

## B. La rueda Padagogy

### La Rueda Padagogy

La “[rueda Padagogy](#)”, producida inicialmente por Sharon Artley de una adaptación que Kathwohl y Anderson (2001) realizaron a la Taxonomía de Bloom (1956). Actualmente, ha sido desarrollada por Allan Carrington y consiste en una **agrupación de aplicaciones, categorizadas siguiendo la Taxonomía de Bloom** mencionada anteriormente. Además, también se basa en Modelo SAMR, elaborado por Puentedura (2006), tal y como veremos en la imagen.

[PW\\_SPA\\_V5.0\\_Android\\_SCREEN\\_page-0001.jpg](#)

[Designing Outcomes Adelaide SA](#). La rueda padagogy. Alan Carrington ([CC BY-NC-SA](#))

Este gráfico parte (en el centro) de las competencias que tienen que adquirir los estudiantes y llega sucesivamente a la metodología y actividades que nos permitirían progresar en esa dirección (en los extremos de la rueda). No se pretende una aplicación mecánica del mismo, sino como un instrumento que admite mejoras y nos puede servir de guía para trabajar el aprendizaje activo del alumnado.

Partimos del corazón de la rueda, de una competencia en concreto, por ejemplo “*Recordar*”, a la que se añaden posibles acciones digitales a realizar en este caso: “*Leer, recordar, conectar a la red, seleccionar, etiquetar*”. En el siguiente nivel, nos encontramos con actividades concretas que llevarían a trabajar dicha acción: “*Líneas del tiempo, Hacer mapas mentales,...*” así como por último, qué aplicaciones me lo permiten: “*Prezi, Evernote, etc*”

La parte exterior de la rueda, como ya hemos mencionado, se basa en el modelo SAMR:

[TraduccionModeloSAMR.jpg](#)

[Edukateka](#). Traducción del modelo SAMR (Puentedura, 2006). López García. ([CC BY-NC-ND](#))

El modelo SAMR, que ya se ha explicado anteriormente, aparece en la Rueda Padagogy en el nivel exterior, y viene a reflejar el proceso que debería seguir un docente para mejorar la integración de las herramientas digitales en el diseño de actividades:

1. **Sustitución:** se aplica la tecnología para sustituir algo preexistente; por ejemplo, un archivo PDF se sube al repositorio de Aeducar digitalmente, pero no se produce ningún

cambio metodológico.

2. **Aumento:** se sustituye algo existente, pero añadiendo mejoras funcionales. Por ejemplo, se añaden enlaces en ese PDF que permiten al alumnado ampliar información directamente al clicarlos.
3. **Modificación:** las tareas se modifican significativamente. En este caso, es el alumnado quien usa Aeducar para subir un vídeo que han creado y editado.
4. **Redefinición:** es el último nivel, e implica un cambio en los ambientes de aprendizaje. Los alumnos y alumnas crean materiales, portfolios, existen conexiones con sus intereses y su vida real, el proyecto se difunde para dar mejoras en la comunidad educativa, etc.

---

Revision #2

Created 2023-02-20 15:53:54 CET by Félix García Arnedo

Updated 2023-03-14 10:27:57 CET by Miguel Collado