



TRABAJO DE FIN DE GRADO EN
Maestro en Educación Infantil

PORTADA

FACULTAD DE EDUCACIÓN

EL USO DE LAS METODOLOGÍAS ACTIVAS Y LA INCLUSIÓN EN
EDUCACIÓN INFANTIL

THE USE OF ACTIVE METHODOLOGIES AND INCLUSION IN CHILD
EDUCATION

AUTOR: Alba Sánchez Martín
Tutor: Ana Belén Sánchez García

Salamanca, 5 de junio de 2023



TRABAJO DE FIN DE GRADO

DECLARACIÓN DE AUTORÍA

D./Dña. Alba Sánchez Martín, con DNI XXXXXXXXX, matriculado en la

Titulación de Grado en Maestro en Educación Infantil

Declaro que he redactado el Trabajo Fin de Grado titulado “El uso de las metodologías activas y la inclusión en Educación Infantil” del curso académico 2022/2023 de forma autónoma, con la ayuda de las fuentes y la literatura citadas en la bibliografía, y que he identificado como tales todas las partes tomadas de las fuentes y de la literatura indicada, textualmente o conforme a su sentido.

En Salamanca, a 5 de junio de 2023

Fdo.: Alba Sánchez Martín

Resumen

Las metodologías activas son estrategias que utiliza al maestro para que el alumno sea el protagonista de su propio aprendizaje y, además, tienen en cuenta la diversidad, por lo que atiende a la inclusión en el aula. Ante esto, el trabajo plantea una hipótesis sobre si la formación de los docentes afecta a la buena práctica de las metodologías activas, y, junto a ello, se propone como objetivo sensibilizar y dar visibilidad al uso de las metodologías activas inclusivas en Educación Infantil. Para ello, se habla sobre diferentes metodologías activas (características, papel del maestro, materiales, posibles actividades...) dirigido a los maestros para basarnos en una fundamentación teórica. El método de investigación se basa en un enfoque mixto cualitativo-cuantitativo para resolver la hipótesis. Como técnica se ha utilizado una encuesta y como instrumento de recogida un cuestionario con preguntas relacionadas con la formación docente y el uso de las metodologías activas en el aula. La muestra fue no probabilística por conveniencia, respondieron 22 docentes tanto de Educación Infantil como de Educación Primaria y fue entregado vía online a través de un enlace. Para finalizar, los resultados apuntan a que estas metodologías son esenciales para mejorar la autonomía de los alumnos y que hay una falta de formación por parte del docente que es provocada por la falta de tiempo o de recursos.

Palabras clave: Educación Infantil, metodologías activas, inclusión, formación del docente.

Abstract

Active methodologies are strategies that the teacher uses so that the student is the protagonist of their own learning and, in addition, they take diversity into account, so they attend to inclusion in the classroom. Given this, the work proposes a hypothesis about whether the training of teachers affects the good practice of active methodologies, and, together with this, it is proposed as an objective to raise awareness and give visibility to the use of inclusive active methodologies in Early Childhood Education. For this, we talk about different active methodologies (characteristics, role of the teacher, materials,



possible activities...) aimed at teachers to base ourselves on a theoretical foundation. The research method is based on a mixed qualitative-quantitative approach to solve the hypothesis. As a technique a survey has been used and as a collection instrument a questionnaire with questions related to teacher training and the use of active methodologies in the classroom. The sample was non-probabilistic for convenience, 22 teachers from both Early Childhood Education and Primary Education responded and it was delivered online through a link. Finally, the results suggest that these methodologies are essential to improve the autonomy of the students and that there is a lack of training on the part of the teacher that is caused by a lack of time or resources.

Keywords: Early Childhood Education, active methodologies, inclusion, teacher training.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	7
2. OBJETIVOS.....	8
3. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	9
3.1 LAS METODOLOGÍAS ACTIVAS	9
3.1.1 Beneficios	11
3.1.2 El maestro	13
3.1.3 Objetivos	14
3.1.4 Características	15
3.1.5 Tipos de metodologías	17
3.1.5.1 Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP).....	18
3.1.5.2 Aprendizaje Cooperativo y Colaborativo	21
3.1.5.3 Flipped classroom (Aula Invertida).....	26
3.1.5.4 Gamificación	29
3.1.5.5 Aprendizaje-Servicio	32
3.1.5.6 Aprendizaje por Descubrimiento.....	36
3.1.5.7 Aprendizaje Basado en Retos (ABR).....	39
3.2 LA EDUCACIÓN INCLUSIVA	42
4. ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN	46
4.1 OBJETIVOS.....	46
4.2 HIPÓTESIS.....	47
4.3 MÉTODO.....	47
4.4 MUESTRA.....	48
4.5 INSTRUMENTO	49
4.6 PROCEDIMIENTO	49



4.7 RESULTADOS.....	50
5. CONCLUSIONES	55
6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	57
7. ANEXOS.....	61

1. INTRODUCCIÓN

El presente Trabajo de Fin de Grado (TFG) presenta un estudio sobre la utilización de las metodologías activas inclusivas en los centros educativos, especialmente en Educación Infantil. Para ello, se va a realizar una investigación teórica en la que se describan varios aspectos relacionados con las metodologías activas, prestando mucha atención en la importancia de la formación docente para realizar una buena práctica de estas.

Los primeros años de vida del niño son uno de los más importantes para su desarrollo y crecimiento. Durante esta etapa, aprenden a interactuar con los demás, a comunicar sus necesidades y deseos y a desarrollar intereses y habilidades que sentarán las bases de su aprendizaje futuro. Para que los niños alcancen todo su potencial en esta etapa crítica, los programas de educación infantil deben aplicar metodologías de enseñanza eficaces y fomentar un entorno integrador.

Un entorno inclusivo también es esencial, ya que permite a todos los niños participar plenamente y beneficiarse de la educación temprana, independientemente de sus capacidades o antecedentes. La inclusión significa garantizar que los niños con discapacidades o dificultades a la hora de desarrollarse cuenten con los apoyos indispensables para que puedan aprender junto a sus compañeros, además de enseñar la aceptación, el respeto a las diferencias individuales y la empatía.

Los maestros de las primeras etapas de desarrollo son los responsables de que estos conceptos estén dentro del aula, y para ello se requiere de una formación previa, donde se aprenda a modificar las actividades y crear metodologías innovadoras para acomodar a todos los alumnos e implicar a las familias en el proceso de aprendizaje.

“Los maestros no sólo proporcionan retroalimentación referente al desempeño académico de los estudiantes, sino que tienen un efecto considerable en la motivación de estos para el aprendizaje” (Jiménez, 2008).

A la hora de plantear el tema del trabajo, pensé en realizarlo sobre algo novedoso en las aulas y que implica la motivación de los maestros, y me decanté por las metodologías activas, ya que me parecen un buen recurso para que el proceso de aprendizaje sea eficaz y que engloba

perfectamente la inclusión en las aulas. Por tanto, el trabajo está destinado hacia los maestros de Educación Infantil y Educación Primaria, ya que son las etapas de pleno desarrollo de los niños y es fundamental que los docentes utilicen metodologías innovadoras que ayuden a mejorar el clima del aula. Con esta reflexión se puede mencionar el objetivo principal del trabajo, siendo este sensibilizar y dar visibilidad al uso de las metodologías activas inclusivas en Educación Infantil.

El trabajo está dividido en dos partes, la primera es la parte de la fundamentación teórica y la segunda el estudio de investigación.

En primer lugar, se va a definir el concepto de metodología activa, junto con los beneficios, las características y algunos métodos que se utilizan con el fin de mejorar la autonomía de los alumnos. Después, se habla sobre la evolución en el tiempo de la inclusión en las aulas, porqué es importante trabajarla y cómo hacerlo.

En segundo lugar, se procede al estudio de investigación, enfocado en la importancia de la formación del profesorado para trabajar a través de un cuestionario destinado a maestros el uso que se hace de las metodologías activas. Además, se resuelve la hipótesis sobre si esta formación es necesaria para que la práctica de las metodologías sea efectiva.

Por último, se finalizará con unas reflexiones y conclusiones sobre todos los temas tratados, en la cual se decidirá si se ha cumplido el objetivo principal.

2. OBJETIVOS

El objetivo principal que se quiere cumplir en este trabajo es:

- Sensibilizar y dar visibilidad al uso de las metodologías activas inclusivas en Educación Infantil.

Los objetivos específicos son:

- Concienciar de la eficacia de las metodologías activas.
- Conocer numerosas metodologías inclusivas.

- Crear curiosidad sobre estas metodologías.
- Reconocer la importancia de la formación del profesorado.
- Sensibilizar sobre los beneficios del uso de estas metodologías en Educación Infantil.

3. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

En este apartado se va a realizar la fundamentación teórica y está dividida en dos partes. La primera habla sobre las metodologías activas y se describen algunas que se pueden utilizar en el aula y la segunda habla sobre cómo trabajar la inclusión y cómo podemos relacionarlo con estas metodologías.

La finalidad de ello es tener una base teórica en la que basarse para posteriormente realizar el estudio de investigación.

3.1 LAS METODOLOGÍAS ACTIVAS

Las metodologías activas son un conjunto de estrategias y tácticas didácticas que buscan mejorar el aprendizaje del alumnado, siendo el foco del proceso educativo y favoreciendo su participación, autonomía y creatividad.

“Una metodología activa es un proceso interactivo basado en la comunicación profesor estudiante, estudiante-estudiante, estudiante-material didáctico y estudiante-medio, que potencia la implicación responsable de este último y conlleva la satisfacción y enriquecimiento de docentes y estudiantes” (López, F., 2005, como de citó en Unir, 2021).

Estas metodologías se fundamentan bajo el principio *learning by doing* (aprender haciendo) y se apoyan en la comunicación efectiva, las actividades significativas, el pensamiento crítico y las competencias.

Las metodologías activas son estrategias de aprendizaje enfocadas en el alumno para lograr una disciplina establecida a través de un proceso activo, donde se crea un aprendizaje constructivo. Existen tres rasgos fundamentales, y estos son: la actividad, la participación y la autodirección. Estas se introdujeron en los centros escolares y luego se llevaron al aula a

partir de siglo XIX con una transformación del sistema educativo del momento haciéndolo más flexible y atendiendo a las necesidades de cada alumno.

Las metodologías activas se sustentan en diferentes teorías pedagógicas que tienen en común el enfoque constructivista del aprendizaje. Algunas de estas teorías son:

- La teoría del aprendizaje sociocultural de Vygotsky, que explica que el aprendizaje se produce durante las interacciones sociales entre individuos, y que está medido por el lenguaje y otros instrumentos culturales. Según Vygotsky, el aprendizaje y el desarrollo cognitivo están relacionados con la interacción social. La ley fundamental de la adquisición de conocimiento para Vygotsky afirma que todo conocimiento se adquiere dos veces, primero entre personas (de manera interpsicológica) y luego en el propio individuo (de manera intrapsicológica). El papel de los adultos es el de apoyo, guía y organizador del aprendizaje de los alumnos. Además, también introdujo el concepto de Zona de Desarrollo Próximo (ZDP), que es la distancia entre el nivel de desarrollo capaz de resolver un problema sin ayuda, y el nivel potencial de desarrollo, la capacidad de resolver una incógnita con ayuda de un adulto. Por tanto, la ZDP es el espacio donde se produce el aprendizaje óptimo, y donde el profesor debe intervenir con una ayuda ajustada a las necesidades del alumno.
- La teoría del aprendizaje significativo de Ausubel plantea que el aprendizaje se produce cuando el menor enlaza los nuevos conocimientos con los que ya tiene adquiridos, y que el profesor debe facilitar este proceso.
- La teoría del aprendizaje social de Albert Bandura, que dice que el aprendizaje se da a través la imitación y observación de modelos significativos para el alumno, y que el esfuerzo y la retroalimentación son esenciales para consolidar las conductas deseadas.
- La teoría del aprendizaje por descubrimiento de Jerome Bruner, que defiende que el estudiante debe construir su propio conocimiento a través de la exploración, la indagación y la manipulación de materiales y situaciones.
- La teoría del aprendizaje cooperativo de David y Roger Johnson afirma que el aprendizaje se mejora cuando se trabaja conjuntamente en grupos pequeños con el fin de crear objetivos en común, y que se generan beneficios tanto académicos como sociales.

- La teoría del aprendizaje situado de Jean Lave y Etienne Wenger, que postula que el aprendizaje se da en contextos auténticos y relevantes para el alumno, que interviene como un proceso social y que implica una participación activa en comunidades de práctica.

Teniendo todas esas teorías que marcaron un antes y un después en el enfoque del proceso de aprendizaje, podemos decir que las metodologías activas fueron ostentándose a medida que iban pasando los años y se iban mejorando los estudios de investigación de famosos autores.

Por tanto, las metodologías activas no tienen un único antecedente, sino que fueron muchos autores los que iban creando teorías sobre la educación para posteriormente crear nuevas metodologías que mejoraran el aprendizaje, que, actualmente, no están del todo implantadas en las aulas.

3.1.1 Beneficios

Las metodologías activas tienen muchos beneficios, y entre ellos podemos destacar:

- Incrementar habilidades prácticas y competencias relevantes para su futuro profesional, como la colaboración, la comunicación, la resolución de conflictos, el razonamiento crítico y la creatividad.
- Fomentan la participación, la motivación, y el interés por el aprendizaje, al conectar los contenidos con sus experiencias, intereses y necesidades.
- Construyen su propio conocimiento indagando, descubriendo, reflexionando y aplicando lo aprendido en la vida real.
- Aprender a aprender de forma autónoma y responsable, desarrollando estrategias de autoevaluación, metacognición y regulación del aprendizaje.
- Mejoran su autoestima y su confianza al sentirse protagonistas de su proceso educativo y al recibir el feedback constructivo de sus profesores y compañeros.

Además de estos, centrándonos en Educación Infantil, podemos encontrar otros beneficios que van acorde con la edad de los niños (0-6 años) gracias a que estas metodologías se adaptan a las necesidades y características de los alumnos:

- Estimulan el desarrollo integral de los infantes a nivel cognitivo y a nivel emocional, social y físico.
- Favorecen el aprendizaje significativo al conectar los contenidos con sus intereses, experiencias y conocimientos previos.
- Potencian la creatividad, el razonamiento crítico y la curiosidad al proponer actividades que impliquen indagar, descubrir y resolver problemas.
- Fomentan la cooperación, la comunicación y el respeto al trabajar en grupo, compartiendo ideas y escuchando al resto de compañeros.
- Utilizan el juego como recurso didáctico al aprovechar su potencial lúdico, motivador y experimental para facilitar el aprendizaje.

Son muchas las ventajas que crean las metodologías activas, por tanto, estas deben tener un mayor impacto en las aulas, para así poder mejorar y acelerar el aprendizaje, especialmente en Educación Infantil.

A pesar de ello, también podemos encontrarnos con algunas desventajas o dificultades tanto para los alumnos como para los maestros. Algunas de estas son:

- Resulta difícil obtener todo el material que propone el centro escolar al dedicar más tiempo a las actividades prácticas y participativas.
- Fortaleza de los alumnos a la metodología activa al acostumbrados a un rol más pasivo y dependiente del maestro.
- Cambio de la evaluación al alumno, al tener que demostrar sus competencias y no solo sus conocimientos.
- Provoca desorden y disciplina, cuando el maestro no explica bien, o cuando los alumnos no respeten las normas de convivencia y trabajo en grupo.
- Requiere mayor formación y preparación del profesorado para diseñar, implementar y evaluar las metodologías activas de forma adecuada y eficaz.

Como podemos ver, estas dificultades están basadas en la disciplina, motivación y cambios por parte de docentes y alumnos, por tanto, el detonante de esto es el gran compromiso por

parte de todos los integrantes de las aulas para que las metodologías activas se puedan llevar a cabo.

3.1.2 El maestro

El papel del profesor en las metodologías activas es el de orientador y mediador que diseña, organiza y facilita el aprendizaje de los estudiantes. El maestro no se limita a transmitir la información, sino que propone actividades, problemas, retos y proyectos que estimulen la curiosidad, el interés y la creatividad de los alumnos. Además, también acompaña, orienta y evalúa el proceso de aprendizaje ofreciendo una evaluación constructiva y personalizada. Por tanto, el maestro es el verdadero motor del cambio y debe adaptarse a las necesidades de los alumnos.

Como hemos visto en el apartado anterior, estas metodologías presentan algunas dificultades, y para ello se van a elaborar unos ítems de cómo poder resolver estos problemas. Estas recomendaciones están basadas en la actuación docente, por lo que el encargado de que estos problemas desaparezcan es el maestro. Estas son:

- Planificar el curriculum de forma flexible y coherente, atendiendo a los objetivos, las competencias, los contenidos, las actividades y la evaluación.
- Explicar al alumnado el sentido y los beneficios de las metodologías activas, así como las expectativas y los criterios de evaluación que se van a utilizar. En este caso, en Educación Infantil este apartado se podría modificar explicando la novedad de las actividades planteadas, para así crear mayor motivación e interés en los alumnos.
- Ofrecer apoyo y orientación a los alumnos durante el proceso de aprendizaje, resolviendo sus dudas, motivándolos y reconociendo sus logros. Cumplir esto será fundamental para que los alumnos aprendan de manera eficaz.
- Dar instrucciones claras y precisas para las actividades, así como establecer normas de convivencia y trabajo en grupo que se pueden cumplir.
- Formarse continuamente en las metodologías activas, buscando información, recursos y experiencias que puedan enriquecer la práctica docente.

Si todos estos requisitos se cumplen a la hora de utilizar las metodologías, estos pueden presentar varias ventajas en su práctica en el aula. Por ejemplo, mejoran la calidad de la enseñanza al adaptarse a las características de los alumnos; facilitan la innovación y la creatividad al permitir diseñar actividades motivadoras y contextualizadas que aprovechan los recursos disponibles; fomentan la reflexión y la mejora continua al implicar al maestro en el proceso de aprendizaje; y, por último, aumentan la satisfacción y el reconocimiento profesional al ver los resultados positivos de los alumnos.

Por tanto, el papel del maestro es fundamental y debe atender a muchos aspectos para que las metodologías activas se puedan llevar a cabo en el aula de forma eficiente.

Según Nivelá y Luisa (1997), los maestros tienen a diario la información que necesitan sobre los alumnos, pero para captar dicha información, es fundamental aprender a observar y a interpretar los datos obtenidos correctamente.

Con esto podemos decir que las metodologías activas tienen un gran peso en la práctica docente, ya que sólo no tienen que servir de guía para los alumnos, si no que tienen que aprender a conocer a sus alumnos y a observar para que las actividades planteadas vayan acordes con la sabiduría de los estudiantes.

3.1.3 Objetivos

Las metodologías activas son un recurso muy innovador para utilizar en las aulas, pero antes de recurrir a ellas, hay que saber cuáles son los objetivos principales a los que está sometido, ya que puede que coincidan o no con las motivaciones o las finalidades que pretende un maestro con sus alumnos.

Uno de los objetivos más englobados es conseguir que los alumnos sean los protagonistas de su propio aprendizaje. Como hemos visto, estas metodologías toman al alumno como el protagonista de sus aprendizajes, lo que ayuda a que estos ni siquiera se den cuenta de lo que van adquiriendo, si no que con motivación e interés van consiguiendo resultados por sí mismos.

Otro objetivo principal es lograr que los alumnos aprendan mediante la práctica los conocimientos que van a estar en su día a día. El maestro es muy importante para esto, ya que

es el encargado de exponer a los alumnos los contenidos que quiere trabajar y debe saber cómo hacerlo para que se aproveche al máximo la actividad.

Otros objetivos son:

- Aumentar la curiosidad. No solo se trata de hacer preguntas y responderlas, si no de mostrar interés por conocer aún más.
- Potenciar el pensamiento crítico y reflexivo de los hábitos diarios y sobre todo lo que les rodea.
- Crear un buen ambiente en el aula y mejorar la responsabilidad individual y el trabajo en equipo.

En resumen, las metodologías activas buscan fomentar la creatividad, el pensamiento crítico y la innovación en los alumnos.

3.1.4 Características

Las características más importantes de las metodologías activas son:

- El estudiante como protagonista. El alumno tiene un papel fundamental en su aprendizaje, con una gran implicación y con autorreflexión.
- Productivas. El aprendizaje se define como un proceso constructivo. Esto quiere decir que el propio alumno es el que crea sus posibilidades y él decide lo que quiere aprender.
- Participativas. Los estudiantes trabajan en equipo y colaboran para conseguir un objetivo en común (aprender a aprender).
- Creativas. Se fomenta la innovación y la creatividad en el proceso de aprendizaje.
- Evaluativas. La evaluación es continua y formativa.

Teniendo en cuenta estas características, podemos ver que son diferentes a las características de las metodologías tradicionales que se ha utilizado desde hace siglos. A continuación, se muestra una figura donde se reflejan las diferencias entre las metodologías activas y tradicionales.

Tabla 1

Diferencias entre las metodologías activas y las metodologías tradicionales

METODOLOGÍAS TRADICIONALES	METODOLOGÍAS ACTIVAS
El profesorado es el centro del proceso de aprendizaje	El alumnado es el centro del proceso de aprendizaje
El aprendizaje es concebido como un proceso receptivo	El aprendizaje es concebido como un proceso constructivo
El aprendizaje se realiza de forma individual	El aprendizaje se realiza de forma colaborativa
La enseñanza tiene como objetivo la memorización de los contenidos presentados por el profesor	La enseñanza tiene como objetivo la creatividad y el pensamiento crítico de los alumnos con la ayuda del profesor
La participación del alumnado es mínima, y suele basarse en responder preguntas o resolver ejercicios	La participación del alumnado es buena, y suele basarse en responder preguntas y a resolver inquietudes
La evaluación se realiza de forma sumativa	La evaluación se realiza de forma continua y formativa

Además de estas diferencias, también se puede hablar sobre la influencia de las TIC en las metodologías activas. Las Tecnologías de la Información y la Comunicación tienen una gran influencia en estas metodologías, ya que permiten realizar actividades más interactivas y participativas, lo que encaja con la filosofía de las metodologías activas. Esto favorece al aprendizaje del alumnado y permite la creación y acceso a contenidos multimedia que enriquecen el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Las TIC se pueden integrar en el aula de diferentes formas. Algunas ideas son:

- Utilizar plataformas virtuales para la realización de actividades y la interacción entre alumnos y profesores.
- Utilizar herramientas para crear contenidos multimedia por parte de los estudiantes.
- Utilizar juegos para el aprendizaje a través del juego.
- Utilizar realidad virtual y aumentada para la representación de situaciones reales y la visualización de conceptos abstractos.
- Utilizar aplicaciones móviles para el acceso a contenidos y actividades desde cualquier lugar y en cualquier momento.

Es importante tener en cuenta que la integración de las TIC debe ser planificada y coherente con los objetivos pedagógicos del profesorado.

Por último, citar algunas de las ventajas del uso de las TIC en los centros:

- Favorece la motivación y el interés del alumnado por el aprendizaje.
- Facilita el acceso a contenidos multimedia, lo que enriquece el proceso de aprendizaje.
- Permite realizar actividades más interactivas y participativas.
- Favorece el aprendizaje autónomo y la adquisición de competencias digitales (algo fundamental en la actualidad).

3.1.5 Tipos de metodologías

Cuando hablamos de metodologías activas no nos referimos únicamente a una en concreto, si no que encontramos numerosos métodos para trabajar en el aula. Todos ellos son diferentes

entre sí, con unas características y prácticas distintas, pero todos deben cumplir con los criterios mencionados anteriormente.

Estas metodologías son compatibles con el resto, ya que teniendo los mismos objetivos y características pueden encontrarse en una clase, e incluso esto puede mejorar el aprendizaje de los estudiantes.

En este apartado se van a explicar varias metodologías activas que considero novedosas y que quizá se tiene una falta de información de ellas. Estas son: Aprendizaje basado en Proyectos (ABP), Aprendizaje Cooperativo y Colaborativo, Flipped Classroom, Gamificación, Aprendizaje-Servicio, Aprendizaje por Descubrimiento y Aprendizaje Basado en Retos (ABR).

Además de estas metodologías, también hay otras que contribuyen a la participación de los alumnos en las actividades, así como el método ABN, el Aprendizaje basado en el Pensamiento, el Pensamiento computacional, Montessori, Waldorf, Reggio Emilia, Freinet, el método de Casos y el contrato de aprendizaje, etc.

3.1.5.1 Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP)

El Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) es una metodología activa en la que el estudiante es el protagonista y se aprende mediante proyectos que se extienden más allá del aula. El ABP se enfoca en una pregunta, desafío o problema grande y es abierto para que el estudiante investigue y responda o resuelva.

William Heard Kilpatrick es considerado el autor del aprendizaje basado en proyectos en su teoría publicada en 1918 sobre la “Metodología de Proyectos”. Su método se caracteriza por la importancia del interés de los alumnos para realizar proyectos de investigación. El aprendizaje basado en proyectos proviene del constructivismo, concepto evolucionado a partir de los trabajos de educadores y psicólogos como Lev Vygotsky, Jerome Bruner, Jean Piaget y John Dewey (descritos anteriormente).

Como se menciona en Manrique y Puente (1999), el constructivismo pedagógico se centra en el alumno, teniendo en cuenta que todo lo que se aprende se produce mediante los conocimientos previos, los cuales facilitan el proceso de aprendizaje. De esta manera, el

constructivismo es el inicio del gran cambio de la enseñanza, ya que el alumno es activo y es el encargado de construir sus propios conocimientos.

“El ABP es un enfoque que varía notablemente del aula tradicional centrada en el profesorado y proporciona una actividad interdisciplinaria, centrada en el estudiante que está integrada en prácticas del mundo real y que se extiende durante un periodo prolongado de tiempo” (Tan, 2016, como se citó en Pérez-Albéniz et al., 2021).

Algunos de los aspectos más importantes del Aprendizaje Basado en Proyectos son:

- Permite que los alumnos aprendan lo que deberían saber y comprender y den sus opiniones durante el proceso.
- Los alumnos tienen que presentar su método de enseñanza, así como los problemas planteados.
- El creador del conocimiento es el alumno, quien aprende los contenidos y la experiencia de trabajo.
- Se trabaja de forma colaborativa, combinando el trabajo individual con el trabajo en equipo.
- El rol del estudiante es activo, de forma que resuelven problemas, investigan, interpretan datos...
- Requiere de motivación y del aprendizaje significativo de los alumnos.
- Es una metodología tolerante a los cambios y guiada por los estudiantes, quienes tienen voz en el proceso de aprendizaje.

El papel del profesor es el de guiar, orientar y favorecer el aprendizaje de los alumnos, sin ser el centro de atención ni transmisor directo del conocimiento. El profesor debe:

- Conocer las estrategias para implementar el ABP en su clase y los diferentes roles que hay.
- Concretar los objetivos de su problema o situación, las competencias y capacidades que va a desarrollar y los resultados esperados.
- Dominar la táctica de cómo se trabaja en grupo y fomentar la colaboración, la comunicación y el respeto entre los estudiantes.
- Motivar a los alumnos, conocerlos y facilitarles el aprendizaje.

Los materiales que se utilizan dependen del tipo de proyecto, del área o nivel educativo y de los recursos disponibles. Sin embargo, hay algunos materiales que pueden ser muy útiles, así como un libro donde se explique la metodología de ABP para que el maestro pueda intervenir correctamente en el aula; una plataforma digital que ofrezca recursos, videos, experiencias, herramientas...; materiales para la creatividad (papel, tijeras, periódicos, pegamento...) que permitan al alumno expresar sus ideas; materiales para la investigación (libros, revistas, ordenadores...) que disminuyen la dificultad de la búsqueda y de la información a los alumnos; y, por último, materiales para la presentación y la comunicación (pósteres, folletos, audios...) que ayuden a los alumnos a mostrar y defender sus resultados ante un público.

Por tanto, el Aprendizaje Basado en Proyectos es una metodología activa en la que el alumno es el centro de atención, encamina su aprendizaje con preguntas e investigación y el maestro es el encargado de que los conocimientos de los alumnos sobre la temática elegida crezcan y les ayude a ser más autónomos.

Para terminar, se van a describir algunos ejemplos sobre cómo trabajar esta metodología dentro del aula:

- **Proyectos de diseño:** los alumnos tienen que crear un dibujo o un cartel para promocionar un producto o una causa. Tienen que investigar sobre el público objetivo, los elementos visuales, el mensaje y el impacto. Luego, se presentan sus diseños a un jurado de expertos que los evalúa.
- **Proyectos de investigación:** los alumnos tienen que elegir un tema de su interés y realizar una investigación sobre el mismo. Tienen que buscar información, analizarla, contrastarla y sintetizarla. Luego, se elabora un informe a una presentación con sus hallazgos y conclusiones.
- **Proyectos de creación de productos digitales:** los alumnos tienen que utilizar las tecnologías para crear contenidos como blogs, podcasts, vídeos, presentaciones, etc., sobre un tema determinado. Tienen que planificar, diseñar, ejecutar y evaluar el producto. Luego, lo comparten con la comunidad educativa o con el público en general.
- **Proyectos de aprendizaje basado en problemas:** los alumnos se enfrentan a un desafío que requiere el uso de la lógica, la creatividad y el razonamiento. Tienen que buscar

información, analizarla y proponer una solución en equipo. Después, la ponen en práctica y la defienden ante un público.

- Proyectos de aprendizaje basado en proyectos: los alumnos eligen un proyecto que les interese y que tenga una aplicación real. Tienen que definir el objetivo, las tareas, los recursos y los criterios de evaluación del proyecto. Luego, lo desarrollan en equipo y lo presentan al final.

3.1.5.2 Aprendizaje Cooperativo y Colaborativo

El Aprendizaje Cooperativo y Colaborativo son dos conceptos de aprendizaje que implican el trabajo en grupo, pero que tienen diferencias en el fin, el proceso, la responsabilidad y el papel del docente.

El Aprendizaje Cooperativo busca que el estudiante descubra sus aprendizajes y encuentre las herramientas para transformarlo, mediante la división e integración de tareas y la capacidad en habilidades sociales. Uno de los grandes precursores fue John Dewey (1859-1952), un estadounidense psicopedagógico muy relevante del siglo XX y que propone una enseñanza basada en el alumno y con gran interacción y ayuda entre los iguales. Otros autores que han influido en el desarrollo del aprendizaje cooperativo son los hermanos David y Roger Johnson, fundadores del Instituto del Aprendizaje Cooperativo en Minnesota en 1987, y Spencer Kagan, creador del modelo estructural del Aprendizaje Cooperativo.

El Aprendizaje Colaborativo se basa en la construcción de redes conceptuales creadas por el grupo, mediante el uso de la tecnología y la colaboración grupal, dando mayor énfasis al proceso que a la tarea. Por tanto, este aprendizaje se basa en el constructivismo y crea un cambio en la labor del docente como orientador.

No hay un único autor que haya creado el aprendizaje colaborativo, sino que se trata de una corriente pedagógica que ha evolucionado a partir de las aportaciones de diversos teóricos y prácticos de la educación. Algunos de estos autores son: John Dewey, que proponía una educación basada en la interacción entre iguales; Lev Vygotsky, quien enfatizaba con el papel de la cultura y del lenguaje en el desarrollo cognitivo de los individuos; Jean Piaget, quien ponía énfasis en la interacción alumno-medio y decía que el conflicto cognitivo es una fuente

de aprendizaje; y Ted Panitz, quien propuso una clasificación de las diferencias entre el aprendizaje cooperativo y el aprendizaje colaborativo.

Algunas características del Aprendizaje Cooperativo son:

- Se basa en la positividad entre los miembros del grupo, es decir, que todos se necesitan y se ayudan para conseguir un objetivo en común.
- Se divide en tareas individuales y grupales, de forma que cada alumno tiene una responsabilidad y una contribución al resultado final.
- Se fomenta la interacción cara a cara entre los alumnos, para que se comuniquen, se expliquen, se escuchen y se respeten.
- Se desarrollan habilidades sociales como la cooperación, la empatía, el liderazgo, la negociación, el conflicto, etc.
- Se evalúa el proceso como el producto del trabajo grupal, teniendo en cuenta el rendimiento individual y colectivo.

Algunas características del Aprendizaje Colaborativo son:

- La construcción conjunta de conocimientos entre los participantes, es decir, que todos aportan sus ideas, experiencias y perspectivas para crear un saber compartido.
- Se organiza de forma flexible y autónoma por parte de los alumnos, de forma que ellos deciden cómo estructurar sus interacciones y qué decisiones tomar.
- Se utiliza la tecnología como medio para mejorar la colaboración y la comunicación.
- Se promueve el pensamiento crítico, la reflexión y la metacognición entre los alumnos, para que sean conscientes de su propio aprendizaje y el de los demás.
- Se valora más el proceso que el producto del trabajo final, teniendo en cuenta la evolución del estudiante.

Cuando hablamos sobre el papel del maestro en el aula, encontramos otras diferencias entre las dos metodologías, algunas son:

- En el Aprendizaje Cooperativo el maestro es activo y directivo, el cual diseña y estructura las actividades, agrupa a los alumnos de forma heterogénea, explica las reglas y reparte el papel que desempeñarán los alumnos. Además, guía a los estudiantes en todo momento

para alcanzar la consecución satisfactoria de la actividad, proporcionando recursos, resolviendo dudas, dando feedback y evaluando el proceso y el producto.

- En el Aprendizaje Colaborativo el docente es más pasivo y observador, facilita y orienta las actividades del grupo, pero son los estudiantes los que se organizan de manera autónoma, deciden cómo trabajar y qué roles asumir. Por tanto, el docente no interviene salvo que sea necesario, dejando que ellos se autoevalúen y se retroalimenten entre sí.

Algunos de los materiales que se pueden utilizar en ambos aprendizajes son:

- Materiales para la organización y la gestión del grupo. Estos son fichas, carteles, rúbricas, etc., que permiten al docente y a los alumnos establecer las normas, los roles, los criterios de evaluación y los objetivos del trabajo cooperativo o colaborativo.
- Materiales para la interacción y la comunicación entre los iguales. Estos son pizarras, post-its, papelógrafos, etc., que faciliten la permuta de ideas, opiniones y argumentos entre los participantes.
- Materiales para la construcción y la presentación del conocimiento. Estos pueden ser libros, revistas, ordenadores, móviles, que proporcionen información relevante y actualizada para la actividad y que permitan a los estudiantes mostrar y defender sus resultados entre el público.
- Materiales basados en las emociones y en la sociedad. Estos son juegos, dinámicas, cuentos, etc., que ayuden a los alumnos a mejorar su autoestima, su empatía, su cooperación, su resolución de conflictos...

Para resumir, a continuación, se presenta una tabla con las diferencias más destacadas entre los dos aprendizajes.

Tabla 2

Diferencias más destacadas entre el Aprendizaje Cooperativo y el Aprendizaje Colaborativo

Aprendizaje Cooperativo	Aprendizaje Colaborativo
El docente diseña y estructura las actividades del grupo	Los alumnos tienen más autonomía y control sobre el trabajo
El alumno tiene una responsabilidad individual y una meta en común con el grupo	Todos los alumnos comparten la responsabilidad y la meta
Se fomenta la interdependencia entre los participantes	Se fomenta la interacción y la negociación entre los participantes
Se evalúa tanto el producto final como el proceso de trabajo en equipo	Se valora más el proceso que el producto final

Para poder entender todos los aspectos descritos en este apartado, se va a concluir con unos ejemplos sobre cómo trabajar estas dos metodologías en el aula. En primer lugar, se describe el Aprendizaje Cooperativo:

- El puzle o jigsaw: cada participante trabaja en una parte del tema y luego la comparte con el resto para completar el conocimiento global.
- El folio giratorio: cada grupo recibe un folio con una pregunta o un problema y tiene que escribir una respuesta o solución. Luego se intercambian los folios con otros grupos y se revisan o amplían las respuestas.

- El rompecabezas: cada grupo recibe una imagen recortada en varias piezas y tiene que reconstruirla cooperativamente. Luego se compara con las imágenes de otros grupos y se reflexiona sobre el significado o el mensaje de estas.
- La resolución de conflictos en equipo: se plantea un problema o un dilema que requiere la coordinación de los miembros del grupo para encontrar una solución. Por ejemplo: “Un pastor debe cruzar al otro extremo de un río con una lechuga, una cabra y un lobo. Tiene un barco pequeño donde sólo cabe él y uno de los tres elementos que mencionamos. Si deja solos a la cabra y a la lechuga, la cabra se comerá la lechuga; si deja solos al lobo y a la cabra, el lobo se comerá a la cabra. ¿Cómo puede hacer el pastor para cruzar el río con los tres elementos sin que ninguno se pierda?”.

En segundo y último lugar, se mencionan algunos ejemplos para trabajar el Aprendizaje Colaborativo en las aulas:

- La elaboración de mapas conceptuales: los alumnos leen un texto y se reúnen en grupos para extraer las ideas principales y representarlas gráficamente en un mapa mental.
- La organización de mesas de trabajo: los alumnos forman grupos según un tema de interés y realizan una investigación sobre el mismo. Luego, exponen sus resultados y reflexiones al resto de compañeros.
- La resolución de problemas: los alumnos se enfrentan a un problema o un desafío que requiere el uso de la lógica, la creatividad y el razonamiento. Deben buscar información, analizarla y proponer una solución en equipo.
- La creación de productos digitales: los alumnos utilizan las tecnologías para crear contenidos como blogs, podcasts, vídeos, presentaciones, etc., sobre un tema determinado. Deben colaborar entre ellos para planificar, ejecutar y determinar el producto.
- El aprendizaje basado en proyectos: los alumnos eligen un proyecto que les interese y que tenga una aplicación real. Deben definir el objetivo, las tareas, los recursos y los criterios de evaluación del proyecto. Luego, lo desarrollan en equipo y lo presentan al final.

3.1.5.3 Flipped classroom (Aula Invertida)

El Flipped Classroom o aula invertida consiste en invertir el orden tradicional de la enseñanza. En este método, los alumnos estudian y preparan los contenidos de la asignatura en casa, accediendo a los recursos proporcionados por el profesor (vídeos, lecturas, podcasts, etc.), y luego en el aula realizan las actividades prácticas, los ejercicios, los debates y las dudas con la ayuda del maestro y los compañeros.

El objetivo del Flipped Classroom es aprovechar mejor el tiempo de clase para profundizar en el aprendizaje, fomentar la participación de los alumnos, personalizar la enseñanza y desarrollar habilidades como la autonomía, la colaboración y la creatividad.

No hay un único creador de este modelo, sino que se trata de una modalidad de aprendizaje que ha ido evolucionando a través de las experiencias y aportaciones de diversos profesores y educadores. Sin embargo, se considera que los profesores norteamericanos Jon Bergmann y Aaron Sams son los precursores, que empezaron a experimentar con la idea de grabar sus clases de química en vídeo y pedir a sus alumnos que las vieran en casa, para luego en clase realizar actividades prácticas y resolver dudas. Ellos publicaron en 2012 el libro *Flip Your Classroom: Reach Every Student in Every Class Every Day*, donde explican su modelo y sus beneficios.

El término Flipped Classroom fue originalmente acuñado por Walvoord y Johnson Anderson en 1998, que formularon un modelo donde los alumnos tenían el primer acercamiento con el contenido de las clases. Otros autores han contribuido al desarrollo de esta metodología, así como Salman Khan, fundador de la plataforma Khan Academy, la cual ofrece videos educativos gratuitos sobre diversas materias, y Eric Mazur, profesor de física en Harvard, que propuso el método de la instrucción entre pares, donde los estudiantes responden preguntas conceptuales en clase con la ayuda de sus compañeros.

Para dejar claro cuáles son las características principales del aula invertida, a continuación, se exponen los requisitos a seguir para implantar esta metodología en una clase:

- Es una metodología que invierte las metodologías tradicionales, donde los alumnos estudian y preparan los contenidos de la asignatura en casa, accediendo a los recursos que les proporciona el maestro (videos, podcasts, lecturas...).
- En el centro escolar se realizan las actividades con práctica, los ejercicios, y las dudas con la ayuda del profesor.
- Los alumnos tienen un rol activo y son los protagonistas de su aprendizaje.
- Se fomenta la autonomía, la colaboración, la creatividad y el pensamiento crítico. Se basa en el fundamento de learning by doing y en el enfoque constructivista del aprendizaje.

En cuanto al papel del maestro, este actúa como guía y facilitador del aprendizaje, y no como transmisor de información. Aun así, esta tarea no es fácil, ya que se requiere de muchos factores para que la metodología salga correctamente:

- El docente es el que prepara, diseña y selecciona los recursos digitales adecuados para cada tema o unidad didáctica.
- Requiere una buena gestión del tiempo y del espacio en la clase, para emplearlo en las actividades prácticas y la interacción entre alumnos.
- Requiere una buena coordinación y comunicación con los alumnos y las familias, para asegurar que todos comprenden el modelo y sus beneficios, y que se comprometen con el trabajo previo y posterior a la clase.
- Requiere una buena evaluación del proceso y de los resultados, para ajustar el nivel de dificultad y la retroalimentación según las necesidades de cada alumno.
- Requiere una buena infraestructura tecnológica y un acceso equitativo a los recursos digitales en el centro educativo y en el hogar de los alumnos.

En toda metodología hay que tener en cuenta cuáles son los recursos a los que estamos expuestos y a los que vamos a tener que acceder, y para ello, se van a explicar los principales recursos que se utilizarían en el Flipped Classroom:

- Recursos digitales para que los alumnos accedan a los contenidos teóricos fuera del aula, como videos, podcast, presentaciones, etc. Estos recursos pueden ser creados por el propio docente o seleccionados de fuentes externas.

- Recursos para crear o editar los recursos digitales, como Panopto, Movenote, Screencast-o-Matic, EDpuzzle, o Hapyak.
- Recursos para asignar y controlar las actividades realizadas en casa, como Google Drive, Edmodo y ClassDojo.
- Recursos para diseñar y desarrollar las actividades que los alumnos hacen en clase, como Mural.ly, SlideShare, Google Drive, ¡Kahoot!, Socrative o Quizlet.
- Recursos para fomentar el aprendizaje de los alumnos mediante rúbricas u otros instrumentos, como Rubistar, CoRubrics o Kahoot.
- Recursos para comunicarse con los alumnos y las familias, como Edmodo, ClassDojo o Remind.
- Recursos para publicar o divulgar los trabajos de los alumnos, como YouTube, Blogger o Twitter.

Como se puede ver, esta metodología activa es una de las más implicadas con las nuevas tecnologías, por lo que ha ido evolucionando al par que las tecnologías, ya que en la época de su creación igual no tenían los recursos tecnológicos suficientes para acceder a todas estas plataformas digitales y realizaban las actividades de manera diferente.

Además, hay que recalcar la importancia de la relación entre los docentes y la familias para la correcta realización de esta metodología, ya que se requiere de un esfuerzo por parte de las familias para favorecer la realización de las actividades en el hogar. Si esta relación no se cumple, seguramente no se pueda realizar la metodología, ya que es un requisito fundamental para el aprendizaje eficaz de los estudiantes.

La opinión de las familias sobre el aula invertida puede variar según su grado de implicación, conocimiento y apoyo al modelo. Según la BBC News (2021), algunos beneficios que se han señalado son que las familias pueden conocer mejor los contenidos que se trabajan en el aula, intervenir en el proceso de aprendizaje de sus hijos y aprovechar los recursos digitales para facilitar el acceso al conocimiento. Algunas dificultades que se han encontrado con la falta de tiempo, recursos o formación para acompañar a los niños en el trabajo previo al aula, la resistencia al cambio o la falta de comunicación con el docente.

En general, se recomienda que las familias estén informadas y formadas sobre el modelo de aula invertida, que mantengan una comunicación fluida con el docente y que apoyen y motiven a sus hijos en el desarrollo de su autonomía y responsabilidad.

Por último, para trabajar esta metodología en Educación Infantil se pueden utilizar diferentes recursos adaptados a la edad de los niños, como vídeos, canciones o cuentos. Algunas experiencias de Flipped Classroom en infantil se pueden ver en el blog La Clase Invertida de los Locos Bajitos (<https://claseinvertida-locosbajitos.blogspot.com/>), donde el docente comparte vídeos sobre los proyectos que trabaja con sus alumnos, lo que puede servir de guía para la práctica de otros docentes.

3.1.5.4 Gamificación

La gamificación es la utilización de elementos y dinámicas basadas en el juego con la finalidad de motivar, involucrar y fomentar el aprendizaje en los participantes. El término Gamificación se originó partir del vocablo inglés “game” y se popularizó a partir del año 2008, gracias al desarrollo de las nuevas tecnologías.

Sin embargo, algunos autores consideran que la gamificación como método educativo remonta en 1896, año en el que una empresa llamada S&H Green Stamps vendía figuras y las utilizaban para honrar a los clientes más noble. Otros autores señalan que el concepto de gamificación se empezó a investigar en los años ochenta, con el surgimiento de los videojuegos educativos. Por tanto, no tiene una fecha de inicio marcada, sino que ha ido implantándose a lo largo de los años a nivel educativo, empresarial, de marketing y social.

Según Teixes-Arguilés (2014), señala que la gamificación en la educación y la formación, tendrán como finalidad modificar los comportamientos de los alumnos para que el resultado de la acción educativa o formativa sea provechoso para los mismos (TeixesArguilés, 2014, como se citó en Casaus et al., 2020).

La gamificación en la educación se caracteriza por:

- Utilizar elementos de los juegos en lugares como el aula o la formación online.
- Buscar optimizar los resultados mediante el aumento de la motivación, la participación y el compromiso.

- Adaptar el nivel de dificultad y personalizar las necesidades de cada alumno, permitiendo una aplicación autónoma y progresiva.
- Emplear técnicas mecánicas y activas para recompensar el esfuerzo y el progreso de los estudiantes, como puntos, niveles, premios, desafíos o misiones.
- Fomentar las TIC para enriquecer el proceso de aprendizaje con aplicaciones, plataformas o videojuegos.

Promoverla cognición, la creación y las críticas, así como la lógica y la estrategia para resolver problemas o situaciones problemáticas.

- Facilitar el feedback y la evaluación continua mediante sistemas de seguimiento y monitorización.
- Potenciar las relaciones interpersonales entre los alumnos y el docente a través de la comunicación, la cooperación y el reconocimiento.
- Aceptar el error como parte del aprendizaje, dando oportunidades de repetir, mejorar y aprender de los fallos sin penalizar ni frustrar a los estudiantes.

Además de estas características, también hay que destacar algunas ventajas o beneficios a los que desempeña, así como la motivación del alumnado, beneficia la concentración y la atención al mantener el interés, favorece la comunicación y mejora las relaciones interpersonales, proporciona resultados a tiempo real al permitir una búsqueda y una evaluación continua del rendimiento de los infantes, facilita el uso de las tecnologías y acepta el error como parte del aprendizaje, algo fundamental en las primeras etapas como es la de Educación Infantil.

La gamificación se lleva a cabo a través del juego, y según Werbach y Hunter (2015) el juego se divide en tres elementos, llamados Dinámicas, Mecánicas y Componentes [como se citó en Mauleon Flores, A M. (2021)]; y están descritos en una pirámide por jerarquía que se muestra a continuación:

Figura 1

Pirámide de componentes, mecánicas y dinámicas en la gamificación



Nota: Adaptado de *The gamification toolkit: dynamics, mechanics, and components for the win* por Werbach, K., y Hunter, D., 2015.

Por otra parte, el papel del maestro es imprescindible porque es el encargado de:

- Establecer objetivos claros y pertinentes para la sesión gamificada, que estén alineados con los contenidos y competencias que se quieren trabajar.
- Seleccionar los principios y elementos de juego que sean más adecuados para lograr los objetivos planteados, teniendo en cuenta los intereses y las necesidades de los estudiantes.
- Diseñar un ambiente gamificado que sea atractivo, retador y coherente, que incorpore actividades variadas y estimulantes, que ofrezca niveles de dificultad progresiva y que proporcione feedback y recompensas.
- Guiar y acompañar a los alumnos durante el desarrollo de la gamificación, facilitando el aprendizaje, resolviendo dudas, impulsando la participación y el trabajo en equipo y reconociendo el esfuerzo y el progreso.
- Evaluar el rendimiento de los estudiantes de forma continua y discreta, utilizando las evidencias que se generan a través de las acciones e interacciones de los alumnos en el juego.

Los materiales y recursos que se usan en la gamificación son aquellos que, como ya se dijo anteriormente, permiten incorporar elementos y dinámicas de juego con el fin de motivar e involucrar a los alumnos. Algunos que son útiles para trabajar en Educación Infantil son:

Juegos educativos: son actividades lúdicas que tienen un objetivo pedagógico, como reforzar contenidos, desarrollar habilidades o fomentar valores. Pueden ser juegos físicos

o digitales, individuales o colectivos, de mesa o de rol, etc. Por ejemplo, Antura & The Letters, Oráculo Matemático o Healthy.

- Aplicaciones móviles: son programas informáticos que se pueden descargar e instalar en dispositivos móviles, como teléfonos o tabletas, y que ofrecen funcionalidades relacionadas con el juego y el aprendizaje. Por ejemplo, Kahoot, Plickers o Quizlet.
- Herramientas de creación de juegos: son plataformas o programas que permiten al docente o al estudiante diseñar y personalizar sus propios juegos educativos, eligiendo los elementos, las reglas y los objetivos que quieran. Por ejemplo, Genially, Scratch o Minecraft: Education Edition.
- Plataformas de aprendizaje: son entornos virtuales que facilitan la gestión del proceso de aprendizaje, integrando elementos de juego como puntos, insignias, niveles o misiones. Por ejemplo, Classcraft, ClassDojo o Toovari.
- Otros recursos: son materiales diversos que pueden apoyar la gamificación educativa, como tarjetas con códigos QR, tableros con retos, vídeos con preguntas interactivas, etc. Por ejemplo, Pear Deck, Socrative o Trivinet.

Por tanto, son numerosos los recursos que se pueden utilizar para trabajar la gamificación en el aula, aunque hay que tener en cuenta cuáles pueden ser los más beneficiosos para nuestros alumnos y crear juegos didácticos y divertidos. Además, el docente debe tener una formación previa sobre las TIC, ya que estas son el principal recurso de esta metodología.

3.1.5.4 Aprendizaje-Servicio

El Aprendizaje Servicio es una metodología educativa que acopla los contenidos académicos con las cosas que ocurren en la sociedad. Es una forma de aprender haciendo un servicio solidario que responde a una necesidad real del entorno.

El aprendizaje servicio tiene sus antecedentes y orígenes en diversas experiencias educativas y movimientos sociales que surgieron a principios del siglo XX, especialmente en Estados Unidos. Algunos de los precursores de esta propuesta son:

- William James: filósofo y psicólogo estadounidense que propuso el servicio civil como una alternativa al servicio militar para fomentar los valores cívicos y la participación social de los jóvenes.

- John Dewey: pedagogo y filósofo estadounidense que defendió la educación experiencial y el aprendizaje por proyectos como formas de conectar la escuela con la vida real y desarrollar el pensamiento crítico y democrático.
- Robert Baden-Powell: fundador del movimiento scout, que promovía el servicio a la comunidad, el liderazgo y el trabajo en equipo entre los niños y jóvenes a través de actividades al aire libre.
- Cooperative Education Movement: un movimiento de educación cooperativa que se inició en la Universidad de Cincinnati en 1903 y que integraba el trabajo, el servicio y el aprendizaje de manera conectada.

El término “aprendizaje servicio” fue aplicado por primera vez en Tennessee, Estados Unidos, en 1966 por los activistas y educadores William Ramsay y Robert Sigmon. Desde entonces, el aprendizaje servicio es conocido en todo el mundo. En España, una de las principales impulsoras del aprendizaje servicio es Roser Batlle, pedagoga y cofundadora de la Red Española de Aprendizaje-Servicio.

Según la Web del Ministerio de Educación y Formación Profesional (s. f.), el Aprendizaje Servicio tiene los siguientes objetivos:

- Vincular los contenidos curriculares con la acción solidaria.
- Conectar la escuela con su entorno y con su comunidad de pertenencia.
- Desarrollar competencias a través de la implicación directa en la acción solidaria.
- Dar sentido a lo que se aprende y mejorar al mismo tiempo la calidad de las acciones solidarias.
- Fomentar la motivación para el aprendizaje.

Los proyectos de Aprendizaje Servicio pueden ser de diferentes tipos según el tema, el nivel educativo, la duración, el ámbito de actuación o la entidad colaboradora. Algunos ejemplos de estos proyectos son:

- Proyectos ambientales: reforestar un bosque degradado, reciclar residuos, cuidar un huerto escolar...
- Proyectos sociales: visitar a personas mayores, colaborar con un banco de alimentos, sensibilizar sobre la diversidad...

- Proyectos culturales: organizar un festival solidario, difundir el patrimonio local, crear una biblioteca comunitaria, etc.
- Proyectos educativos: apoyar a otros estudiantes con dificultades, elaborar materiales didácticos, participar en una radio escolar, etc.

Todos estos proyectos se pueden conectar con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) para contribuir a la Agenda 2030.

Figura 2

Objetivos del Desarrollo Sostenible para trabajar el Aprendizaje Servicio.



Nota: Adaptado de Objetivos y metas de desarrollo sostenible - Desarrollo Sostenible por Gámez, M. J. (2022, 24 mayo).

Las características principales del concepto Aprendizaje Servicio son los siguientes:

- Protagonismo activo: las actividades las protagonizan los alumnos y los docentes.
- Servicio solidario: está creado para atender a problemas y necesidades de la sociedad.
- Articulación intencionada: se reflexiona y se trabajan competencias destinadas a la ciudadanía combinadas con contenidos curriculares.
- Pedagogía de la experiencia: se aprende a partir de la acción y la reflexión sobre la misma.
- Planificación: se sigue un proceso que incluye la ejecución del servicio, la evaluación y la celebración.

Como en todas las metodologías, el papel del docente es fundamental para garantizar calidad y sustentabilidad en estas. En este caso, el profesor debe identificar una necesidad real de la comunidad junto con el alumnado y luego diseñar el proyecto de aprendizaje articulando los contenidos curriculares con la acción solidaria. En todo el proceso debe acompañar y guiar al alumnado en el desarrollo del proyecto, facilitando recursos, orientando el trabajo y resolviendo dudas.

Además, también debe fomentar la participación, la cooperación, la reflexión crítica y la evaluación continua del alumnado. Para mejorar la calidad del proyecto, se puede colaborar con otras entidades o agentes sociales implicados en el proyecto para establecer alianzas y redes de apoyo. Por último, el docente debe celebrar los logros y reconocer el esfuerzo del alumnado y de las personas beneficiarias del servicio y la evaluación se basará en el impacto del proyecto en los conocimientos nuevos del estudiante y en la mejora de la comunidad.

Por otro lado, existen diversos materiales para el Aprendizaje Servicio que pueden servir de apoyo para la realización de los proyectos. Según la Red Española de Aprendizaje Servicio (2023), algunos ejemplos son:

- Cuéntanos tu proyecto ApS: una guía práctica para ayudar a estructurar la presentación por escrito y oralmente de un proyecto de Aprendizaje-Servicio, coordinada por Roser Batlle, Josemari Aymerich, Rafa Mendia y Javier Torregrosa, de la Red Española de Aprendizaje-Servicio en colaboración con la Editorial Edebé.
- Mapa de los valores del aprendizaje-servicio: una guía del Centre Promotor d'Aprenentatge Servei que presenta un mapa de los valores que cristalizan y se transmiten en el aprendizaje-servicio, con sus autores Xus Martín, Josep Maria Puig, Brenda Bär, Jordi Calvet, Mónica Gijón, Mariona Graell, Josep Palos y Laura Rubio.
- Esquema de diseño de un proyecto de Aprendizaje-Servicio: una matriz con pautas muy claras y preguntas orientativas que ayudan a ir definiendo el proyecto, elaborada por Ana Aguilar de Armas inspirándose en un material argentino de la organización CLAYSS.
- Pistas para practicar ApS con cuidados: una completísima y muy visual página web que actualiza y completa la Guía de Aprendizaje-Servicio con mirada de cuidados, publicada en el 2017 por Intered.

- Proyectos ApS en tiempos de Covid-19: un catálogo de 70 proyectos realizados por la Red Española de Aprendizaje-Servicio (REDAPS) a partir de noticias aparecidas en medios de comunicación y redes sociales entre los meses de marzo y junio de 2020.

En resumen, el Aprendizaje Servicio es una metodología que combina los contenidos curriculares con el entorno al que están sometidos los alumnos, lo que mejora el aprendizaje en estos gracias a la vivencia con el medio ambiente y que requiere la colaboración de varios agentes para una buena calidad del proyecto.

3.1.5.5 Aprendizaje por Descubrimiento

El Aprendizaje por Descubrimiento se basa en el constructivismo, es decir, en la idea de que el conocimiento se crea por el propio sujeto a partir de sus experiencias e intereses. En este método, al igual que en el resto de las metodologías descritas, el estudiante es el protagonista de su propio aprendizaje y el maestro es un guía que le facilita los recursos y le orienta en la resolución de conflictos.

El Aprendizaje por Descubrimiento implica que el alumno investigue, experimente, relacione conceptos y llegue a sus propias conclusiones, en vez de recibir la información de forma pasiva.

El creador de esta metodología fue el psicólogo y pedagogo estadounidense Jerome Bruner, quien creó esta teoría en los años 60 como una propuesta de carácter constructivista. Bruner defendía que el aprendizaje depende de la construcción de conocimientos que construyen los alumnos o aprendices, y que el docente debía facilitar los recursos y la orientación para que el alumno descubra los conceptos y sus relaciones por sí mismo.

Por tanto, basándonos en el papel del alumno, podemos distinguir varios aspectos que se pueden observar al trabajar el Aprendizaje por Descubrimiento en un aula:

- El alumno descubre sus conocimientos a partir de las experiencias e intereses, y los adapta a su estructura cognitiva.
- Realiza actividades de exploración, investigación, experimentación y resolución de problemas que le permiten construir el conocimiento de forma activa y significativa.

- Desarrolla habilidades como la creatividad, el razonamiento, la autonomía y la motivación.
- El alumno valora el proceso de aprendizaje más que el resultado final, y se autoevalúa constantemente.

Según Ausubel (1918-2008), el aprendizaje significativo prevalece frente al aprendizaje memorístico, el cual permite transferir los conocimientos adquiridos a una situación nueva. Ausubel pensaba que el razonamiento deductivo era el condicionante para comprender ideas y conceptos nuevos.

En el preámbulo de su libro *“Psicología de la Educación: Un punto de vista cognoscitivo”*, dice: “El factor más importante que influye en el aprendizaje, es lo que el alumno ya sabe. Determinar esto y enseñarle en consecuencia” (Ausubel, 1968).

La teoría de Ausubel del Aprendizaje por Descubrimiento es una propuesta que se basa en el constructivismo y en que el aprendizaje fomenta la actividad, donde el alumno combina los nuevos aprendizajes con los anteriores mediante la experiencia e investigación, sin recibir la información directa ni memorizar de forma mecánica. Ausubel distingue entre dos tipos de aprendizaje por descubrimiento: el orientado y el autónomo. En el aprendizaje por descubrimiento guiado, el profesor orienta al alumno y le proporciona los recursos y las pistas necesarias para que llegue a las conclusiones por sí mismo. En el aprendizaje por descubrimiento autónomo el alumno es totalmente libre de explorar y experimentar sin ninguna ayuda externa. Ausubel considera que el aprendizaje por descubrimiento guiado es más eficaz y adecuado para la educación formal, ya que permite al infante adquirir los conocimientos y las habilidades de forma más rápida y precisa.

Por otro lado, el papel del maestro es únicamente de orientador y realiza los apoyos necesarios para que el alumno pueda descubrir el conocimiento por sí mismo. El profesor no transmite la información de forma directa ni impone sus criterios, sino que plantea preguntas, problemas o situaciones que estimulen la motivación de los alumnos. También ayuda al alumno a relacionar los nuevos conocimientos con los previos, a organizar y estructurar la información, a meditar sobre los aprendizajes obtenidos y a evaluar los resultados. Por tanto, el maestro debe respetar los ritmos y los estilos de aprendizaje que

se presenten en cada alumno, y adaptar la actividad y los materiales a sus necesidades y características.

Los materiales que se pueden utilizar en esta metodología son de diferentes tipos, así como libros, revistas, folletos, vídeos, audios, imágenes, mapas, gráficos, tablas, etc. Lo más importante de estos es que sean adecuados al nivel y a las preferencias de los estudiantes, y que les permitan buscar y seleccionar la información relevante por sí mismos.

Además de los materiales informáticos, el docente también puede ofrecer al alumno otros recursos que le ayuden a organizar y estructurar el conocimiento adquirido. Estos recursos se llaman organizadores previos y pueden ser frases o gráficos que introduzcan el tema, que resuman las ideas principales o que establezcan las relaciones entre los conceptos. Los organizadores previos sirven para activar los conocimientos previos de los alumnos y facilitar la asimilación de los nuevos. Bruner denomina a todo el material proporcionado por el profesor andamiaje, ya que se trata de un apoyo temporal que se va retirando según se avanza en el aprendizaje.

Para trabajar todo esto en Educación Infantil, podemos realizar las siguientes actividades, entre otras:

- Jugar con arena, plastilina, arcilla u otros materiales que estimulan el tacto y la creatividad.
- Observar y clasificar objetos naturales como hojas, piedras, flores o semillas según sus características.
- Realizar experimentos sencillos con agua, aire, luz o sonido y ver qué efectos producen.
- Inventar historias o cuentos a partir de imágenes, palabras o títeres y representarlas con gestos o sonidos.
- Crear música con instrumentos caseros o con el propio cuerpo y expresar emociones o sensaciones.
- Construir objetos o maquetas con materiales reciclados o de uso cotidiano y explicar su funcionamiento o utilidad.

- Resolver acertijos, adivinanzas o enigmas que impliquen lógica, memoria o imaginación.
- Visitar un museo, un parque, una granja o cualquier lugar que despierte el interés y la curiosidad por aprender.

Por tanto, el Aprendizaje por Descubrimiento es una metodología activa que permite al alumno explorar y descubrir sus propios aprendizajes con la ayuda del maestro, quien orienta a los estudiantes a “aprender a aprender” y a disfrutar del proceso de enseñanza aprendizaje.

3.1.5.6 Aprendizaje Basado en Retos (ABR)

El Aprendizaje Basado en Retos es una metodología activa que se basa en plantear un problema a los estudiantes. Este problema tiene cierta complejidad, es real y está relacionado con el entorno cercano. El objetivo es que los alumnos busquen una solución viable al problema, mediante la investigación, la colaboración y la acción.

Esta metodología se diferencia de otras metodologías como el Aprendizaje Basado en Proyectos o el Aprendizaje Basado en Problemas por los siguientes motivos: implica una mayor conexión con la realidad y una mayor implicación social.

El Aprendizaje Basado en Retos no tiene un único creador, sino que se basa en las ideas de varios autores que promueven el aprendizaje vivencial, el aprendizaje por proyectos y el aprendizaje por problemas. Uno de los autores que influyó en el desarrollo de esta metodología fue John Dewey quien creía que los alumnos aprenden mucho más cuando se enfrentan con una situación real que pide una solución. Otros autores que contribuyeron a la teoría y la práctica del aprendizaje basado en retos fueron Jean Piaget, William Kilpatrick, Carl Rogers o David Kolb.

Se popularizó en el ámbito educativo gracias a la iniciativa de la Apple Foundation y el New Media Consortium, quienes publicaron en 2009 un informe titulado “*Challenge Based Learning: An Approach for Our Time*”. En este informe se presentaban los

principios, las fases y los ejemplos del aprendizaje basado en retos, así como sus beneficios para los alumnos y los docentes.

El modelo de Kolb (1984) define al aprendizaje como el resultado final en el que los humanos son capaces de percibir una experiencia. Este modelo está dividido en 4 fases:

Figura 3

Las cuatro fases del modelo de Kolb: Aprendizaje a través de la Experiencia



Nota: Adaptado de *Aprendizaje Basado en retos* por Molana, E. T. M. A. B. S. (s. f.) Esta metodología se basa en las siguientes acciones:

- Resuelve problemas reales y relevantes que afectan el entorno del estudiante y la comunidad.
- Fomenta el trabajo en grupo, el pensamiento crítico y el rol activo de los estudiantes.
- Se basa en la creación de un producto o una acción concreta que materialice la solución al reto planteado.
- Se conecta con el mundo real y con los intereses y necesidades de los alumnos.

Como en el resto de las metodologías activas, el maestro es un orientador y un guía que proporciona los recursos, las orientaciones y el apoyo necesarios para que el alumno pueda resolver el reto planteado. El profesor respeta el ritmo de aprendizaje de los alumnos y adapta los retos a sus necesidades y características. Además, colabora con otros

profesores y con expertos para ayudar a los estudiantes en la búsqueda de soluciones. Por tanto, el docente se convierte en un colaborador de aprendizaje, que busca nuevos conocimientos para los infantes, a la vez que moldea nuevas formas de pensamiento.

Para implementar el Aprendizaje Basado en Retos en las aulas, se pueden seguir los siguientes pasos:

- El docente plantea el tema y se abre el debate de varias cuestiones relacionadas: por ejemplo, de temas como el medio ambiente, el desempleo o hábitos saludables.
- Después de seleccionar el tema, se da pie a que los alumnos realicen una lluvia de ideas para invitarles a la reflexión y así llegar a una pregunta relevante, que tiene que ser de su interés y en la que se visualicen posibles mejoras sociales para una comunidad.
- El maestro sugiere el uso de los recursos y TIC que tengan disponibles, para investigar y buscar información, como en blogs, vídeos, etc.
- El docente propone el reto o lo define en conjunto con los alumnos, otros profesores colaboradores o expertos externos. El reto debe ser de cierta complejidad, de carácter real y relacionado con el entorno cercano.
- El profesor orienta y apoya al alumno durante el desarrollo del reto, supervisa las actividades, revisa los avances de los equipos y guía a través de preguntas detonadoras, pero sin dar respuestas ni soluciones.
- El alumno analiza, diseña, crea y aplica la mejor solución al reto, trabajando en grupo de forma cooperativa y colaborativa. El alumno también reflexiona sobre el proceso de aprendizaje y evalúa los resultados.
- El docente evalúa en conjunto con otros profesores y evaluadores externos las soluciones dadas al reto y garantiza que la evaluación se lleve a cabo a través de una rúbrica elaborada previamente.
- El alumno presenta la solución al reto mediante un producto o una acción concreta que materialice la solución. El producto o la acción debe tener un impacto real y positivo en la comunidad o parte de ella.

Para finalizar, algunos ejemplos de retos que se pueden plantear en el aula son:

- Diseñar una campaña de concienciación sobre el cambio climático y sus efectos en el planeta.
- Crear un producto innovador que resuelva una necesidad de la sociedad actual.
- Organizar un evento solidario para recaudar fondos para una causa social.
- Elaborar un plan de alimentación saludable y sostenible para el colegio.
- Desarrollar una aplicación móvil que facilite el aprendizaje de una materia o habilidad.
- Investigar sobre la cultura y la historia de un país o región y elaborar un folleto turístico.
- Construir un prototipo de una casa ecológica y eficiente energéticamente.
- Producir un cortometraje sobre un tema de actualidad o de interés personal.

3.2 LA EDUCACIÓN INCLUSIVA

La inclusión en las aulas es un principio educativo que busca garantizar el acceso, la participación y el aprendizaje de todos los estudiantes, sin importar sus características personales, sociales o culturales. Un aula inclusiva es un espacio donde se respeta y se valora la diversidad, se promueve la colaboración y se adaptan los recursos y las metodologías a las necesidades de cada alumno.

La inclusión en las aulas ha sido un proceso histórico que ha ido evolucionando a lo largo del tiempo, pasando de modelos segregadores y excluyentes a modelos integradores e inclusivos. Algunas etapas de esta evolución son:

- Edad Antigua: Durante la época de la antigua Grecia, las actividades como la gimnasia eran importantes para la formación de los ciudadanos, pero solo los niños sanos podían participar en ellas. Los niños con discapacidad eran abandonados o marginados.
- Edad Media: Durante los años de la edad media, los rastros de escolaridad eran casi nulos, pues muchos factores como el abandono y el rechazo se hacían presentes. Los niños con discapacidad eran considerados como poseídos o castigados de Dios.
- El Renacimiento: Con el surgimiento del humanismo y el racionalismo, se empieza a valorar la educación como un medio para el desarrollo humano. Sin embargo, la educación seguía siendo elitista y excluyente, reservada para los nobles y los ricos. Los niños con discapacidad eran objeto de burla o compasión.

- Siglo XVIII y XIX: Con la Ilustración y la Revolución Industrial, se produce un cambio social y político que reclama una educación universal y obligatoria. Se crean las primeras escuelas públicas y se empieza a atender a algunos niños con discapacidad en instituciones especializadas o asilos. Se desarrollan las primeras teorías y métodos pedagógicos para la educación especial.
- Siglo XX y XXI: Con el avance de la ciencia, la psicología y la pedagogía, se reconoce la diversidad como un valor y un derecho humano. Se promueven los principios de integración, normalización y atención a la diversidad en el sistema educativo ordinario. Se introducen conceptos como necesidades educativas especiales, adaptaciones curriculares, apoyos y recursos.

En la actualidad, la educación inclusiva se plantea como un método de trabajo para alcanzar una mayor equidad y calidad educativa para todo el alumnado, sin excepción alguna; y, sobre todo, como una forma de lucha contra la exclusión y la segregación en nuestros centros educativos. La educación inclusiva implica realizar cambios en el contenido, los enfoques, las estructuras y las estrategias docentes, con la visión de cubrir a todos los niños con la responsabilidad del sistema que es educar a todos.

Por otro lado, existen varias leyes educativas en España que hablan de inclusión. La más reciente es la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOMLOE), que establece como uno de sus principios “la equidad, que garantice la igualdad de oportunidades, la inclusión educativa y la no discriminación y actúe como elemento compensador de las desigualdades personales, culturales, económicas y sociales.

Otras leyes anteriores que también tratan el tema de la inclusión son:

- La Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOE), que afirma que “la educación proporciona a los alumnos los medios para desarrollar las capacidades que les permitan participar activamente en la vida social y cultural y los preparará para afrontar los cambios que se producen en ella” y que “el sistema educativo se inspira en los principios de calidad y equidad”.
- La Ley Orgánica 8/3013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa

(LOMCE), que introduce el concepto de “atención a la diversidad” y establece que “los centros docentes adoptarán las medidas organizativas y curriculares tendentes a favorecer la inclusión educativa del alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo”.

- El Real Decreto 696/1995, de 28 de abril, de ordenación de la educación de los alumnos con Necesidades Educativas Especiales (RDNEE), que define la educación especial como “el conjunto de actuaciones educativas dirigidas a compensar las dificultades de aprendizaje de los alumnos que las presenten, con el fin de su integración escolar y social” y que establece que “los centros ordinarios deberán contar con los recursos necesarios para atender a estos alumnos”.

Dado este recorrido por las diferentes leyes educativas, se puede observar que según pasa el tiempo, las leyes cada vez están más implicadas en trabajar la inclusión tanto en las aulas como en los centros educativos. Por tanto, la inclusión es muy importante para la educación actual, ya que permite responder a la diversidad de los estudiantes y garantizar su derecho a una educación de calidad.

Si nos centramos en la etapa de Educación Infantil, la inclusión tiene muchos beneficios, ya que les ofrece oportunidades y apoyos para aprender y participar en sociedad. Algunos de estos beneficios son:

- Favorece la interacción temprana con personas de diferentes entidades y contextos, lo que enriquece el aprendizaje y el desarrollo de los niños.
- Fomenta el aprendizaje y el fortalecimiento de valores compartidos, como el respeto, la tolerancia, la solidaridad y la convivencia.
- Mejora la autonomía y la confianza de los niños, al reconocer sus fortalezas, intereses y potencialidades.
- Contribuye al desarrollo humano sostenible y a la construcción de una sociedad más justa y democrática.

Un aula inclusiva es aquella que se adapta a las necesidades y características de todos los estudiantes, ofreciendo diversas opciones y recursos para facilitar su acceso, participación y aprendizaje. Algunas características de un aula inclusiva son:

- Respeta y valora la diversidad de los estudiantes, reconociendo sus fortalezas, intereses, experiencias y potencialidades.
- Promueve la interacción y la colaboración entre los estudiantes, fomentando el diálogo, el trabajo en equipo, el apoyo mutuo y la resolución de conflictos.
- Proporciona los apoyos y los ajustes razonables que cada estudiante necesita para aprender, como adaptaciones curriculares, materiales accesibles, mediación docente, etc.
- Utiliza metodologías activas y participativas que involucran a los estudiantes en su propio proceso de aprendizaje, como el aprendizaje basado en proyectos, el aprendizaje cooperativo, el aprendizaje por descubrimiento, etc.
- Contextualiza el aprendizaje en situaciones reales y significativas para los estudiantes, relacionando los contenidos con sus experiencias previas y con los problemas o necesidades de su entorno.
- Evalúa el aprendizaje de forma continua y formativa, utilizando diferentes instrumentos y criterios que reflejen el progreso y los logros de los estudiantes.

Teniendo en cuenta estos criterios sobre la inclusión, podemos observar la relación que tiene con las metodologías activas, por lo que ambas van de la mano a la hora de trabajarlas en el aula.

Si hablamos del maestro y cómo puede aplicar este concepto en el aula, hay que saber que es un proceso que requiere de una planificación, una reflexión y una acción conjunta de todos los agentes educativos. Algunas sugerencias para introducir la inclusión en el aula son:

- Realizar un diagnóstico inicial de la situación del aula, identificando las características, las necesidades y las expectativas de los estudiantes, así como las fortalezas y las debilidades del profesorado y del centro.
- Establecer unos objetivos y unas estrategias para favorecer la inclusión en el aula, teniendo en cuenta los principios y los valores de la educación inclusiva, así como los recursos y las condiciones disponibles.
- Diseñar e implementar actividades de aprendizaje que sean variadas, flexibles, adaptadas y contextualizadas, que promuevan la participación y la colaboración de

todos los estudiantes y que atiendan a sus diferentes ritmos, estilos y preferencias de aprendizaje.

- Proporcionar los apoyos y los ajustes razonables que cada estudiante necesita para acceder, participar y aprender en el aula, como adaptaciones curriculares, materiales accesibles, mediación docente, etc.
- Evaluar el aprendizaje de forma continua y formativa, utilizando diferentes instrumentos y criterios que reflejen el progreso y los logros de los estudiantes, así como las dificultades y los aspectos a mejorar.
- Revisar y mejorar el proceso de inclusión en el aula, recogiendo la opinión y la retroalimentación de los estudiantes, las familias, el profesorado y otros profesionales implicados, y realizando los cambios necesarios para optimizar el proceso.

A modo resumen, hay que destacar que la inclusión es uno de los aspectos más importantes en la actualidad que hay que trabajar en el aula, modificando las actividades al ritmo individual de cada alumno e involucrando a este en su proceso de aprendizaje. Por tanto, existe una relación directa entre el uso de las metodologías activas en el aula y la introducción de la inclusión en estas.

4. ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN

Una vez que ya se ha realizado la fundamentación teórica y entendemos la direccionalidad del Trabajo de Fin de Grado, podemos comenzar con la parte de análisis y resultados, es decir, el estudio de investigación.

Para ello, se van a describir los objetivos del trabajo, la hipótesis planteada al inicio, el método utilizado para la investigación, la muestra que se ha empleado, el procedimiento que se ha seguido y los resultados finales.

4.1 OBJETIVOS

El objetivo principal del trabajo es sensibilizar y dar visibilidad al uso de las metodologías activas inclusivas en Educación Infantil. Para poder sacar conclusiones sobre ello,

primero hay que conocer las opiniones y la formación de los docentes en estas metodologías.

Además de este, también existen otros objetivos como crear curiosidad sobre estas metodologías y reconocer la importancia de la formación docente tanto para cualquier metodología como para estrategias a utilizar.

4.2 HIPÓTESIS

Una vez que se han marcado los objetivos del estudio de investigación, se hace una reflexión y surge la pregunta de: ¿los docentes conocen y sienten interés por formarse continuamente en las metodologías activas? Tras esta pregunta se plantea la hipótesis de: la formación docente mejora la práctica de las metodologías activas en el aula.

4.3 MÉTODO

El estudio que se ha utilizado está basado en un enfoque mixto mediante una metodología con datos cuantitativos y cualitativos, donde hay preguntas abiertas que permiten una total libertad a la hora de expresar las opiniones en el cuestionario.

Según Malhotra (2004), las encuestas son entrevistas con un gran número de personas utilizando un cuestionario prediseñado. El método de encuesta incluye un cuestionario estructurado que se da a los encuestados y que está diseñado para obtener información específica (Malhotra, 2004, como se citó en Educerehispania, s. f.)

Como bien se ha mencionado, el instrumento con el que se ha llevado a cabo la investigación es una encuesta o cuestionario. Está destinada a los docentes de Educación Infantil y Educación Primaria con la intención de conocer varios aspectos relacionados con las metodologías activas. Por ello, considero que el cuestionario es uno de los mejores recursos para contactar con docentes de toda la provincia y gracias a algunas preguntas se les permite describir y explicar lo que deseen sobre las metodologías activas, lo que enriquece el análisis del estudio.

4.4 MUESTRA

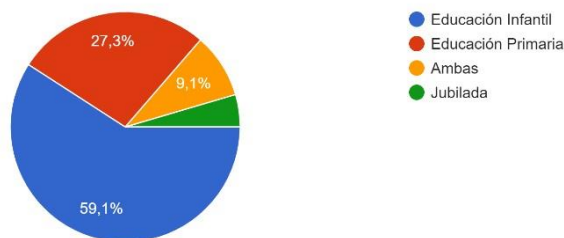
La muestra del estudio de investigación ha sido realizada mediante el método no probabilístico o muestreo por conveniencia, lo que significa que se utiliza para seleccionar una muestra de acuerdo con la facilidad de acceso, la disponibilidad o la proximidad de los elementos. El investigador elige a los miembros de la muestra solo por su conveniencia, en este caso los elegidos son maestros de Educación Infantil y Primaria de la educación pública y privada.

En total participaron 22 docentes, de los cuales 13 (59.1%) imparten clase en Educación Infantil, 6 (27.3%) en Educación Primaria, 2 (9.1%) en ambas etapas educativas y 1 (7.5%) jubilada, como se puede ver en la figura 4.

Figura 4

Etapa educativa de los docentes que han respondido la encuesta

Etapa educativa en la que imparte clase actualmente
22 respuestas



Nota: Elaboración propia

Por otro lado, se preguntó por el género de los docentes, a lo que resultó que el 95.5% (21 personas) de los encuestados es de género femenino y el 4.5% (1 persona) es de género masculino. El motivo de esta pregunta no va destinada a los resultados, sino que quería comprobar el mito de que la profesión de maestro en Educación Infantil tiene un porcentaje mayor de mujeres que de hombres, lo cual ha sido retratado ya que el único hombre que ha respondido imparte clase en Educación Primaria.

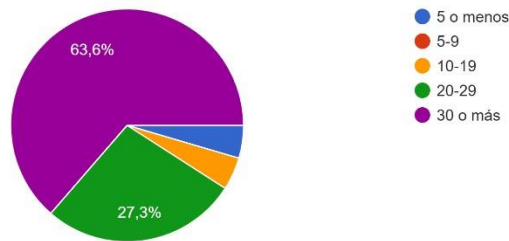
Por último, hay que destacar los años de experiencia de los docentes en el ámbito educativo, ya que hay un poco de variedad entre ellos. Como se puede observar en la

figura 5, el 63.6% tiene 30 o más años de experiencia, el 27.3% tiene entre 20 y 29 años de experiencia, el 4.5% tiene entre 10 y 19 y el 4.5% tiene menos de 5 años de experiencia. Por tanto, gracias a la gran experiencia de los docentes podemos observar mediante las respuestas cómo ha evolucionado el uso de las metodologías activas con el tiempo.

Figura 5

Años de experiencia de los docentes que han respondido la encuesta

Años de experiencia en el ámbito educativo
22 respuestas



Nota: Elaboración propia

4.5 INSTRUMENTO

El estudio de investigación ha sido realizado a través de un cuestionario vía online creado en Google Docs con un total de 13 preguntas. Estas se dividen en 4 de selección múltiple, 2 de selección múltiple con una opción a añadir otras cosas, 6 de preguntas abiertas y 1 con escala de valoración.

El cuestionario se envió de forma online a través de la aplicación WhatsApp a maestros que conozco y posteriormente estos lo enviaron al resto de encuestados, también de profesión docente. El cuestionario estuvo disponible a respuestas durante un mes entero.

4.6 PROCEDIMIENTO

Tras finalizar el mes de disponibilidad, comienza el análisis de la recopilación de datos. Para ello, únicamente había que entrar en la página web del cuestionario y este proporciona dos opciones: el resumen de cada pregunta, en la que podemos ver una

gráfica que recopila el porcentaje de las respuestas, y, por otro lado, el resumen de las respuestas que ha realizado cada individuo.

Para contrastar los resultados se ha optado por el resumen de las preguntas, ya que se considera que encaja más con la técnica de análisis que se va a realizar en el estudio de investigación.

4.7 RESULTADOS

A continuación, se procede a describir las preguntas que se realizaron en la encuesta, junto con las respuestas de los docentes. Todas ellas fueron obtenidas mediante el enfoque cuantitativo y cualitativo, por lo que en cada una de ellas se plasmará una figura en el caso de las preguntas cuantitativas o un anexo para las preguntas cualitativas.

Como se ha dicho antes, en total son 13 preguntas, sin embargo, se va a empezar por la pregunta 5, ya que las cuatro primeras estaban destinadas a indicar la edad, el género, la etapa educativa en la que se imparte clase y los años de experiencia en el ámbito educativo.

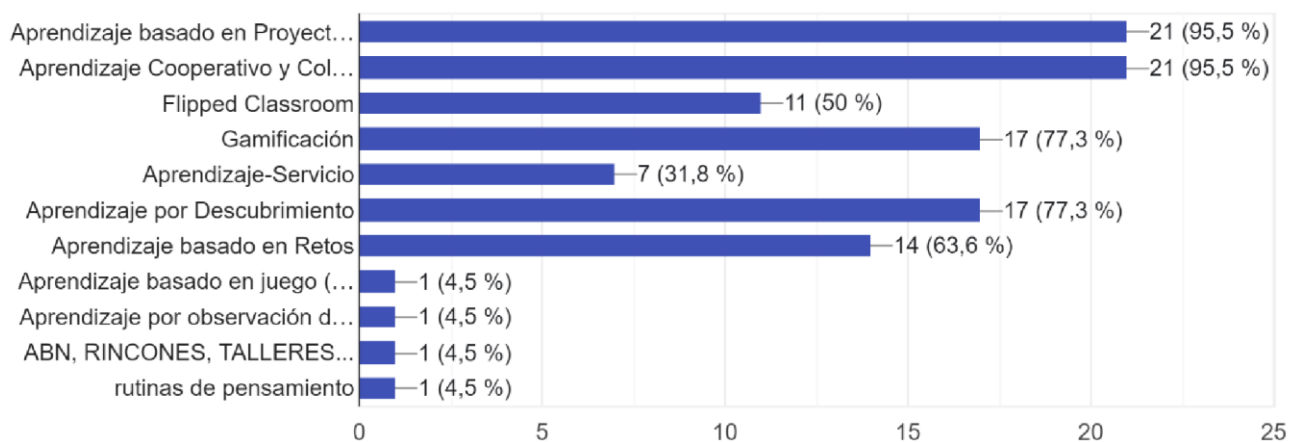
En la pregunta 5, se realizaba la siguiente pregunta: **¿Cómo definiría qué es una metodología activa?** Como podemos ver en el ANEXO 1, las respuestas de los docentes son variadas, pero a la vez muy similares. En todas ellas dicen que están metodologías tienen una gran participación por parte del alumno y es este el que se considera el protagonista de su propio aprendizaje. Viendo estas definiciones, se puede decir que todos conocen las metodologías activas y saben cuáles son las principales características de ellas.

En la pregunta 6, se preguntaba lo siguiente: **¿Considera importante el uso de estas metodologías en el aula? Justifique su respuesta.** En el ANEXO 2 se pueden ver las respuestas. La mayoría de ellos están de acuerdo con que las metodologías activas son importantes para trabajar en el aula porque así el alumno crea un aprendizaje significativo y le ayuda a mantener un mayor interés e implicación en su aprendizaje. Además, con estas se pueden trabajar competencias que quizá con otras metodologías no se trabajan tanto, por tanto, es enriquecedor para el alumno.

La pregunta 7 está destinada para saber cuáles son las metodologías que más conocen los docentes, de entre las que se han explicado en los apartados anteriores. Como podemos ver en la figura 6, las metodologías más conocidas son Aprendizaje Basado en Proyectos y Aprendizaje Cooperativo y Colaborativo. Después, Gamificación, Aprendizaje por Descubrimiento y Aprendizaje Basado en Retos. Las que menos conocen son Flipped Classroom y Aprendizaje Servicio. Por último, tenían una opción de escribir más metodologías que supieran, a las que algunos han respondido con Aprendizaje Basado en Juego, Aprendizaje por observación de Bandura, Rincones, Rutinas de Pensamiento, ABN... Con todo esto, observamos que los docentes sí que tienen cierto conocimiento sobre las metodologías activas, ya que la mayoría conocen varias de ellas. Además, algunos docentes han añadido algunas más, lo que significa que estos tuvieron una gran implicación a la hora de resolver las preguntas que se les planteaba y, como futura

¿Cuáles de las siguientes metodologías conoce?

22 respuestas



maestra, me ayuda al conocer otras metodologías activas que no he investigado.

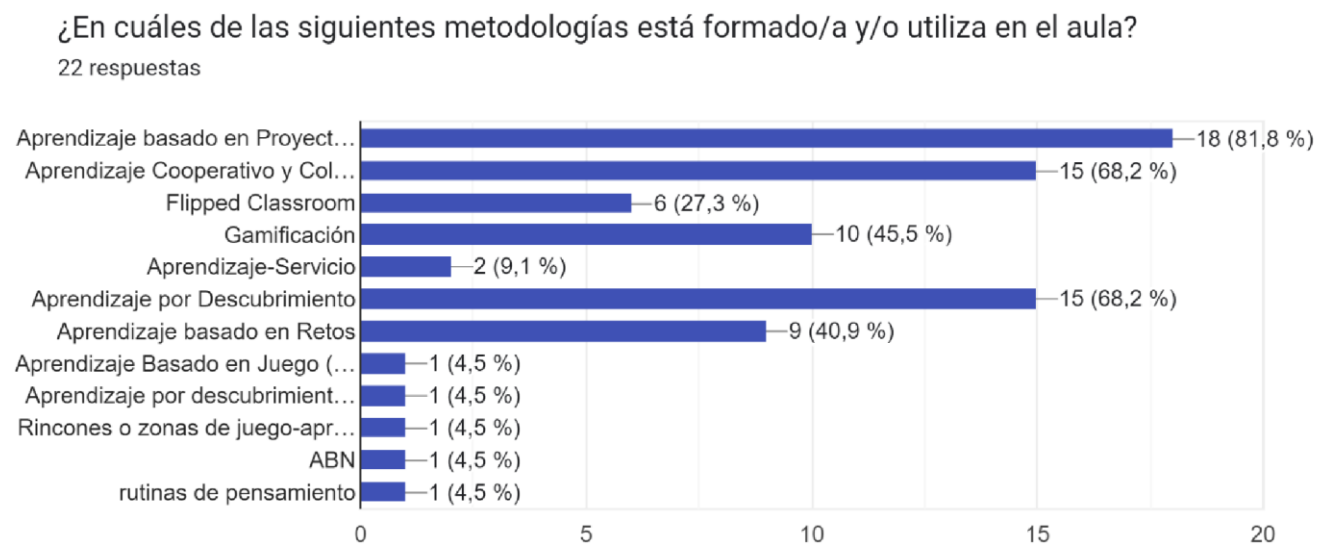
Figura 6

Respuestas a la pregunta 7 del cuestionario: ¿Cuáles de las siguientes metodologías conoce?

En la pregunta 8, se propuso la siguiente pregunta: **¿En cuáles de las siguientes metodologías está formado/a y/o utiliza en el aula?** Para responder, tenían las mismas

opciones que en la pregunta 7, ya que quería conocer la implicación de estos docentes sobre las metodologías activas, ya que pueden conocerlas, pero no interesarse en cómo se aplican en el aula y querer mejorar como maestro. En la figura 7 se observan las respuestas y vemos que tienen cierta similitud con la anterior pregunta, lo que significa que los docentes suelen formarse en las metodologías activas que conocen.

Por tanto, en las que los docentes están más formados son Aprendizaje Basado en Proyectos, Aprendizaje Cooperativo y Colaborativo y Aprendizaje por Descubrimiento. Estas respuestas eran esperadas, ya que considero que son las que más



se trabajan en las aulas.

Figura 7

Respuestas a la pregunta 8 del cuestionario: ¿En cuáles de las siguientes metodologías está formado/a y/o utiliza en el aula?

La pregunta 9 decía lo siguiente: **¿Con cuánta frecuencia utiliza estas metodologías?** La intención de esta pregunta era para conocer la importancia que le dan los maestros al uso de las metodologías activas en el aula. Como vemos en la figura 8, las respuestas estaban marcadas por una escala de valoración, en la que el 1 se refiere a que no utilizan las metodologías en el aula y la 5 que las utilizan siempre. Por tanto, se puede observar

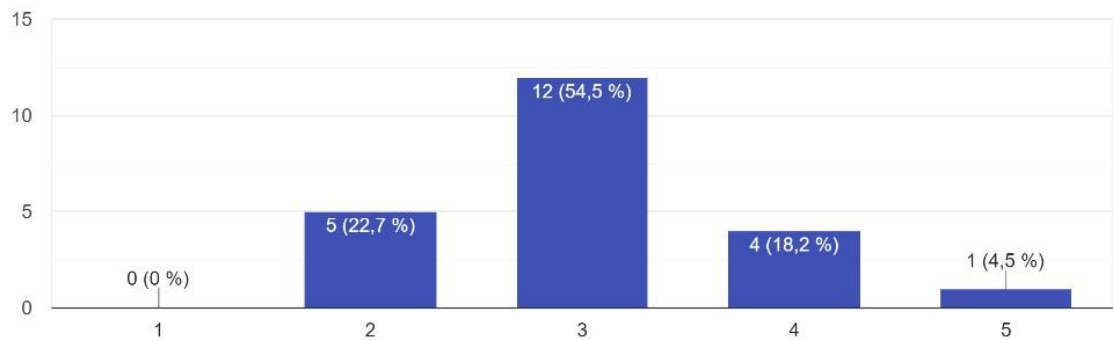
que todos los docentes trabajan con metodologías activas, ya que ninguno ha respondido con el número 1. La gran mayoría ha marcado el número 3, que corresponde a que las utilizan con frecuencia y el resto ha marcado el 2, 4 o 5. Todo esto significa que actualmente, en mayor o menor medida, los docentes trabajan los contenidos curriculares a través de las metodologías activas y estas están presentes en las aulas.

Figura 8

Respuestas a la pregunta 9 del cuestionario: ¿Con cuánta frecuencia utiliza estas metodologías?

¿Con cuánta frecuencia utiliza estas metodologías?

22 respuestas



En la pregunta 10 se realizaba la siguiente pregunta: **En la actualidad, ¿considera que se le da la importancia necesaria al uso de las metodologías activas para trabajar en el aula? Justifique su respuesta.** Dado que en la pregunta anterior respondieron de manera individual al uso que hacen de las metodologías, esta pregunta traspasa las aulas y refleja las opiniones de los docentes sobre la importancia que se les da a las metodologías activas, tanto dentro como fuera del aula. En el ANEXO 3 se observa que las respuestas son muy distintas entre ellas. Unos docentes dicen que sí se les da la importancia necesaria porque las implantan en sus centros educativos, creen que mejora la educación y la motivación de sus alumnos y que cada vez las utilizan más a los largo del tiempo. Sin embargo, otros docentes han respondido que no se les da la importancia necesaria, ya que aún se trabaja mucho con las metodologías tradicionales (libros de texto) y al estar regidos por una ley que no incide en estas metodologías como recurso principal,

muchas veces les parece imposible cambiar la metodología para trabajar con los mismos contenidos en el mismo tiempo.

Llama la atención que docentes que incluso pueden ser del mismo centro educativo tengan opiniones tan diferentes. Al leer esto, fui buscando cada respuesta individualmente y todas ellas tienen una conclusión en común. Los docentes que tienen menos edad o experiencia son los que suelen responder que no se les da la importancia necesaria y los docentes con más edad y experiencia responde que sí se les da esa importancia. Por tanto, más allá de las respuestas, se observa una cierta pasividad en los docentes que tienen mucha experiencia, siendo estos los que no tienen tanta iniciativa para cambiar sus metodologías tradicionales, lo que conlleva a pensar que esta es una profesión en la que se necesita gente joven que traiga nuevos conocimientos, metodologías y ganas de trabajar.

La pregunta 11 es la siguiente: **¿Considera que las metodologías activas ayudan a mejorar la inclusión en las aulas? Justifique su respuesta.** Como se observa en el ANEXO 4, la mayoría de las respuestas son similares, pues los docentes creen que las metodologías activas sí que favorecen la inclusión. Algunos de los motivos que han dado son: mejoran la participación del alumnado en el aula, se adaptan a los ritmos individuales de aprendizaje, el alumno es el protagonista de su proceso de aprendizaje, mejora la comunicación entre los iguales... en resumen, las metodología activas mejoran la inclusión en las aulas, ya que atienden a las características individuales del alumnado y les ayuda a crear sus propios aprendizajes.

En la pregunta 12 se realizaba la siguiente pregunta: **¿Cree que los docentes están lo suficientemente formados para utilizar estas metodologías dentro del aula? Justifique su respuesta.** Las respuestas que se pueden observar en el ANEXO 5 tienden a la diversidad entre las opiniones de los docentes. Algunos consideran que sí están formados en las metodologías activas y otros creen que no lo suficiente. Al leer todas ellas, aunque haya diferencias, la mayoría coinciden en que puedes estar formado o no, pero lo más importante es tener actitud y disposición para trabajar estas metodologías. Además, algunos creen que hay muchos obstáculos en medio, así como el ratio de los alumnos en cada aula, lo que dificulta la actuación de estas metodologías nuevas.

Por último, la pregunta 13 era: **¿Considera que las metodologías activas mejoran la educación y la autonomía de los alumnos? Justifique su respuesta.** Como vemos en el ANEXO 6, las respuestas son todas muy similares, coincidiendo en que las metodologías sí mejoran la educación y la autonomía de los alumnos. Esto es debido a que se les oferta más posibilidades, el ensayo error está permitido sin necesidad de corregir, al ser los protagonistas de su aprendizaje tienden a ser más autónomos, se pueden trabajar muchas competencias a la vez...

En resumen, una vez que se han analizado todas las respuestas, podemos decir que las metodologías activas son un recurso esencial para el aprendizaje del alumno, le permite aprender a su ritmo y atiende a todas sus necesidades. Por parte del maestro, estas metodologías pueden mejorar su formación como docente y aligerar el ritmo de aprendizaje de las aulas, aunque hay que tener algunos aspectos en cuenta, como el ratio de la clase y la predisposición a realizar nuevas metodologías que mejoren el clima del aula.

5. CONCLUSIONES

Tras haber realizado el Trabajo de Fin de Grado sobre el uso de las metodologías activas y la inclusión en Educación Infantil, se presentan las conclusiones, las cuales permiten resumir las ideas principales y reflexionar sobre todo lo trabajado.

En primer lugar, hay que recordar que el objetivo del trabajo era sensibilizar y dar visibilidad al uso de las metodologías activas inclusivas en Educación Infantil. Considero que se ha cumplido el objetivo porque al realizar una fundamentación teórica dirigida a los maestros de Educación Infantil y Educación Primaria en la que se dan pautas para implantar estas metodologías en el aula, les genera curiosidad para querer utilizarlas. Además, al haber realizado un cuestionario en el que se les permite reflexionar y dar sus opiniones, puede crear ciertas ganas de fomentarlas.

El trabajo se dividió en dos partes, la fundamentación teórica y el estudio de investigación y de cada uno de ellos se han aprendido diferentes cosas. Cuando se realiza un trabajo de

este nivel, es fundamental describir las teorías y los conceptos en los que nos basamos para la investigación.

En este caso, hemos hablado sobre las metodologías activas, cómo se utilizan en el aula y siete tipos de metodologías diferentes, para así crear interés en los maestros según sus preferencias. Conocer numerosas metodologías puede generar beneficios a los maestros porque a la hora de trabajar estas metodologías es muy importante tener en cuenta las características y necesidades de los alumnos, y cada una de ellas puede ir enfocada a diferentes personalidades; por tanto, es fundamental que el docente conozca en su totalidad a sus alumnos y trabaje unas metodologías u otras en función de lo que presente la clase.

Queda claro que las metodologías activas son un recurso innovador en las aulas y para ello se necesita la colaboración de los docentes, ya que estos son los encargados de implementar estas metodologías. Para ello, es esencial que estos tengan una continua formación en los diferentes métodos que van apareciendo, para así mejorar la educación de los alumnos y estar actualizado a las mejores condiciones de trabajo.

Por otro lado, se ha realizado un estudio de investigación en el que varios docentes han respondido a una serie de preguntas a través de una encuesta online. Esta iba destinada a conocer las opiniones de los maestros sobre las metodologías activas y la inclusión en las aulas, atendiendo a la formación que reciben a lo largo del tiempo. La mayoría de ellos han respondido que estas metodologías son fundamentales para trabajar en el aula, que les permite conocer a sus alumnos, mejora su proceso de aprendizaje, aumenta la autonomía en ellos y atiende a la inclusión en el aula. Además, consideran que la formación del profesorado no es la suficiente debido al tiempo que hay que dedicar y, en el caso de las personas con mucha experiencia, consideran imposible formarse en tantas innovaciones en el aula. Por tanto, se observa cierta pasividad en los docentes con mayor edad y una esperanza de mejora en los docentes jóvenes.

Tras estas reflexiones, queda reflejada la importancia del uso de las metodologías activas en el aula para mejorar la educación de las nuevas generaciones y la necesidad de estar en constante formación, ya que sin esta los docentes no podrían innovar las actividades que

realizan en el aula. Además, se ha generado curiosidad en los docentes que han respondido al cuestionario y esto genera que la visibilidad de las metodologías activas aumente y que cada vez estén más presentes en el aula.

6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aprendizaje Basado en Retos: el desafío como diversión* - Thinkö. (2021, 1 septiembre). Thinkö. <https://thinkoeducation.com/blog/aprendizaje-basado-en-retos/>
- BBC News Mundo. (2021, 21 junio). Qué es el aula invertida y por qué es la gran sorpresa de la educación durante la pandemia. *BBC News Mundo*. <https://www.bbc.com/mundo/noticias-57559119>
- Casaus, F. G., Muñoz, J. C., Sánchez, J. M., & Muñoz, M. M. C. (2020). La gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje: una aproximación teórica. *Logía: Educación Física y Deporte*, 1(1), 16-24. <https://dialnet.unirioja.es/download/articulo/7643607.pdf>
- Coll-Serrano, V., Pardo-García, C., & Pérez, P. J. (2018). Teaching-learning methods and their effect on professional development and the development of graduates' competencies / *Métodos de enseñanza-aprendizaje y su efecto en el desarrollo profesional y competencial de los egresados*. *Culture And Education*, 30(3), 556-583. <https://doi.org/10.1080/11356405.2018.1494773>
- De La Rosa, L. D. (2021). *Las metodologías activas y el uso de las tics: propuestas didácticas*. Dykinson.
- Del Maestro Cmf, W. (2022). Qué son las metodologías activas y cómo aplicarlas en el aula. *Web del Maestro CMF*. <https://webdelmaestrocmf.com/portal/que-son-lasmetodologias-activas-y-como-aplicarlas-en-el-aula/>
- Educerehispania. (s. f.). *La encuesta como instrumento de investigación*. <https://educerehispania.blogspot.com/2014/10/la-encuesta-como-instrumento-de.html>

10 Ejemplos de Aprendizaje Basado en Problemas. (2019, 22 julio). <https://psicologiaymente.com/desarrollo/ejemplos-de-aprendizaje-basado-en-problemas>

Fariñas, P. B. G., & Del Mar González Noriega, M. (2015). LA EDUCACIÓN INCLUSIVA EN LA EDUCACIÓN INFANTIL: PROPUESTAS BASADAS EN LA EVIDENCIA. *Tendencias pedagógicas*, 26(26), 145-162.

<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5247176.pdf>

Gámez, M. J. (2022, 24 mayo). *Objetivos y metas de desarrollo sostenible - Desarrollo Sostenible*. Desarrollo Sostenible.

<https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/objetivos-de-desarrollo-sostenible/>

González-Tejero, J. M. S., Parra, R. M. P., & Llamas, M. A. (2007). Perspectiva histórica del Aprendizaje cooperativo: Un largo y tortuoso camino a través de cuatro siglos. *Revista Española De Pedagogía*, 65(236), 125-138.

<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/2281201.pdf>

Guerri, M. (2023, 18 mayo). La Teoría del Aprendizaje Significativo de Ausubel. *PsicoActiva.com: Psicología, test y ocio Inteligente*.

<https://www.psicoactiva.com/blog/aprendizaje-significativo-ausubel/>

Jiménez, E. (2008). EL PAPEL DEL PROFESORADO EN LA ACTUALIDAD. SU FUNCIÓN DOCENTE Y SOCIAL. *Foro de Educación*, 6(10), 325-345.

<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/2907073.pdf>

Koruro. (2022). Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP). *koruro.com*.

<https://koruro.com/aprendizaje-basado-en-proyectos-abp>

Leal, S. M. (2020). Gamificación en clase no es cuestión de juego — Observatorio | Instituto para el Futuro de la Educación. *Observatorio | Instituto para el Futuro de la Educación*.

<https://observatoriotecmty.squarespace.com/edu-bits-blog/2018/2/26/gamificacin-en-clase-no-es-cuestin-de-juego>

Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa (BOE núm. 295, de 10 de diciembre de 2013).

<http://www.boe.es/boe/dias/2013/12/10/pdfs/BOE-A-2013-12886.pdf>

Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (BOE núm. 340, de 30 de diciembre de 2020). [Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. \(boe.es\)](#)

La Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (BOE núm. 106, de 4 de mayo de 2006). [Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. \(boe.es\)](#)

Malhotra, N. K. (2004). *Investigación de mercados: un enfoque aplicado*. Pearson Educación.

Manrique, C. T., & Puente, R. M. T. (1999). El constructivismo y sus implicancias en educación. *Educación*, 8(16), 217-244. <https://doi.org/10.18800/educacion.199902.003>

Martín, J. F. (1998). Método de enseñanza: aprendizaje para la enseñanza por descubrimiento (I). *Aula Abierta*, 71, 121-144. <https://dialnet.unirioja.es/download/articulo/45424.pdf>

Mauleon Flores, A M. (2021). *El uso de la gamificación como estrategia didáctica para la adquisición de vocabulario en una clase de inglés en tercer grado de preescolar* [Tesis doctoral, Universidad Autónoma de Nuevo León]. <http://eprints.uanl.mx/22243/7/22243.pdf>

Molana, E. T. M. A. B. S. (s. f.). *Aprendizaje basado en retos*. Eduteka. <https://eduteka.icesi.edu.co/articulos/edutrends-10-2015>

Nivela, H., & Luisa, M. (1997). La importancia de la observación en el proceso educativo. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 1, 85. <https://dialnet.unirioja.es/download/articulo/2789646.pdf>

Pérez-Albéniz, A., Pedrero, E. F., & Lucas-Molina, B. (2021). Iniciación al Aprendizaje Basado en Proyectos: Claves para su implementación. *Universidad de la Rioja*. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/libro/785222.pdf>

Real Decreto 696/1995, de 28 de abril, de ordenación de la educación de los alumnos con necesidades educativas especiales (BOE núm. 131, de 2 de junio de 1995). [Real Decreto 696/1995, de 28 de abril, de ordenación de la educación de los alumnos con necesidades educativas especiales. \(boe.es\)](https://www.boe.es/boe/1995/06/02/p0131-0136.html)

Red Española de Aprendizaje – Servicio. (2023, 5 mayo). *Red Española de Aprendizaje – Servicio*. Red ApS | Red Española de Aprendizaje – Servicio. <https://www.aprendizajeservicio.net/>

Rodríguez, C. J. (2019, 26 septiembre). *El rol del docente en el aprendizaje colaborativo/cooperativo*. Aprender Colaborando. <https://www.aprendercolaborando.com/el-rol-del-profesor/>

Román, L. (2021, 9 noviembre). Aprendizaje cooperativo y colaborativo | EDUCACIÓN 3.0. *EDUCACIÓN* 3.0. <https://www.educaciontrespuntocero.com/noticias/aprendizajecooperativo-y-colaborativo/>

Soto, P. (2021). Aprendizaje basado en proyectos: características, beneficios, etc. *Classlife Education*. <https://www.classlife.education/blog/aprendizaje-basado-enproyectos/>

Tekman. (2022). Ejemplos para aplicar el aprendizaje colaborativo en tu aula. *tekman education*. <https://www.tekmaneducation.com/ejemplos-para-aplicar-el-aprendizajecolaborativo-en-tu-aula/>

Unir, V. (2021, 20 octubre). Metodologías Activas: ¿Sabes en qué consisten y cómo aplicarlas? *UNIR*. <https://www.unir.net/educacion/revista/metodologias-activas/>

Universidad Europea. (2023). Metodologías activas en el aula de educación infantil. *Universidad Europea*. <https://universidadeuropea.com/blog/metodologias-activaseducacion-infantil/>

Ventajas y desventajas. (2017, 1 mayo). Metodologías activas.

<https://morawethny.wordpress.com/2017/05/01/ventajas-y-desventajas/>

Web del Ministerio y Formación Profesional. (s. f.) Ministerio de Educación y Formación Profesional. <https://www.educacionyfp.gob.es/portada.html>

7. ANEXOS

ANEXO 1

Respuestas a la pregunta *¿Cómo definiría qué es una metodología activa?*

1. Es una forma de enseñanza aprendizaje muy motivadora basada en la actividad que realiza el alumno implicado en las tareas que se presentan.
2. Metodología participativa por parte de todos.
3. Interacción entre los participantes en una actividad que implica la colaboración y el aprendizaje conjunto a través del otro y sus acciones.
4. Es una metodología participativa.
5. El alumno aprende por sí mismo. Investigando, Descubriendo a partir de las actividades propuestas por el profesor.
6. Son aquellas que le otorgan al alumnado un papel activo.
7. Metodologías en las que se implican al alumnado siendo protagonista de su aprendizaje.
8. Toda aquella metodología que mantiene al alumno como agente de su aprendizaje y que favorece el aprendizaje en todos sus ámbitos.
9. Las que centran el aprendizaje en las experiencias de los alumnos.
10. Participativa, que rompe con el libro de texto y la clase magistral. Los niños son los protagonistas de su aprendizaje.
11. Como el tipo de actividades y recursos que se ponen a disposición del alumno/a para que él sea el protagonista y constructor de su propio aprendizaje.
12. En la que el protagonista es el alumno. Aprende utilizando los sentidos y experimentando a través del juego.

13. Aquella en la que tanto alumno como profesor reciben retroalimentación del proceso enseñanza aprendizaje de manera casi inmediata y puedan participar todos los alumnos.
14. Implica mucho al alumno.
15. En la que el alumno participa directamente.
16. Participativa desde todas las partes.
17. Una metodología en la que los alumnos participan de forma integral: pensamiento, actuación, creación, colaboración...
18. Metodología que se basa en “aprender haciendo”.
19. Metodologías centradas en el estudiante como parte activa e implicada en su propio proceso de aprendizaje. No sólo recibe información, la usa, la busca, la aprende a interpretar...
20. Es una metodología donde el centro es el niño que participa activamente, explorando, experimentando y manipulando.
21. Una forma de trabajo en la que el alumno es parte activa de su aprendizaje.
22. Una metodología en la que se parte de los conocimientos del alumnado, para partir de ahí, avanzar en la construcción de nuevos aprendizajes, desde la práctica y su realidad.
Son interesantes las propuestas de proyectos.

ANEXO 2

Respuestas a la pregunta *¿Considera importante el uso de estas metodologías en el aula?*
Justifique su respuesta.

1. Sí. Lo que es alumno/a aprende por sí mismo le llega más hondo, lo entiende, lo aplica. Por otra parte, están más centradas en la adquisición de competencias que contenidos fuera de un contexto real. Es más fácil dar cabida a todos los alumnos. Cada uno trabaja a su nivel. En trabajo cooperativo todos suman y aportan. Los alumnos que tienen dificultades se sienten más arropados con el uso de estas metodologías.
2. Sí, porque favorecen la motivación, la atención y el interés (implicación) del alumnado, además de permitir el desarrollo de otras competencias, que pueden no

- estar relacionadas con el contenido "trabajado" pero son fundamentales de manera transversal para cualquier las áreas, o como aprendizaje para la vida.
3. El alumno tiene que ser protagonista de su aprendizaje y aprender con todos los sentidos que sea significativo para él y en el que siente las bases del siguiente aprendizaje.
 4. Si. Pues cada alumno tiene sus tiempos, habilidades y dificultades que pueden ser subsanadas rápido y con ayuda de todos.
 5. Si, porque motivan a buscar soluciones, a superar retos a compartir experiencias, a dar sentido a lo que se aprende, etc.
 6. Sí, pues el alumno debe ser el protagonista de su aprendizaje y el papel del maestro el de orientarle y guiarle.
 7. Si, ya que el mejor aprendizaje es el que se realiza a partir de las propia experimentación y descubrimiento.
 8. El alumno tiene que estar implicado en su aprendizaje sino no habrá aprendizaje significativo.
 9. Sí. El niño tiene que vivenciar las experiencias. Fundamental para motivar en el aprendizaje.
 10. Mucho. Si el alumnado está implicado en el proceso aprende antes y mejor.
 11. Si, porque es motivadora e implica más al alumno en su aprendizaje.
 12. Si. Ya que los aprendizajes son más significativos para el alumno.
 13. Si, ya que centra el aprendizaje en la experiencia del alumno.
 14. Es la forma de conseguir mayor motivación para el aprendizaje.
 15. Claro, sí, un alumno pasivo desconecta a los 5 minutos.
 16. Si, hacen partícipe al alumno de su propio aprendizaje.
 17. Sí. Necesario en el desarrollo integral del alumno.
 18. Sí, es más motivadora y significativa para ellos.
 19. Si, es muy importante. Los niños se hacen creativos.
 20. Si, motiva, interesa.
 21. Si, es más motivadora.
 22. No.

Respuestas a la pregunta: *En la actualidad, ¿considera que se le da la importancia necesaria al uso de las metodologías activas para trabajar en el aula? Justifique su respuesta.*

1. No de forma suficiente. Cada vez tienen más peso en la sociedad, pero la mayor parte del profesorado utiliza metodologías más tradicionales, porque hacer lo que uno ya sabe genera seguridad entre los maestros. Para su implantación generalizada se requiere un equipo directivo que impulse y motive al claustro y que organice un buen banco de recursos en el centro, mayor número de maestros (co-docencia), menos presencia de materiales editados (libros de texto), y menos carga burocrática de documentos que no inciden directamente en la educación.
2. Sí. Creo que se está dando un cambio importante en este aspecto. Todavía queda camino por avanzar, pero quiero pensar que en unos años se trabajará más en esta línea. Los nuevos profesionales están formados en ellas y tendrán más facilidad para aplicarlas que los que estamos ya cerca de la jubilación. Queremos hacerlo, pero ya hay información que se nos escapa.
3. Sí, resultan más motivadoras. Aunque estamos guiados por unos programas que a lo mejor tienen poca cavidad. Deberíamos plantearnos más en serio estas metodologías. También depende de cada contexto: número de alumnos, instalaciones, tiempos....
4. No. El maestro aún no se encuentra formado y el uso de estas metodologías requiere mucho trabajo y tiempo, lo que hace, que en ocasiones se sigan utilizando metodologías tradicionales.
5. Si, porque la mejor manera de aprender es haciendo uso del descubrimiento, la colaboración, el trabajo en equipo, de esta forma se aprende de forma significativa.
6. Cada vez más, pues las aulas diversas e inclusivas te llevan a ello casi sin darte cuenta. Y es la manera de obtener mejores resultados con todo tipo de alumnado.
7. Considero que el planteamiento de la nueva legislación va dirigido al aprendizaje por proyectos y a la potenciación de las metodologías activas
8. Es una forma de que el aprendizaje tenga sentido para ellos, si no utilizo estas metodologías sería un aprendizaje memorístico.
9. Cada vez más. Mucha gente está implicada y, aunque supone más trabajo para el docente, se ven mejores resultados.

10. No, cambian las leyes, pero no los profesionales. Es difícil salir de la zona de confort si no te obligan.
11. Sí. Porque a través de estas metodologías se ha visto que los aprendizajes son más sólidos.
12. Sí. Las situaciones de aprendizaje están centradas en los intereses de los niños.
13. Sí, desde mi experiencia, su uso es bastante habitual dentro de las aulas.
14. Sí, se le da mucha importancia, ya que es nuestra forma de trabajar.
15. Depende del centro educativo, hay colegios que sí y otros que no.
16. Sí. Cada vez más docentes se forman en este tipo de metodologías.
17. Sí. Cada uno actúa según sus posibilidades.
18. Aún se le otorga poca importancia.
19. No, aún nos falta camino.
20. Si se le da importancia.
21. No.
22. Sí.

ANEXO 4

Respuesta a la pregunta *¿Considera que las metodologías activas ayudan a mejorar la inclusión en las aulas? Justifique su respuesta*

1. Sí, sin lugar a duda. Favorecen la participación de todo el alumnado, permiten flexibilizar lo que se exige a cada uno en función de sus características y necesidades, mejora el respeto y la colaboración entre iguales, además aumenta la conciencia social (somos un mismo equipo, todos aportamos para el aprendizaje general, para el bien de los demás).
2. Sí. Lo he señalado anteriormente. Se sienten más arropados. Las tareas se pueden adaptar más fácilmente a diferentes ritmos de trabajo. El trabajo de unos enriquece a otros.
3. Las metodologías activas permiten la participación del alumnado cada uno al nivel de sus posibilidades personales lo cual abre mucho el abanico de la participación.
4. Desde mi experiencia profesional en Educación Infantil, considero que cualquier metodología que se utiliza en el aula, favorece la inclusión.

5. Cuando se adaptan a los diferentes perfiles del aula sí. Sino tendrían los mismos resultados que el resto de las metodologías.
6. Si porque puede haber propuestas diferenciadas según las capacidades de nuestros alumnos.
7. Si. Absolutamente. Y sacan además todo tipo de inteligencias al servicio de los demás.
8. Sí, ayudan a interactuar más con sus iguales, facilitando su integración.
9. Sí, pues permiten disponer de más tiempo para aquellos que lo necesitan.
10. Si, ya que el alumno es el protagonista de su proceso de aprendizaje.
11. Por supuesto, porque se adaptan al ritmo de aprendizaje de cada niño.
12. Sí, porque se dan diferentes ritmos y formas de aprendizaje a la vez.
13. Si. Ya que se adapta a las características individuales de cada niño.
14. Si porque todos van aprendiendo a su ritmo y según sus capacidades.
15. Sí, los alumnos son buenos docentes si se les da la oportunidad.
16. Sí. Los niños participan activamente y aprenden unos de otros.
17. Si, porque está centrada en el alumno y en su individualidad.
18. Si, porque se potencian las capacidades de cada uno.
19. Si, se adapta a todos los alumnos.
20. Si. Favorece el respeto.
21. Si, mucho.
22. No.

ANEXO 5

Respuestas a la pregunta *¿Cree que los docentes están lo suficientemente formados para utilizar estas metodologías dentro del aula? Justifique su respuesta.*

1. Los que llevamos más tiempo quizá no, aunque algunas de estas metodologías se han usado hace tiempo. Los docentes jóvenes sí. Tienen la formación, aunque también considero que saber usarlo no es suficiente. Se sigue necesitando actitud empeño y disposición. Conozco muchos nuevos profesionales que se están incorporando al trabajo, con conocimientos estupendos de nuevas metodologías, pero con poca

- implicación en el trabajo. Supongo que hay que combinar muchos factores para obtener resultados óptimos.
2. No. Hay numerosas posibilidades de formación, pero solo acceden a ellas la minoría de profesorado que está interesado en aplicarlas. La mejor forma de motivar a los docentes es ponerlas en práctica y contagiar su uso entre el resto de los compañeros, a la vista de los buenos resultados.
 3. Nunca se está suficientemente formado, en las metodologías activas siempre están saliendo nuevas propuestas de trabajo interesantes. Considero que un docente siempre tiene que estar actualizándose de propuestas que le permitan sacar el máximo de sus alumnos.
 4. Sí porque la mayoría participa en formaciones para el profesorado. A veces dificulta la ratio excesiva y muchos juegos o participación se ve muy limitada. No es lo mismo una clase con 12 niños que con 25.
 5. No. Muchas veces hay falta de tiempo para formarse o resulta más cómodo seguir haciendo lo mismo que se ha hecho a lo largo del tiempo.
 6. No, la aparición de estas metodologías ha sido tan espectacular y numeroso que no estamos formados en ninguna en profundidad.
 7. La mayoría sí, sobre todo aquellos que han o hemos estado ligados a movimientos de renovación pedagógica.
 8. Si. Ya que realizamos muchos cursos, que nos ayudan a estar formados en las diferentes metodologías.
 9. Depende, hay profesionales que sí y se implican en reciclarse y otros que no porque no se atreven.
 10. Formados están bastante o suficiente. Los medios y la burocracia son obstáculos importantes.
 11. No, el docente a lo largo de su carrera profesional debe ir actualizándose.
 12. Sí. Se llevan haciendo toda la vida, aunque sin estos "nombres" nuevos.
 13. No, es imposible actualizarse en tantas novedades educativas.
 14. Las nuevas generaciones se van formando más y mejor.
 15. Poco. De hecho, hay metodologías que no conozco.
 16. No, estamos aún en el proceso de formarnos.
 17. No. Demasiada burocracia y demasiados niños.

18. Sí, ya que hay muchos cursos de formación.
19. Consideró que sí, por mi experiencia.
20. Creo que sí.
21. No del todo.
22. No.

ANEXO 6

Respuestas a la pregunta: *¿Considera que las metodologías activas mejoran la educación y la autonomía de los alumnos? Justifique su respuesta.*

1. Sí. Al no estar todo tan explícito y hacer un trabajo menos guiado en el que ellos tienen que descubrir, gestionar sus tiempos, organización en grupos, relación con sus iguales. Se les están dando más oportunidades de ser más autónomos. Ellos establecen sus propias normas y condiciones para lograr su objetivo sin necesidad de que todo esté regulado y reglado por los adultos.
2. Sí, porque mejoran sus competencias a nivel comunicativo y social, aumentan su iniciativa en la toma de decisiones, generan respuestas más creativas y diversas, no tienen miedo a equivocarse porque entienden su proceso de aprendizaje, se responsabilizan de sus creaciones y además están más motivados y disfrutan el proceso de aprendizaje.
3. Si, estas metodologías mejoran la educación, se basan en la experiencia, en el aprendizaje significativo, en el pensamiento crítico, en las competencias, en la motivación, en las inteligencias múltiples...
4. Si, son muy atractivas y motivadoras y el alumnado tiene que implicarse para poder ir aprendiendo y desarrollando su inteligencia.
5. Si, les ayuda a desarrollar estrategias nuevas que les hacen más autónomos y a desarrollar el pensamiento crítico.
6. Dotar a los niños de pensamiento y de estrategias para llevarlo a cabo es darles poder para seguir creciendo.
7. No sé si mejoran la educación, lo que sí hacen es motivar mucho más a los alumnos y aprenden más fácilmente.

8. Sí, porque ellos tienen que buscar las soluciones, utilizar las herramientas, llegar a sus conclusiones.
9. Si, porque la mayoría son propuestas complejas que favorecen la potenciación de diversas competencias.
10. Sin duda alguna. Los hace auto conocerse, ser solidarios, competentes y conscientes de su aprendizaje.
11. Sí, el hecho de tener que crear y ser parte activa del proceso implica asumir responsabilidades.
12. Sí, al ser más activos facilita sin duda la autonomía y fija mejor los aprendizajes.
13. Por supuesto ya que se convierten en protagonistas de su propio aprendizaje.
14. Sí. Porque el alumno es activo y no pasivo. Hace más autónomo al niño.
15. Si. Ya que son ellos los protagonistas de sus aprendizajes.
16. Sí, permiten un aprendizaje más autónomo y significativo.
17. Si, potencia su autonomía, y el aprender a aprender.
18. Creo que son importantes, pero no las únicas.
19. Si, se hacen más autónomos.
20. Si.
21. No.
22. Si.