3.1.2 Metodologías activas innovadoras basadas en el uso de TTDD

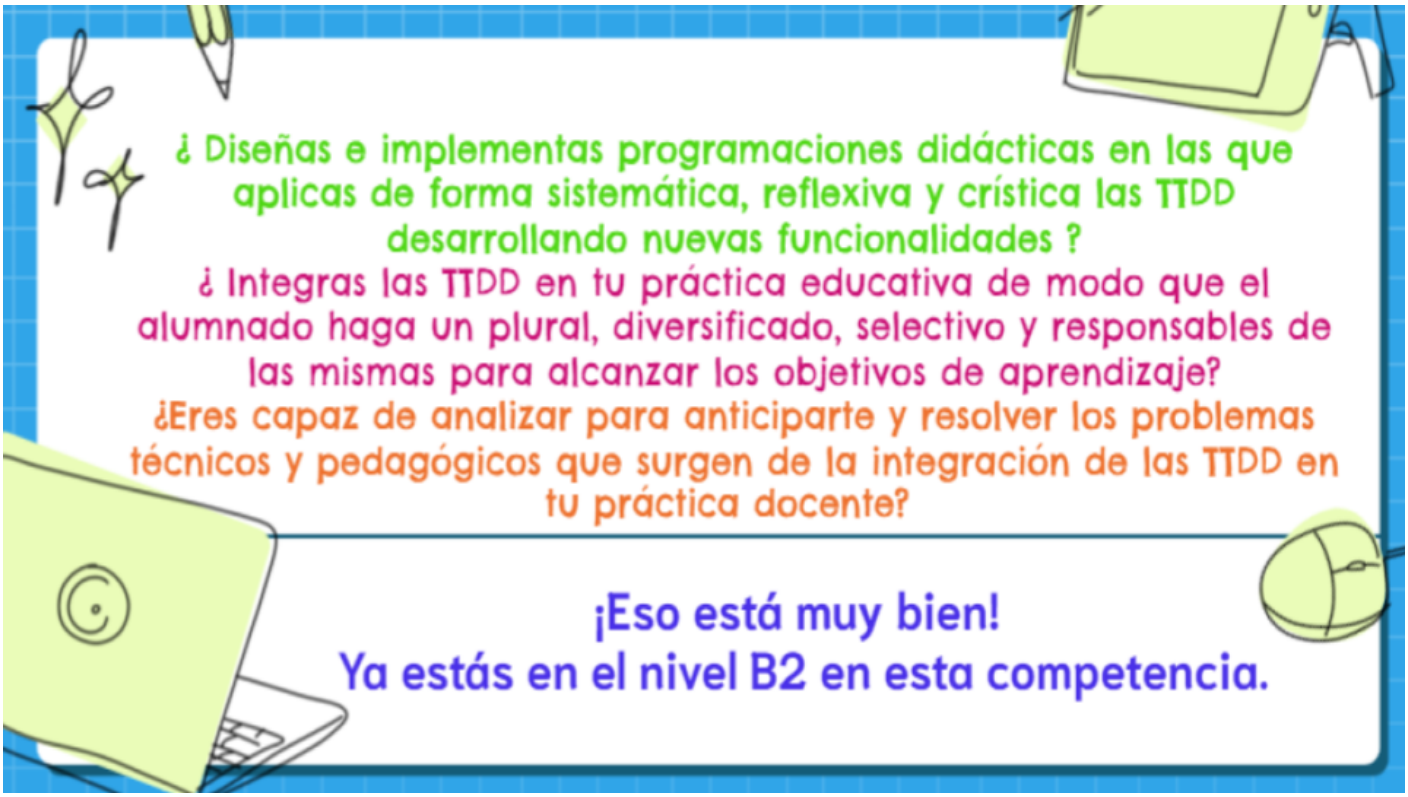
> Cuando hablamos de **metodologías activas innovadoras basadas en el uso de TTDD** nos referimos a **enfoques de enseñanza que incorporan dispositivos, aplicaciones y herramientas digitales** para promover la participación activa de los estudiantes en el proceso de aprendizaje.

Estos son algunos **ejemplos** de uso de metodologías activas innovadoras basadas en el uso de tecnologías digitales. Cada una de ellas tiene el potencial de mejorar la **motivación,** el **compromiso** y el **aprendizaje** de los estudiantes al aprovechar las herramientas digitales en el aula.

1. **Aprendizaje basado en proyectos**: Se trata de una metodología en la que los estudiantes trabajan en **proyectos auténticos que requieren el uso de tecnologías digitales**. Los estudiantes **investigan, colaboran** y crean **soluciones** utilizando herramientas digitales como videos, presentaciones multimedia y aplicaciones en línea.
2. **Flipped classroom** (aula invertida): En esta metodología, los estudiantes ven **videos educativos pregrabados** en casa y luego realizan **actividades prácticas** en el **aula** utilizando tecnologías digitales. Los docentes pueden utilizar **plataformas en línea** como Aeducar o Google Classroom para impartir contenido y crear evaluaciones interactivas.
3. **Gamificación:** Consiste en convertir la experiencia de aprendizaje en un **juego,** utilizando tecnologías digitales como **aplicaciones móviles** o **plataformas en línea**. Los estudiantes pueden participar en **retos educativos**, por ejemplo. Esto motiva a los estudiantes a participar activamente y les da la oportunidad de aprender de manera autodirigida.
4. **Realidad virtual y realidad aumentada**: Estas tecnologías permiten a los estudiantes tener **experiencias inmersivas** en **entornos virtuales** o **aumentados,** lo que les permite explorar conceptos de manera más visual y práctica. Por ejemplo, pueden realizar visitas virtuales a museos o laboratorios, o interactuar con elementos digitales superpuestos en el entorno físico.

Copyright 2026

5. **Aprendizaje Basado en Juegos:** Esta metodología se basa en la utilización de juegos tradicionales, didácticos o juegos serios como un recurso para la consecución de los diferentes objetivos y competencias clave. Dentro de estos recursos podemos encontrar algunos digitales, como por ejemplo los elaborados con Flippity, Educaplay o Edpuzzle.
6. **TBL:** El aprendizaje basado en el pensamiento, **Thinking-Based Learning (TBL)**, es una metodología activa que enseña a los alumnos a **pensar, razonar, tomar decisiones y construir su propio aprendizaje a través del trabajo de los temas del currículo**. Entre otras habilidades se desarrolla la de búsqueda de información y selección crítica de ésta, aplicando por tanto herramientas nombradas en el área 2, como pueden ser los los buscadores o los agregadores de contenido.



Revision #4
Created 2023-05-30 01:44:48 CEST by María Esther Arilla Luna
Updated 2023-09-27 00:54:45 CEST by María Esther Arilla Luna

Copyright 2026