3.1.2.2. Metodologías basadas en los modelos pedagógicos tecnológicos.

Para poder adaptar nuestra práctica docente a las nuevas tecnologías debemos plantear un cambio metodológico en nuestro aula enfocado al aprendizaje significativo y las metodologías activas, conceptos continuamente repetidos en la LOMLOE. Aquí tratamos de dar respuesta a dos indicadores del marco para esta competencia:

> 3.1.B2.1. Transfiere prácticas innovadoras en el uso pedagógico de las tecnologías digitales a su contexto educativo haciendo las adaptaciones necesarias y adapta el uso de los recursos digitales que ha empleado previamente a nuevas situaciones de aprendizaje.
> 3.1.B2.2. Integra las tecnologías digitales en su programación y práctica educativa de forma que el alumnado tiene que hacer un uso plural, diversificado, selectivo y responsable de ellas para desarrollar las actividades propuestas con el fin de alcanzar los objetivos de aprendizaje.

En este apartado os vamos a dar una breve explicación de las distintas metodologías que están actualmente aplicándose en las aulas y que tienen como base el uso de las tecnologías, hemos añadido un vídeo sobre cada una de ellas, por si queréis profundizar en ellas.

1. Gamificación:

Metodología basada en el juego, en la cual el alumno es protagonista de su propio aprendizaje. El juego supone una dinámica en la que el alumno participa como protagonista. Se lleva a cabo teniendo en cuenta elementos tan importantes como la narrativa o la mecánica y puede ser aplicado en cualquier etapa educativa. Dentro de la gamificación las TIC juegan un papel muy importante ya que nos pueden servir para elaborar elementos tan importantes como los vídeos de los personajes para enviar misiones, elementos para gamificar como cartas de puntos o la creación de paneles de gamificación. Además dependiendo de la edad, podemos gamificar proyectos a través de diferentes plataformas, adjuntando incluso sistemas de puntos o elaboración de retos con herramientas tic.

Copyright 2026

Destacamos estas herramientas que podéis encontrar en el artículo **20 herramientas de gamificación para enganchar a tus alumnos** de la web Educación 3.0.

https://www.youtube.com/embed/JaUg3KbazFA

Fuente: Youtube. Canal del INTEF

2.Flipped classroom (AULA INVERTIDA):

Con una metodología tradicional, el profesorado imparte la clase y manda deberes que deben realizarse posteriormente en casa. La metodología **Flipped Classroom** invierte esta relación, dando instrucciones online, previas a la sesión de clase, que deben consultarse fuera del aula y trasladándolos dentro del aula. De esta manera, **el profesorado ejerce como guía** mientras el alumnado trabaja en clase. Es necesario que, previamente, el alumnado haya visualizado vídeos o leídos documentos. **Es en la clase en donde los conceptos se afianzan con la ayuda docente a través de la práctica y la resolución de dudas.**

Además, Santamaría Lancho (2014) hace hincapié en una ventaja que supone esta metodología, es que **permite una atención diferenciada de cada estudiante en el aula,** dado que pueden realizarse diversas actividades en función de los conocimientos previos del alumnado y sus intereses y el docente puede supervisar cada una de ellas.

Para llevar a cabo esta metodología os compartimos este **enlace,** donde podréis encontrar **40 herramientas para aplicar la metodología flipped classroom en el aula** en la web de aulaplanta.

Nos gustaría destacar la herramienta de **EdPuzzle**, ya que consideramos que es de gran utilidad para el aprendizaje de idiomas. Os recordamos que tenéis más información de esta herramienta y otras que consideramos interesantes en el Área 2, Competencia 2.2 Creación y modificación de contenidos digitales, capítulo 2. Herramientas, tanto **Herramientas de Autor** como **Herramientas Libres**.

https://www.youtube.com/embed/kk4qsG8K0Ps

Fuente: Youtube. Canal del INTEF

Más información en el Libro Catedu sobre Flipped Classroom.

3.ABJ (el aprendizaje basado en juegos)

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, Learning Apps, Wordwall o Tinytap.

4. ABP (Aprendizaje Basado en Proyectos):

Cuando llevamos a cabo un proyecto, **partimos de los intereses de nuestros alumnos y alumnas para ir adquiriendo los diferentes conocimientos**. Muchas veces **podemos utilizar herramientas TIC** en cualquier parte del proceso. Por ejemplo podemos utilizar **Paddlet** para recoger lo que sabemos sobre un tema, elaborar **mapas mentales** del **contenido** o **evaluar** a través de **Kahoot o Quizizz.**

https://www.youtube.com/embed/hsn2eiLhsLo

Fuente: Youtube. Canal del INTEF

Más información en el Libro Catedu sobre ABP.

5. Aprendizaje Basado en el Pensamiento - TBL (Thinking-Based Learning):

Es una metodología activa que enseña a los alumnos a desarrollar destrezas del pensamiento más allá de la memorización, desarrollar un pensamiento eficaz. Es decir 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 buscadores **Mendeley** o **Scielo** o los organizadores como **Wakelet** o **Symbaloo**.

https://www.youtube.com/embed/g8NZS-QZd98?t=50s

Fuente: Youtube. Canal del INTEF

6.Aprendizaje Cooperativo:

Esta metodología está relacionada estrechamente con la *competencia 3.3.* y se basa en el uso de herramientas, que pueden ser digitales, para favorecer la interacción entre los alumnos y alumnas para trabajar en equipo. Herramientas como **Canva**, **Genial.ly** o **documentos compartidos de Google** os serán de utilidad.

Además os recomendamos la herramienta digital de **Classroomscreen**: Este recurso web gratuito ofrece un escritorio virtual personalizable para docentes. Contiene distintas herramientas como nombres al azar y dados, nivel de ruido, código QR, dibujar, introducir texto, modos de trabajo, semáforo, temporizador, reloj y calendario y encuestas. Se proyecta en la pizarra digital, ofreciendo numerosas posibilidades: escribir las instrucciones de una actividad, cronometrar el tiempo estimado para la realización de una tarea, controlar el nivel de ruido del aula y el ambiente de trabajo a partir de un semáforo y símbolos, proyectar imágenes sobre las que realizar una lluvia de ideas o discusión, seleccionar alumnos al azar para crear equipos u otorgarles roles, entre otras. A la hora de introducir el trabajo con estructuras cooperativas simples, esta herramienta resulta provechosa ya que permite que el docente incluya las instrucciones o pasos a seguir en la tarea; proponga preguntas o el enunciado de un problema, entre otras cuestiones.

https://www.youtube.com/embed/Pg2eZu8RZ98?feature=youtu

Fuente: Youtube. Departamento de Educación, Australia

7. Design Thinking:

El ***Design Thinking*** **(DT) –** o **"Pensamiento de Diseño"** – nace con los diseñadores y su método para resolver problemas y satisfacer así las necesidades de sus clientes. Aplicado a la educación, **este modelo permite identificar con mayor exactitud los problemas individuales de cada alumno y generar en su experiencia educativa la creación y la innovación hacia la satisfacción de los demás, que luego se vuelve simbiótica.** Algunas herramientas que se suelen usar para esta metodología son **mentimeter**, **jamboard**, **lino.it** entre otras mencionadas anteriormente.

https://www.youtube.com/embed/_ul3wfKss58

Fuente: Youtube. Canal de Design Thinking España.

Para profundizar en esta metodología os compartimos otro articulo de la web Educación 3.0. sobre 5 pasos para aplicar design thinking al entorno escolar.

8. La Cultura del Pensamiento en el aula bilingüe:

Dentro de la innovación metodológica que se está llevando a cabo en las aulas uno de los grandes apartados es la Cultura del Pensamiento, un elemento importante en el aula bilingüe ya que uno de los pilares es la cognición y el aprender a pensar.

El trabajo de la Cultura del Pensamiento se puede realizar mediante la inclusión en el aula de las rutinas de pensamiento, entre otras herramientas, una forma sistemática para ayudar al alumnado a desarrollar su pensamiento crítico y creativo.

Las rutinas de pensamiento fueron desarrolladas por los investigadores del Proyecto Zero de la Universidad de Harvard en 2008, estas son estructuras cognitivas básicas que acompañadas de algún tipo de organizador gráfico promueven el pensamiento en el alumnado, en definitiva, ayudan a hacer el pensamiento más visible.

Los usos de las rutinas en el aula pueden ser muy variados:

- Evaluación inicial de los conocimientos e intereses del alumnado.
- Análisis de realidades, imágenes o vídeos.
- Lluvia de ideas.
- Evaluación del proceso de trabajo o aprendizaje.
- Descubrir lagunas o carencias del alumnado dentro del proyecto que se está llevando a cabo

En este documento encontrarás la explicación de cada **rutina del pensamiento** para que puedas ponerlas en práctica en tu aula.

https://www.youtube.com/embed/8b74-PuZm2o

Fuente: Youtube. Canal del INTEF

Revision #3
Created 2023-03-02 18:20:43 CET by Javier Anzano
Updated 2023-04-13 12:46:12 CEST by Javier Anzano

Copyright 2026