



**Universidad**  
Zaragoza

# Trabajo Fin de Grado

Título del trabajo: La innovación de las  
metodologías en educación infantil

Autora

Marta Amparo Arranz Sánchez

Director/es

Jorge Arbués Salazar

Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación. Campus de Huesca.

2016/2017

## ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN .....	5
2. MARCO TEÓRICO .....	6
2.1 Innovación educativa .....	6
2.1.2 ¿Qué es innovación? e ¿innovación educativa? .....	6
2.1.2 Tres tipos de innovación educativa .....	10
2.1.3 Innovación educativa y el símil de la silla.....	10
2.2 Metodología educativa .....	11
2.2.1 ¿Qué es metodología? Y ¿metodología educativa?.....	11
2.2.2 Principios metodológicos .....	12
2.2.3 Diferentes tipos de metodologías. Cómo y cuándo aplicarlas en el aula .....	16
3. PLANTEAMIENTO DE UNA PROPUESTA PRÁCTICA .....	32
3.1 Contextualización.....	32
3.2 ¿Cómo surge el proyecto?.....	33
3.3. ¿Qué sabemos y qué queremos saber? .....	34
3.4 Búsqueda de información.....	34
3.5 Organización del trabajo .....	35
3.5.1 Objetivos.....	35
3.5.2 Contenidos .....	35
3.5.3 Metodología.....	35
3.5.4 Atención a la diversidad .....	36
3.5.5 Organización del tiempo.....	36
3.5.6 Organización de los equipos.....	37
3.5.7 Agrupamientos.....	37
3.5.8 Actividades .....	38
3.5.9 Recursos y materiales .....	39
3.5.10 Colaboración con las familias.....	39
3.6 Realización de las actividades.....	39

3.7 Elaboración del lapbook.....	49
3.8 Evaluación.....	49
4. CONCLUSIONES Y VALORACIÓN PERSONAL .....	50
5. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....	52
ANEXOS .....	56

**Título del TFG:** La innovación de las metodologías en educación infantil

**Title (in English):** The innovation of methodologies in preschool

- Elaborado por Marta Amparo Arranz Sánchez.
- Dirigido por Jorge Arbués Salazar.
- Presentado para su defensa en la convocatoria de Septiembre del año 2017
- Número de palabras (sin incluir anexos): 13771

### **Resumen**

El tema de este Trabajo de Fin de Grado, es conocer qué y cuáles son las metodologías innovadoras. Si bien algunas ya se conocen desde hace años en otros países, en el nuestro vamos introduciéndolas poco a poco.

El trabajo, la innovación de las metodologías en educación infantil, mostrado a continuación intenta demostrar la importancia de las nuevas metodologías para la enseñanza-aprendizaje de nuestros alumnos.

El objetivo principal de este trabajo es hacer entender lo importante que es cambiar la forma tradicional de enseñanza a una manera mucho más innovadora, haciendo que los alumnos sean los protagonistas de su propio aprendizaje.

Después de exponer diferentes metodologías, se hace el planteamiento de una propuesta poniendo en práctica alguna de las metodologías planteadas para llevar a cabo en un aula.

### **Palabras clave**

Innovación, metodologías innovadoras, educación infantil, lapbook, trabajo basado en proyectos, aprendizaje cooperativo.

## 1. INTRODUCCIÓN

Elegí este tema impulsada por la curiosidad de conocer más acerca de las metodologías innovadoras. Además, porque creo que como docente es un tema que está a la orden del día y que cuánto más se sepa acerca de ellas mucho mejor para poderlas aplicar y poder mejorar a la hora de enseñar a nuestros alumnos.

La forma tradicional de enseñanza consistía en que los profesores eran transmisores de los conocimientos y los alumnos meros receptores. No se tenía en cuenta las características y necesidades individuales de los alumnos. En cambio, hoy en día, la educación está cambiando. Los profesores pasamos a ser guías o mediadores en el aprendizaje y los alumnos son los protagonistas de su propio aprendizaje. Asimismo, se busca una educación mucho más individualizada para potenciar al máximo las capacidades de cada uno, considerando los intereses que puedan tener los alumnos. Igualmente, como mejor se aprende es haciendo, por lo que se busca eso mismo, que los alumnos aprendan a través de la manipulación porque así les será más fácil recordar lo aprendido.

La innovación educativa depende de las metodologías que se llevan a cabo en la escuela beneficiando la inclusión educativa. En este trabajo se plantean diferentes metodologías educativas que se pueden llevar a cabo dentro del aula. Antes de exponer alguna de las metodologías existentes, se da una definición tanto de innovación e innovación educativa como de metodología y metodología educativa. Uniendo a este último concepto la profundización de cada una de las metodologías elegidas. También, explico qué es un lapbook como herramienta innovadora.

Antes de poner en práctica una metodología en la escuela debemos tener, al menos, unas nociones básicas para poder realizarla correctamente. De este modo, empiezo explicando qué es tanto la innovación como la metodología educativa, las diferentes metodologías que creo más relevantes para terminar con el planteamiento de una propuesta práctica.

Con este trabajo pretendo conocer más acerca de las metodologías que podemos utilizar en las clases para mejorar la adquisición de conocimientos de nuestros alumnos, motivándoles y haciéndoles partícipes de su propio aprendizaje. De esta manera, pretendo mejorar como maestra en el futuro y poder ayudar a otros compañeros que así lo deseen. Si bien es cierto que esto es sólo una pequeña parte de todo lo que podemos aprender a lo largo de nuestra vida como maestros, ya que siempre estamos aprendiendo. Es recomendable que nos formemos día a día para poder mejorar.

## **2. MARCO TEÓRICO**

### **2.1 Innovación educativa**

#### *2.1.2 ¿Qué es innovación? e ¿innovación educativa?*

Antes de adentrarnos en el tema de la innovación educativa, es importante saber qué es la innovación. Una de las definiciones que da la Real Academia Española (RAE) es la “creación o modificación de un producto, y su introducción en un mercado”.

Por otra parte, Peter Drucker, denomina que innovación es “tanto un proceso como su resultado” (citado en Drejer, 2002, p.6).

No hay que olvidar que la innovación produce cambios y que estos tienen que servir para mejorar algo. Como dice Fidalgo (2007) la innovación tiene que suponer una mejora en el proceso de enseñanza y aprendizaje, o en uno de los dos. Con la innovación queremos que los profesores puedan mejorar la capacidad de enseñar y la aptitud de los alumnos para aprender.

En palabras de Hernández y Ventura (1992) “la innovación no es tanto una estrategia como un cambio conceptual en la práctica docente. Y de alguna manera, la palabra innovación se refiere a cómo hacer permanente la actitud de cambio” (Citado en Amor y García, 2012, p. 127).

Cuando hablamos de la innovación educativa varios autores son los que la definen. Uno de los autores que lo hace es Jaume Carbonell (2002) como:

Un sinónimo de renovación pedagógica... es conjunto de ideas, más o menos sistematizados, mediante los cuales se trata de introducir y provocar cambios en las prácticas educativas vigentes. La innovación no es una actividad puntual sino un proceso, un largo viaje o trayecto que se detiene a contemplar la vida en las aulas, la organización de los centros, la dinámica de la comunidad educativa y la cultura profesional del profesorado. Su propósito es alterar la realidad vigente, modificando concepciones y actitudes, alterando métodos e intervenciones y mejorando o transformando, según los casos, los procesos de enseñanza y aprendizaje. La innovación, por tanto, va asociada al cambio y tiene un componente –explícito u oculto- ideológico, cognitivo, ético y afectivo. Porque la innovación apela a la subjetividad del sujeto y al desarrollo de su individualidad, así como a las relaciones teórico-prácticas inherentes al acto educativo (Citado en Cañal de León, 2002, p. 11-13).

Por otra parte, Imbernón (1996) dice que:

La innovación educativa es la actitud y el proceso de indagación de nuevas ideas, propuestas y aportaciones, efectuadas de manera colectiva, para la solución de situaciones problemáticas de la práctica, lo que comportará un cambio en los contextos y en la práctica institucional de la educación (Citado en Del Arco, 2015, p. 425).

A continuación se da otra definición de innovación educativa:

La innovación dentro del área de la educación supone introducir cambios novedosos en esta área para mejorar el proceso de enseñanza ya aprendizaje. La innovación educativa puede afectar a varios elementos como los recursos materiales utilizados..., las actividades, la temporalización o los métodos de evaluación. En ocasiones, los cambios que se introducen afectan a todo el proceso.... (Innovación, 2017)

Según Mel Elices Agudo (2017) expone en una entrevista que la innovación educativa es necesaria en el sistema educativo español, ya que “innovar es aceptar que el sistema que tenemos ahora está obsoleto”.

La innovación educativa tiene una serie de objetivos que son convenientes tener en cuenta a la hora de llevarla a cabo. Estos son los siguientes: (Rimari, s.f)

- Promover actitudes positivas hacia el cambio y sus implicaciones.
- Crear espacios para identificar, valorar, sistematizar, normalizar, aplicar y difundir las experiencias novedosas que contribuyan a la solución de problemas educativos.
- Animar el desarrollo de propuestas educativas válidas que respondan a la realidad.
- Promover transformaciones curriculares flexibles, creativas y participativas.
- Aplicar teorías, procesos, métodos y técnicas válidas, congruentes con las necesidades de la institución.
- Estimular la investigación en los docentes a partir de su propia práctica educativa.
- Recuperar y sistematizar experiencias.
- Compartir y transferir las experiencias educativas innovadoras para ampliar y generalizar la experiencia.
- Crear condiciones permanentes para que las experiencias innovadoras se conviertan en una práctica institucionalizada.

De todos los objetivos dichos anteriormente, cabría destacar “promover actitudes positivas hacia el cambio y sus implicaciones” y “compartir y transferir las experiencias educativas innovadoras para ampliar y generalizar la experiencia”.

Fidalgo (2008) plantea que existen tres formas de innovar en las metodologías. La primera es mejorando las existencias, la segunda haciéndolas utilizables y la tercera creando nuevas metodologías.



Hoy en día todo el mundo habla de innovación y de lo importante que es pero la pregunta que deberíamos hacernos es ¿para qué sirve la innovación educativa? O ¿por qué es importante? Por una parte, la innovación educativa sirve para mejorar o hacer cambios en algo que ya existía. Por otra parte, es importante porque siempre queremos que la educación evolucione, que atraiga la atención de los alumnos y alumnas para que así ellos puedan aprender de manera motivadora.

Para que la innovación educativa se lleve a cabo es importante la participación de los profesores, esto es algo obvio. Pero no nos podemos olvidar de la dirección, las familias, y como no, de los alumnos. Los alumnos creo que son uno de los agentes más importantes ya que si los profesores ponen en práctica algo innovador pero no funciona con los alumnos, es porque algo ha de cambiarse.

Como bien dicen Marqués y Abad (2015) hay diversos instrumentos que son necesarios para la innovación. Estos son “plan de Innovación, colaboración con las familias y alumnos, formación y apoyo al profesorado, y dirección comprometida”.

Cuando queremos poner en práctica en la escuela la innovación, es importante saber qué estrategias que queremos utilizar. Para ello Sevillano (2004) destaca algunas variables que debemos tener en cuenta:

- Para qué utilizarlas (qué objetivos se pretenden lograr).
- Quiénes las van a poner en práctica.
- Dónde se implementan.
- Con qué medios se cuenta.
- Pertinencia, entendida como la relación entre la acción y los fines.
- Facilidad de aplicación.
- Rentabilidad instructiva (medios, fines, costes, resultados).
- Adecuación a los docentes.

### 2.1.2 *Tres tipos de innovación educativa*

Según Ángel Fidalgo (2015), existen estos tres tipos de innovación educativa:

#### A. Innovación educativa institucional

“Se suele basar en los contenidos. Las primeras aplicaciones consistieron en la digitalización de contenidos y la utilización de plataformas e-Learning. Las dos últimas aplicaciones en esta línea han sido las asignaturas OCW y MOOC”.

#### B. Proyectos de I+D+i de innovación educativa

En estos proyectos las aplicaciones se suelen basar en las últimas tecnologías. Se estudia en la viabilidad de aplicar los últimos avances tecnológicos y para ello se hacen proyectos piloto que suelen durar varios años e involucrar a un gran número de personas e instituciones.

#### C. Innovación educativa aplicada en el aula

Esta última es la que nos interesa ya que va enfocada a la educación.

La innovación educativa que se realiza en el aula se basa más en las metodologías, o dicho de otra forma, en las actividades que realiza el profesorado con su alumnado. Se trata de mejorar los procesos..., reducir el esfuerzo de aplicarlos... o explorar nuevos procesos.... Como este tipo de innovación se suele hacer de forma individual y en el reducido contexto de la asignatura hay una gran variedad de aplicaciones (incluso algunas que ni tan siquiera son innovaciones).

### 2.1.3 *Innovación educativa y el símil de la silla*

Ángel Fidalgo (2010) utiliza el símil de la silla en los cursos de formación que imparte sobre innovación educativa.

El símil de la silla consiste en asociar la innovación educativa a una silla. Todas las patas son importantes, ya que si falla una la silla se viene abajo y nosotros con ella.

Este mismo autor dice que la innovación se sustenta en cuatro patas:

- Los procesos pueden ser cualquier tipo de metodología formativa o logística.
- Las tecnologías. Las famosas TIC pueden ser tanto el hardware (ordenador, proyector, pizarra electrónica,...) como software (plataformas e-Learning, blog, wikis,...).
- El conocimiento (el gran olvidado) no son sólo los contenidos, sino la información útil para el proceso formativo (contenidos, recursos, web, casos prácticos, información general sobre la asignatura, consejos,...).
- Las personas, principalmente son el profesorado y el alumnado; la innovación educativa debe incluir a ambos grupos.

Siguiendo con este mismo autor también explica que si se comienza a construir la silla por la pata del proceso, cada vez que aparezca una tecnología mejor, entonces mejoraremos el proceso. También dice que si comenzamos por la pata de la tecnología, cada vez que aparezca una tecnología nueva, tiraremos lo anterior y comenzaremos otra cosa distinta.

## **2.2 Metodología educativa**

### *2.2.1 ¿Qué es metodología? Y ¿metodología educativa?*

Antes de empezar a hablar sobre la metodología educativa definiremos qué es metodología según la RAE. Conforme a esta es un “conjunto de métodos que se siguen en una investigación científica o en una exposición doctrinal”.

Pero, ¿qué es la metodología educativa?

Las metodologías educativas suelen girar alrededor de las teorías del aprendizaje (basadas en la psicopedagogía) como son el conductismo, cognitivismo, constructivismo y últimamente el conectivismo. Cada paradigma tiene sus procesos, actividades y métodos de actuación. Las metodologías educativas, son aquellas que indican al docente

que herramientas, métodos o técnicas de enseñanza puedo utilizar teniendo en cuenta las características del grupo y del contexto en general para introducir un tema, para afianzar un tema dado, para motivar,... etc. (Malagón y Montes, 2005)

Cuando utilizamos una metodología, como tal, lo primero que conseguimos es que los alumnos introduzcan un concepto de un tema nuevo, además de afianzar los conceptos que ya tenían. Por otra parte, al existir diferentes tipos de metodologías, conseguimos que los alumnos se motiven y se involucren de forma activa en su propio aprendizaje. Por último, a los maestros nos puede servir para diagnosticar dificultades y habilidades de nuestros alumnos y para evaluarles.

Las metodologías traen beneficios a los alumnos, por ejemplo, aprenden de una forma activa siendo los protagonistas de su propio aprendizaje, es decir, van relacionando lo que han aprendido con su entorno. También, se manejan desde muy pequeños con la tecnología por lo que podemos usar esta para enseñarles a los alumnos. Al usar diferentes metodologías, los alumnos desarrollan otras cualidades como pueden ser la creatividad, el esfuerzo y la constancia, entre otros (Jiménez, 2017).

Según Fidalgo (2017) existen diferentes motivos por los que las metodologías educativas no cambian y esto se debe a varios factores como son los políticos, institucionales y del profesorado que innova, a parte de muchos otros pero que se pueden hacer frente a ellos.

### *2.2.2 Principios metodológicos*

Los principios metodológicos surgen en base a las características y necesidades de los niños.

Como maestros debemos conocer los principios que más se adecuan a nuestros alumnos poniéndolos en práctica, diseñando situaciones de aprendizaje que se adapten a ellos. Si conocemos el desarrollo madurativo y las características individuales de los alumnos, seremos más realistas a la hora de proponer objetivos y tareas que propongamos en clase (García, 2016).

Es importante que el alumno sea protagonista en todo momento de su propio aprendizaje y sea capaz de enlazar lo que ya sabe con lo que se quiere que aprenda. Con esto queremos conseguir un aprendizaje significativo donde el alumno esté involucrado en su totalidad en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Como bien dice García (2016):

Es responsabilidad del maestro, adecuar la metodología de enseñanza a través de estrategias que nos permitan lograr nuestros objetivos y obtener una educación de calidad tomando en cuenta que no existe una metodología universal, por lo que, es importante constantemente evaluar y actualizar los métodos de enseñanza aprendizaje.

Consultando en varias fuentes sobre los principios metodológicos que nos encontramos en educación infantil, he podido observar que los nueve primeros se repiten continuamente, aunque he añadido dos más porque, si bien no se repiten como los anteriores, creo que es interesante conocerlos. Los principios metodológicos que nos podemos encontrar son los siguientes:

- *Principio de la actividad.* El alumno debe ser el protagonista de su propio desarrollo de aprendizaje. La actividad no será solo física, sino también mental, siendo un principio de aprendizaje y desarrollo. Este aprendizaje se puede llevar a cabo gracias a una actividad de tipo manipulativa, intelectual y reflexiva. Si no existe una actividad personal del alumno no será posible el aprendizaje. Con este principio el alumno interactuará tanto con su entorno más próximo como con sus iguales, construyendo su propia realidad que es necesaria para organizar su mente. Además, el aprendizaje que queremos conseguir debe ir en dos direcciones, es decir, ir de dentro a fuera y de fuera a dentro. Si queremos poner en práctica este principio, lo podemos hacer a través de diferentes actividades en el aula, como puede ser con los rincones, talleres o proyectos. Los rincones son espacios en los que se trabajan diferentes actividades. Los alumnos son los propios encargados de elegir a qué rincón quieren ir, integrando así contenidos que se han trabajado en el aula o que ellos mismos vayan experimentando por su cuenta. Si los rincones

pueden utilizarse de manera individual o colectiva, los talleres se trabajan en pequeños grupos y están dirigidos por los maestros o, se puede contar con la ayuda de las familias. Las actividades que se realizan durante los talleres servirán para que los alumnos las integren en su día a día. Por último, tenemos los proyectos. A través de estos, trabajaremos los intereses de los alumnos aprovechando las inquietudes y las situaciones que les proporciona la vida diaria para un desarrollo más autónomo. Es interesante la colaboración de las familias, lo que beneficia la interacción escuela-familia.

- *Principio vivencial.* Es importante que el alumno sea el encargado de su proceso de aprendizaje ya que la experiencia la obtiene de su práctica diaria. Como el propio principio dice, este se centra en las vivencias del alumnado, compartiendo las experiencias con los adultos, con él mismo o con los iguales en el día a día. Los centros de interés son una manera para poner en práctica este principio. Decroly es el encargado de hablar de los centros de interés, los cuales surgen a través de las necesidades básicas del alumno.
- *Principio lúdico.* La definición que da Pugmire-Stoy (1996) sobre el juego es que “consiste en la participación activa en actividades físicas o mentales placenteras con el fin de conseguir una satisfacción emocional. El jugador debe poder controlar sus acciones”. Con el juego los niños son capaces de simbolizar el mundo de los adultos y enlazar el mundo real con el mundo imaginario. Con este principio los alumnos son capaces de poner en práctica lo que van aprendiendo o lo que van observando en su entorno más próximo para que formen parte de ellos. Es una parte muy importante de su desarrollo, ya que mientras juegan van aprendiendo cosas de manera inconsciente y que, además, a los maestros nos da información.
- *Principio de globalización.* Cuando hablamos de este principio, nos referimos a que los niños primero se acercan al mundo de forma global para después, ir parte por parte. Esto va relacionado con la edad, según vayan creciendo irán desarrollando cada una de las partes. Por eso es importante que la enseñanza vaya de lo más general a lo más particular.

- *Principio de creatividad.* La creatividad está a la orden del día, y es importante que la escuela dé la oportunidad de poder desarrollarla y ponerla en práctica. Para la creatividad es importante que exista flexibilidad y libertad de expresión. Además, ayudamos a fomentar la originalidad de cada uno de los alumnos.
- *Principio de individualización.* Desde mi punto de vista es uno de los principios más importantes, ya que cada alumno es diferente y debería ser tratado individualmente, es decir, adaptándonos a las necesidades y características de cada uno. Por ello, es primordial que conozcamos el desarrollo de nuestros alumnos para poder potenciar sus cualidades.
- *Principio de socialización.* Sabemos que las personas somos seres sociales. En la escuela debemos potenciar esto para que los alumnos estén preparados para la sociedad y es importante que los alumnos interactúen entre ellos. Por esto, la escuela y el entorno de los alumnos deben de estar relacionados para que sea más fácil para los alumnos adecuarse al mundo que le rodea.
- *Principio de personalización.* Aunque los alumnos formen parte de un grupo, no debemos olvidar que cada uno es único y que debemos atender a cada uno de manera más específica, para poder ayudarles a que promuevan su desarrollo y su individualización.
- *Principio de normalización.* Como docentes es primordial que nos rijamos por este principio. Wolfensberger (1972) definió este proceso como “el uso de los medios lo más normativos posible desde el punto de vista cultural, para establecer y/o mantener comportamientos y características personales que sean de hecho lo más normativas posibles”.
- *Principio de intuición.* Es importante en la vida la intuición, ya que a través de ella también pueden aprender los alumnos. Sin olvidar que se aprende mejor cuando podemos tener contacto.

- *Principio de “estar al día”*. Desde mi punto de vista, este principio está más enfocado a los docentes, ya que son estos los encargados de seguir formándose para poder ofrecer una educación mucho más amplia a los alumnos.

### 2.2.3 Diferentes tipos de metodologías. Cómo y cuándo aplicarlas en el aula

Existen muchos tipos de metodologías por ello tenemos que tener en cuenta una serie de aspectos a la hora de escoger una de ellas. Por un lado, debemos tener en cuenta al alumnado que tenemos y cómo sería la mejor manera de enseñarles. No obstante, no hay que olvidarse que algunas de ellas, van en función de la edad, aunque podemos adaptarlas al ciclo que determinemos.

Respecto a cómo y cuándo aplicarlas en el aula, como he dicho anteriormente, dependerá de para qué o en qué momento las llevaremos a cabo. Es decir, primero pensaremos en qué queremos enseñar a los niños, luego, cómo hacerlo, y, por último, cuándo aplicaremos la metodología escogida.

Además, debemos tener conocimiento de estas metodologías para poder aplicarlas en nuestra aula. Por ello, a continuación, trataré algunas de ellas. Si bien es cierto que me detendré en las que utilizaré más adelante para el planteamiento de la propuesta en el aula.

Expondré ocho metodologías de las cuales tres las pondré en práctica en el planteamiento de la propuesta, por lo que explicaré un poco más detalladamente algún aspecto de cada metodología.

De los diferentes tipos de metodología que nos podemos encontrar he seleccionado los siguientes:

#### *Flipped Classroom o clase invertida*

No sería correcto decir que Sams y Bergmann (2007) fueron los que crearon el término Flipped Classroom, aunque sí que es cierto que fueron los primeros en dar un ejemplo de ella. Esto sucedió cuando se dieron cuenta de que sus alumnos se perdían



alguna de las clases por lo que decidieron experimentar con el uso de la captura de pantalla y Power Point para grabar las lecciones en vivo y, posteriormente, publicarlos en YouTube (Citado en Medina Rivilla, 2015, p.278).

En los años noventa, Mazur (1996), empezó a usar un modelo parecido que llamó Peer Instruction. Este consistía en visualizar conferencias antes de clase y dedicar el tiempo de las sesiones con su alumnado a resolver dudas y trabajar en pequeños grupos, pudiendo así centrarse en las deficiencias que pueda haber en su clase y trabajarlas después. (Citado en Calvillo y Martín, 2017).

El término Flipped Classroom o Clase Invertida ha ido evolucionando y también, podemos escuchar oír hablar de Flipped Learning. Este cambio se debe a la intencionalidad interna del modelo metodológico. El término Flipped Learning, aparte de tener en cuenta la inversión de la estructura del aula, de los espacios o los tiempos, añade la adquisición de un aprendizaje profundo y significativo. Podemos usar la metodología Flipped Classroom sin llegar a utilizar Flipped Learning. (Citado en Calvillo y Martín, 2017).

Esta metodología se basa en hacer en casa lo que se suele hacer en la escuela para facilitar el aprendizaje de los alumnos. El docente cuelga en una plataforma de internet el temario que se impartirá en clase al día siguiente, por lo que los alumnos deberán realizar en casa la tarea. Por ejemplo, deberán ver un vídeo explicativo, coger apuntes y dudas para al día siguiente, en clase, resolver aquellas cuestiones que se tengan, además de realizar actividades que sirvan para afianzar los conocimientos adquiridos. En otras palabras, los alumnos aprenderán haciendo. De este modo, los alumnos se convierten en los protagonistas de su aprendizaje y son los encargados de administrar su propio tiempo, escogiendo en qué momento, el ritmo y la manera de hacer las tareas que deben realizar. En este caso, los docentes somos guías en el aprendizaje y podemos dedicarle más tiempo en clase a trabajar el temario y resolver las dudas que se tenga.

El marco teórico que exponen Tourón, Santiago y Diez (2015) se basa en la tecnología educativa y la actividad de aprendizaje que son los dos componentes clave

del modelo Flipped Classroom. Ambos influyen en los entornos de aprendizaje del alumno de una manera decisiva.

### *Gamificación*

Esta metodología empezó a escucharse con más fuerza, cobrando popularidad, en el 2010, ya que fue cuando se comenzó a incorporar técnicas de juego, orientadas a las recompensas en entornos digitales. Aunque en el 2002, Nick Pelling fue quien acuñó el término de Gamificación. (Citado en Rodríguez y Santiago, 2015).

Rodríguez y Santiago (2015) dan tres definiciones de Gamificación, que se complementan una a otra, para que así nos resulte más fácil saber a qué se refieren cuando hablan de Gamificación. La primera definición que dan es “Gamificación es un proceso por el cual se aplican mecánicas y técnicas de diseño de juegos, para seducir y motivar a la audiencia en la consecución de ciertos objetivos”. En segundo lugar explican que “Gamificación es llevar las distintas mecánicas y técnicas que se encuentran en los juegos a contextos que no tienen nada que ver con ellos para tratar de resolver problemas reales”. De una manera más sencilla, y en tercer lugar, manifiestan que la “Gamificación es tratar de que se haga lo que no siempre apetece, usando para ello el juego”.

En resumen, la Gamificación se basa en aprender usando el juego, algo que se usa mucho en educación infantil y que resulta efectivo, por lo que también se pueden poner en marcha en otros niveles.

### *Aprendizaje Basado en Problemas*

Esta metodología también se basa en que el estudiante es el protagonista de su propio aprendizaje.

En palabras de Barrows (1986) el Aprendizaje Basado en Problemas (ABP) es “un método de aprendizaje basado en el principio de usar problemas como punto de partida para la adquisición e integración de los nuevos conocimientos”. (Citado en Escribano y Del Valle, 2008, p. 20).

Por lo que, según Escribano y Del Valle (2008), el ABP es un “método que promueve un aprendizaje integrado, en el sentido de que aglutina el qué con el cómo y el para qué se aprende”.

Como toda metodología, a lo largo de los años ha ido sufriendo cambios adaptándose a los tiempos pero hay una serie de factores que se mantienen igual (Barrows, 1996) (Citado en Morales y Landa, 2004, p. 147-149):

- El aprendizaje está centrado en el alumno. Los profesores pasamos a ser guías en el aprendizaje que hacen los alumnos y estos son los encargados de su propio aprendizaje.
- El aprendizaje se produce en grupos pequeños de estudiantes. Esto es así para que los alumnos tengan un mayor rendimiento a la hora de aprender.
- Los profesores son facilitadores o guías. Viene a decir que somos una especie de puente entre los alumnos y los conocimientos.
- Los problemas forman el foco de la organización y estímulo para el aprendizaje.
- La nueva información se adquiere a través del aprendizaje auto dirigido. Con esto queremos que los alumnos aprendan de las cosas que les pasa a su alrededor por lo que es conveniente que trabajen con sus compañeros para que comparen ideas.

El proceso del Aprendizaje Basado en Problemas se basa en que se plantea un problema real o realístico a un pequeño grupo de alumnos y entre todos deben encontrar una solución. “El problema debe plantear un conflicto cognitivo, debe ser retador, interesante y motivador para que el alumno se interese por buscar la solución” (Morales y Landa, 2004).

### *Aprendizaje y servicio (ApS)*

Para esta metodología existen muchas definiciones pero yo me quedo con esta por ser con la que más me identifico a la hora de pensar en aprendizaje y servicio. Aprendizaje y servicio según Tapia (2008) es “una actividad o programa de servicio solidario protagonizado por los estudiantes, orientado a atender eficazmente las necesidades de una comunidad, y planificada de forma integrada con los contenidos curriculares con el objetivo de optimizar los aprendizajes” (citado en Rodríguez, 2013, p.97).

El aprendizaje-servicio “es una metodología orientada a la educación para la ciudadanía, inspirada en las pedagogías activas y compatible con otras estrategias educativas. Es un método para unir éxito escolar y compromiso social: aprender a ser competentes siendo útiles a los demás” (Batlle, 2011).

Batlle (2011) nos expone que esta metodología no es un invento pedagógico sino más bien un descubrimiento, ya que combina el aprendizaje basado en la experiencia y el servicio a la comunidad.

No hay que confundir aprendizaje servicio con el voluntariado, ya que son términos diferentes. Por ejemplo, cuando realizamos un voluntario es cierto que estamos ayudando y aprendiendo pero cuando usamos la metodología de aprendizaje y servicio estamos adquiriendo conocimientos.

En una charla que concedió Batlle (2012) sobre aprendizaje y servicio en Valladolid a través de TEDx, dio un ejemplo de lo que sería esta metodología. Por ejemplo, una campaña de donación de sangre. Los alumnos en clase de ciencias aprenden sobre la sangre y como existe una escasa reserva de sangre dan un servicio a la comunidad realizando la campaña de donación. Así, unen el aprendizaje y el servicio.

En pocas palabras, aprendizaje y servicio es aprender de manera que estos conocimientos sirvan de ayuda a la sociedad, es decir, que tengan un fin.

### *Grupos Interactivos (GI)*

Los Grupos Interactivos son una metodología que mejora el aprendizaje y la convivencia de los alumnos. Se tiene en cuenta a los alumnos, al tutor de aula y a otros adultos que serán los voluntarios que se encarguen de cada grupo. Con esta metodología se busca la inclusión de los alumnos siendo grupos heterogéneos, sin que importe la cultura, el nivel de desarrollo, la edad, etc. En estos grupos, se busca que los alumnos colaboren entre ellos, ayudándose unos a otros. El papel del adulto voluntario es de mero mediador que se encarga de dinamizar y promover las interacciones entre ellos. Estos grupos se trabajan teniendo en cuenta el currículo y sirve para reforzar materias, motivando al alumno y mejorando su atención.

Se puede aplicar en cualquier nivel, adaptándolo cuando sea necesario. Habrá cuatro grupos heterogéneos con un adulto voluntario (padre, madre, abuelo, otro educador, vecino, etc.). La dinámica es la siguiente:

- Los alumnos tendrán entre 15 y 20 minutos para realizar cada actividad. Cuando se acabe el tiempo, rotarán de mesa. Por lo que al final de la sesión, los alumnos habrán podido realizar cuatro actividades diferentes. Es recomendable que cuando se acabe la sesión se realice un feedback. (Guía del Voluntariado en los Grupos Interactivos, 2015).

Como he dicho anteriormente, tres de las metodologías que expongo en este apartado las pondré en práctica en mi propuesta. Antes de empezar a tratar cada una de ellas, diré que he escogido estas tres metodologías ya que se pueden trabajar a la vez porque una no interfiere con la otra, es decir, cuando estamos trabajando por proyectos, por ejemplo, trabajaremos usando las inteligencias múltiples, además de utilizar el aprendizaje cooperativo. Estas metodologías, desde mi punto de vista, son fundamentales en la educación. También es cierto, que veo otras necesarias pero que si tuviera que quedarme con alguna serían las siguientes:

### *Aprendizaje basado en proyectos*

Quizás esta sea una de las metodologías más conocidas y que más se usan en educación. Además, tenemos que tener presente que sirve para cualquiera de las etapas educativas.

El primero en iniciar el “método por proyectos” fue Dewey en 1896, aunque no fue hasta 1918 cuando su alumno, Kilpatrick, expuso la idea de estos (citado en Ferrándiz, 2005, p. 121). Aunque bien es cierto, este concepto ha ido cambiando para amoldarse a los alumnos y a los profesores.

Larmer y Ross (2010) explican que el proyecto es algo importante y debe ser el tema principal en el currículo y no algo secundario. Además, de que no es lo mismo trabajar en proyectos que por proyectos (citado en Trujillo, 2016).

Según Trujillo (2016), “el aprendizaje basado en proyectos es una metodología que permite a los alumnos aprender contenidos curriculares y poner en práctica competencias clave”.

Trujillo (2016) en el libro “Aprendizaje basado en proyectos. Infantil, Primaria y Secundaria” refleja las diferencias que proponen Larmer y Ross (2009) sobre el aprendizaje basado en proyectos y el aprendizaje por proyectos. Destacando que el inicio del aprendizaje basado en proyectos “surge del alumno, del profesor o de ambos”, frente a que en el aprendizaje por proyectos el inicio “debe conectar con los intereses del alumnado”. Otra de las diferencias a señalar sería el del “producto final” donde en el aprendizaje basado en proyectos es que “debe dar respuesta al reto, problema o pregunta planteado al principio”, y en el aprendizaje por proyectos “no es necesario que sea la respuesta al reto, problema o pregunta planteado al principio”.

Con esta metodología lo que se pretende es que los alumnos estén motivados por aprender siendo ellos mismos los que eligen el tema que quieren trabajar. Los proyectos suelen surgir por las inquietudes que les rodean, por ejemplo, “¿De dónde salen los yogures?”. Puede que algún alumno conteste que de la tienda, por lo que sería una buena forma de trabajar esto mediante los proyectos, ya que así investigando, los niños

aprenden de manera activa. Se podría hacer mediante fichas o con una explicación de la profesora, pero como mejor se aprende es haciendo, y esta metodología es adecuada para ello.

Los fundamentos pedagógicos en los que se sostiene el aprendizaje basado en proyectos son los siguientes (De la Fuente, 2012):

- La enseñanza por descubrimiento (Bruner, 1961). “El maestro organiza la clase de manera que los estudiantes aprendan a través de su participación activa”. Aquí los alumnos van aprendiendo por su cuenta.
- El aprendizaje significativo (Ausubel, 1983). Sucede cuando los contenidos “son relacionados de modo no arbitrario y sustancial (no al pie de la letra) con lo que el alumno ya sabe”, es decir, debe haber una relación entre lo que sabe el niño con lo que queremos que aprenda.
- La globalidad. Es importante que se tenga en cuenta este fundamento a la hora de elegir los temas que usaremos a la hora de trabajar por proyectos.
- El constructivismo en el lenguaje (Vygotsky, 1978). Viene a decirnos que el lenguaje se desarrolla de manera social ya que lo necesitamos para el día a día. Además de que el lenguaje y el pensamiento tienen relación.
- La evaluación procesual. Como dice Casanova (1998) “consiste en la valoración continua del aprendizaje del alumnado y de la enseñanza del profesor, mediante la obtención sistemática de datos, análisis de los mismos y toma de decisiones oportuna mientras tiene lugar el propio proceso”.

Por lo que se refiere a los objetivos pedagógicos, Martín (2006) expone “aprender a mirar la complejidad, aprender a gestionar la información y aprender valores” (citado en García-Ruiz, 2013, p.101).

Trueba (1995) propone una serie de fases que deben seguirse para que se cumpla el aprendizaje basado en proyectos. Estos son (citado en García-Ruiz, 2013, p.108):

- Elección del tema de estudio por parte de los niños.
- ¿Qué sabemos y qué queremos saber?
- Comunicaciones de las ideas previas.
- Búsqueda de fuentes de documentación.
- Organización del trabajo.
- Realización de actividades.
- Elaboración de un dossier.
- Evaluación.

En cambio, Vizcaíno (2008) propone diez pasos para desarrollarlos:

- Motivación y elección del tema, planteándose sobre qué tema se quiere investigar.
- Reconocimiento de ideas previas, preguntándose qué se sabe ya sobre el tema.
- Planificación y desarrollo de las ideas ante la pregunta ¿qué queremos saber sobre el tema?
- Organización y propuesta de actividades que darán respuesta a ¿qué cosas podemos hacer?, ¿cómo las hacemos?, ¿qué necesitamos?
- Organización del espacio planteándose cómo organizarlo.
- Organización del tiempo planteando preguntas sobre cómo organizar los tiempos.



- Búsqueda de información preguntándose dónde y cómo buscar la información necesaria.
- Elaboración de las actividades propuestas por el grupo.
- Síntesis y evaluación planteando las siguientes cuestiones: ¿qué hemos aprendido en relación al tema?, ¿qué dificultades hemos encontrado? y ¿cómo podemos mejorar?

Cuando se llega a la última fase debemos empezar otra vez pero escogiendo un tema diferente (García-Ruiz, 2013).

La principal tarea del profesor en esta metodología es la de ser un guía en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los alumnos. Para empezar a trabajar mediante los proyectos, el maestro tiene que estar atento a las propuestas de sus alumnos. Además, a través de estos se involucra a la familia. Tiene que saber que es importante la flexibilidad tanto de las actividades como del tiempo. Por otro lado, el tema a trabajar en los proyectos debe ser interesante y aportar un conocimiento a los alumnos, es decir, no se debe de hacer por hacer sino que tenga una finalidad.

#### *Aprendizaje cooperativo*

Podríamos decir que el aprendizaje cooperativo lleva toda la vida, ya que en la escuela del siglo I, Quintiliano se dio cuenta de que los alumnos obtenían un gran rendimiento cuando se enseñaban unos a otros (citado en Arias, Cárdenas y Estupiñán, 2005, p.16).

Para Johnson, Johnson y Holubec “el aprendizaje cooperativo es el empleo didáctico de grupos reducidos en los que los alumnos trabajan juntos para maximizar su propio aprendizaje y el de los demás” (1999, p.5).

El referente de esta metodología en nuestro país es Pujolàs (2008) quién se basa en la definición que dieron Johnson, Johnson y Holubec (1999), sumándose Kagan (1999) para definir al aprendizaje cooperativo como el uso de grupos pequeños de alumnos, que pueden ser heterogéneos tanto en el rendimiento como en la capacidad, usando una

organización de la actividad que confirme al máximo la participación equilibrada, favoreciendo la interacción paralela entre ellos.

Johnson y Johnson (2002) exponen que para que exista un verdadero aprendizaje cooperativo, existen cinco elementos básicos: “interdependencia positiva, interacción promotora cara a cara, responsabilidad individual, destrezas interpersonales y de grupos pequeños, y procesamiento de grupo” (citado en Arias, Cárdenas y Estupiñán, 2005, p.18). Cada uno de estos elementos se explica de la siguiente manera:

- Interdependencia positiva: consiste en que los alumnos deben trabajar juntos para realizar la tarea. “Los profesores pueden estructurar esta interdependencia estableciendo objetivos comunes..., premios conjuntos..., recursos compartidos, y la asignación de funciones...”.
- Interacción promotora cara a cara: los alumnos son los encargados de ayudarse, compartir y animarse a la hora de realizar la tarea. Además, deben de exponer sus conocimientos explicándolos, debatiéndolos y enseñándolos. Los maestros sentaremos a los alumnos cara a cara para que expongan los aspectos de la actividad que han desarrollado.
- Responsabilidad individual: este es el papel que realiza cada alumno de manera particular para trabajar en el grupo.
- Destrezas interpersonales y en pequeños grupos: todos los alumnos deben de estar en sintonía para poder trabajar juntos por lo que estas habilidades incluyen “liderazgo, toma de decisiones, construcción de confianza, comunicación y gestión del conflicto”.
- Procesamiento de grupo: se les da un tiempo para que entre los miembros de cada grupo expongan si están consiguiendo los objetivos que se han planteado y si funciona el equipo cooperativo. Los maestros asignamos tareas como “(a) enumerar al menos tres acciones de los miembros que hayan ayudado al grupo a tener éxito y (b) enumera una acción que se podría añadir para hacer que el grupo tenga aún más éxito mañana”. Debemos tener en

cuenta que haremos un seguimiento de los grupos, además, de dar un “feedback sobre el trabajo en equipo”.

Pujolàs (2008) manifiesta que en función del número de componentes que se tiene conseguiremos que el equipo sea más cooperativo. En palabras de este autor

Son, pues, un marco de referencia a la hora de enseñar a los alumnos a trabajar en equipo para identificar lo que, como equipo, ya hacen bien o bastante bien, y lo que aún deben mejorar para “saber” más este “contenido”, para dominar mejor las habilidades sociales propias del trabajo en equipos reducidos, es decir, para saber trabajar mejor en equipo (Pujolàs, 2008).

“Kagan (1999) contrapone el modelo de ‘aprender juntos’, de Johnson y Johnson, a su modelo de ‘estructuras cooperativas’” (citado en Pujolàs, 2008, p.229). Pujolàs (2008), expone que Kagan y los hermanos Johnson coinciden en que la interdependencia positiva y la responsabilidad individual son los elementos que tienen que estar presente en un equipo cooperativo. Kagan divide en dos principios “la interacción cara a cara” de los hermanos Johnson en “participación igualitaria e interacción simultánea” (2008, p.230).

Existen tres tipos de aprendizaje cooperativo, formal, informal y grupos de base cooperativos (Johnson, Johnson y Holubec, 1999):

- En los *grupos formales*, los alumnos trabajan juntos una tarea durante un período que puede ir de una hora a varias semanas. Consiste en que todos los alumnos trabajen unidos, resolviendo las dudas que puedan tener primero entre ellos, y si no diesen con la respuesta, como último recurso acudirían al profesor. Con esto se quiere conseguir que los alumnos cooperen, se apoyen y motiven de manera conjunta, compartiendo ideas y el material para así elaborar entre todos los conocimientos que se quieren conseguir. Se tienen que asegurar que todos completan la tarea.
- Los *grupos informales*, tal vez, son lo que podemos usar más a menudo ya que duran unos minutos o una sesión. De ellos se esperan que cada 10-15

minutos, los alumnos interactúen durante tres o cinco minutos exponiendo qué es lo que van aprendiendo durante la sesión.

- Por último, están los *grupos de base*, son los que más duran en el tiempo, ya que perduran casi durante un año, es decir, son a largo plazo. Los grupos se hacen de manera heterogénea, los mismos integrantes durante todo el curso. Esto se hace así para que los alumnos se ayuden entre ellos, por ejemplo, si un día falta uno de los integrantes, el resto del grupo se encargará de explicar a ese alumno la tarea que se ha perdido. Los grupos bases ayudan a que los alumnos progresen tanto en las obligaciones que tienen en el colegio como con el “buen desarrollo cognitivo y social” (Johnson, Johnson y Holubec, 1992; Johnson, Johnson y Smith, 1991).

El papel del profesor en los grupos de aprendizaje cooperativo tiene varios papeles. Debe tomar decisiones sabias, es el encargado de transmitir el mensaje, tiene como cometido observar e intervenir, además de procesar y evaluar la sesión (Johnson, Johnson y Smith, 1991).

Kagan (1999) define veintiocho estructuras de la actividad en el aprendizaje cooperativo. El lema que utiliza este autor para exponer estas estructuras es “apréndelas hoy, aplícalas mañana y utilízalas toda la vida”. Estas técnicas sirven para ayudar a trabajar algún contenido.

Johnson y Johnson (1997) utilizan el modelo de estructuras cooperativas frente a Kagan (1999) que habla del modelo de aprender juntos.

Las tres características principales para explicar el aprendizaje cooperativo son: (citado en Down España, 2014, p.34):

- “El diseño intencional del aprendizaje, es decir, los profesores deben estructurar las actividades de aprendizaje”.
- “La colaboración entre alumnos...”.
- “La enseñanza debe ser significativa...”.

Collazos, Guerrero y Vergara (2001) valoran que los alumnos están involucrados en el aprendizaje cuando son responsables y están motivados por el aprendizaje. Además, los alumnos son colaborativos y siguen estrategias (citado en Down España, 2014, p. 40).

### *Inteligencias múltiples*

Por un lado, lo primero que quiero dejar claro es que las inteligencias múltiples no son una metodología como tal pero que creo que es necesario tenerlas siempre presentes a la hora de aplicar cualquier metodología. Ya que de este modo podemos atender mejor a la diversidad de nuestra aula y desarrollar al máximo las capacidades de nuestro alumnado. Por otro lado, las metodologías que desarrollo más adelante se basan en el marco del concepto de dichas inteligencias.

Cuando hablamos de las inteligencias múltiples, enseguida se nos viene a la cabeza Howard Gardner (1994), por ser el creador. Habló sobre ellas con su libro “Estructuras de la Mente. La Teoría de las Inteligencias Múltiples”, cuya primera edición en inglés es del año 1983 y en español en 1987. Como todo, las cosas van evolucionando por lo que en 2001, escribe “La inteligencia reformulada: Las inteligencias múltiples en el siglo XXI”, donde añade la “inteligencia naturalista”. Además, de poder añadir la espiritual, existencial y moral (citado en Mora y Martín, 2007, p. 74).

Gardner, en 1983 define la inteligencia como la capacidad de resolver problemas o elaborar productos que sean valiosos en una o más culturas, además de poder desarrollarse (“La Teoría de las Inteligencias Múltiples”,1994) .Se convierte en una habilidad cuando se habla de capacidad por lo que puede evolucionar.

Gardner (1994) piensa que la inteligencia cambia y que guarda relación con lo que le pueda pasar a la persona a lo largo de su vida. También, que no se puede medir la inteligencia mediante los test. Este mismo autor hablaba de la existencia de ocho inteligencias (lingüística, lógico-matemática, musical, espacial, corporal-kinestésica, intrapersonal, natural e interpersonal). Posteriormente, añadió la inteligencia existencial, formando así nueve inteligencias, de momento. Las personas poseemos todas estas

inteligencias, lo que pasa es que a veces desarrollamos unas más que otras, y es necesario que tengamos presente que cada una de ellas pueden actuar conjuntamente (citado en Pérez y Beltrán, 2006, p. 148).

Antes de pasar a explicar un poco de cada una de las inteligencias, diré que cuando se añade una inteligencia más lo hace porque cumple una serie de criterios como lo han hecho las anteriores. Los criterios que según Gardner han de cumplir son (citado en Mora y Martín, 2007, p.72):

- Posibilidad de ser aislada por medio de una lesión cerebral.
- Presencia de individuos que muestren un perfil muy disparejo, en un sentido u otro, respecto a la media.
- Existencia de mecanismos básicos de procesamiento de la información implicados en ella.
- Historia de desarrollo evolutivo específico, identificable en términos ontogenéticos.
- Historia de desarrollo evolutivo específico, en términos filogenéticos.
- Apoyo de los hallazgos procedentes de la psicológica experimental.
- Apoyo de las aportaciones de la tradición psicométricas.
- Posibilidad de codificación en un sistema simbólico.

Las inteligencias múltiples que se conocen hasta ahora son las siguientes (Gardner, 1993):

- Inteligencia lingüística-verbal. Capacidad en la que la persona utiliza las palabras tanto en el lenguaje oral como en el escrito, de manera eficaz.
- Inteligencia lógico-matemática. Capacidad del individuo para utilizar los números con eficiencia y reflexionar adecuadamente.

- Inteligencia musical. Capacidad para distinguir, diferenciar, cambiar y reflejar las formas musicales como pueden ser el ritmo, el tono, la melodía, etc.
- Inteligencia visual-espacial. Capacidad que tiene la persona para distinguir el mundo de manera visual y espacial de forma precisa y poder transformar estas percepciones.
- Inteligencia corporal-kinestésica. Capacidad para controlar los movimientos propios del cuerpo, poder manifestar ideas y sentimientos, además, de manejar los objetos para crearlos o transformarlos.
- Inteligencia interpersonal. Capacidad que nos permite entender a los demás, es decir, la empatía que sentimos hacia otras personas.
- Inteligencia intrapersonal. En cambio, esta es el contrario de la anterior. Se refiere a la capacidad que tenemos para conocernos a uno mismo.
- Inteligencia naturalista. Capacidad para poder interactuar con la naturaleza, pudiendo reconocer o clasificar todo lo que tenga que ver con esta, ya sea con la fauna, flora o los seres vivos.

El profesor brasileño Machado (1996) en su programa “Educación para la ciudadanía”, añade la inteligencia pictórica que iría junto con la inteligencia musical de Gardner (citado en Antunes, 2006, pp. 21-22).

Como docentes tenemos la obligación de que los alumnos desarrollen su máximo potencial. Para ello, debemos fijarnos en qué materia están más a gusto y desarrollar así el conocimiento de cada uno de los niños.

#### *Herramienta innovadora*

La herramienta innovadora que voy a utilizar en la propuesta es el lapbook. El término lapbook fue acuñado por primera vez por Tammy Duby, una madre que ejerce la escuela en casa y escritora de Virginia, EE.UU. Lo llamó así porque es un proyecto

que se puede recoger en un “libro” que los niños se ponen en el regazo. Por otra parte, esta palabra está registrada por el laboratorio de Tobin. Lo primero que tenemos que tener claro es que el lapbook lo hacen los niños, si bien los adultos les podemos ayudar cuando lo necesiten. Como lo hacen ellos mismos, esto les facilita la comprensión y adquisición de los nuevos conocimientos. También, nos permite una personalización de la enseñanza. Igualmente, se trabaja de manera cooperativa y tiene un gran valor de difusión. Una de las destrezas que se desarrolla es la motricidad fina.

Esta herramienta se usa mucho en Estados Unidos donde es muy común la educación en casa. El lapbook es un material educativo, una especie de libro que se despliega y tiene de base una cartulina o cartón. Ahí pondremos la información que vamos recopilando como pueden ser dibujos, objetos, fotos, esquemas, actividades, etc...

Una vez que estén terminados para que resulte positivo es conveniente que estén siempre al alcance de los alumnos y puedan consultarlo siempre que quieran. Es decir, que sea un material/ juego más de la clase.

Lo bueno que tienen los lapbook es que pueden ser de cualquier tema y se pueden hacer tantos como se quieran. Además, de que se pueden usar para cualquier materia y curso. Por una parte, es conveniente que los temas se basen en los intereses de los alumnos para que así estén más motivados a la hora de realizarlo. Por otra parte, es una manera innovadora, creativa e interactiva de que los alumnos aprendan y entiendan mejor un concepto. Al realizarlo ellos mismos aprenden con mucha más facilidad y lo pueden explicar mejor. Además, es enriquecedor y fácil de manejar para los alumnos.

### **3. PLANTEAMIENTO DE UNA PROPUESTA PRÁCTICA**

#### **3.1 Contextualización**

Aclarar que la contextualización está basada en la clase dónde hice las prácticas. El colegio donde las realice fue Compañía de María en Zaragoza.

La propuesta va dirigida a los alumnos y alumnas de 2º Ciclo de Educación Infantil, concretamente en 3º B, donde la edad es de 5-6 años.



La clase está compuesta por 25 alumnos, de los cuales 14 son chicos y 11 chicas. Respecto a la diversidad del aula cabe destacar que hay dos alumnos que tienen madres extranjeras, una de ellas es Rumana y la otra es Eslovaca, aunque los niños son nacidos en España y manejan el castellano perfectamente. Cabe señalar un caso: una niña con trastorno de hiperactividad con déficit de atención.

El aula está formado por 5 mesas de 5 alumnos cada uno. Los alumnos están sentados de forma heterogénea. Durante el curso estos grupos se van cambiando pero siempre buscado que sean alumnos diversos para que se puedan ayudar entre sí y esto favorezca la participación y el aprendizaje de cada uno de los alumnos.

Comentar que los alumnos son muy participativos y siempre están dispuestos a ayudarse en todo lo que necesiten.

### **3.2 ¿Cómo surge el proyecto?**

La propuesta surge a raíz de la búsqueda de información que estaba realizando para mi Trabajo de Fin de Grado. Quise poner en práctica esta propuesta pero no se pudo llevar a cabo por falta de tiempo.

Lo primero señalar que la unidad que estamos trabajando son los animales tanto los salvajes como los domésticos. Aunque para realizar la propuesta “¿De dónde salen los yogures?”, nos centraremos en los animales de granja. Primero, hablaremos un poco de los animales que nos podemos encontrar en la granja investigando tanto los productos como los alimentos que nos pueden proporcionar pero trabajaremos más a fondo la vaca y la oveja que son los animales que pueden producir yogures.

La propuesta surge un día estando en la asamblea después de la comida. Preguntamos qué habían tomado de postre. Los del comedor y algún otro niño contestaron “yogurt”. Aprovechando esto les pregunté de dónde salían los yogures obteniendo varias respuestas. Por ejemplo, que salían del supermercado, de la nevera de su casa, de la leche, etc. Me pareció un buen momento usar este intercambio de opiniones para trabajar los alimentos y productos que nos pueden dar los animales.

### **3.3. ¿Qué sabemos y qué queremos saber?**

Para conocer qué es lo que saben nuestros alumnos lo haremos a través de las rutinas de pensamiento. En palabras de Perkins “las rutinas de pensamiento son patrones sencillos de pensamiento que pueden ser utilizados una y otra vez, hasta convertirse en parte del aprendizaje de la asignatura misma” (1997, p.2). Trujillo expone que son “estrategias breves y fáciles de aprender que orientan el pensamiento de los estudiantes y dan estructura a las discusiones de aula” (2015, p.1). Lo bueno que tienen las rutinas de pensamiento es que no hace falta que se enseñen como tal, si no que pueden integrarse en lo que se está aprendiendo preguntando directamente sobre lo que se acaba de ver. Con esta estrategia queremos favorecer que los alumnos aprendan a pensar. Se tiene en cuenta el proceso de pensamiento por el que los alumnos aprenden los conocimientos que queremos conseguir. De esta manera animamos a los alumnos a conseguir un pensamiento creativo. Las tres preguntas que responden a este instrumento son: “¿Qué sé sobre este tema?, ¿Qué quiero saber sobre el tema? y ¿Qué he aprendido?”.

Sabemos que algunos animales nos proporcionan alimento y otros productos pero no tenemos muy claro qué animal nos da cada cosa ni cómo se hace. Por lo que queremos saber de dónde salen los yogures pero también, el queso, la lana, los embutidos, huevos, etc. Y así aprovechar este feedback para aprender y adquirir nuevos conocimientos.

Como bien he dicho anteriormente, nos vamos a centrar en la vaca y la oveja que nos proporciona los yogures pero ya que hablamos de los animales de granja lo aprovechamos para fijarnos en qué otros animales nos pueden dar productos y alimentos.

### **3.4 Búsqueda de información**

La búsqueda de información la realizamos con ayuda de las familias. Para ello, antes de comenzar con la búsqueda mandaremos a las familias una circular dónde explicaremos el proyecto y pidiendo su colaboración, ya que son un papel importante para que el proyecto salga adelante.

La información la podemos sacar del ordenador, revistas, preguntando a la familia, viendo vídeos, biblioteca, etc.

### **3.5 Organización del trabajo**

#### *3.5.1 Objetivos*

Nos marcaremos unos objetivos que serán los que queremos conseguir con la realización de este proyecto. Estos son los siguientes:

- Aproximar el mundo de los animales de la granja a los alumnos conociendo sus características generales.
- Conocer los productos y alimentos que nos proporcionan.
- Investigar el proceso que sufre la leche hasta convertirse en yogur.
- Saber trabajar en equipo favoreciendo la participación de todos los alumnos.

#### *3.5.2 Contenidos*

Los dividiremos en contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales.

- Conceptuales: los animales de la granja y el yogurt.
- Procedimentales: utilización de diversas fuentes para la búsqueda de información, realización de las actividades sugeridas por el maestro.
- Actitudinales: Trabajar tanto en equipo con individualmente, respetar la opinión de los demás, interés y motivación a la hora de realizar las actividades.

#### *3.5.3 Metodología*

La metodología principal es el aprendizaje basado en proyectos aunque también se utilizará el aprendizaje cooperativo.

Las inteligencias múltiples, aunque no son una metodología como tal, las trabajaremos en cada actividad. Al empezar cada actividad diremos qué inteligencias creemos que vamos a usar y al finalizar, comprobaremos si las hemos utilizado o no.

Una de las herramientas innovadoras que usaremos será el lapbook que servirá como una síntesis de todo lo que hemos aprendido a lo largo del proyecto.

#### *3.5.4 Atención a la diversidad*

Es importante que tengamos en cuenta las necesidades educativas específicas de cada alumno para poder dar una respuesta individualizada a cada uno de ellos. Además, debemos considerar que tenemos que adaptar los conocimientos al alumnado para que tengan la misma igualdad de oportunidades en la adquisición del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Por otra parte, no hay que olvidar que el currículo lo tenemos que adaptar al alumnado y no al revés.

La adaptación será flexible ya que pueden cambiar las necesidades de los alumnos en cualquiera de las actividades y es necesario potenciar las habilidades que tiene cada alumno.

Una de las cosas a meditar es si las adaptaciones funcionan correctamente y si se da la atención individualizada necesaria a cada alumno, elaborando programaciones acordes.

Tenemos que tener presente que en nuestra clase hay una niña con trastorno de hiperactividad con déficit de atención, por lo que tendremos que estar pendiente a la hora de realizar las actividades por si viéramos conveniente adaptarlas de alguna manera para sacar el máximo rendimiento de la alumna.

Además, el lapbook nos da la oportunidad de potenciar las capacidades individuales de cada alumno.

### 3.5.5 Organización del tiempo

La propuesta se realizará durante la última semana de febrero y el mes de marzo.

Figura 1. Calendario escolar

FEBRERO							MARZO								
L	M	X	J	V	S	D	L	M	X	J	V	S	D		
			1	2	3	4	5				1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12	6	7	8	9	10	11	12		
13	14	15	16	17	18	19	13	14	15	16	17	18	19		
20	21	22	23	24	25	26	20	21	22	23	24	25	26		
27	28						27	28	29	30	31				

(Fuente: educaragon)

Ésta empezará el día 27 de febrero y acabará el 31 de marzo.

Se realizarán actividades de lunes a viernes durante todas las semanas. Cada sesión durará 50 minutos aproximadamente, ya que habrá actividades que igual necesitan más o menos tiempo. Además, debemos estar preparados para cualquier cambio que se pueda producir.

### 3.5.6 Organización de los equipos

Dependiendo de la actividad que se vaya a realizar los equipos variarán. Aunque para la recogida de información cada alumno lo hará de forma individual con ayuda de sus familias.

### 3.5.7 Agrupamientos

Los equipos, cuando sean necesarios, serán grupos heterogéneos. Los grupos serán:

- Grupos cooperativos. Que estarán formados por 3 personas de manera heterogénea. Siendo 8 grupos de 3 alumnos y 1 de 4.

- Grupo clase. Con todos los alumnos.
- Individual. Cada alumno por su cuenta.

### 3.5.8 Actividades

En este apartado expondremos las actividades que realizaremos durante la semana. Más adelante, las explicaré.

1ª semana. Del 27 de Febrero al 3 de Marzo. Esta semana va dedicada a la recogida de la información y toma de contacto con los conocimientos que queremos adquirir.

2ª semana. Del 6 al 10 de Marzo. Lo primero que haremos será contar un cuento sobre la granja. Además, crearemos un bingo con los animales de la granja que hemos visto. Realizaremos una ficha donde los alumnos deberán completar diferente información sobre los animales. Y, por último, veremos la película “Babe, el cerdito valiente”.

3ª semana. Del 13 al 17 de Marzo. Crearemos una marioneta de una vaca y otra de una oveja, las cuales nos servirán para explicar las partes que tiene cada una, además de hablar sobre los productos y alimentos que nos pueden proporcionar. También, elaboraremos una ficha donde los alumnos tendrán la imagen de un animal o de un producto y al lado deberán poner las letras necesarias para formar la palabra. Para terminar, realizaremos una ficha donde tengan que unir los animales con los productos que les corresponden.

4ª semana. Del 20 al 24 de Marzo. Esta semana llevará por nombre la semana del yogurt e irá dedica a hablar e investigar sobre cómo se hace un yogurt y hacer una pequeña merienda con las familias.

5ª semana. Del 27 al 31 de Marzo. La última semana, será que la utilizaremos para realizar el lapbook.

A parte de estas actividades tendremos que tener pensadas otras por si acaso no se pudiese o no funcionasen las que tenemos.

### 3.5.9 Recursos y materiales

Hay que tener presente que algunos materiales o espacios tendrán que pedirse con anterioridad.

### 3.5.10 Colaboración con las familias

La colaboración con las familias estará presente durante todo el proceso de realización de las actividades, ya que no sólo serán importantes en el momento de la recogida de la información sino que también contaremos con su ayuda para la realización de otras actividades que se realizarán tanto dentro como fuera del aula.

Esta colaboración se hará presente en las siguientes actividades: la búsqueda de información, el taller de plástica y la merienda. Aunque también pueden venir a hablar a clase sobre el tema.

Una de las cosas a destacar es que siempre estaremos en contacto con las familias por si tienen alguna duda o quieren ponerse en contacto con nosotros. Además, de mantenerles informados.

## 3.6 Realización de las actividades

Cabe recordar que antes de la realización de cada actividad, pensaremos qué inteligencias emocionales creemos que usaremos. Una vez finalizada la actividad, comprobaremos si hemos usado esas u otras.

1ª Semana. Del 27 de Febrero al 3 de Marzo
--

Nombre de la actividad	“BIENVENIDOS A LA GRANJA”
Fecha	Del 27 de Febrero al 3 de Marzo

Material	Circular, información recabada, proyector, ordenador, imágenes de animales,
Espacio	Aula
Duración	50 minutos cada sesión
Inteligencia emocional	Lingüística-verbal, interpersonal, intrapersonal y naturalista
Desarrollo	<p>Lo primero que haremos será mandar una circular a las familias donde les explicaremos qué vamos a trabajar, qué animales son los que estudiaremos y pidiéndoles su colaboración (Anexo 1).</p> <p>Lo que haremos durante esta semana será ir recogiendo la información que los alumnos traigan. Además, haremos rutinas de pensamiento para ver qué es lo que saben. Es importante que tengamos planificado qué vamos a hacer cada día aunque también tenemos que estar preparados para cualquier cambio.</p> <p>Día 27. Al ser el primer día, explicaremos a los alumnos lo que vamos a hacer durante estas semanas. Además, iremos recabando la información que los alumnos vayan entregando y que nos expliquen qué es lo que han buscado. Si bien es cierto, el primer día no todos los niños traerán la información por lo que durante la semana en la asamblea dedicaremos unos minutos para ello.</p> <p>Día 28. Rutinas de pensamiento. Dentro de las rutinas de pensamiento, trabajaremos con el “veo..., pienso,... me pregunto...”. Iremos proyectando las imágenes de los animales y les preguntaremos “qué ven, qué piensan y qué se preguntan”. A nosotros nos servirá para ver qué es lo que saben y en qué debemos hacer más hincapié.</p>



	<p>Día 1. Hablaremos de los productos y alimentos que nos dan los animales.</p> <p>Día 2. Decoración de la clase con la información, libros, juguetes, etc. que los alumnos han traído a clase.</p> <p>Día 3. Este último día lo usaremos para recordar toda la información que hemos ido recogiendo estos días y lo que vamos a aprender a lo largo de las semanas.</p>
--	--

2ª Semana. Del 6 al 10 de Marzo

Nombre de la actividad	CUENTO “LA PEQUEÑA GRANJA DE LA CHARCA”
Fecha	6 de Marzo
Material	Cuento “Cuentos de la granja”
Espacio	Aula de psicomotricidad
Duración	50 minutos
Inteligencia emocional	Lingüística-verbal, corporal-kinestésica, interpersonal e intrapersonal, naturalista
	Antes de desplazarnos, en el aula, explicaremos a los alumnos la actividad que vamos a llevar a cabo y las inteligencias emocionales que usaremos. Después, iremos con los alumnos a la sala de psicomotricidad. La actividad consiste en contar el cuento <i>La</i>

Desarrollo	<p><i>pequeña granja de la charca</i> siendo los alumnos los protagonistas. De este modo, mientras contamos el cuento, los alumnos deberán imitar los animales que van apareciendo tanto con los movimientos como con los sonidos, desplazándose por todo el espacio del aula de psicomotricidad. Después de la clase, nos sentaremos en un círculo, conversaremos sobre si nos ha gustado la actividad y si hemos usado las inteligencias emocionales que habíamos dicho en clase. (Anexo 2)</p>
------------	---

Nombre de la actividad	BINGO
Fecha	7 y 8 de Marzo
Material	Cartón, fichas de los animales, productos y alimentos, tijeras y papeles de colores.
Espacio	Aula
Duración	100 minutos, en dos sesiones de 50 minutos cada una
Inteligencia emocional	Lingüística-verbal, visual-espacial e intrapersonal
Desarrollo	<p>Para esta actividad necesitaremos dos días, ya que los alumnos serán los encargados de crear el bingo para después jugar. Lo realizaremos por grupos cooperativos formado por 8 equipos de 3 personas y 1 equipo de 4. A cada equipo, se le dará un cartón y unas fichas. Uno del equipo se encargará de realizar el cartón, donde deberá pintar los animales y poner debajo sus nombres correspondientes. El resto del equipo deberá pintar y recortar las fichas. Esto se hará durante el primer día y si es necesario se utilizará parte del segundo. Una vez que</p>

	<p>el bingo esté hecho podremos jugar con él.</p> <p>Se juega de la siguiente manera. Cada alumno tendrá un cartón y la maestra u otro compañero será el encargado de ir sacando las fichas. Cuando la ficha que sale el alumno la tiene en su cartón, pondrá un papel de color encima de él. Cuando una de las líneas esté completa, se dirá “línea” y cuando sea todo el cartón “bingo”. (Anexo 3)</p>
--	--

Nombre de la actividad	FICHA “LOS ANIMALES TIENEN/CUBIERTO DE/VIVEN”
Fecha	9 de Marzo
Material	Ficha y lápiz
Espacio	Aula
Duración	50 minutos
Inteligencia emocional	Lingüística-verbal, lógico-matemática, intrapersonal, intrapersonal y naturalista
Desarrollo	<p>La actividad, principalmente, la realizaremos de manera individual aunque también los compañeros de mesa serán importantes, ya que siempre que necesiten ayuda podrán consultar a los compañeros de su mesa.</p> <p>La ficha tiene un animal de la granja en medio y en las esquinas pondrá: “nº de patas..., cubierto de... y vive en...”. Los alumnos estarán dispuestos en sus sitios. 5 mesas de 5 alumnos. Repartiremos a cada mesa 5 animales diferentes. Si es necesario los alumnos podrán ayudar a los compañeros de su mesa. Una vez finalizada la actividad dejaremos un tiempo para que entre ellos hablen de las soluciones que</p>

	<p>han puesto y puedan comentar lo que quieran sobre ese animal. Además, las respuestas se dirán en alto para que podamos comprobar si lo han sabido hacer. (Anexo 4)</p>
--	---

Nombre de la actividad	PELÍCULA “Babe, el cerdito valiente”
Fecha	10 de Marzo
Material	Proyector, ordenador y película
Espacio	Salón de actos
Duración	1 hora y 20 minutos
Inteligencia emocional	Lingüística- verbal, interpersonal, intrapersonal y naturalista
Desarrollo	<p>Antes de ir al salón de actos, en el aula les recordaremos a los alumnos las normas básicas que tienen que seguir. Después, iremos al salón de actos dónde se proyectará la película “Babe, el cerdito valiente”. Una vez finalizada la película, comentaremos la película, qué es lo que más les ha gustado, lo que menos, si tienen alguna duda o algo que quieran exponer.</p>

3ª Semana. Del 13 al 17 de Marzo

Nombre de la actividad	MARIONETAS
Fecha	13 y 14 de Marzo
Material	Platos de cartón grande y pequeño, cartulinas de color negro y rosa, tijeras, pegamento, ojos de plástico, algodones, limpiapipas negros.
Espacio	Aula
Duración	100 minutos, en dos sesiones de 50 minutos cada una
Inteligencia emocional	Lingüística-verbal, interpersonal e intrapersonal
Desarrollo	<p>Se realizará individualmente. A la mitad de los alumnos se les repartirá los materiales necesarios para realizar la vaca y a la otra mitad la de la oveja.</p> <p>Dependiendo del animal que les ha tocado se hará de una manera u otra.</p> <p>Vaca. Cogemos un plato grande de cartón que será la base, es decir, el cuerpo, y otro más pequeño que hará de cabeza, y los pegaremos. Las manchas y las patas se harán con cartulina negra, las orejas y el hocico con cartulina rosa. Una vez hechas las piezas se pegarán en los platos. Las patas y las manchas irán en el plato grande junto con el rabo hecho con limpiapipas. Los ojos, el hocico y las orejas irán en el plato pequeño.</p>

	<p>Oveja. Cogemos un plato grande que hará de cuerpo y le pegaremos algodones blancos. La cabeza y las patas se harán con cartulina negra y luego se pegarán los ojos.</p> <p>Los modelos de cómo deben quedar lo tendrán en la pizarra para que los alumnos siempre que sea necesario lo puedan consultar. (Anexo 5)</p>
--	---

Nombre de la actividad	<b>TABLERO DE PALABRAS</b>
Fecha	15 y 16 de Marzo
Material	Cartón, pintura de dedo, imágenes de animales, de sus productos, letras, pegamento y tijeras
Espacio	Aula
Duración	100 minutos, en dos sesiones de 50 minutos cada una
Inteligencia emocional	Lingüística, lógico-matemática, interpersonal e intrapersonal
Desarrollo	<p>En esta actividad se trabajará con todo el grupo – clase. 2 alumnos serán los encargados de pintar el cartón que les demos que será la base para hacer el tablero. La mitad de los alumnos se encargarán de recortar los animales, sus productos y alimentos, y la otra mitad, las letras para formar las palabras.</p> <p>Una vez realizado el tablero, el juego consistirá en que los alumnos pongan la imagen a la izquierda del tablero y las letras para formar las palabras a la derecha. (Anexo 6)</p>

Nombre de la actividad	FICHA. “¿DÓNDE ESTÁ LA PALABRA?”
Fecha	17 de Marzo
Material	Ficha y lápices de colores
Espacio	Aula
Duración	50 minutos
Inteligencia emocional	Lingüística, lógico-matemática, espacial
Desarrollo	En el lado izquierdo de la ficha aparecerán los animales, productos y alimentos y en el lado derecho aparecerán las palabras correspondientes a las imágenes. Lo único que tendrán que hacer los alumnos será unir la imagen con su palabra. (Anexo 7)

4ª Semana. Del 20 al 24 de Marzo

Nombre de la actividad	LA SEMANA DEL YOGURT
Fecha	Del 20 al 24 de Marzo
Material	Cartulina, rotulador, folios, lapiceros de colores, vídeo, infografías, ordenador, proyector, merienda, yogures vacíos, hilo.
Espacio	Aula, comedor
Duración	50 minutos cada sesión excepto la última

<p>Inteligencia emocional</p>	<p>Lingüística, lógico-matemática, interpersonal, intrapersonal</p>
<p>Desarrollo</p>	<p>Día 20. Este es el día en el que empezaremos a tratar el tema “¿De dónde salen los yogures?”. Para ello, tras la pregunta, abriremos una pequeña lluvia de ideas donde los alumnos irán contestando. Todo esto lo apuntaremos en una cartulina que colgaremos en la clase.</p> <p>Día 21. Empezaremos preguntado, si los niños comen yogures, de qué sabores, etc. Repasaremos la información que recabamos el día anterior y dejaremos que los alumnos expliquen el proceso que sufre la leche para convertirse en yogurt., si lo saben. Una vez que los niños expliquen el proceso lo apuntaremos en la misma cartulina del día anterior y les pondremos un vídeo.</p> <p>Día 22. Este día les explicaremos el proceso que hay desde que se ordeña a la vaca, oveja o cabra hasta que la leche se convierte en yogur. La explicación lo haremos con ayuda de las infografías. Con la cartulina de los días anteriores contrastaremos la información.</p> <p>Día 23. Realizaremos con la ayuda de las familias un taller de plástica. Consistirá en hacer un teléfono con dos yogures y un hilo. Después, se lo podrán llevar a casa para jugar. (Anexo 8)</p> <p>Día 24. Esta sesión irá desde las 15 hasta las 16:30, horario lectivo de por la tarde. Cada alumno traerá de su casa algo para compartir con los alumnos, yogures, bizcochos, leche,... La idea es que hagamos una merienda con los alumnos y la familia. Avisaremos a las familias a través de una circular de los alimentos que recomendamos traer. Uno de los juegos que haremos antes de empezar a disfrutar de la merienda será que con los ojos tapados tendrán que descubrir el sabor de los yogures.</p>



5ª Semana. Del 27 al 31 de Marzo.

A lo largo de la semana se irá haciendo el lapbook. Este será el material que recoja la información más relevante que han aprendido los alumnos. Se realizará entre toda la clase, ya que cada alumno se encargará de una parte. (Véase punto 3.7 para ver el proceso de elaboración del lapbook)

### **3.7 Elaboración del lapbook**

Las actividades que pondríamos en el lapbook serían:

- La portada será una especie de granja donde estarán alguno de los animales que hemos visto. (Anexo 9)
- Dentro estarán los animales que nos proporcionan alimentos y productos en modo solapa dónde debajo aparecerán tanto sus alimentos como sus productos. También habrá un yogurt en el que a modo de esquema saldrá todo el proceso que sufre hasta convertirse en él. Pondremos un sobre en el que los alumnos escribirán en notas lo que más les ha gustado aprender.
- En la contraportada, aparecerá una foto de los alumnos con la decoración de la granja que hay en la clase.

### **3.8 Evaluación**

Existen tres tipos de evaluación:

- Evaluación inicial: dónde a través de las rutinas de pensamiento y las ideas previas de los alumnos, recogeremos la información que saben sobre los animales de granja.
- Evaluación formativa: nos va a servir para ver cómo nuestros alumnos van avanzando en el proyecto y si fuera necesario hacer alguna modificación.

- Evaluación sumativa: por medio de un informe registraremos lo que nos parezca más relevante sobre los objetivos que nos hemos propuesto. También, podemos añadir el lapbook.

A esto se añadirá la evaluación continua dónde observaremos el proceso de adquisición de los nuevos conocimientos de los alumnos del día a día. En ella observaremos y registraremos los logros y las dificultades que van surgiendo.

Se llevará a cabo una auto-evaluación con el lapbook en el cuál observaremos todo lo que han aprendido nuestros alumnos.

No hay que olvidar que cada día registraremos en un diario lo que más nos ha llamado la atención y cosas que hay que mejorar en general. Es decir, registraremos aspectos a tener en cuenta que nos pueda servir en un futuro para mejorar el proyecto.

#### **4. CONCLUSIONES Y VALORACIÓN PERSONAL**

Una vez hecha la investigación sobre las metodologías innovadoras, puedo determinar que los maestros tenemos a nuestra disposición muchas formas diferentes de enseñar a nuestros alumnos. Ciertamente es que lo primero que debemos hacer es conocer las diferentes metodologías y las oportunidades que estas nos brinda para poder escoger la que más se adecue a nuestros alumnos y a lo que queremos conseguir. Una vez hecha la elección es importante tener claro cómo la vamos a querer usar. Por otra parte, es verdad que se pueden combinar varias metodologías y que no es necesario centrarse en una sola, esto favorecerá el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Hay que tener en cuenta que poner en práctica cualquiera de las metodologías requiere tiempo y a veces no disponemos de él. Siendo esto un error ya que por comodidad no innovamos y es importante porque buscando nuevos métodos conseguiremos motivar a nuestros alumnos para que quieran aprender.

Otro aspecto que no hay que olvidar es que dependiendo del método que elijamos para que aprendan nuestros alumnos estaremos potenciando unos objetivos u otros. Lo que sí que debemos potenciar, sin importar la elección de la metodología, es la

autonomía de nuestros alumnos para que sean ellos los propios protagonistas de su aprendizaje.

Por nuestra parte, somos los encargados de que potencien al máximo sus capacidades y habilidades dándoles las claves y pautas necesarias para que lo consigan. Además de reforzar su autoestima.

Considero que las metodologías cambian en función de la sociedad por lo que es recomendable que vayamos innovando.

Desde mi punto de vista uno de los puntos fuertes al realizar este trabajo ha sido mi inquietud por querer aprender más sobre este tema. Si bien es cierto que esto es una pequeña parte de toda la información que he encontrado. Me gustaría seguir formándome, ya que creo que como futura maestra es un aspecto que tenemos que tener en cuenta, la formación continuada para estar siempre al día.

Lo que más me ha llamado la atención es el lapbook como herramienta innovadora por lo que he querido que estuviera en mi trabajo.

En definitiva, reconozco que me ha costado realizar este trabajo pero por el hecho de que nunca me había enfrentado a uno así, pero que me ha servido para aprender más sobre cada metodología y querer ponerlas en práctica en un futuro. A veces, me he encontrado con que no hay suficiente información sobre algún tema del que quería hablar, pero he buscado otras vías para poder solucionarlo.

Espero en un futuro poner esta propuesta en práctica para comprobar si funciona y si es necesario cambiar algo, pero sobre todo, para motivar a los alumnos a que quieran seguir adquiriendo conocimientos de una manera diferente y creativa.

## 5. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Abad, A., y Marqués, P. (2015). *Claves para la innovación educativa eficaz en los centros* [diapositivas de SlideShare]. Recuperado de: <https://es.slideshare.net/peremarques/claves-para-la-innovacin-educativa-eficaz-en-los-centros>
- Amor, A. y García, M. T. (2012). Trabajar por proyectos en el aula. *Revista Latinoamericana de Educación Infantil*, 1, 127
- Antunes, C. (2006). *Estimular las inteligencias múltiples. Qué son, cómo se manifiestan, cómo funcionan*. Madrid: Narcea
- Aprendizaje divertido. (2017). “¿Qué es un lapbook?” .Consultado el 5 de septiembre del 2017. Recuperado de: <http://aprendizaje-divertido.blogspot.com.es/2013/01/que-es-un-lapbook.html>
- Arias, J., Cárdenas, C. y Estupiñán, F. (2005). *Aprendizaje Cooperativo*. Bogotá: Editora Guadalupe Ltda.
- Armstrong, T. (2006). *Inteligencias múltiples en el aula. Guía práctica para educadores*. Barcelona: Paidós.
- Ausubel, D. (1983). Teoría del aprendizaje significativo. *Fascículos de CEIF*, 1, 1-10.
- Battle, R. (2011). ¿De qué hablamos cuando hablamos de aprendizaje-servicio? *Crítica*, 972, 49-54.
- Battle, R. (2012). *Aprendizaje Servicio para una Educación Empática [Vídeo]*. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=ZLFbydlaCOE>
- Bruner, J. (2011). Aprendizaje por descubrimiento. *NYE U: Iberia*.
- Calvillo, A.J., Martín, D. (Coords.). (2017). *The Flipped Learning. Guía gamificada para novatos y no tan novatos*. Logroño: Universidad Internacional de la Rioja.
- Cañal de León, P. (Coord.). (2002). *La innovación educativa*. Madrid: Akal
- Casanova, M.A. (1998). *La evaluación educativa*. México: Editorial Muralla
- De la Fuente, M. (2012, Marzo). Aprendizaje por proyectos en Educación Infantil. *Revista digital para profesionales de la enseñanza*, 19. Recuperado de: <https://www.feandalucia.ccoo.es/indcontei.aspx?d=6372&s=0&ind=282>
- Del Arco, I. (Ed.). (2015). *La escuela del siglo XXI. Contextos, procesos y retos del futuro*. Lérida: Universidad de Lérida.

- Dirección general de política educativa y educación permanente. Servicio de Innovación y Orientación educativa. (2015). *Guía del voluntariado en Grupos Interactivos*. Zaragoza.
- Educaragón. Departamento de educación, cultura y deporte. Gobierno de Aragón. Consultado el 1 de septiembre de 2017. Recuperado de [http://www.educaragon.org/calendario/calendario\\_escolar.asp](http://www.educaragon.org/calendario/calendario_escolar.asp)
- Escribano, A., y Del Valle, A. (Coord.).(2008). *El Aprendizaje Basado en Problemas (ABP). Una propuesta metodológica en Educación Superior*. Madrid: Narcea, S.A. de ediciones.
- Ferrándiz, C. (2005). *Evaluación y desarrollo de la competencia cognitiva*. Madrid: Ministerio de Educación y Ciencia, Subdirección General de Información y Publicaciones.
- Fidalgo, A. (2007). *¿Qué es innovación educativa?* Consultado el 20 de Marzo de 2017. Recuperado de: <https://innovacioneducativa.wordpress.com/2007/01/09/que-es-innovacion-educativa/>
- Fidalgo, A. (2008). *Renovación metodológica vs innovación en las metodologías*. Consultado el 21 de Marzo de 2017. Recuperado de: <https://innovacioneducativa.wordpress.com/2008/06/02/renovacion-metodologica-vs-innovacion-en-las-metodologias/>
- Fidalgo, A. (2010). *El símil de la silla para entender qué es la innovación educativa y cómo aplicarla*. Consultado el 22 de Marzo de 2017. Recuperado de: <https://innovacioneducativa.wordpress.com/2010/10/17/el-simil-de-la-silla-para-entender-que-es-la-innovacion-educativa-y-como-aplicarla/>
- Fidalgo, A. (2015). *Tres tipos de innovación educativa que debe conocer pero nunca mezclar*. Consultado el 22 de Marzo de 2017. Recuperado de: <https://innovacioneducativa.wordpress.com/2015/06/18/tres-tipos-de-innovacion-educativa-que-debe-conocer-pero-nunca-mezclar/>
- Fidalgo, A. (2017). *¿Por qué no cambian las metodologías educativas?* Consultado el 22 de Marzo de 2017. Recuperado de: <https://innovacioneducativa.wordpress.com/2017/01/26/por-que-no-cambian-las-metodologias-educativas/>

- García, D. (2016). *Principios metodológicos de los modelos educativos* [diapositivas de Prezi]. Recuperado de: <https://prezi.com/0qyves5qndoh/principios-metodologicos-de-los-modelos-educativos/>.
- García-Ruiz, R. (2013). *Enseñar y aprender en Educación Infantil a través de proyectos*. Santander: Universidad de Cantabria.
- Gardner, H. (1994). *Estructuras de la mente. La teoría de las inteligencias múltiples*. Santafé de Bogotá: Fondo de Cultura Económica.
- Grindley, S. y Ellis, A. (2001). *Cuentos de la granja*. Barcelona: Círculo de Lectores.
- Jiménez, N. (2017). *Metodologías innovadoras para el profesorado*. Consultado el 22 de Marzo de 2017. Recuperado de: <http://www.innovandoeducacion.es/metodologias-innovadoras-para-el-profesorado/>
- Johnson, D.W, Johnson, R.T., y Holubec, E.J. (1999). *El aprendizaje cooperativo en el aula*. Buenos Aires: Paidós SAICF.
- Malagón y Montes, M.A. (2005). *Metodologías educativas* [Mensaje en Foro]. Recuperado de: <http://psicologicos.foro-libre.com/t3-metodologias-educativas>
- Martínez-Salanova, E. (S.f). *Los principios metodológicos de la educación contemporánea*. Consultado el 25 de Marzo de 2017. Recuperado de: <http://www.uhu.es/cine.educacion/didactica/0033principios.htm>
- Mayordomo, R.M., Onrubia, J. (Coords.). (2015). *El aprendizaje cooperativo*. Barcelona: UOC.
- Medina, A. (Coord.). (2015). *Innovación de la educación y de la docencia*. Madrid: Universitaria Ramón Areces.
- Mora, J.A., y Martín, M.L. (2007). La concepción de la inteligencia en los planteamientos de Gardner (1983) y Sternberg (1985) como desarrollos teóricos precursores de la noción de inteligencia emocional. *Historia de la Psicología*, 28 (4), 72.
- Morales, P., y Landa, V. (2004). Aprendizaje Basado en Problemas. *Theoria*, 13(1), 145-157.
- Pérez, L. y Beltrán, J. (2006). Dos décadas de “inteligencias múltiples”: implicaciones para la psicología de la educación. *Papeles del Psicólogo*, 27 (3), 147-164.

- Perkins, D. (1997). *Cómo hacer visible el pensamiento. Artículo publicado por la Escuela de Graduados de la Universidad de Harvard. Traducido por Patricia León y María Ximena Barrera.*
- Pugmire-Stoy, M.C. (1996). *El juego espontáneo. Vehículo de aprendizaje y comunicación.* Madrid: Narcea, S.A.
- Puig, J.M. (Coord.), Batlle, R., Bosch, C., De la Cerda, M., Climent, T., Gijón, M.,... Trilla, J. (2010). *Aprendizaje Servicio (ApS): Educación y compromiso cívico.* Barcelona: Graó
- Pujolàs, P. (2008). *9 ideas clave. El aprendizaje cooperativo.* Barcelona: Graó
- Real Academia Española. (2017). *Innovación.* Madrid
- Real Academia Española. (2017). *Metodología.* Madrid
- Rodríguez, F. y Santiago, R. (2015). *Gamificación: cómo motivar a tu alumno y mejorar el clima del aula.* Logroño: Digital-Tex.
- Rodríguez, M. (2013). El Aprendizaje- Servicio como estrategia metodológica en la Universidad. *Revista Complutense de Educación*, 25 (1), 95-113.
- Sevillano, M.L. (2005). *Estrategias innovadoras para una enseñanza de calidad.* Madrid: Pearson Educación, S.A.
- Significados (S.f). *Innovación.* Consultado el 20 de Marzo de 2017. Recuperado de: <https://www.significados.com/innovacion/> .
- Tourón, J., Santiago, R., y Díez, A. (2015). *The Flipped Classroom. Cómo convertir la escuela en un espacio de aprendizaje.* Logroño: Digital-Txt.
- Trujillo, F. (2016). *Aprendizaje basado en Proyectos. Infantil, Primaria y Secundaria.* Madrid: Secretaría General Técnica, Subdirección General de Documentación y Publicaciones.
- Velasco, E., Zamanillo, I., y Gurutze, M. (2007). Evolución de los modelos sobre el proceso de innovación: desde el modelo líneal hasta los sistemas de innovación. *Decisiones organizativas*, 2, 1.
- Whittaker, J. (2008). "What is a lapbook?" (2017). *Lapbooking 101.* Consultado el 5 de septiembre del 2017. Recuperado de: <https://lapbooking.wordpress.com/lapbook/>

## ANEXOS

Estos anexos son ejemplos de cómo podríamos hacer las actividades, siempre existen modificaciones.

### Anexo 1. Circulares

Viernes, 24 de febrero de 2017

Queridas familias:

La semana que viene comenzamos un nuevo proyecto y queremos daros la bienvenida. Estos meses trabajaremos "Bienvenidos a la granja". Como cada proyecto os pedimos la colaboración ya que esto tiene beneficio para ambas partes pero sobre todo para los niños y niñas.

En "Bienvenidos a la granja" contaremos con los siguientes animales:

- Gallo.
- Cabra.
- Cerdo.
- Gallinas.
- Burro.
- Vaca.
- Oveja.
- Pato.

Por lo que os pedimos la colaboración en la recogida de información sobre estos animales, pueden ser recortes de revistas, cuentos, películas, datos curiosos,.... Todo lo que se os ocurra y a vuestros hijos será bien recibido. Además, si algún familiar quiere venir a contarnos sobre su experiencia o sobre este tema será más que bien recibido.

Necesitaremos que a lo largo de estas semanas vayáis reciclando dos yogures para traerlos al aula.

Además, de la recopilación de información, necesitaremos vuestra ayuda en otra ocasión pero eso lo dejamos para más adelante.

Por último, agradeceremos la participación y como siempre, estamos en contacto siempre que lo necesitéis.

Muchas gracias.

Los maestros de 3º de Ed. Infantil.



Lunes, 20 de marzo de 2017

Queridas familias:

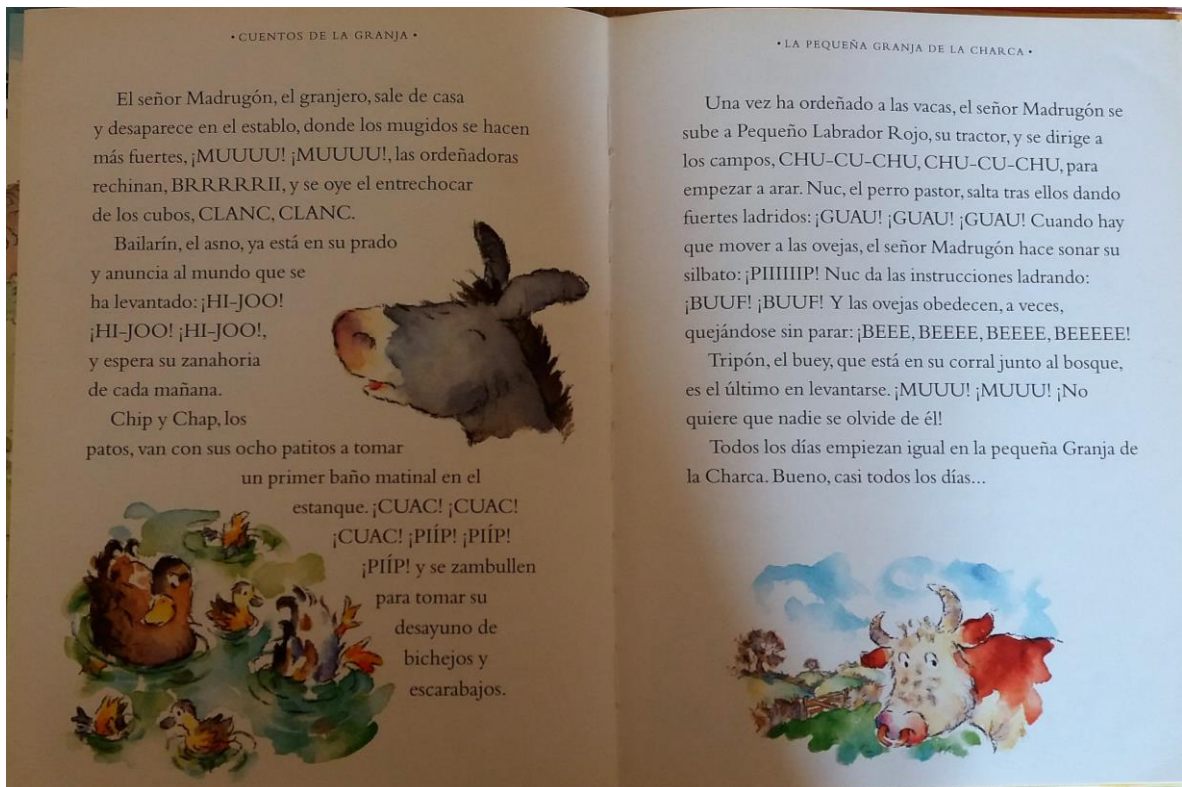
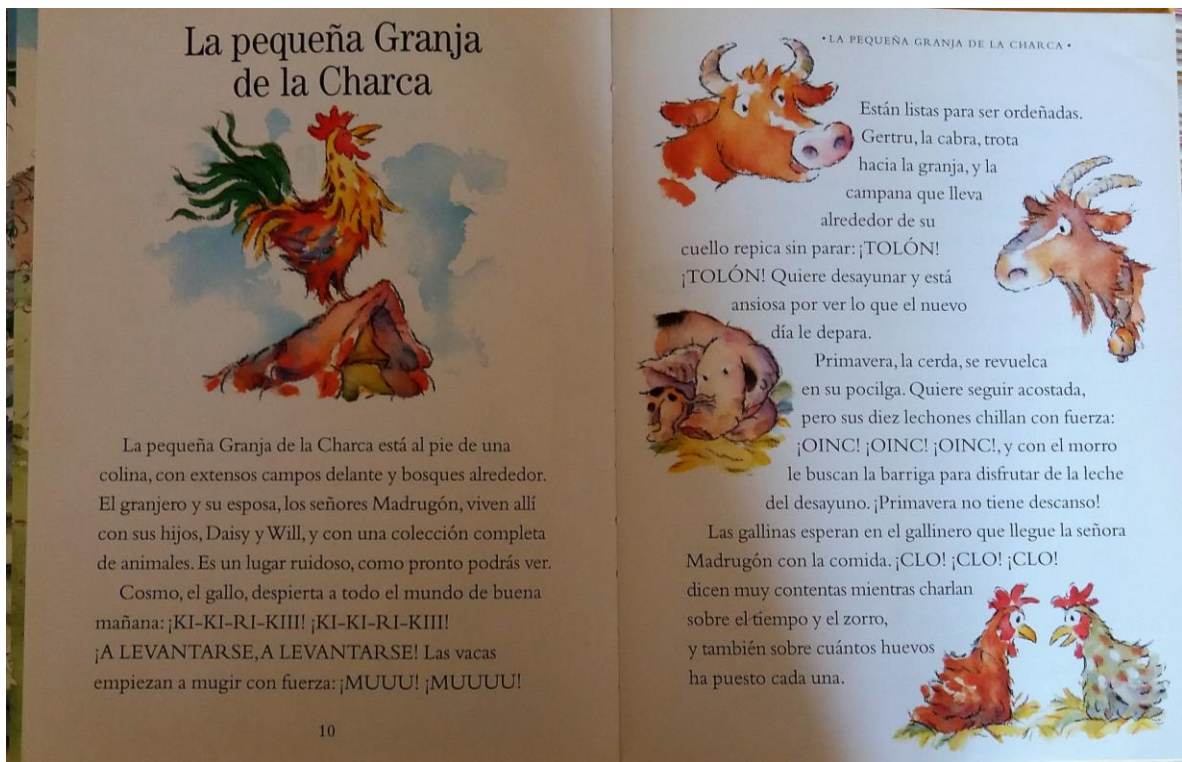
Cómo ya adelantamos en la otra circular, ¡volvemos a necesitar vuestra ayuda!

Esta vez será para hacer una pequeña merienda que se realizará el día 24 de Marzo a las 15 en el aula de 3ºB de Infantil con el fin de dar por acabado este proyecto. Cada familia aportará una comida para poder compartir. Lo conveniente sería que los alimentos fueran los que nos proporcionan los animales, por aquello de que hemos estado viendo los animales de granja. También, que traigáis un yogurt para realizar un juego.

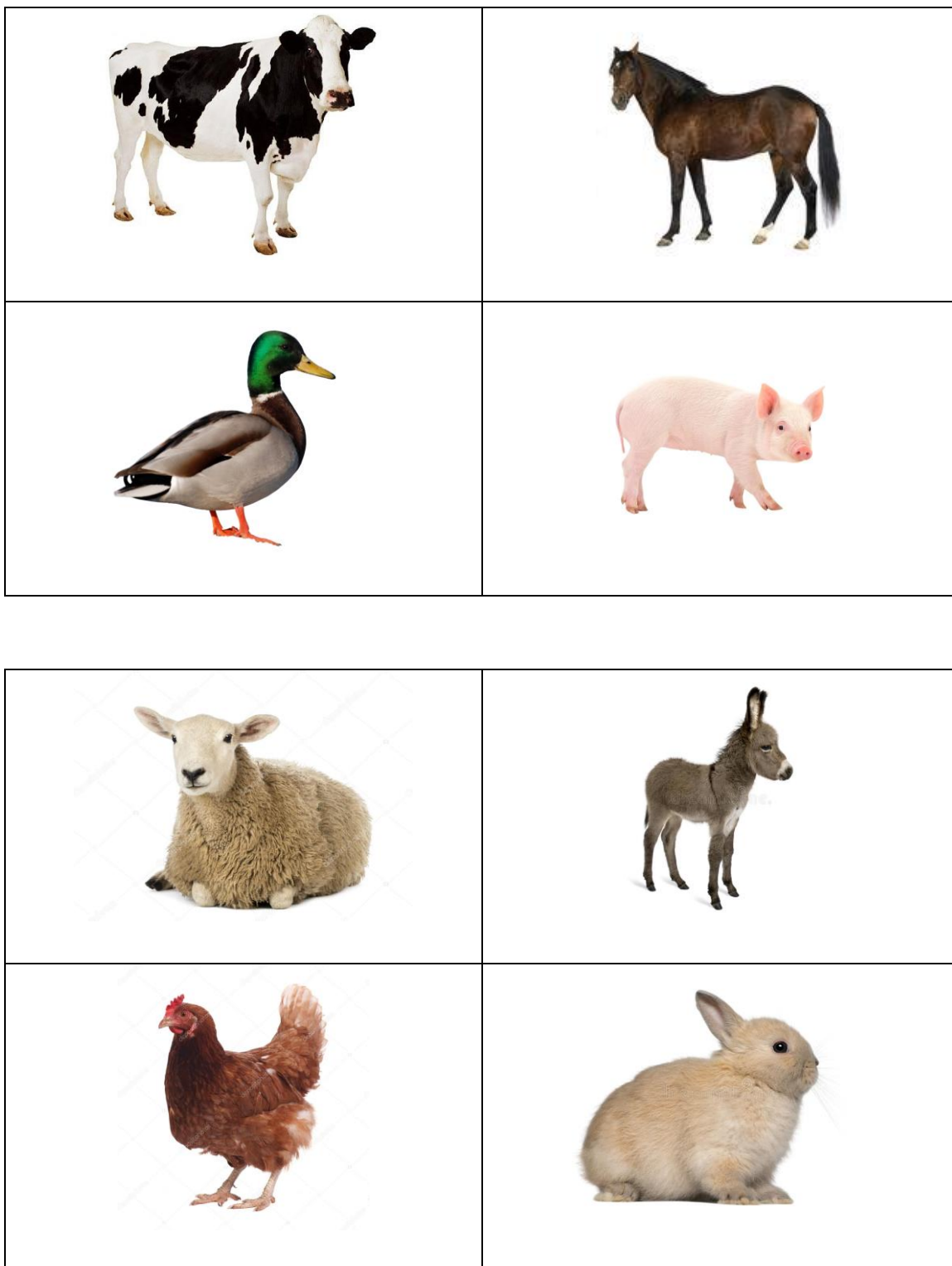
Daros una vez más las gracias porque sin vuestra ayuda esto no sería posible.

La maestra de 3º B de Infantil

Anexo 2. Cuento



Anexo 3. Bingo



Anexo 4. Ficha → “Los animales tienen... /cubierto de... / viven...”

Tiene\_\_\_\_ patas







Cubierto de\_\_\_\_

Viven en\_\_\_\_

Anexo 5. Marionetas



Anexo 6. Tablero de palabras

	Y	O	G	U	R	T
	C	O	N	E	J	O
	L	E	C	H	E	
	V	A	C	A		

Anexo 7. Ficha → “¿Dónde está la palabra?”



VACA



HUEVOS



LECHE



GALLINA



CERDO



OVEJA

#### Anexo 8. Teléfono yogur



Anexo 9. Lapbook

