

Tendencias educativas para la práctica docente Educational trends for teaching practice

Yesenia Baños García ^{a*}, Aracely Hernández Nájera ^b, Luz E. Mendoza Hernández ^c, María T. Narciso Jiménez ^d, Myriam Pérez Ramos ^e

Abstract:

The different educational trends and strategies that are described have specific characteristics where they strengthen the student, as the main actor of their learning, as well as collaborative work and the development of social skills, this includes regulating their own knowledge and learning pace, Among the educational trends, some active methodologies are mentioned such as: Visual thinking, design thinking, metacognition, learning environments, artificial intelligence in the educational context, all of them for the use and solution of social problems or in the student environment.

Keywords: *thought, environment, artificial intelligence, trend, strategy.*

Resumen:

Las diferentes tendencias y estrategias educativas que se describen, cuentan con características específicas donde fortalecen al estudiante, como el principal actor de su aprendizaje, así como el trabajo colaborativo y el desarrollo de habilidades sociales, esto incluye regular sus propios conocimientos y ritmo de aprendizaje, entre las tendencias educativas se mencionan algunas metodologías activas como: Visual thinking, design thinking, metacognición, ambientes de aprendizaje, inteligencia artificial en el contexto educativo, todas ellas para el uso y solución de problemáticas sociales o en el entorno de los estudiantes.

Palabras Clave: *pensamiento, ambiente, inteligencia artificial, tendencia, estrategia.*

Introducción

La educación y las diferentes tendencias educativas que surgen con el uso de recursos tecnológicos o el desarrollo de *soft skills* y *hard skills* permiten que los estudiantes obtengan diversos conocimientos de forma interactiva,

colaborativa y sean protagonistas en su aprendizaje.

Algunos ejemplos de estas tendencias son visual thinking el cual involucra plasmar nuevos conocimientos mediante imágenes con el objetivo de identificar problemas y darles solución, su uso radica en la creación de mapas y diagramas.[13]

^{a*} Yesenia Baños García, Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo | Escuela Preparatoria Número Uno | Pachuca de Soto-Hidalgo | México
<https://orcid.org/0000-0001-6141-8150>, Email: ybanos@uaeh.edu.mx

^b Aracely Hernández Nájera, Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo | Escuela Preparatoria Número Uno | Pachuca de Soto-Hidalgo | México,
<https://orcid.org/0000-0002-1134-7953>, Email: hernana@uaeh.edu.mx

^c Luz Eloisa Mendoza Hernández, Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo | Escuela Preparatoria Número Uno | Pachuca de Soto-Hidalgo | México,
<https://orcid.org/0000-0001-9082-3358>, Email: eloisamh@uaeh.edu.mx

^d María Teresa Narciso Jiménez, Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo | Escuela Preparatoria Número Uno | Pachuca de Soto-Hidalgo | México,
<https://orcid.org/0009-0002-4565-1619>, Email: narcisoj@uaeh.edu.mx

^e Myriam Pérez Ramos, Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo | Escuela Preparatoria Número Uno | Pachuca de Soto-Hidalgo | México,
<https://orcid.org/0009-0000-1064-9610>, Email: perezra@uaeh.edu.mx

Fecha de recepción: 14/09/2025, Fecha de aceptación: 19/03/2026, Fecha de publicación: 05/07/2026

DOI: <https://doi.org/10.29057/prepa1.v9i17.15999>



En el mismo orden de ideas se encuentra el aula invertida o *flipped classroom* como una tendencia educativa muy presente en las aulas de clase, la cual proporciona una serie de recursos educativos ya sean digitales o físicos que se comparten con anterioridad para generar un contexto previo a la revisión del tema, permitiendo autonomía en el estudiante y regulando el ritmo de su autoaprendizaje.

De esta forma es como la educación ha involucrado algunas tendencias y modelo como design thinking que si bien parte del ambiente de negocios, docentes han implementado este modelo en la construcción y diseño de prototipos partiendo de las necesidades de un grupo o comunidad para generar soluciones reales. [14]

De esta forma diferentes tendencias, que contemplan, metodologías y estrategias para generar un aprendizaje más interactivo que desarrolla habilidades sociales y para la vida, propician un aprendizaje significativo en los estudiantes, partiendo desde la emoción y curiosidad por aprender.

Marco Teórico

A continuación, se describen diferentes tendencias educativas que fomentan la independencia del estudiante y la solución de problemáticas del entorno real en el que se desarrolla.

Design Thinking

El modelo de Design Thinking pertenece a una de las metodologías activas del aprendizaje, permite generar una estrategia para la toma de decisiones y solucionar con tecnología problemáticas que el estudiante detecta, a partir de un trabajo colaborativo. Uno de sus principales objetivos del modelo es despertar la creatividad de las personas generando innovación y proactividad.[16]

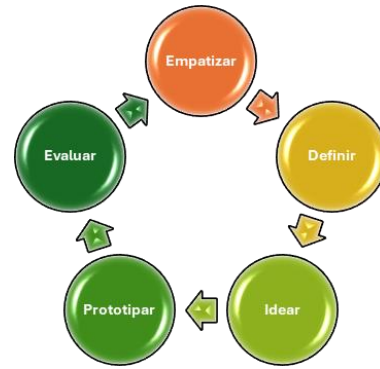


Figura 1: Aplicación del modelo Design Thinking en el aula elaborado a partir de [19]

El desarrollo, implementación y éxito de este modelo radica en la posible solución y adaptación del proyecto a la necesidad que pretende cubrir. Desde la observación y detección de una problemática, los estudiantes trabajan a partir de la lluvia de ideas para generar una posible solución [25].

El uso de Design Thinking para fortalecer el diseño de prototipos en bachillerato

Los prototipos tecnológicos en la educación media superior son importantes para el desarrollo de habilidades ya que permite que cada estudiante adquiera un conocimiento práctico y experimental, el aprendizaje basado en proyectos denota una mayor atención y participación de la comunidad escolar.

El modelo Design Thinking comprende las necesidades del contexto real en el que se desarrolla un estudiante creando nuevos productos o servicios con diferentes técnicas de manera innovadora.

Para Moreira-Cedeño (2021) en el artículo el modelo Design Thinking como estrategia pedagógica, comenta que educar a los estudiantes en la creatividad construye un pensamiento que genera soluciones y toma de decisiones con mayor certeza.

Fases del modelo

Para el desarrollo de las diferentes fases del modelo Ramos-Vallecillo (2020) en el artículo aplicación de Design Thinking para la sistematización de procesos, comparte el proceso en un ambiente real de aprendizaje:

-Empatizar: Implica determinar problemas que afectan a la comunidad y que motive a los estudiantes a encontrar una solución.

-Definir: Los estudiantes trabajan de forma individual o colaborativa para detectar el problema con base en lo que observan en su entorno.

-Idear: Se realiza una recolección de datos útiles y concentrar ideas para dar una posible solución.

-Prototipar: Es una de las fases más creativas en donde los estudiantes desarrollan y construyen las diferentes posibles soluciones, se requiere de las habilidades y experiencia del estudiante y docente para detectar diferentes áreas de oportunidad.

-Evaluar: Esta fase ayuda y verifica si el prototipo soluciona la problemática y proporciona información para mejorarlo.

Algunas recomendaciones son:

-Trabajo colaborativo con diferentes perfiles y habilidades.

-Definición del problema.

-Detectar áreas de oportunidad del prototipo.

-Uso de narrativa.

Gamificación y Metacognición

La **gamificación** consiste en trasladar dinámicas de juego —niveles, retos, recompensas, retroalimentación inmediata— al proceso de enseñanza con el objetivo de mejorar la motivación y el compromiso de los alumnos [7]. Diversas investigaciones han mostrado que su impacto depende del contexto, del diseño pedagógico y de la claridad de los objetivos de aprendizaje [2].

Por otro lado, la **metacognición** implica que los estudiantes planifiquen, supervisen y evalúen sus propias estrategias cognitivas, favoreciendo así el aprendizaje autónomo y autorregulado [8]. Este enfoque puede desarrollarse mediante actividades intencionales como diarios de aprendizaje, mapas conceptuales y rúbricas de autoevaluación [5].

Cuando se combinan, la gamificación proporciona un marco motivador y atractivo, mientras que la metacognición asegura que los estudiantes reflexionen sobre sus avances, reconozcan sus debilidades y ajusten sus estrategias. Esta interacción fomenta el aprendizaje significativo, en el cual los nuevos conocimientos se relacionan con saberes previos, generando estructuras conceptuales más estables y útiles [4].

Estrategias prácticas en bachillerato

Para aprovechar el potencial de ambas metodologías, los docentes pueden implementar las siguientes prácticas:

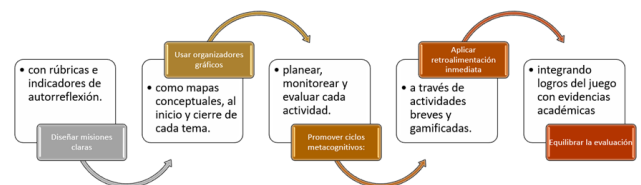


Figura 2: Estrategias prácticas. Elaborado a partir de [3,6]

Algunos ejemplos de software educativo

Existen diversas herramientas tecnológicas que facilitan la aplicación de estas estrategias en el aula:

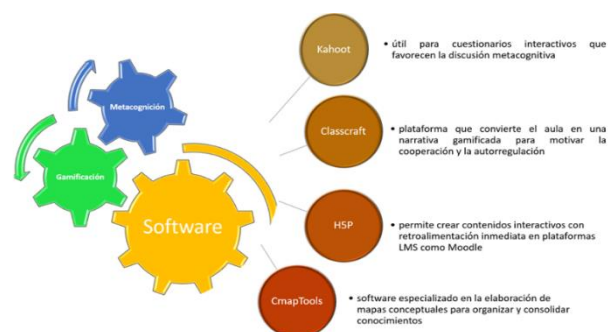


Figura 3: Algunos ejemplos de software educativo. Elaborado a partir de [1,2,11,12,19,20,22,23]

Flipped Classroom

La metodología Flipped Classroom, o "aula invertida", es un modelo pedagógico que cambia el orden tradicional de la clase. En lugar de que el docente imparta la clase en el aula y los estudiantes hagan la tarea en casa, los estudiantes acceden a los materiales del tema (como videos, lecturas electrónicas o presentaciones) fuera de clase [17]. El tiempo en el aula se utiliza para actividades prácticas colaborativas o individuales, resolución de problemas y proyectos, con el profesor actuando como guía y facilitador del aprendizaje [6].

El Aula Invertida: Un Análisis de sus Beneficios y Desafíos

Una de las principales ventajas del aula invertida es la personalización del aprendizaje. Los estudiantes pueden acceder a los materiales a su propio ritmo, repitiendo el contenido tantas veces como sea necesario para una comprensión profunda. Este enfoque fomenta habilidades cruciales para el siglo XXI, como el pensamiento crítico, la resolución de problemas y la colaboración, tal como lo señalan sus creadores, Jonathan Bergmann y Aaron Sams (2012). El docente, por su parte, se transforma en un facilitador y guía, pudiendo ofrecer una atención más individualizada y retroalimentación en tiempo real [3].

Uno de los mayores desafíos del aula invertida es la brecha digital y la equidad. No todos los estudiantes tienen acceso a una conexión a internet estable o a dispositivos tecnológicos adecuados para ver los vídeos o acceder a los materiales didácticos fuera de clase. Además, el modelo requiere una alta dosis de autodisciplina por parte del estudiante [27].



Figura 4: Como se utiliza el modelo Flipped Classroom. Elaborado a partir de [3]

Estrategias para la Implementación del Aula Invertida

Su implementación exitosa se fundamenta en un marco de cuatro puntos interconectados que redefinen los roles del docente y del estudiante para fomentar un aprendizaje más activo y profundo [4].

-Ambiente Flexible. Al implementar el modelo requiere que el docente cree espacios y expectativas adaptables a las necesidades de los estudiantes. Es decir, los materiales deben ser accesibles en cualquier momento y lugar, permitiendo que cada estudiante avance a su propio ritmo.

-Cultura de Aprendizaje. La implementación implica cultivar una cultura donde los estudiantes toman un papel activo, asumiendo la responsabilidad de su propio proceso de aprendizaje. Durante el tiempo en el aula, el foco se desplaza hacia la exploración, el debate y la aplicación de conceptos, fomentando la interacción entre pares y con el docente.

-Contenido Intencional. El contenido debe ser claro, conciso y diseñado para que los estudiantes adquieran una comprensión conceptual básica de manera autónoma. Esto libera el tiempo de clase para actividades de mayor orden cognitivo, como el análisis, la evaluación y la creación, que son guiadas por el docente.

-Educador Profesional. El educador debe estar dispuesto a observar activamente a sus estudiantes, identificar sus necesidades y ofrecer

apoyo individualizado. Esta nueva función requiere una continua reflexión pedagógica y una disposición a adaptarse, transformando el aula en un laboratorio de aprendizaje donde el docente facilita la exploración y el descubrimiento.

Ambientes y Rincones

Los ambientes de aprendizaje influyen de forma positiva en el rendimiento académico del estudiante, por lo que estos deben ser una tendencia educativa a utilizar en la práctica docente. Para Paredes Daza (2015), un ambiente de aprendizaje es un espacio donde los estudiantes pueden aprender, desarrollar habilidades con base en los conocimientos y la realidad circundante, lo que se puede traducir en entorno educativo que fomenta y fortalece el proceso formativo de manera íntegra y complementaria.

Por lo que se puede entender que los ambientes son una metodología pedagógica activa y centrada en el estudiante, por lo que es indispensable lograr un ambiente formativo que responda a las necesidades y se le dé la oportunidad al estudiante durante su proceso de aprendizaje a explorar, experimentar y construir su propio conocimiento de forma significativa.

El maestro se encargará de descubrir tanto los rincones y actividades que resultan más atractivos para los niños como aquellos que no tienen tanto interés para ellos, de forma que se reflexione sobre un cambio de enfoque en los mismos [15]. Los rincones en el aula son una estrategia pedagógica que favorecen integrar actividades de aprendizaje que lleve al estudiante al razonamiento para un pensamiento crítico, a analizar, experimentar, regular sus emociones, trabajar de forma colaborativa, tomar decisiones de forma libre de acuerdo con sus intereses, además de que promueven un aprendizaje autónomo, activo y significativo.

Visual thinking

Esta metodología es también llamada pensamiento visual y según Munari (1995) es una técnica metodológica basada en el constructivismo. Por su parte Vestri (2020) indica que Visual thinking “consiste en realizar imágenes, esquemas y dibujos, que ayuden al alumnado a procesar, pensar y comunicar los contenidos académicos, en donde la combinación de imágenes, iconos y escritura permita pensar y comunicar de forma visual”. [10]

Según el Equipo Editorial eLearning (2025), a través de este tipo de metodología de representación visual se facilita la organización y presentación del tema a estudiar provocando que en los estudiantes se incremente el interés, la atención y motivación provocando que el proceso de enseñanza – aprendizaje sea significativo, ya que organiza la información de forma lógica y con fácil acceso al conectar ideas y recordar datos importantes.

¿Cómo se construye?

Sánchez y Quintero (2023) retoman el trabajo de Dan Roam (2017) para concretar el proceso de aprendizaje visual puntualizándolo en cuatro pasos:



Figura 5: Aprendizaje visual. Elaborado a partir de [26]

Retos para el Visual Thinking en las aulas

En la presente era, es necesario que los docentes sean capacitados para las nuevas generaciones para implementar este tipo de estrategia, ya que al eliminar la resistencia y al implementar metodologías como la propuesta se potencializa el aprendizaje inmersivo, la visualización de

información de forma natural a la vez que se propicia la comprensión de conocimientos profundos o de difícil comprensión. [9]

Conclusión

Las diferentes tendencias educativas, proponen que el estudiante desde la curiosidad sea más independiente en su aprendizaje y a la vez genere soluciones que beneficien a la sociedad a partir de los que ha aprendido en su formación.

Los docentes a partir de estas tendencias educativas tienen un cambio de rol en el cual son acompañantes y guías durante el proceso creativo y solución de problemáticas que los estudiantes detectan en su entorno, es así como a partir de ello se proporcionan soluciones innovadoras que se visualizan desde los conocimientos que van adquiriendo de forma progresiva durante su formación.

Las tendencias educativas generan la oportunidad de recurrir a diferentes recursos ya sean de tipo tecnológico o lúdicos que enriquecen el proceso de enseñanza- aprendizaje haciéndolo más interactivo y dinámico.

Existen diferentes metodologías activas que aplican los docentes en el aula de clase, con la descripción estas se pretende identificar aquellas que buscan solucionar problemas en las que se desarrollan los estudiantes, así como generar un aprendizaje más divertido el cual genere emoción y curiosidad, así como un reto para obtener conocimientos.

Referencias

[1] Alharthi S. (2020). *Assessing Kahoot's impact on EFL learners*. *Int J Learn Teach Educ Res*. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1329509.pdf>

[2] Barber, C.S. (2020). *Examining student motivation to use a gamified system (Classcraft)*. *CBE—Life Sci Educ*. <https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC8127124/>

[3] Bergmann, J. y Sams, A. (2012). *Flip Your Classroom: Reach Every Student in Every Class Every Day*. New York, NY: International Society for Technology in Education.

[4] Bryce T.G.K. (2023). *Ausubel's meaningful learning re-visited*. *Educ Sci*. <https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC10130311/>

[5] Cambridge International. (2021). *Metacognition—Guide for Teachers*. <https://www.cambridgeinternational.org/Images/272307-metacognition.pdf>

[6] Cardoso, E. O. (2022). El aula invertida en la mejora de la calidad del aprendizaje en un posgrado en Administración. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 24(4), 1-15.

[7] Deterding, S. Khaled, R. Nacke, L. & Dixon, D. (2011). *Game Design Elements to Gamefulness: Defining "Gamification."* Proc MindTrek. <https://dl.acm.org/doi/10.1145/2181037.2181040>

[8] Education Endowment Foundation. (2018). *Metacognition and Self-Regulated Learning: Guidance Report*. https://dera.ioe.ac.uk/id/eprint/31617/1/EEF_Metacognition_and_self-regulated_learning.pdf

[9] Equipo Editorial eLearning (2025), *Visual thinking: transformando el aprendizaje digital*. https://editorialelearning.com/blog/visual-thinking-elearning/#Definicion_y_origenes

[10] Gutiérrez A, Corpas R & Ramírez G. (2022), Visual thinking en una metodología activa de enseñanza-aprendizaje universitaria. *Revista Internacional de Humanidades*. <https://historicoeagora.net/revHUMAN/article/view/4090/2470>

[11] IHMC. (2025). *CmapTools—Products & Downloads*. <https://cmap.ihmc.us/>

[12] Jacob, T. (2023). *Effectiveness of H5P resources on learning outcomes*. *Res Learn Technol*. <https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC10019397/>

[13] Junta de Castilla y León (2025). *Metodologías Activas-Visual Thinking*. <http://csfp.centros.educa.jcyl.es>

[14] Junta de Castilla y León (2025). *Metodologías Activas- Design Thinking*. <http://csfp.centros.educa.jcyl.es>

[15] Laguía, M. J. & Vidal, C. (2015). *Rincones de actividad en la escuela infantil (0-6 años)*. Editorial: Graó.

[16] Latorre-Coscolluela, C., Vázquez-Toledo, S., Rodríguez-Martínez, A. & Liesa-Orús, M. (2019). Design Thinking: creatividad y pensamiento crítico en la universidad. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*. 22 (28).

[17] Martínez, H. C. (2022). Flipped classroom como un modelo pedagógico en el proceso enseñanza y aprendizaje. *Polo del Conocimiento*, 7(8), 558-576.

[18] Moreira-Cedeño, J., Rodríguez Gámez, M. y Zambrano-Montes, L. (2021). El Modelo Design Thinking como estrategia pedagógica en la enseñanza-aprendizaje en la educación superior. *Polo del Conocimiento*. 6 (3), 1062-1074

[19] Novak, J.D. & Cañas, A. J. (2007). *Theoretical origins of concept maps and uses in education*. *Reflecting Education*. https://www.informationtamers.com/PDF/Theoretical_origins_of_concept_maps%2C_how_to_construct_them%2C_and_uses_in_education.pdf

[20] Owen, H.E. (2020). *The effectiveness of Kahoot! JITE*. <https://www.jite.org/documents/Vol19/JITE-Rv19p511-553Owen6289.pdf>

[21] Paredes Daza, J. D., & Sanabria Becerra, W. M. (2015). Ambientes de aprendizaje o ambientes educativos. "Una reflexión ineludible". *Revista De Investigaciones*, 15(25), 144–158.

[22] Parody, L. (2022). *A gamification teaching experience using*. <https://www.mdpi.com/2076-3417/12/22/11832>

[23] Rahmi, U. (2024). *Effectiveness of Interactive Content with H5P for Moodle*. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1423547.pdf>

[24] Ramos-Vallecillo, N. (2020). Aplicación de Design Thinking para la sistematización de procesos artísticos en el alumnado de Secundaria. *Revista de Investigación en Educación*. 18 (1), 24-39.

[25] Sánchez, M. (2021). *Guía para una docencia innovadora en red*. [e-book]. Universidad Internacional de Andalucía.

[26] Sánchez, G. & Quintero, C. (2023). *Educación hacia el futuro: Enfoque Steam, ciencias de la salud y deporte*. Colección Conocimiento Contemporáneo. <https://repositorio.ucam.edu/handle/10952/8779>

[27] Sandobal-Verón, V. C., Marín, M. B., & Barrios, T. H. (2021). El aula invertida como estrategia didáctica para la generación de competencias: una revisión sistemática. RIED. *Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 24(2), 285-308.