**Estos son algunos de los principales modelos innovadores que han forjado los profesores para adaptar la enseñanza a las necesidades de los estudiantes de hoy.**

El mundo está cambiando y con éste, la forma cómo las personas aprenden. Existe por eso,**una necesidad urgente de reinventar la práctica docente y las metodologías de enseñanza,** para adaptarlas a los nuevos contextos y garantizar así, aprendizajes significativos. ¿Qué quiere decir esto? Que ahora**, los alumnos deben ser los protagonistas de un sistema** que poco a poco está superando el tradicional paradigma donde el profesor es el centro del conocimiento.

El compromiso con la calidad educativa actual implica tener **docentes comprometidos y preparados para desvelar las capacidades y potencialidades de cada alumno, estimulando la motivación a través de métodos novedosos y escuelas que abran los espacios necesarios** para el desarrollo de esas nuevas prácticas. Las nuevas metodologías de enseñanza son un hecho y están cambiando los entornos educativos en todo el mundo. Han sido creados por los propios docentes y es imperativo considerarlos y seguir formulando nuevas propuestas que apuesten a la renovación y mejora de los procesos educativos actuales.

**Repasemos cuáles son, a la fecha, algunas de las metodologías más populares y aplicadas:**

1. Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP)

El Aprendizaje Basado en Proyectos permite a los alumnos adquirir conocimientos y competencias a través de la elaboración de proyectos que den respuesta a problemas de la vida real. Al partir de un problema concreto y real, esta metodología garantiza procesos de aprendizaje más didácticos, eficaces y prácticos y permite al estudiante desarrollar competencias complejas como el pensamiento crítico, la comunicación, la colaboración y la resolución de problemas.

2. Flipped Classroom (Aula Invertida)

En este modelo pedagógico, los elementos tradicionales de la lección impartida por el profesor se invierten. Los materiales educativos son estudiados por los alumnos en casa y, luego, se trabajan en el aula. El objetivo: optimizar el tiempo en clase para dedicarlo a atender las necesidades especiales de cada alumno y al desarrollo de proyectos cooperativos.

3. Aprendizaje Cooperativo

Una metodología que los maestros usan para agrupar a los estudiantes e impactar de forma positiva. Quienes utilizan este método aseguran que hacerlo permite que los estudiantes mejoren la atención y la adquisición de conocimientos. El objetivo de esta metodología es que cada miembro de un grupo establecido realice con éxito sus tareas apoyándose en el trabajo de los demás.

4. Gamificación

Se trata de la integración de mecánicas y dinámicas de juego y videojuegos en entornos no lúdicos, con el fin de potenciar la motivación, la concentración, el esfuerzo, la fidelización y otros valores positivos comunes a todos los juegos. La integración de dinámicas de juego en dichos entornos no es un fenómeno nuevo, pero el crecimiento exponencial del uso de videojuegos en los últimos años ha despertado el interés de muchos expertos del ámbito educativo.

5. Design Thinking (Pensamiento de Diseño)

El Pensamiento de Diseño nace de la práctica de los diseñadores y su método para resolver problemas y satisfacer a sus clientes. Aplicado a la educación, este modelo permite identificar con mayor exactitud los problemas individuales de cada alumno, generar ideas, resolver problemas creativamente y ampliar el horizonte en términos de soluciones.

6. Aprendizaje Basado en el Pensamiento (Thinking Based Learning)

Enseñarles a contextualizar, analizar, relacionar, argumentar, convertir información en conocimiento y desarrollar destrezas del pensamiento más allá de la memorización. Ese es el objetivo del thinking-based learning o aprendizaje basado en el pensamiento (TBL).