

escuela de
maestros

EDUCACIÓN
DIGITAL ED

intec

Encuentro Presencial: Metodologías Activas de Aprendizaje

Trayecto de formación



Buenos Aires Ciudad



¿Qué nos proponemos?

Durante este encuentro, nos proponemos...

- conocer las metodologías: Gamificación y Visual Thinking
- reflexionar sobre éstas metodologías de Aprendizaje en la Educación Tecnológica.
- pensar actividades basadas en estas metodologías.

Jugar es fundamental no sólo para ser feliz, si no también para mantener relaciones sociales y ser una persona creativa e innovadora

Dr Stuart Brown





Tiempo total:
35 min

1er Momento

¿Qué entendemos
por **Gamificación**?





https://www.youtube.com/watch?v=BqGj_XyKE_g



Gamificación

(también llamado **Ludificación**)

¿En qué consiste?

Uso de juegos para la comprensión de conceptos o la práctica de procedimientos (aprendizaje basados en juegos o Game Based Learning).



Conversión de la experiencia de aprendizaje en una misión en la que el alumno tiene un rol que debe desempeñar.

Transformación de la experiencia de aprendizaje usando los elementos que hacen de los juegos entornos de aprendizaje excelentes.



Existen diferentes maneras de gamificar un contenido:

Salas de Escape

BreakoutEdu

Juegos de Mesa

**Plataformas
generadoras de
juegos**

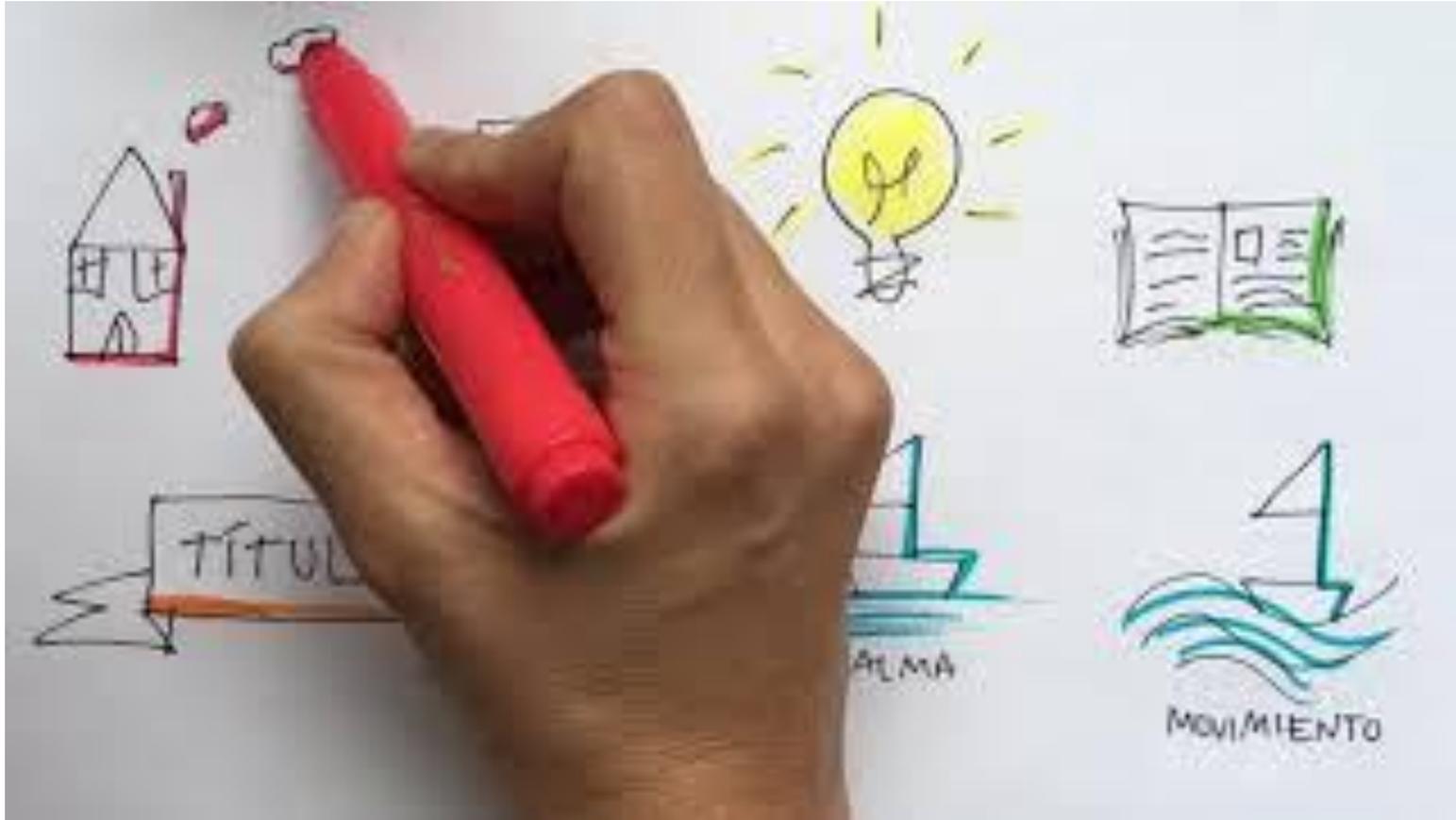
¿Qué entendemos
por **Visual
Thinking?**

2do Momento



El **Visual Thinking** o **pensamiento visual** es una técnica metodológica que sirve para organizar y representar ideas, pensamientos o contenidos mediante dibujos sencillos y textos simples.



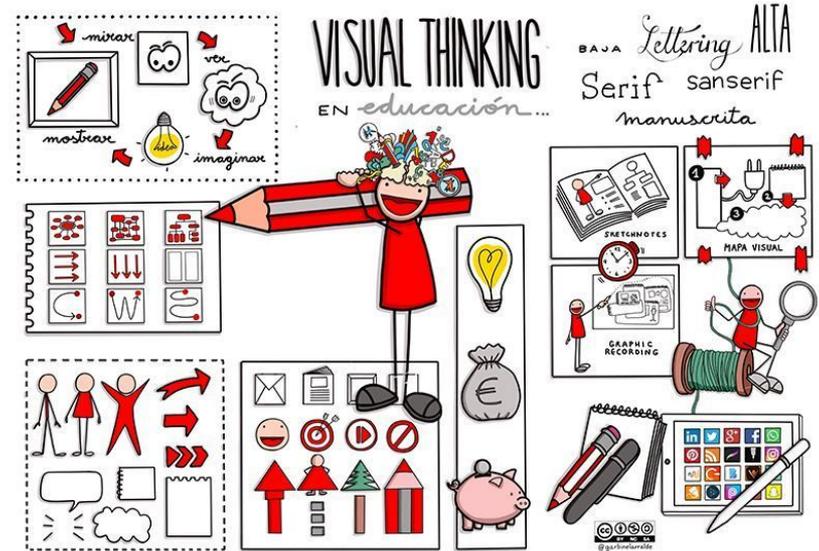


Visual Thinking en Educación

- 1 Es una herramienta de estudio muy útil, ya que su formato visual activa su atención y potencia su concentración y memoria.
- 2 Permite extraer las ideas principales de un tema concreto, sintetizarlas, organizarlas de forma lógica, establecer relaciones entre ellas (o incluso conectarlas con conocimientos adquiridos previamente) y plasmarlas en formato papel o digital.
- 3 Fortalece las capacidades de pensamiento de orden inferior (recordar, entender y aplicar) y las de pensamiento de orden superior (analizar, evaluar y crear) (de acuerdo con la taxonomía de Bloom).
- 4 Su formato visual ayuda a simplificar los conceptos más complejos.

Elementos básicos

- **Dibujos:** formas geométricas, personajes o monigotes, garabatos, emoticonos, etc.
- **Texto:** en este punto cobra relevancia la tipografía, así el tamaño y grosor de la letra.
- **Otros recursos visuales:** líneas, flechas, figuras (marcos, cajas, viñetas, etc.)
- **Colores**



2do Momento

¿Y ahora?
¿Cómo llevar este
enfoque al ámbito
escolar?



Opción A



Durante el primer encuentro, allá por octubre del 2022, hemos vivenciado una forma de introducir la gamificación en una propuesta educativa: a través de una **sala de escape**.

¿Qué características tenía una sala de escape? Les proponemos el siguiente juego para recordarlo:

Ingresar en: <https://kahoot.it/>

Colocar el siguiente código:

Únete en www.kahoot.it
o con la app de Kahoot!

PIN de juego:
829 9002



Luego, en dicho encuentro,
pensamos algunas propuestas
para realizar una sala de escape co
n contenidos de ET.

Las respuestas han sido
registradas en el siguiente enlace:



www.padlet.com/Escuela_de_Maestros/salas



Desafío

Tiempo:
40 min

Deberán organizarse en pequeños grupos (2 o 3 integrantes) y elegir una de las propuestas de “Sala de escape” pensadas en el primer encuentro presencial. Puede ser la realizada por ustedes o una que les haya llamado la atención.

Una vez elegida, deberán desarrollar 1 desafío para dicha propuesta utilizando la plataforma de gamificación **Wordwall**

(o bien la herramienta digital con la que se sientan más a gusto y consideren que sea apta para esta metodología (teniendo en cuenta también el tiempo para presentarlo).

Wordwall

HERRAMIENTA PARA
CREAR JUEGOS Y ACTIVIDADES

The screenshots show three different game types: a 'Sala de escape' (escape room) with a sign that says '¡BÚSCA LA PALABRA QUE TE SALVE!', a hot air balloon game with a score of 61, and a 'GLOBO' (globe) game with a score of 120 and four image options labeled A, B, C, and D.



¿Cómo lo presentamos?

El link deberá ser compartido en el siguiente Padlet que será compartido entre todos los asistentes a esta semana de formación. De esta manera, lograremos un repositorio de ideas para nuestras clases.

Los que se animen, además, podrán exponerlo al finalizar el encuentro.

¡A divertirse!



Tiempo:
40 min

<https://padlet.com/mhvalsoe/2do-encuentro-educaci-n-tecnol-gica-x5udhtvu3dk39qgf>



Opción B





Desafío

Tiempo:
40 min

Deberán organizarse en pequeños grupos (2 o 3 integrantes) y realizar un pequeño video, basándose en la técnica Visual Thinking, utilizando la herramienta **Powtoon** que contenga la explicación de un contenido para ser usado en la misma propuesta de sala de escape elegida.



¿Cómo lo presentamos?

El link deberá ser compartido en el siguiente Padlet que será compartido entre todos los asistentes a esta semana de formación. De esta manera, lograremos un repositorio de ideas para nuestras clases.

Los que se animen, además, podrán exponerlo al finalizar el encuentro.

¡A divertirse!



Tiempo:
40 min



<http://bit.ly/40BDd0L>



Tiempo total:
10 min

Conclusión Final



A lo largo de todos los encuentros presenciales, hemos indagado en diferentes metodologías y herramientas digitales para abordar contenidos de Educación Tecnológica.

¿Se acuerdan cuáles fueron los principales temas?

¿Hacemos memoria juntas y juntos?



"Dime y lo olvido, enséñame y lo recuerdo,
involúcrame y lo aprendo"

B. Franklin

