










## METODOLOGÍAS ACTIVAS Y APPS Y PROGRAMAS UTILIZADOS

Metodologías Activas	
 <p><b>Aprendizaje cooperativo</b></p>	<p>El aprendizaje cooperativo es el uso didáctico de grupos pequeños, generalmente heterogéneos, de estudiantes que trabajan juntos para lograr un objetivo común maximizando su propio aprendizaje y el de los demás miembros. Esta técnica se utilizaba cuando trabajamos de manera conjunta y hemos hecho uso de ella ya que el trabajo en equipo y por lo tanto cada una debía aportar su implicación en el trabajo para poder realizarlo y dar ideas, etc.</p>
 <p><b>Aprendizaje colaborativo</b></p>	<p>El aprendizaje colaborativo es un método de enseñanza en el que estudiantes de diferentes niveles se unen para completar la misma tarea y asegura 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 los cuatro participantes las que de manera conjunta y coordinada hemos realizado la experimentación en Practics 1.</p>
 <p><b>Aprendizaje basado en problemas</b></p>	<p>El aprendizaje basado en problemas es una estrategia educativa que utiliza la resolución de problemas abiertos, identificables y generalmente hipotéticos para ayudar a los estudiantes a desarrollar experiencias y habilidades de aprendizaje mediante la búsqueda de soluciones que no son necesariamente específicas. La razón por la que hemos utilizado este tipo de aprendizaje ha sido a la hora de descubrir las nuevas aplicaciones que hemos utilizado en esta práctica</p>
 <p><b>Gamificación educativa</b></p>	<p>La gamificación es la realización de tareas de juego en el ámbito profesional de la educación para conseguir muchos objetivos, como conseguir mejores resultados, una mejor absorción de conocimientos específicos, mejorar habilidades o recompensar conductas de aprendizaje concretas. Este tipo de aprendizaje se utilizó a causa de que la mayor parte del trabajo eran juegos para realizados por los niños a los cuales les pedimos la ayuda para realizar los experimentos para alcanzar los objetivos de la práctica.</p>

Apps y programas	
 <a href="https://info.flip.com/es-us.html">https://info.flip.com/es-us.html</a>	<p>Flip (anteriormente Flipgrid) es una aplicación web y móvil gratuita de Microsoft donde los educadores crean grupos seguros en línea para que los estudiantes expresen sus ideas de forma asíncrona en mensajes cortos de vídeo, texto y audio. Por otro lado, en esta página web, también se pueden editar videos y crear videos o contenido.</p>
 <a href="https://edpuzzle.com/">https://edpuzzle.com/</a>	<p>Edpuzzle es una herramienta online que nos permite editar y modificar vídeos propios o de la red para adaptarlos a las necesidades del aula. Esta aplicación consiste en buscar un vídeo en Youtube o incluso un vídeo propio. En ella puedes editar, grabar, crear diálogos, encuestas e incluso se pueden insertar preguntas a lo largo del video, para poder evaluar a los alumnos y poder ver su progreso a tiempo real mientras ellos van aprendiendo a su propio ritmo.</p>
 <a href="https://www.powtoon.com/">https://www.powtoon.com/</a>	<p>PowToon es un programa de diseño de presentaciones, videos, infografías animadas, etc, de manera creativa. Principalmente esta aplicación se ha utilizado con el fin de realizar una presentación animada que al descargar sería un video. En ella encontramos diversos recursos, aunque la mayoría son pagados. Al igual que muchas otras aplicaciones de diseño de videos en esta pueden insertar videos, imágenes, texto, etc. La gran diferencia es el poder hacer uso de “dibujos animados” con transiciones como por ejemplo que el muñeco se cree por una mano que lo dibuja, etc. El punto débil de esta aplicación o página web es que solo se pueden realizar videos de 3 minutos como máximo por lo tanto, si deseas realizar un video más largo tienes dos opciones. Por un lado hacerte una cuenta premium, o, realizar varios cortos de 3 minutos para después enlazarlo.</p>
 <a href="https://explaineverything.com/">https://explaineverything.com/</a>	<p>Explain everything sirve para crear vídeos, mensajes justo a tiempo, historias, tutorías y explicaciones capturando las interacciones y la voz. Compartir los proyectos como imágenes, archivos PDF, vídeos o proyectos editables. Compartirlos como enlaces de vídeos web para que otros puedan transmitir tus vídeos explicativos.</p>
 <a href="https://www.youtube.com/">https://www.youtube.com/</a>	<p>Youtube es una plataforma a través de la que reproducir videos, subir contenidos a un canal propio e interactuar con el resto de usuarios mediante likes, comentarios o “compartir”. Además, posibilita comentar en videos, expresar tu opinión, realizar preguntas y conectarte con otros. Youtube puede ser utilizado por los maestros ya que les permite encontrar</p>

	<p>herramientas de pedagogía, diferentes explicaciones a los temas y mucha información que pueden ayudar a preparar las clases y poder estar más actualizados ofreciendo gran número de documentales y películas educativas que pueden ayudar a que los alumnos entiendan y comprendan los temas de una manera más novedosa.</p> <p>Así mismo, esta aplicación permite a los estudiantes canales con contenido educativo que se encargan de explicar diversos temas. Por otro lado, Youtube es utilizada ya que hay docentes que graban sus clases y las suben a esta plataforma para que los alumnos puedan ver la explicación y que puedan verla las veces que necesiten.</p>
--	---