Qué metodologías pueden ser útiles

No se puede establecer que unas metodologías sean mejores que otras pero sí se puede afirmar que para la consecución de objetivos de orden superior (como el desarrollo del pensamiento crítico o el aprendizaje autónomo) resultan más eficaces y adecuados los métodos centrados en el alumnado que implican su mayor participación. Estas metodologías en las que la responsabilidad del aprendizaje depende de su actividad, implicación y compromiso generan aprendizajes más profundos, significativos y duraderos y además facilitan la transferencia del aprendizaje.

Tratar sobre metodologías activas es hacer referencia a un conjunto de procesos, procedimientos, técnicas y herramientas que implican activamente al estudiante en el aprendizaje. Es decir, se trata de un proceso interactivo basado en la comunicación docente-estudiante, estudiante-estudiante, estudiante-materiales didácticos y estudiante-medio que potencia la implicación responsable de este último y que conlleva la satisfacción y enriquecimiento de docentes y estudiantes.

Entre las metodologías activas que pueden verse enriquecidas por su adaptación a entornos online se encuentran las que describimos a continuación.

Aprendizaje basado en proyectos (ABP)

Se produce como resultado del esfuerzo que realiza el alumnado, en pequeños grupos, para llevar a cabo un proyecto. Con el aprendizaje basado en proyectos y asistido por las TIC, el alumnado aprende a resolver problemas que parten de ese proyecto, realizan las tareas pertinentes apoyándose en el buen uso de herramientas TIC para planificar el proyecto y la búsqueda de información, para desarrollarla y compartirla y para evaluarla en relación a un eje temático que parte de los intereses comunes entre el alumnado y el profesorado. Se pueden llevar a cabo, por ejemplo, a través de actividades como WebQuest, MiniQuest o cazas del tesoro, en las que se plantean tareas a los estudiantes a partir de búsquedas guiadas por la web.

Copyright© 2026 Universidad de Granada

Aprendizaje cooperativo

Se realiza a través de la interacción y la actividad del alumnado entre sí, y entre estos y el profesorado. Es un enfoque interactivo de organización del trabajo en el cual el alumnado es el responsable de su aprendizaje y del de sus compañeros/as en una estrategia de corresponsabilidad para alcanzar metas y objetivos finales (De Miguel, 2006). Cuando las TIC se convierten en instrumentos en este tipo de aprendizaje adquieren diversas funcionalidades y diversos formatos. Las TIC pueden apoyar al trabajo cooperativo a través de espacios virtuales para trabajar en grupo como Google Drive, Padlet o Trello y mejorando enormemente la comunicación entre los miembros del equipo.

Flipped classroom (Clase invertida)

Es un modelo que transfiere la realización de determinados procesos de aprendizaje fuera de la clase, asíncrono o no presencial (lecturas de textos amplios, visionado de vídeos, búsquedas de información complementaria...) y utiliza el tiempo síncrono o presencial para que el docente pueda facilitar y potenciar otros procesos de adquisición y práctica de conocimientos y competencias basados en experiencias de aprendizaje. Todos los agentes, tanto docentes como estudiantes, interaccionan según este modelo de una manera más personalizada. Se trata de un modelo en el que se usa el espacio del aula para el debate, la discusión, la resolución de dudas y el intercambio de experiencias de aprendizaje, con el asesoramiento del docente. Para apoyar a través de las TIC estos procedimientos los materiales que se suelen dejar al alumnado para trabajar los contenidos fuera del aula suelen estar basado en audiovisuales y estar puestos a su disposición en algún espacio o plataforma destinado a este uso.

Gamificación

La gamificación en el ámbito educativo es el uso de elementos típicos del juego en procesos de aprendizaje. De una manera general, consiste en aplicar los principios del diseño de los videojuegos, el uso de la mecánica y los elementos propios de un juego, creándose experiencias de aprendizaje interactivas y comprometidas tanto en la formación presencial como en línea. El objetivo es aprovechar tanto la predisposición psicológica de las personas a participar en juegos como las propias bondades del juego para motivar y mejorar el comportamiento de los participantes. Los principios de gamificación descritos por Van Diggelen y recogidos por Contreras Espinosa y Eguia (2016), sugieren que el proceso de gamificación se puede resumir en 10 puntos:

Copyright© 2026 Universidad de Granada

1. Tipos de competición: Jugador versus jugador, Jugador versus sistema y/o Solo.
2. Presión temporal: Jugar de forma relajada o jugar con el tiempo en contra.
3. Escasez: La escasez de determinados elementos puede aumentar al reto y la jugabilidad
4. Puzzles: Problemas que indican la existencia de una solución
5. Novedad: Los cambios pueden presentar nuevos retos y nuevas mecánicas que dominar
6. Niveles y progreso
7. Presión Social: El rebaño debe saber lo que hace.
8. Trabajo en equipo: Puede ser necesario la ayuda de otros para conseguir avanzar
9. Moneda de cambio: Cualquier cosa que puede ser intercambiada por otra de valor, será buscada.
10. Renovar y aumentar poder: Permite añadir elementos motivacionales al jugador.

ePortafolio

El ePortafolio se puede definir como el informe o expediente (dossier), creado y gestionado a través de Internet, donde el estudiante va depositando sus trabajos de forma individual o en grupo, sus reflexiones, sus experiencias, etc., a la vez que el docente lo va evaluando y acompañando de forma interactiva en el proceso de autoaprendizaje. Estas características lo hacen especialmente adecuado para fomentar la reflexión del alumnado, su aprendizaje autónomo y su motivación e implicación en la materia. En un entorno online el portafolio digital de evidencias se considera al mismo tiempo una metodología y un recurso que, acompañado de una rúbrica de evaluación (proporcionada como guía que incluya criterios de evaluación e indicadores, así como niveles de logro), facilita el progreso del alumnado. La adaptación que proporciona el ePortafolio al estudiante se puede combinar con estrategias como el contrato de aprendizaje, sobre el que se puede profundizar en “Instructional Strategies for Online Courses” (University of Illinois).

Para saber más sobre algunas de estas metodologías puede consultar los objetos de

Copyright© 2026 Universidad de Granada

aprendizaje disponibles en el Programa de Capacitación Digital Docente.

Copyright© 2026 Universidad de Granada