3.1.5. Metodologías basadas en los modelos pedagógicos tecnológicos.

La sociedad avanza y con ella las formas de enseñanza- aprendizaje. A continuación vamos a ver algunas metodologías que están actualmente aplicándose en las aulas y que tienen como base el uso de las tecnologías.

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.

2.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 o Edpuzzle.

3. ABP: 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**.

4. 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

Copyright 2026

tanto herramientas nombradas en el área 2, como pueden ser los buscadores **Mendeley** o **Scielo** o los agregadores como **Symbaloo**.

5.Aprendizaje cooperativo: relacionada estrechamente con la competencia 3.3. 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 **el correo electrónico** son algunos ejemplos. Para saber más puedes pulsar aquí.

6.Flipped classroom: metodología basada en el protagonismo del alumno o alumna como transmisor de conocimientos. A través de diferentes herramientas como vídeos, infografías o mapas mentales los alumnos crean contenidos con los cuales explican a sus compañeros lo aprendido. También relacionada con la competencia de aprendizaje entre iguales, destacamos editores de vídeo como **Filmora** o **Kinemaster**, o creadores de infografías como **Canva**. Para saber más sobre esta metodología puedes pulsar aquí.

Revision #2
Created 2023-02-06 15:43:42 CET by Marta Ciprés García
Updated 2023-03-02 18:18:46 CET by Javier Anzano

Copyright 2026