# 3.2. 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. 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:**

| | |
|---|---|
| **Gamificación**<br><br>https://www.youtube.com/embed/88ZGFlUHxYk?controls=0<br><br>Youtube. La gamificación en el aula. UNIR | 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.<br><br>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.<br><br>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

| | |
|---|---|
| **ABJ**<br><br>https://www.youtube.com/embed/pGUrkNflTyI?controls=0<br>Youtube. Explicando el aprendizaje basado en juegos<br>Richard Dzib - Educación y Juegos | 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.<br><br>Dentro de estos recursos podemos encontrar algunos digitales, como por ejemplo los elaborados con **Flippity, Educaplay o Edpuzzle**. |
| **ABP**<br><br>https://www.youtube.com/embed/ABDeORZcGU8?controls=0<br>Youtube. Qué es el ABP y claves de un buen proyecto<br>INTEF | Cuando llevamos a cabo un proyecto, **partimos de los intereses de nuestro alumnado para ir adquiriendo los diferentes conocimientos**.<br><br>Muchas veces **podemos utilizar herramientas TIC** en cualquier parte del proceso.<br><br>Por ejemplo podemos utilizar **Paddlet** para recoger lo que sabemos sobre un tema, elaborar **mapas mentales** del **contenido** o **evaluar** a través de **Kahoot**. |
| **TBL**<br><br>https://www.youtube.com/embed/QFRWosmu0D4<br>Youtube. Robert Swartz: Enseñando a pensar mejor<br>Aprendemos juntos 2030 | 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**.<br><br>Entre otras habilidades se desarrolla la de la búsqueda de información y la selección crítica de ésta, aplicando por tanto herramientas nombradas en el área 2, como pueden ser usando los buscadores **Mendeley** o **Scielo** o los agregadores como **Symbaloo**. |

Copyright 2026

## Aprendizaje cooperativo

https://www.youtube.com/embed/yhhg5oqRt4A

Youtube. Aprendizaje Cooperativo con David Johnson. EduCaixaTV

Relacionada estrechamente con la **competencia 3.3. se basa en el uso de herramientas**, que pueden ser digitales, para favorecer la interacción entre el alumnado para trabajar en equipo. Se basa en el aprendizaje entre iguales, el equipo se responsabiliza de que todos comprendan y realicen las tareas.

Las herramientas como **Canva**, **Genial.ly** o **el correo electrónico** son algunos ejemplos de apps que se usan en este tipo de metodologías.

> Para saber más puedes pulsar **aquí.**

## Flipped classroom

https://www.youtube.com/embed/v79LcqM-Q2Y

Youtube. ¿Qué es el modelo Flipped classroom o aula invertida? Programaciones didácticas Vírgula.

Metodología basada en el **protagonismo del alumnado como transmisor de conocimientos**. También se relaciona con la competencia de **aprendizaje entre iguales.**

A través de diferentes herramientas como **vídeos, infografías o mapas mentales** los alumnos crean contenidos con los cuales explican a sus compañeros lo aprendido, editando vídeos con herramientas como **Filmora** y **Kinemaster**, o, creando infografías en **Canva**.

> Para saber más sobre esta metodología puedes pulsar **aquí.**

Revision #4
Created 2023-03-07 12:45:00 CET by Minerva Rodríguez
Updated 2023-03-12 12:03:11 CET by Minerva Rodríguez

Copyright 2026