aprendizaje colaborativo, convirtiendo temas académicos en contenido entretenido.
 https://www.tumblr.com/	Tumblr es una plataforma de microblogging, que puede ser utilizada para la creación de blog educativos o portafolios digitales, fomentando el debate, la reflexión y la expresión creativa. A través de Tumblr, los estudiantes pueden conectarse entre sí y compartir ideas más allá del aula, fomentando el aprendizaje colaborativo. Esta aplicación ofrece una serie de oportunidades para fomentar el aprendizaje interactivo, la creatividad y la colaboración en el entorno educativo.
 https://www.youtube.com/	YouTube se ha convertido en una herramienta educativa de un incalculable valor, gracias a su fácil accesibilidad y diversidad de contenido. Los docentes utilizan esta plataforma para compartir vídeos que complementan lecciones; como tutoriales, conferencias y documentales que amplían su comprensión más allá del aula. YouTube fomenta la creatividad al permitir que los usuarios creen y compartan contenido educativo. Esta herramienta transforma la forma en que aprendemos y enseñamos.