

- [METODOLOGÍAS](#)

8 metodologías que todo profesor del siglo XXI debería conocer

[2 de marzo de 2017 Redacción Realinfluencers](#)

Flipped Classroom, Design Thinking, ABP... repasamos 8 de las metodologías educativas más populares.

Las nuevas metodologías de enseñanza están cambiando los entornos educativos en todo el mundo e impulsando mejores resultados académicos de los alumnos. Repasamos algunos de los principales modelos innovadores que han forjado los profesores y que todo docente del siglo XXI debe conocer.

Flipped Classroom (Aula Invertida)

Una de las metodologías modernas que ha ganado más popularidad en los últimos años, el [Flipped Classroom](#) es un **modelo pedagógico en el que el los elementos tradicionales de la lección impartida por el profesor se invierten** – los materiales educativos primarios son estudiados por los alumnos en casa y, luego, se trabajan en el aula.

El principal objetivo de esta metodología es **optimizar el tiempo en clase** dedicándolo, por ejemplo, a atender las necesidades especiales de cada alumno, desarrollar proyectos cooperativos o trabajar por proyectos.

<https://youtu.be/ePOnn0H9GMY>

Aprendizaje Basado en Proyectos

Con la llegada de las nuevas tecnologías de la información y de la comunicación a los colegios, han surgido tanto **nuevas metodologías de enseñanza** como nuevas versiones de metodologías ya existentes, ahora revisadas para las generaciones digitales. Una de las más utilizadas en clase actualmente es el [Aprendizaje Basado en Proyectos \(ABP\)](#).

En su esencia, el ABP **permite a los alumnos adquirir conocimientos y competencias clave a través de la elaboración de proyectos que dan respuesta a problemas de la vida real.**

La enseñanza basada en proyectos o tareas integradas, supone hoy la mejor garantía didáctica para una contribución eficaz al desarrollo de las competencias clave y al aprendizaje de los contenidos del currículo

Partiendo de un **problema concreto y real, en lugar del modelo teórico y abstracto tradicional**, parecen evidentes las mejoras en la capacidad de retener conocimiento por parte del alumnado así como la oportunidad de **desarrollar competencias complejas como el pensamiento crítico, la comunicación, la colaboración o la resolución de problemas.**

<https://youtu.be/ahxDLOiR15Y>

Aprendizaje Cooperativo

“Más fuertes juntos”. Así se podría resumir de forma sencilla el [aprendizaje cooperativo](#), una metodología que los maestros usan para agrupar a los estudiantes y, así, impactar en el aprendizaje de una manera positiva.

Los defensores de este modelo teorizan que **trabajar en grupo mejora la atención, la implicación y la adquisición de conocimientos** por parte de los alumnos.

El objetivo final es siempre común y se va a lograr si cada uno de los miembros realiza con éxito sus tareas

La principal característica es que se estructura en base a la formación de grupos de entre 3-6 personas, donde **cada miembro tiene un rol determinado** y para alcanzar los objetivos es necesario interactuar y trabajar de forma coordinada.

En el aprendizaje cooperativo, **el objetivo final es siempre común y se va a lograr si cada uno de los miembros realiza con éxito sus tareas**. Por su parte en el Aprendizaje Individual el alumno se focaliza en conseguir sus objetivos sin tener que depender del resto de compañeros.

<https://youtu.be/nmjELIihLOM>

Gamificación

La integración de mecánicas y dinámicas propias de jugos y videojuegos en entornos no lúdicos, o gamificación, se practica desde hace tiempo pero ha sido en los últimos cuando el fenómeno ha adquirido una dimensión sin precedentes, y **es una de las apuestas recurrentes de los [expertos del sector](#) cuando analizan las tendencias actuales y futuras de la industria EdTech.**

Desde que, en los años 80, juegos con vocación internacional como la serie “Carmen Sandiego” o “Reader Rabbit” (ver infografía abajo) ganaron popularidad mundial, el desarrollo de títulos educativos se ha multiplicado, no solo los dirigidos a la población en general sino, cada día más, los dirigidos a alumnos y cursos específicos.

<https://youtu.be/LfS8xai2u1Q>

BREVE HISTORIA DE LOS VIDEOJUEGOS EDUCATIVOS

Aparecen los primeros videojuegos **con vocación educativa**

1985 - Carmen Sandiego
1986 - Reader Rabbit
1987 - Math Blaster
1989 - SimCity

Llegan los primeros **"mundos virtuales"** con contenido creado por los usuarios

1998 - Whyville
1999 - RollerCoaster Tycoon

Nintendo revoluciona el mercado introduciendo la **interacción física** con los juegos

2007 - Wii Fit
Arden (Mundo de Shakespeare)
2008 - Immune Attack
Making 'History
2009 - Gamestar Mechanic

AÑOS 80

1990-95

1996-2000

2001-2005

2006-2010

2011-2015



Surgen nuevas plataformas como las **consolas portátiles y teléfonos móviles**. Los juegos son cada día más sofisticados

1991 - Civilization
1995 - Active Worlds 3D

El multijugador masivo online se hace popular y el mercado **apuesta por consumidores no-tradicionales**

2003 - Dinner Dash
- EVE online
2004 - World of Warcraft
2005 - Brain Age

Las tabletas y los móviles se convierten en las principales plataformas para jugar y el sector de la educación empieza a utilizar los juegos como **herramienta de enseñanza para transmitir conceptos complejos**

Esta tendencia se consolidó con la **creciente inclusión de la gamificación en los currículos lectivos** y se estima que esa inclusión siga ganando peso en el futuro.

Aprendizaje basado en problemas

El aprendizaje basado en problemas es un proceso de **aprendizaje cíclico** compuesto de muchas etapas diferentes, comenzando por hacer preguntas y adquirir conocimientos que, por su vez, llevan a más preguntas en un ciclo creciente de complejidad.

Poner en práctica esta metodología no supone sólo el ejercicio de indagación por parte de los alumnos, sino convertirlo en datos e información útil. De acuerdo con [múltiples pedagogos](#), las cuatro grandes ventajas observadas con el uso de esta metodología son:

- El desarrollo del **pensamiento crítico** y competencias creativas
- La mejora de las habilidades de **resolución de problemas**
- El aumento de la **motivación** del alumno
- La mejor **capacidad de transferir conocimientos** a nuevas situaciones

<https://youtu.be/2fpEUvqenqY>

Design Thinking

La educación siempre ha sido **un espacio por excelencia para la innovación**. Maestros en todo el mundo están constantemente **trayendo nuevas ideas y metodologías al aula** haciendo el mejor uso de las herramientas a su disposición.

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.**

<https://youtu.be/kwIJo4Ia4qI>

Aprendizaje Basado en el Pensamiento (Thinking Based Learning)

Más allá del [debate sobre la eficacia de aprender “de memoria”](#), cuando se habla de educación uno de los aspectos más discutidos es la **necesidad de enseñar a los alumnos a trabajar con la información que reciben en la escuela**. Enseñarles a contextualizar, analizar, relacionar, argumentar...En definitiva, convertir información en conocimiento.

Este es el objetivo del **thinking-based learning** o [aprendizaje basado en el pensamiento](#)(TBL), **desarrollar destrezas del pensamiento más allá de la memorización, desarrollar un pensamiento eficaz.**

<https://youtu.be/g8NZS-QZd98>

Aprendizaje Basado en Competencias

Por definición, **todo aprendizaje tiene obtiene como objetivo la adquisición de conocimiento**, el desarrollo de habilidades y la solidificación de hábitos de trabajo. El Aprendizaje Basado en Competencias representa un conjunto de estrategias para lograr esta finalidad.

A través de herramientas de evaluación como las [rúbricas](#), los maestros pueden impartir el currículo académico sin desviaciones del plan de estudios vigente pero enfocándolo de forma distinta, poniendo en práctica ejemplos reales y, así, transmitiendo a sus alumnos una **dimensión más tangible de las lecciones.**

<https://www.youtube.com/watch?v=VDCf2DWJJQ0#action=share>

