



Universidad
**Católica de
Valencia**
San Vicente Mártir

**METODOLOGÍAS ACTIVAS EN
EDUCACIÓN INFANTIL. PROPUESTA DE
SITUACIÓN DE APRENDIZAJE PARA UN
AULA DE 5 AÑOS.**

Presentado por:

D^a Nerea Jiménez Maeso

Dirigido por:

Dra. D^a María Remedios Moril Valle

Valencia, a 24 de mayo de 2023

Facultad de Magisterio y Ciencias de la Educación
Grado en Maestro en Educación Infantil

ÍNDICE:

1. INTRODUCCIÓN/JUSTIFICACIÓN	10
2. MARCO TEÓRICO	12
2.1 <i>Historia reciente de las metodologías activas</i>	12
2.2 <i>Cambio de las metodologías tradicionales a las metodologías activas</i>	13
2.3 <i>Definición de las metodologías activas</i>	15
2.4 <i>Tipos de metodologías activas</i>	17
2.5 <i>Ventajas y limitaciones de las metodologías activas</i>	25
2.6 <i>Atención a la diversidad a través de las metodologías activas</i>	27
2.7 <i>Metodologías activas en el Currículo de Educación Infantil (Lomloe)</i>	29
3. OBJETIVOS	31
4. METODOLOGÍA	32
5. DESARROLLO. LA PROPUESTA	34
5.1 <i>Introducción</i>	34
5.2 <i>Justificación curricular</i>	35
5.3 <i>Temporalización</i>	39
5.4 <i>Metodología de la propuesta</i>	41
5.5 <i>Contextualización</i>	42
5.6 <i>Evaluación</i>	42
5.7 <i>Atención a la diversidad</i>	43
5.8 <i>Parrilla de programación</i>	44
5.9 <i>Planificación de las sesiones</i>	54
6. CONCLUSIONES	81
7. REFERENCIAS	84
8. ANEXOS	87

ÍNDICE DE TABLAS:

Tabla 1.Temporalización semanal	39
Tabla 2.Parrilla de programación.....	44
Tabla 3. Sesión 1.....	54
Tabla 4. Sesión 2.....	56
Tabla 5. Sesión 3.....	59
Tabla 6. Sesión 4.....	63
Tabla 7. Sesión 5.....	66
Tabla 8. Sesión 6.....	70
Tabla 9. Sesión 7.....	73
Tabla 10. Sesión 8.....	74
Tabla 11. Sesión 9.....	76
Tabla 12. Sesión 10.....	78

ÍNDICE DE FIGURAS:

Figura 1. Representación gráfica Actividad 1 (Sesión 2)	57
Figura 2. Representación gráfica Actividad 2 (Sesión 2)	57
Figura 3. Representación gráfica Actividad 3 (Sesión 2)	58
Figura 4. Representación gráfica Actividad 4 (Sesión 2)	58
Figura 5. Representación gráfica Actividad 1 (Sesión 3)	60
Figura 6. Representación gráfica Actividad 2 (Sesión 3)	61
Figura 7. Representación gráfica Actividad 3 (Sesión 3)	61
Figura 8. Representación gráfica Actividad 4 (Sesión 3)	62
Figura 9. Representación gráfica Actividad 1 (Sesión 4)	64
Figura 10. Representación gráfica Actividad 2 (Sesión 4)	64
Figura 11. Representación gráfica Actividad 3 (Sesión 4)	65
Figura 12. Representación gráfica Actividad 4 (Sesión 4)	65
Figura 13. Representación gráfica Actividad 1 (Sesión 5)	67
Figura 14. Representación gráfica Actividad 2 (Sesión 5)	68
Figura 15. Representación gráfica Actividad 3 (Sesión 5)	68
Figura 16. Representación gráfica Actividad 4 (Sesión 5)	69
Figura 17. Representación gráfica Prueba 1 (Sesión 6)	71
Figura 18. Representación gráfica Prueba 4 (Sesión 6)	72
Figura 19. Representación gráfica Sesión 7	74
Figura 20. Representación gráfica Sesión 8	75
Figura 21. Representación gráfica Sesión 9	77
Figura 22. Representación gráfica Sesión 10	79

RESUMEN:

Las metodologías activas se encuentran actualmente en la mayoría de las aulas de Educación Infantil, ya que su objetivo es que los discentes lleven a cabo un proceso de enseñanza-aprendizaje mucho más significativo y efectivo, a través de la motivación, la autonomía y la participación de manera activa de los alumnos/as en el aula. Durante la realización del presente trabajo se han investigado diferentes fuentes documentales y autores, las cuales han servido de gran ayuda para el desarrollo de la propuesta didáctica. En este trabajo se plantea una propuesta de situación de aprendizaje basada en dos tipos de metodologías activas con el propósito de que los alumnos/as de la etapa de Educación Infantil, en concreto de un aula de 5 años, logren un aprendizaje que les sea útil en su vida cotidiana y en su futuro académico. Esta propuesta aporta numerosos beneficios a los discentes, en especial a aquellos que tienen algún tipo de dificultad en su aprendizaje porque a través de este tipo de metodología los alumnos/as se ayudan mutuamente de manera cooperativa.

Palabras clave: metodologías activas, innovación educativa, ámbito escolar, inclusión, motivación, autonomía.

RESUM:

Les metodologies actives es troben actualment en la majoria de les aules d'Educació Infantil, ja que el seu objectiu és que els discents duguen a terme un procés d'ensenyament-aprenentatge molt més significatiu i efectiu, a través de la motivació, l'autonomia i la participació de manera activa dels alumnes/as a l'aula. Durant la realització del present treball s'han investigat diferents fonts documentals i autors, les quals han sigut de gran ajuda per al desenvolupament de la proposta didáctica. En aquest treball es planteja una proposta de situació d'aprenentatge basada en dos tipus de metodologies actives amb el propòsit que els discents de l'etapa d'Educació Infantil, en concret d'un aula de 5 anys, aconseguisquen un aprenentatge que els siga útil en la seua vida quotidiana i en el seu futur acadèmic. Aquesta proposta aporta molts beneficis als discents, especialment a aquells que tenen algun tipus de dificultat en l'aprenentatge perquè a través d'aquesta mena de metodologia els alumnes/as s'ajuden mútuament, de manera cooperativa.

Paraules clau: metodologies actives, innovació educativa, àmbit escolar, inclusió, motivació, autonomia.

ABSTRACT:

Nowadays, you may find Active methodologies in most of Early Childhood Education. Therefore, the main aim of that research is about how students carry out a much more meaningful and effective teaching-learning process, through motivation, autonomy and active participation of students in the classroom. During the realization of this research, we have been checking a great variety of bibliography, which have been a great help for the development of the didactic proposal. Through this research, we develop a learning situation, based in two types of active methodologies trying to get a helpful learning for daily lives and their academic future in 5 years old students along childhood time. This proposal brings many benefits to the students, especially those who has some kind of learning difficulty. It's possible due to through this type of methodology the students help each other, in a cooperative way.

Keywords: active methodologies, educational innovation, school environment, inclusión, motivation, autonomy.

1. INTRODUCCIÓN/JUSTIFICACIÓN

A través del presente Trabajo de Fin de Grado titulado “Metodologías activas en Educación Infantil. Propuesta de situación de aprendizaje para un aula de 5 años”, se pretende alcanzar dos objetivos esenciales en el ámbito de la educación: por un lado, lograr que los alumnos/as sean los protagonistas de su proceso de enseñanza-aprendizaje; y, por otro lado, que ese aprendizaje sea a la vez significativo y duradero en cada uno de ellos/as. Es por ello por lo que se han seleccionado las metodologías activas para llevar a cabo la propuesta didáctica presentada, puesto que gracias a éstas se genera en los alumnos/as una mayor implicación, motivación, pensamiento crítico y trabajo cooperativo, que les ayudará a llevar a cabo su proceso educativo de manera positiva, siendo ellos mismos el eje de su aprendizaje.

Hoy en día existe mucha diversidad en las aulas que es necesario atender de manera equitativa, y para ello se requieren nuevas herramientas que permitan centrarse en un aprendizaje individualizado, siendo el discente el centro de su propio aprendizaje, mientras que el docente acompaña y guía a cada uno de sus alumnos/as en el proceso de su enseñanza. Las metodologías activas que se van a presentar a lo largo de este Trabajo de Fin de Grado permiten llegar a todos los alumnos/as de manera más personalizada, cubriendo esas necesidades e intereses que cada uno de ellos/as tiene, consiguiendo así que tengan más motivación a la hora de aprender.

Es por ese motivo por el que ha surgido gran interés hacia la temática y por llevar a cabo esta situación de aprendizaje, puesto que, durante las prácticas del Grado de Magisterio, se ha presenciado el funcionamiento de un aula a través de metodologías activas, las cuales consiguen motivar a los alumnos/as, a la vez que interiorizan los saberes básicos que se pretenden alcanzar, dando buenos resultados en la evaluación a través de las mismas. Por lo tanto, ha resultado interesante conocer en profundidad las metodologías activas, sus tipos, las ventajas y limitaciones que implica su desarrollo en las aulas y cómo se atiende a la diversidad a través de ellas, realizando además una programación para una propuesta didáctica relacionada con dichas metodologías.

Además, es una temática que se puede llevar a cabo en el aula en cualquier momento, puesto que se trata de una forma, o en este caso de dos, de trabajar en el aula de manera experimental y dinámica, que una vez los alumnos/as conocen dichas metodologías y su funcionamiento, se pueden introducir fácilmente para la asimilación de cualquiera de los

saberes básicos que exige el currículo de Educación Infantil, y en cualquiera de las edades, ya que se trata de dos metodologías que se pueden adaptar tanto en Primaria como en Infantil.

El documento se encuentra dividido en cinco partes esenciales, donde en primer lugar se ha llevado a cabo una investigación científica a través de fuentes bibliográficas o bases de datos, de las cuales se ha obtenido información de autores que hablan de las metodologías activas y todo lo relacionado con ellas. En segundo lugar, aparece desarrollado el objetivo general que se quiere alcanzar con la realización del presente trabajo y sus correspondientes objetivos específicos. Por otro lado, aparece el apartado de metodología donde se ha expuesto el proceso llevado a cabo durante toda la creación de este Trabajo de Fin de Grado, y los pasos seguidos para su composición final, los recursos, los métodos de investigación y fuentes consultadas. Seguidamente, aparece justificada y delimitada por lo dicho en el marco teórico, la propuesta didáctica elaborada para un aula de 5 años basada en la Gamificación y las Estaciones de Aprendizaje. Y, por último, se han expresado las conclusiones correspondientes una vez finalizado el desarrollo del trabajo, y tras comprobar si se han alcanzado los objetivos propuestos con el mismo.

El objetivo personal que se ha pretendido alcanzar con la elaboración del presente trabajo, es comprobar la eficacia de las metodologías activas en un aula de Educación Infantil y el rendimiento que los alumnos/as expresan ante este tipo de funcionamiento en el aula, ya que como futuros docentes nos interesa conocer formas de trabajar con los alumnos/as que mejor se adapten a sus ritmos de aprendizaje, y sobre todo que éstos sean significativos para cada uno de ellos/as. Además, se ha considerado necesario que los futuros docentes abramos las puertas hacia métodos de enseñanza innovadores y centrados en el alumnado, siendo conscientes de la realidad que les rodea, sus necesidades y preferencias, ajustando nuestra enseñanza a sus capacidades, para que su aprendizaje sea duradero y de calidad.

2. MARCO TEÓRICO

2.1 Historia reciente de las metodologías activas

Cuando hablamos de metodologías activas no estamos hablando de algo reciente, sino que esta forma de llevar a cabo la enseñanza en las aulas surgió hace muchos años, concretamente a finales del siglo XIX y principios del siglo XX, cuando dicha metodología se expandió por toda Europa y Norteamérica a través de movimientos que emergen de la Escuela Nueva con autores como Dewey, Pestalozzi, Montessori, etc.; movimientos derivados de psicólogos como Vigotsky o Piaget; y de la misma forma, a través de la Escuela Moderna de Freinet y la Escuela del Trabajo (Makarenko), etc. (Murillo, 2020).

Por otro lado, las metodologías activas se llevaron a cabo a través de otros movimientos diferentes que aparecieron en el siglo XX, los cuales se mantuvieron en Europa a partir de los años 50 con las Escuelas de Reggio Emilia originadas por Loris Malaguzzi, que destacaron por llevar a cabo una alternativa pedagógica innovadora; el Movimiento Italiano de Cooperación Educativa donde su principal objetivo es la renovación de la enseñanza; por medio de Lorenzo Milani, ya que sus principales pensamientos se basaban en que debía crear una escuela, incluso una sociedad con mucha más justicia que la que existía en el momento, y esos principios los plasmó en su Escuela Popular de Barbiana; o a través de los psicólogos constructivistas como Ausubel o Novak (Murillo, 2020).

Como se puede observar, las metodologías activas surgen desde hace unos años sobre las raíces de muchos movimientos pedagógicos importantes a lo largo de la historia, pero en este apartado se va a hacer hincapié en el origen de dichas metodologías a través de la Escuela Nueva.

La Escuela Nueva, es conocida como el “movimiento de renovación pedagógica surgido a finales del siglo XIX y comienzos del XX” (Luelmo, 2018, p.3), que como bien define la autora anterior, surge para “renovar” o modificar la enseñanza de la escuela tradicional, puesto que a través de ésta última se llevaba a cabo una enseñanza diferente a la que actualmente se utiliza, la cual se centraba más en el conocimiento y en los resultados obtenidos a través del estudio del mismo, y no tanto en las habilidades y destrezas de los alumnos/as de manera dinámica. Sin embargo, a través de la Escuela Nueva se pretendía todo lo contrario a la escuela tradicional, “ofrecer una alternativa para la transformación de la educación y, consecuentemente, de la sociedad. Se busca una escuela que modifique su

concepto, no sólo su plan de estudios o su metodología; una escuela que forme otro tipo de individuos” (Luelmo, 2018, p.6).

A través de este movimiento se quiere conseguir que el alumno/a sea el protagonista de su propio aprendizaje para conseguir formar la personalidad del alumnado. Por eso, “la Escuela Nueva quiere dar voz al alumno, escucharle y dejarle tomar decisiones con respecto a su aprendizaje. El papel del profesorado aquí es el de orientar y motivar en lugar de imponer” (Luelmo, 2018, p.11), ya que como hemos puntualizado anteriormente la meta de este movimiento activo e innovador utilizado para el aprendizaje de los alumnos/as, es que poco a poco los alumnos/as sean más responsables a la hora de enfrentarse a los retos o problemas que se presenten en su día a día.

A partir de la aparición de la Escuela Nueva, surge un gran cambio en la educación, y de su mano, un cambio en la forma de llevar a cabo el funcionamiento de un aula y todo lo que conlleva. Esto da lugar a la aparición de las metodologías activas, que, aunque no tratan de llevar a cabo o cumplir con los objetivos de la Escuela Nueva, sí que se quiere lograr que a través de ellas se haga más hincapié en la forma de aprendizaje que se les presenta a los alumnos/as, que en los propios conocimientos que se quieren transmitir a los discentes. Otro de los objetivos que defiende este tipo de metodología, es que la base de ésta sean los intereses y necesidades del discente, para que partiendo de ellos se lleguen a adquirir las competencias, además de los conocimientos (Luelmo, 2018).

Hoy en día, las metodologías activas ocupan un lugar muy importante en las aulas puesto que es una manera muy lúdica, dinámica y a la vez muy significativa para favorecer el aprendizaje, siendo esto último algo fundamental en las aulas para que el proceso de enseñanza de los alumnos/as sea efectivo. Además, debido a la llegada de este tipo de metodologías a las aulas, se ha modificado tanto el papel de los alumnos/as como el rol del profesor, ya que ha hecho que el primero se responsabilice más en el proceso de enseñanza; y el segundo acompañe y apoye a los discentes en su progreso educativo.

2.2 Cambio de las metodologías tradicionales a las metodologías activas

Después de comentar en el punto anterior la historia o las raíces de las metodologías activas y saber de dónde vienen, se va a hablar en este punto sobre los cambios que han ido surgiendo desde las metodologías tradicionales hasta las metodologías activas, aplicadas hoy

en día en gran parte de las aulas. Para ello, se han definido ambas metodologías por separado para poder encontrar las diferencias o los cambios entre ellas.

La metodología tradicional se define como una forma de llevar a cabo el aula donde se trabajaba de manera muy diferente a la que hoy en día se lleva a cabo en la mayoría de las aulas, puesto que se tenía muy en cuenta la asimilación y el aprendizaje de conocimientos, basado en el aprendizaje memorístico. Esta metodología, además, tuvo un gran autoritarismo, característica que hizo que el clima del aula no se basara tanto en la confianza. Es decir, la metodología tradicional se centraba mucho más en que los discentes llegaran a alcanzar los objetivos propuestos de manera conceptual, y no tanto de manera lúdica o vivencial. (García, 2009).

Las metodologías activas, aunque también se centran en la transmisión de conocimientos, tienen como objetivo principal presentar a los discentes una gran variedad de tareas que despierten la motivación de los alumnos/as, preparándolos para el futuro que les espera y ayudándoles a saber adaptarse al entorno y sociedad que les rodea, aspectos que también se pretendía llevar a cabo en la escuela tradicional, pero actualmente se pretenden lograr a través de metodologías innovadoras, las cuales fomenten la curiosidad y el interés en los alumnos/as.

Siguiendo en la línea de las metodologías activas, aparecen autores como Muntaner et al. (2020) que afirman que:

El currículum se flexibiliza para acercarse a la realidad e inquietudes del alumnado, para recoger sus necesidades y para ofrecer unas posibilidades mucho más ricas y amplias que las establecidas en la propuesta tradicional; la evaluación se establece como una herramienta formativa, que permite al alumnado aprender del error, desarrollar habilidades de metacognición y evidenciar que existen múltiples inteligencias más allá del ámbito restrictivo de las materias curriculares (p. 4).

Como hemos podido observar, la forma de llevar a cabo el proceso de enseñanza-aprendizaje en el aula ha cambiado de unas metodologías a otras en gran medida, puesto que los objetivos a alcanzar no son los mismos. El principal objetivo en ambos tipos de metodologías es enseñar a los discentes, pero cada una de éstas lo lleva a cabo de diferente manera y con diferentes recursos.

Después de presentar las diferencias entre un modelo de escuela y otro, se puede ver que hemos evolucionado a lo largo del tiempo en la educación y que la manera de gestionar la enseñanza ha variado de unos años a otros. Ni la sociedad en la que vivimos, ni las metodologías, ni los recursos tanto materiales como personales de los que disponemos en el ámbito de la educación son los mismos. Esto es lo que da lugar a que la manera de enseñar haya cambiado en gran medida.

Otro aspecto muy importante de las metodologías activas y que cabe destacar porque es algo imprescindible, es lo que afirman Muntaner et al. (2020):

La aplicación de las metodologías activas en la educación se perfila como los métodos más eficaces para lograr el ansiado salto en la calidad de la educación y, consecuentemente, en el rendimiento escolar de todo el alumnado, como alternativa a las tasas de abandono y fracaso escolar que se producen en España (p. 5).

Así pues, una vez comparadas las metodologías de la escuela tradicional y las de la Escuela Nueva, vamos a centrarnos en las últimas, ya que son las que se llevan a cabo hoy en día en muchas de las aulas. En este caso, se está haciendo referencia a las metodologías activas, de las que se va a tratar a continuación para saber qué son, en qué se basan y para qué sirven.

2.3 Definición de las metodologías activas

Como hemos podido observar, el concepto de metodologías activas no es algo fácil de definir puesto que tiene un sentido muy amplio, pero lo que sí que sabemos y hemos comentado en puntos anteriores, es que las metodologías activas tratan de llevar a cabo el proceso de enseñanza-aprendizaje a través de estrategias o actividades que se centran en el alumnado, dónde el principal protagonista de dicho aprendizaje es uno mismo/a, y donde el docente se encarga de acompañar y apoyar al alumnado en su proceso de enseñanza-aprendizaje.

Autores como Pertusa (2020) definen las metodologías activas a través de las siguientes características:

Respetan los intereses del alumnado; parten de los conocimientos previos; el alumnado tiene un papel activo, no son un mero receptor de información; son motivadoras; desarrollan competencias; suponen una modificación del rol del docente; requieren formación previa; generalmente se enmarcan dentro del trabajo cooperativo, aunque también contemplan tareas individuales; favorecen la innovación, la creatividad, el aprendizaje significativo y la construcción personal y crítica del conocimiento;

favorecen el desarrollo de habilidades prosociales, comunicativas y empáticas; y permiten al profesorado crear una metodología propia, ajustada a su realidad (p.4).

Por tanto, con las metodologías activas se busca reducir el absentismo o el fracaso escolar, que es un problema que ha estado presente en la educación y sigue estando actualmente. A través de las metodologías activas, se quiere conseguir que los alumnos/as se sientan partícipes de su propio aprendizaje, ayudando a que su motivación aumente significativamente y se consiga el éxito escolar.

La forma de llevar a cabo el proceso de enseñanza-aprendizaje a través de metodologías activas, consiste en presentar contenidos que resultan interesantes o significativos para los alumnos/as puesto que, de esta forma, el alumnado será capaz de mantener mucho más la atención y le resultará más interesante el aprendizaje. Una de las formas más características para llevar a cabo estas metodologías es a través del “cambio”, es decir, que las estrategias de aprendizaje varíen a través de actividades cooperativas, actividades en grupo e individuales, ya que, de esta forma, el aprendizaje es mucho más innovador que si únicamente se realizan actividades individuales.

Además, es importante destacar que la forma de presentar el contenido a los alumnos/as es imprescindible para su aprendizaje posterior, ya que como indica Baro (2011) “la forma más adecuada de enseñar es, facilitar la manipulación del material objeto de conocimiento, de forma que el niño pueda descubrir (aprendizaje por descubrimiento) a través de la elaboración y transformación de ese material” (p. 8). A través de las actividades manipulativas, los alumnos/as aprenden de manera más directa porque a la vez que aprenden algo sobre cualquier saber básico, lo pueden evidenciar de manera manipulativa, haciendo que el aprendizaje sea más valioso para el alumnado.

Otro de los aspectos importantes de las metodologías activas es la evaluación de éstas, ya que según Pertusa (2020) “una desconexión entre la metodología utilizada y los procedimientos para comprobar la adquisición de los aprendizajes del alumnado puede acrecentar este fracaso al que hacíamos referencia” (p. 5). Por ello, es imprescindible escoger la evaluación adecuada de las metodologías activas llevadas a cabo en el aula para desarrollar el proceso de aprendizaje, puesto que esto va a determinar la calidad de dicha evaluación.

En resumen, las metodologías activas llevadas a cabo en el aula a través de diferentes estrategias o técnicas hacen que el alumnado permanezca en constante participación, atención

y motivación ante los contenidos propuestos. Esto hace, que el aprendizaje sea mucho más efectivo para los niños/as, y a través del espíritu crítico que proporcionan estas metodologías, se les prepare para los posibles problemas que les puedan surgir en su vida cotidiana, y que favorecerán las competencias de los discentes siendo éstas la base para un aprendizaje constructivo.

Fernández (2006) afirma que hay que “ampliar el repertorio metodológico intentando conocer bien y en profundidad las posibilidades de las diferentes estrategias e ir experimentando su aplicación en la práctica educativa consiguiendo, la apropiación y adaptación a nuestras circunstancias y posibilidades de dichos métodos” (p. 10), los cuales ayudarán a la formación de competencias de los alumnos/as.

2.4 Tipos de metodologías activas

Existen diferentes métodos para presentar el aprendizaje o los saberes básicos que se quieren enseñar a los alumnos/as, pero este apartado se va a centrar en presentar las metodologías activas y su tipología. Existen muchos tipos y formas de llevar a cabo estas metodologías en el aula, pero por lo general, a través de éstas se trabaja de manera variable, ya que, al utilizarlas, las actividades no tienen siempre la misma agrupación, sino que ésta varía, empezando por tareas individuales, siguiendo por tareas en parejas, grupales, en grupo cooperativo, etc. De esta forma el aprendizaje de los alumnos no se convierte en algo monótono sino diferente para ellos/as.

Por ello, se van a definir algunos tipos de metodologías activas que existen puesto que hay infinidad hoy en día, pero para definir las se han escogido una selección de las que se han considerado más importantes, innovadoras, dinámicas y que pueden ser las más atractivas para los alumnos/as:

- **Aprendizaje cooperativo:** Esta metodología consiste en la formación de pequeños grupos de trabajo donde todos los miembros del equipo formado tienen la misma finalidad, la cual deben cumplir de manera conjunta. Cada miembro del equipo es imprescindible para realizar la tarea, puesto que, si uno de ellos/as falla, el objetivo propuesto queda incompleto y por tanto no puede llegar a completarse (López & Acuña, 2011).

- **Rincones:** Este tipo de metodología es una de las más demandadas en las aulas de Educación Infantil, ya que, en muchas de ellas, los tienen como pilar fundamental para la organización del espacio. En los rincones se puede trabajar de manera mucho más innovadora, lúdica, y flexible. Éstos, se instalan en espacios fijos de la clase, y son los discentes los que ya sea en grupo, individual o parejas, pueden utilizarlo o bien de manera espontánea o cuando el docente lo requiera. En cada uno de ellos, se pueden llevar a cabo actividades de un mismo tema o de diferente tipología y temática, haciendo que los alumnos/as sean capaces de desarrollar cada una de sus necesidades, habilidades, destrezas o incluso sus diferentes ritmos de aprendizaje (Fernández, 2009).

- **Talleres:** Esta metodología se basa en la realización de actividades, las cuales pretenden que los alumnos/as participen y se impliquen de manera activa en el proceso de aprendizaje, ya que, a través de la realización de los talleres, se pretende un objetivo en concreto que los discentes deben alcanzar. Este concepto, se puede trabajar en un aula específica para ello, o bien, se puede combinar con otra metodología. Según Quinto (2005) “el taller es un lugar especializado y en él se desarrollan actividades meditadas. En el taller es posible curiosear, probar y volver a probar, concentrarse, explorar, buscar soluciones, actuar con calma. Puede ser también una diversión y un juego” (p.17).

- **Gamificación:** Esta metodología trata de “aprender jugando”, puesto que a través de esta forma de aprender los discentes se motivan y su aprendizaje es mucho más significativo. Esta técnica es el resultado de la recogida de las características de diferentes juegos, para que la actividad a realizar sea motivadora para los alumnos/as y que, a través de ella, aprendan el contenido/s que se deben alcanzar (González, 2019).

Dentro de la metodología activa que acabamos de mencionar, existen muchos recursos a través de los cuales se puede gamificar el aula, entre otras, seleccionamos los siguientes:

- **Kahoot:** es una plataforma a través de la cual se crean preguntas que los jugadores deben contestar dentro de un tiempo estimado. Es una muy buena manera de repasar conceptos que ya se han presentado con anterioridad a los alumnos/as y a través de este tipo de gamificación se puede saber si lo han interiorizado.
- **Escape room:** Esta metodología se basa en conseguir escapar de una “habitación” a través de diferentes retos o actividades que se deben superar para avanzar y lograr escapar del lugar donde te encuentras. Estas pruebas o acertijos suelen estar enlazadas unas con otras teniendo una conexión con el producto final. Al aplicar esta metodología en el aula, se pueden realizar pruebas sobre los contenidos que se están trabajando para que los alumnos/as traten de recordarlos.

Así como el uso de la ludificación en el entorno de aprendizaje, ya que cada vez más se concibe como un recurso favorecedor de la adquisición de competencias, contenidos, habilidades, y no como un mero elemento de entretenimiento. Uno de los recursos que combina ambos aspectos son los juegos de escape room, puesto que su finalidad es usar el juego con el objetivo de aprender contenidos mediante la resolución de diferentes enigmas y rompecabezas (Cornellà, et al, 2020).

- **Robótica educativa (Bee-Bot):**

Se trata de trabajar la robótica en la etapa de Educación Infantil a través de un dispositivo que se encarga de realizar las indicaciones que se le ordenan en determinadas actividades de programación, las cuales se introducen con anterioridad en la parte superior del Bee Bot pulsando los botones (delante, detrás, derecha, izquierda, “GO”, “PAUSE”, “CLEAR”) de los que dispone, ya que es un robot analógico. A través de este recurso se pueden trabajar infinidad de contenidos, a través de tableros confeccionados a la medida de los pasos del robot (15 centímetros) o comprados,

relacionados con la temática que se va a trabajar en el momento y para el nivel adecuado. Además, es muy útil para trabajar el pensamiento computacional, la seriación, la lateralidad, las nociones espaciales, la memorización, la resolución de problemas y la secuenciación de órdenes (Diago & Arnau, 2017).

○ **Uso de las TIC:**

El término de las TIC se refiere a las Tecnologías de la Información y la Comunicación, el cual se refiere a “la unión entre tecnologías informáticas y telecomunicaciones. En sentido amplio se refiere a los ordenadores, las redes de ordenadores, los medios de comunicación de masas, especialmente la televisión y sus variantes recientes, la telefonía móvil, etc.” (Domínguez, 2003, p.9).

En este apartado se hace referencia concretamente a las actividades interactivas, donde a través de la presentación de las mismas en las pantallas digitales, los discentes son capaces de manejarlas y de trabajar los saberes del currículo de una manera mucho más lúdica. Uno de los bancos de recursos que más actividades proporciona para trabajar saberes básicos, es la aplicación/red social Genial.ly, entre otras, donde multitud de docentes publican recursos interactivos para trabajar los saberes básicos del currículo referidos a la etapa de Educación Infantil.

En concreto, para este recurso de tipo tecnológico, se ha realizado un EPA (Entorno personal de aprendizaje), en Symbaloo (Ver Anexo 2), que consiste en un espacio virtual, donde cada docente selecciona los recursos interactivos que considera más adecuados para trabajar los contenidos propuestos en el aula.

- **ABP (Aprendizaje basado en problemas):** Esta metodología consiste en plantear a los discentes un problema que existe, y que ellos/as mismos deben buscar la solución más adecuada a ese problema. Esta técnica, genera que el discente sea capaz de razonar e investigar sobre el problema propuesto, a la vez que va adquiriendo los conocimientos que el docente desea. Además,

esta metodología también les ayuda a saber enfrentarse en el futuro a los problemas que puedan surgirles en su vida cotidiana (Molina, 2013).

- **Flipped classroom:** Esta metodología traducida como “aula invertida”, se basa en realizar el proceso de enseñanza-aprendizaje justo al contrario de lo que estamos acostumbrados a ver en las aulas. A través de esta metodología, los discentes deben asimilar los conceptos a aprender en casa, y reforzar dichos saberes en el aula a través de “tareas o deberes” con ayuda de las tecnologías digitales. El objetivo de esta metodología es hacer que el tiempo utilizado en el aula sea más eficaz (Escudero & Mercado, 2020).
- **Ambientes/Instalaciones:** Para explicar esta metodología, nos centramos en la definición de varios autores como Nielsen et al. (2020), los cuales hacen referencia a que, a través de ella, las aulas se preparan en un ambiente y propuesta educativa en concreto y de manera ordenada y estimuladora para los discentes. Este espacio debe estar ordenado para que los alumnos/as sean capaces de moverse libremente por dicho espacio para poder observar, explorar y experimentar sobre el saber básico que se está trabajando en la instalación propuesta.
- **Provocaciones:** Esta metodología se basa en:

Una propuesta de juego y experimentación que relaciona las sensaciones y la mente, basadas en los ateliers de Reggio Emilia, que favorece que los niños profundicen en su pensamiento, en sus ideas y conceptos únicos, y en los caminos que les llevan a ellos, alimentando y potenciando su creatividad y sensorialidad (Aguilar, 2020, p.19).

Esta metodología se basa precisamente en dejar volar la imaginación y la creatividad de los discentes, siendo una propuesta flexible, abierta y llamativa para los niños/as, dónde los alumnos/as junto con sus propios intereses, sean los protagonistas de esta metodología y los propios guías de dicho aprendizaje, ya que esta metodología no busca llegar a ningún objetivo final en concreto.

En esta metodología se debe mostrar cierta delicadeza a la hora de la preparación, puesto que la provocación a realizar debe ser atractiva para los discentes y de esta forma poder mantener la atención en ella durante el tiempo que necesita el docente observar y poder sacar conclusiones de ello. De este modo, es necesario conocer muy bien los intereses y preferencias de los alumnos/as para seleccionar una provocación que sea de gran interés y realmente les cree curiosidad.

- **Estaciones de aprendizaje:** Esta metodología según Ann (2008) se define como:

Diferentes puntos dentro de la clase, donde los estudiantes trabajan simultáneamente realizando distintas tareas. Pueden formar parte habitual del proceso de aprendizaje o pueden usarse de manera excepcional. Para diferenciarlas, usaremos señales, símbolos o colores, o pediremos sencillamente a ciertos estudiantes que se desplacen a determinados puntos de la estancia (p. 58).

La metodología de las estaciones de aprendizaje como señala la autora anterior se basa en dividir en aula en diferentes “estaciones” ya sean colocadas en mesas, en espacios, en diferentes puntos del aula o del patio, etc., para trabajar de diferente forma un mismo saber básico de una materia concreta. Es decir, a través de un ejemplo se podría plasmar de la siguiente forma: trabajar la lógico matemática, en concreto la suma, a través de tres estrategias diferentes: seriación, conteo y clasificación de objetos.

En base a este ejemplo, los discentes se agrupan por espacios de manera equitativa y equilibrada y tratan de realizar lo que se propone en la estación de aprendizaje que se les ha asignado. Una vez realizan de manera conjunta lo propuesto en la primera estación, y una vez han acabado todos los equipos de realizar la estación en la que se encuentran, se produce una rotación o un cambio de una estación de aprendizaje a otra para que todos los grupos realicen todas las estaciones presentadas.

Además, las estaciones de aprendizaje son metodologías muy flexibles porque no se especifica que los grupos sean homogéneos, sino que los propios discentes pueden elegir cómo situarse cuando se permite, porque hay que añadir también que:

Esta técnica también mantiene el equilibrio entre las elecciones que realizan los alumnos y las que hace el profesor. Algunos días, es el docente el que indica quiénes irán a una determinada estación, el trabajo que allí deberán realizar y las condiciones a las que estarán sometidos mientras se hallen allí. Otros días serán los propios discentes los que tomen estas decisiones. También cabe la posibilidad de que el educador marque ciertos parámetros, mientras permite que el alumno elija el resto (Ann, 2008, p. 59).

En la implementación de esta metodología activa que acabamos de mencionar, existen muchos recursos a través de los cuales se puede trabajar en el aula, pero a continuación se van a explicar cuatro técnicas presentes en una de las sesiones de la propuesta didáctica:

- **Kamishibai:** Consiste en una técnica literaria a través de la cual, el docente puede narrar una historia mientras los alumnos/as la visualizan mediante unas láminas, normalmente llamativas, donde van apareciendo las escenas del cuento. Además, las láminas se introducen en una caja de madera, la cual también se puede fabricar en cartón o plástico, muy similar a un teatro en miniatura, que se abre y se cierra con dos puertas corredizas o con pomos, que simulan el telón. (Cid, 2009).
- **Franelograma:** Esta técnica está formada por una estructura o pizarra con franela o fieltro, la cual va a permitir que los personajes que vayan apareciendo en la historia, se adhieran y se retiren de forma sencilla. Es una técnica muy sencilla de realizar por parte del narrador del cuento, pero también muy

divertida para los alumnos/as, ya que a través de la misma serán capaces de captar la historia, sus personajes y los elementos que forman parte del decorado. (González, 1986).

- **Teatro de sombras:** Esta técnica tiene su origen en China, y a través de ella se puede interpretar un cuento o una historia con siluetas negras que se van reflejando en algún objeto translúcido o incluso una pantalla que se ilumina por la parte trasera, haciendo que los alumnos/as experimenten un efecto óptico. Los alumnos/as son capaces de prestar mucha atención durante la representación de esta técnica, porque el efecto que realiza la sombra en ellos es algo mágico y que les asombra. (García, 2009).
- **Objeto contenedor:** Esta técnica consiste en contar la historia a los alumnos/as de manera sorprendente, puesto que los personajes se encuentran dentro de un objeto, que puede ser una caja o cualquier otro, y el narrador del cuento, va sacando poco a poco los personajes o los elementos del cuento mientras va contando la historia.

- **Teoría de las piezas sueltas:**

Esta metodología no es una novedad, puesto que ya existía esta teoría desde hace muchos años y Vela (2022) lo afirma en su libro “Piezas sueltas, el juego infinito de crear”, donde explica que el concepto de piezas sueltas no es una nueva metodología, sino que fue creada por Simon Nicholson entorno a unos cincuenta años atrás, cuando este profesor universitario decide publicar un artículo donde habla sobre la Teoría de las piezas sueltas en una revista de arquitectura.

Después de lo mencionado sobre los cimientos de dicha metodología, vamos a centrarnos en definirla para poder entender en que se basa su implementación: “Las piezas sueltas son, dicho de forma sencilla, materiales de juego no-estructurado. Materiales, cosas, objetos, utensilios,

herramientas, ingredientes, etc., que sin ser nada pueden ser todo. El único límite es la imaginación de quien las usa” (Aguilar, 2020, p. 15).

Es muy triste ver que los niños/as de hoy en día no saben qué hacer si tienen un palo, una piedra, una hoja delante o simplemente no le dan importancia porque relacionan el juego con los juguetes, pero la metodología presentada se lleva a cabo precisamente para eso, para que los niños/as puedan aprender a darle importancia a lo natural o a lo que simplemente pueden obtener sin ningún coste, porque es reciclado o simplemente se obtiene de la naturaleza.

La metodología de las provocaciones está basada en esta teoría, porque utilizan materiales no-estructurados sustituyendo a materiales que sí lo son. Trabajar de esta forma los saberes básicos previstos hace que el aprendizaje resultante sea significativo para los discentes aprendan a través del descubrimiento y la experimentación.

2.5 Ventajas y limitaciones de las metodologías activas

Hasta ahora, se ha hablado sobre el concepto de metodologías activas, su historia y los tipos de metodologías activas que existen, pero también se van a mostrar las ventajas que dichas metodologías conllevan, y, por el contrario, las desventajas o limitaciones que del mismo modo éstas presentan en el aula.

En primer lugar, se van a desglosar algunas de las ventajas que aparecen sobre las metodologías activas y su implementación en las aulas:

- Fernández (2006) afirma que “los métodos de enseñanza con participación del alumno, donde la responsabilidad del aprendizaje depende directamente de su actividad, implicación y compromiso son más formativos que meramente informativos, generan aprendizajes más profundos, significativos y duraderos, que facilitan la transferencia a contextos heterogéneos” (p. 42). Esta ventaja es muy acertada puesto que, a través de las metodologías activas, los alumnos/as son capaces de desarrollar su compromiso por lo realizado, implicándose mucho más en la actividad a realizar, siendo ésta positiva para su aprendizaje.

- Otra de las ventajas que se ha considerado importante de las metodologías activas, es el aprendizaje que se consigue a través de las mismas puesto que éste es significativo para los alumnos/as, porque cuando los discentes aprenden a través de las mismas su interés es mucho mayor, y eso hace que su aprendizaje también sea de mayor calidad.
- Las metodologías activas hacen que los alumnos/as se sientan protagonistas de su propio aprendizaje, de forma que se enfrentan al mismo con mucha más motivación, comprenden mejor los saberes básicos, de manera que se consigue que participen de manera activa en su proceso de enseñanza-aprendizaje.
- A través de las metodologías activas, el papel del docente cambia de forma que el aprendizaje en vez de estar centrado en el rol del docente pasa a centrarse en los discentes, y esto hace que el docente sea un apoyo para sus alumnos/as y se encargue de guiar el proceso de enseñanza-aprendizaje de los mismos.
- Las metodologías también dan la oportunidad a los discentes de tener su propio juicio y criterio, y saber reaccionar ante situaciones que se les plantean, comunicadas con la vida cotidiana.
- Otras de las ventajas que se presentan a través de estas metodologías son según Fernández (2006):

Se centran en el aprendizaje autónomo del estudiante tutorizado por los profesores; se centran en los resultados de aprendizaje; enfocan el proceso de aprendizaje-enseñanza como trabajo cooperativo entre profesores y alumnos; utilizan la evaluación estratégicamente y de modo integrado con las actividades de aprendizaje y enseñanza (p. 39).

- También es importante añadir como ventaja la consecuencia que tiene en el docente implementar las metodologías activas en el aula, ya que como afirma Pertusa (2020) “nos encontramos con multitud de fórmulas metodológicas donde no solo avanza el alumnado, sino que el propio

docente encuentra múltiples oportunidades de desarrollo cognitivo y profesional, al verse inmerso en diferentes escenarios con distintos tipos de requerimientos” (p. 18).

Por otro lado, podemos observar también las desventajas o limitaciones que presentan las metodologías activas:

- Como desventaja o limitación se puede añadir la manera de llevar a cabo dichas metodologías, porque si no se saben llevar a cabo de manera correcta, la implementación de éstas puede ser complicada. Una de las causas de fallar en la implementación de las metodologías activas es que las indicaciones que se dan a los discentes sobre qué son las metodologías activas y en qué consisten, no logren entenderlas y el aula se convierta en un desorden y las actividades no funcionen.
- Otra de las desventajas de dichas metodologías es el tiempo que se necesita para desarrollarlas en el aula, puesto que si el docente planifica de manera adecuada esta tipología de intervención en el aula, requiere mucho más tiempo que la metodología tradicional.
- La falta de formación y preparación de los docentes para llevar a cabo las metodologías activas, también se puede mostrar como desventaja, puesto que éstas se llevan a cabo a través de una evaluación diferente a la tradicional, y es por ello que los docentes deben ser conscientes de ello antes de intervenir en el aula con este tipo de metodologías.

Después de analizar tanto las ventajas como las desventajas que pueden presentar las metodologías activas, cabe destacar que cuando ocurre en el aula lo nombrado en las desventajas, es porque no existe una buena planificación hacia este método de enseñanza, puesto que, si la planificación de éstas es la adecuada para este tipo de implementaciones en el aula, está comprobado que el resultado del aprendizaje es el éxito.

2.6 Atención a la diversidad a través de las metodologías activas

Hoy en día, en las aulas existe mucha diversidad tanto en el profesorado como en el alumnado, y esto da lugar a que las escuelas del presente lleven a cabo metodologías inclusivas

que aporten el aprendizaje significativo de manera igualitaria y que llegue a todos los discentes de la misma forma.

Hoy en día en las aulas inclusivas, se utilizan mucho las metodologías activas, porque gracias a su flexibilización, implicación de manera activa y protagonismo en el proceso de enseñanza-aprendizaje, en la puesta en práctica de las actividades comprenden a todos los discentes por igual independientemente de su situación.

Cuando utilizamos las metodologías activas para trabajar en las aulas de Educación Infantil, estamos favoreciendo lo que como bien afirman autores como Muntaner et al. (2020), a “la mera transmisión de contenidos que debe dejar paso a una concepción metodológica en la que se plantee qué competencias debe desarrollar la escuela para satisfacer las necesidades de formación integral de todo el alumnado” (p. 3).

A través de la implementación de las metodologías activas, se deja de lado que los discentes aprendan simplemente a memorizar los saberes y se focaliza dicho aprendizaje en que los alumnos/as aprendan a través de la experimentación, la manipulación, la resolución de problemas, el razonamiento, el pensamiento lógico, etc., sin dejar de lado a los alumnos/as con alguna necesidad, los cuales también se les atiende a través de estas metodologías desde un enfoque inclusivo para que todos los discentes se encuentren en igualdad de condiciones.

Por otro lado, cabe destacar que, gracias a la implementación de este tipo de metodologías en el aula, los saberes que el currículum impone desde fuera, pueden adaptarse consiguiendo que el aula se flexibilice para que, de esta forma, lo que se enseñe a los discentes, sea lo más parecido a su realidad, a sus preferencias y necesidades, para que de esta forma se llegue a un desarrollo integral donde todos los alumnos/as puedan llegar a lograr el éxito escolar sin ninguna distinción (Muntaner et al., 2020).

De este modo, la escuela y los métodos inclusivos no se centran simplemente en propuestas aplicadas a determinados colectivos de manera específica, sino que los modelos de educación inclusivos se refieren a la ampliación y la flexibilización de la educación para poder llegar a todo el alumnado por igual (Pinya et al., 2022).

Por otro lado, para que todas las actividades planteadas a través de las metodologías activas sean apropiadas para todo el alumnado, se deben conocer las características individuales de cada uno de los discentes y como añade Pinya et al. (2022), deben:

Determinar las dimensiones y los indicadores claves que permiten y favorecen la presencia de todo el alumnado en las actividades del grupo, su participación en estas experiencias y recoger las evidencias de sus aprendizajes nos ha de servir para conocer las propuestas metodológicas coherentes con el desarrollo y la aplicación de iniciativas inclusivas en las aulas y centros ordinarios, que benefician a todo el alumnado sin excepción ni diferenciación (p, 4).

Además, a través de las metodologías activas, se trabaja en muchas ocasiones de manera cooperativa, y al llevar a cabo una forma de trabajo en el aula de este tipo, se logra que los alumnos/as con necesidades específicas de apoyo educativo, en colaboración y con el apoyo de sus compañeros/as de clase, logren llegar a los objetivos propuestos. Así lo afirma Pérez (2010):

Aquellos que combinan la individualización con la cooperación son los más efectivos para alumnos con necesidades educativas especiales. La interacción entre los miembros de grupos heterogéneos reduce los prejuicios. La enseñanza cooperativa modifica las relaciones interpersonales en cantidad y calidad. Los grupos heterogéneos que cooperan en un objetivo común y que son reforzados por ello aumentan y mejoran los contactos entre alumnos dándose más interacciones positivas de apoyo, motivación, estimulación e implicación de los compañeros en el trabajo de grupo (p.8).

Es por ello, que las metodologías activas son el motor para alcanzar la inclusión educativa en las aulas, puesto que a través de ellas el discente es el protagonista de su propio aprendizaje y gracias a esto logra involucrarse más en su proceso de enseñanza, de forma que a los conocimientos previos de los que ya dispone, se complementan con los nuevos conocimientos adquiridos, preparando a los alumnos/as para la vida.

2.7 Metodologías activas en el Currículo de Educación Infantil (Lomloe)

Después de trabajar e interpretar el nuevo decreto vigente: Decreto 100/2022, de 29 de julio, del Consell, por el cual se establece la ordenación y el currículo de Educación Infantil, uno de los apartados que se ha considerado importante tras su lectura es cuando se afirma que “Los contenidos educativos de la Educación Infantil se organizan en áreas correspondientes a ámbitos propios de la experiencia y del desarrollo infantil y se tienen que abordar por medio de actividades globalizadas que tengan interés y significado para los niños” (Diari Oficial de la Generalitat Valenciana [DOGV], 2022, p.2).

En esta mención anterior, se ven reflejadas las actividades que se esperan de la educación, en concreto de los centros educativos para que los discentes se interesen, estén motivados y tengan curiosidad por lo que se va a aprender, pero sobre todo que el aprendizaje que se obtenga de ellas sea significativo. Este tipo de actividades que se demandan, encajan a la perfección con las metodologías activas, porque éstas son capaces de motivar al niño/a; son atractivas; transmiten curiosidad, ya que muchas de ellas son novedosas para ellos/as; pero, sobre todo, a través de este tipo de metodologías los discentes aprenden sin ser apenas conscientes.

Otros de los aspectos que se consideran importantes en la educación es que “la finalidad de este Decreto es pensar en un niño o niña como protagonista de sus procesos de crecimiento y desarrollo” (DOGV, 2022, p.4), es por ello que a través de las metodologías activas este aspecto se trabaja, puesto que los discentes son mayoritariamente autónomos a la hora de realizar las actividades propuestas, además de que en las metodologías activas el principal protagonista del aprendizaje es el propio niño o niña, y el papel del docente pasa a ser de guía y acompañante del aprendizaje de sus alumnos y alumnas.

Por otro lado, y haciendo referencia al apartado anterior, los discentes deben ser los protagonistas de su propio aprendizaje, pero para que esto sea posible, el docente debe facilitar a sus alumnos/as situaciones de aprendizaje donde puedan experimentar, descubrir, investigar y resolver problemas para poder llegar al aprendizaje y no fomentar situaciones de aprendizaje donde lo único importante sea trabajar los contenidos. Es por ello, que las metodologías activas son la receta perfecta para que los discentes generen situaciones de experimentación que favorezcan a su proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que uno de los principios pedagógicos del Artículo 6, tiene que ver con que “la práctica educativa se tiene que basar en el juego, la experimentación y en experiencias de aprendizaje significativas de la vida cotidiana” (DOGV, 2022, p.7).

En cuanto a la organización escolar, en el Capítulo II del Decreto y dentro del Artículo 15: Los espacios y los materiales, se hace alusión a los espacios y contextos adecuados para que el aprendizaje sea significativo de manera que “la tutora o el tutor propondrá espacios flexibles, tanto en el interior como el exterior, para ofrecer diversidad de entornos de aprendizaje activo que den respuesta personalizada a las diferentes necesidades y potencialidades de las niñas y los niños” (DOGV, 2022, p.11). Como se puede observar, en este artículo se hace referencia al aprendizaje activo.

Además, en este mismo artículo también se hace referencia a que “los materiales y la equipación de los espacios tienen que despertar la curiosidad, la imaginación y la creatividad, así como, permitir ofrecer diferentes tipos de juego y situaciones de aprendizaje de exploración, experimentación, representación y expresión” (DOGV, 2022, p.11). Todo lo anterior nombrado, se cumple a través de la implantación de metodologías activas en el aula, y es por ello por lo que éstas se consideran buenas estrategias de aprendizaje para llevar a cabo el proceso de enseñanza de los discentes.

3. OBJETIVOS

En este apartado se presentan los objetivos tanto el general como los específicos, los cuales van a servir de base para llevar a cabo el desarrollo del presente trabajo, de manera que el cumplimiento de los dos objetivos específicos lleve a lograr el objetivo general.

Objetivo general:

- Desarrollar una propuesta didáctica (situación de aprendizaje) a través de las metodologías activas que resulte motivadora para los alumnos/as en la etapa del segundo ciclo de Educación Infantil.

Objetivos específicos:

- Conocer en profundidad qué son las metodologías activas, sus tipos, la utilidad en las aulas, las ventajas y limitaciones, la atención a la diversidad y su relación con el currículo, a través de aportaciones teóricas.
- Programar una propuesta didáctica (situación de aprendizaje) para un aula de 5 años donde se trabaje a través de la metodología de Gamificación y de Estaciones de Aprendizaje.
- Observar y realizar conclusiones sobre el resultado obtenido una vez finalizado el trabajo.

4. METODOLOGÍA

El presente Trabajo de Fin de Grado, se divide principalmente en dos partes: en primer lugar, un trabajo de investigación teórica sobre las metodologías activas; y en segundo lugar la creación de una situación de aprendizaje, de la que parte de ella se ha llevado a cabo en un aula, pero que es válida en su conjunto para desarrollarla de modo completa en un aula de Educación Infantil.

A través de la realización de este trabajo, se han realizado de manera consecutiva diferentes fases a seguir en un orden relativamente adecuado para su finalización efectiva. En primer lugar, se ha realizado un estudio académico/científico para la lectura y selección de los artículos relacionados con la temática escogida, revisando diferentes documentos: artículos de revista en español y en inglés, libros educativos sobre las metodologías activas, páginas web, guías docentes de asignaturas concretas, etc. Además, en la búsqueda bibliográfica realizada, se han consultado diferentes bases de datos como Google Académico, el cual dispone de numerosos documentos relacionados con la temática elegida; Dialnet, donde se han podido encontrar contenidos científicos; y la Guía docente y documentación de la Asignatura: *Diseño y Evaluación de planes de acción educativa*, con la que se han podido observar y completar información sobre las diferentes metodologías activas existentes y su utilización en las aulas de Educación Infantil.

En segundo lugar, se han concretado los artículos que más se ajustaban a la expectativa del trabajo, utilizándolos como base para la redacción del marco teórico. Durante esta búsqueda más concreta de documentos en las bases de datos mencionadas, se han utilizado las palabras clave: metodologías activas, tipos de metodologías activas, innovación educativa, historia metodologías activas, Teoría Piezas Sueltas, Provocaciones, Estaciones de Aprendizaje, escuela tradicional, Aprendizaje Cooperativo en el aula, ABP en el aula, Gamificación en el aula, Flipped Classroom, Ambientes en infantil, pensamiento computacional en infantil, Bee-Bot en Educación Infantil, rincones en infantil, Kamishibai en infantil, Franelograma en infantil, entre otras. Al finalizar la primera búsqueda de documentos, se han seleccionado diez documentos, los cuales han ayudado a comenzar la redacción del marco teórico, pero en la búsqueda definitiva, se han seleccionado un total de veintitrés fuentes académicas, las cuales se han utilizado para componer el resto de trabajo. Para finalizar este apartado, se ha creado un subíndice definitivo del marco teórico y se ha continuado y finalizado este apartado, junto con la creación de las referencias correspondientes a cada fuente bibliográfica.

En tercer lugar, y tras la recopilación de la información necesaria a través de los documentos mencionados, se ha llevado a cabo una selección de las metodologías activas a emplear en la propuesta didáctica a través de una investigación académica sobre las mismas, para la creación de las actividades relacionadas con la programación didáctica y su posterior desarrollo, además de los anexos correspondientes. En este apartado, se ha puesto en marcha la realización de la situación de aprendizaje creada, basada en las metodologías activas, donde se han reflejado los ventajas y desventajas de este tipo de intervención en el aula de Educación Infantil y el objetivo al que se pretende llegar mediante su realización. Además, se han utilizado en concreto dos tipos de metodologías, mediante las que se han implementado diferentes recursos manipulativos e innovadores para aumentar en los alumnos/as el interés por aprender.

Respecto al diseño de la propuesta didáctica, se ha realizado a partir de la observación directa durante el periodo de prácticas en el colegio sobre las metodologías empleadas en ella y el interés propio de utilizar diferentes metodologías activas en el aula y ver su funcionalidad, al igual que sus ventajas e inconvenientes en un aula de Educación Infantil. Además, también se han observado diferentes propuestas existentes relacionadas con la temática escogida para contrastar los resultados y/o mejorar/perfeccionar posibles aspectos en común.

La propuesta didáctica programada, no se ha llevado a cabo en su conjunto, sino solamente se ha llevado a la práctica una sesión relacionada con la metodología de estaciones de aprendizaje, en concreto la sesión N° 1: “Rueda de la suma”. Dicha sesión se ha llevado a cabo en un aula de 5 años, donde el número de alumnos/as no era elevado, ya que eran 13 alumnos/as. La implementación de la sesión se ha realizado en la franja horaria en la que los alumnos/as de esta clase tenían destinado a Lógico-matemática, es por ello por lo que la sesión no dificultó sus rutinas, sino que en base a lo que han trabajado, que en este caso es la suma, se ha adaptado la sesión. Los datos recogidos sobre las cuatro actividades que se han realizado en el aula se han elaborado a través de observación directa y sistemática y una rúbrica por cada alumno/a (Ver anexo 3), ya que se ha ido anotando durante la actividad los aspectos a evaluar.

Seguidamente al apartado de la propuesta didáctica, se han redactado el objetivo general y los específicos, a través de los cuales se han reflejado los propósitos a conseguir con la realización del presente trabajo; seguido del apartado de resumen y palabras clave del trabajo en las tres lenguas correspondientes; y por último, los puntos de conclusiones, donde se ha expresado la perspectiva del trabajo tras la realización completa del mismo; la

introducción/justificación, en la que se ha tratado de adelantar al lector sobre los puntos de los que constaba el trabajo; y por último, la metodología.

Añadir también, que durante la realización del Trabajo de Fin de Grado se han llevado a cabo constantes revisiones con la directora del mismo, tanto de manera grupal como individual. La reunión grupal se ha realizado para la presentación de la directora a los alumnos/as asignados y la explicación del seguimiento del trabajo, y el resto se han llevado a cabo de manera individual para centralizarlas únicamente en el desarrollo de cada uno/a, en concreto se han efectuado siete aproximadamente. Además, también ha existido contacto por correo electrónico para la revisión y corrección de los puntos del trabajo.

5. DESARROLLO. LA PROPUESTA

5.1 Introducción

Las metodologías activas son una de las piezas fundamentales para llevar a cabo el proceso de enseñanza-aprendizaje en la etapa de Educación Infantil. A través de ellas, los discentes son capaces de ser cada vez más responsables, desarrollando la creatividad propia. Hoy en día, la innovación y el aprendizaje lúdico son clave para una enseñanza mucho más significativa y vivencial, que ayudará positivamente a que los alumnos/as estén más motivados y se impliquen en las tareas a desarrollar.

Además, a través de este tipo de metodologías, los alumnos/as pueden manipular muchos materiales proporcionados, fomentando la experimentación y la observación. Permite también la adaptación de todos los discentes al aprendizaje y a sus intereses, para respetar los distintos niveles de aprendizaje y poder fomentar la atención individualizada. En cuanto a la organización, es una metodología que varía, puesto que según el tipo de metodología activa que se vaya a realizar, la disposición del aula puede distribuirse en individual, grupo o gran grupo, según sea necesario. Esto hace que los alumnos/as se puedan enriquecer unos de otros.

A continuación, se va a presentar una situación de aprendizaje globalizada dirigida a los alumnos/as de segundo ciclo de Educación Infantil, concretamente a los discentes de 5 años, con la intención de llevar a cabo en el aula gran parte de la misma. A través de esta intervención, los niños/as podrán trabajar diferentes saberes básicos del currículo mediante distintas metodologías activas para que el aprendizaje sea adquirido de manera más dinámica y desde diferentes puntos de vista.

Con la implementación de esta situación de aprendizaje, se pretende que los alumnos/as lleven a cabo su proceso de enseñanza-aprendizaje a través de tareas que despierten el interés y la curiosidad, para que lo aprendido, sea válido para ellos/as en un futuro, y sean capaces de utilizarlo o adaptarlo a su vida cotidiana y les sirva de este modo de gran ayuda para enfrentarse a su futuro. Esta propuesta se basa en las tres áreas del currículo de Educación Infantil (Área I: Crecimiento en armonía, Área II: Descubrimiento y exploración del entorno y Área III: Comunicación y representación de la realidad), puesto que se van a trabajar diferentes saberes de este, relacionados con cada una de las áreas, es por ello por lo que la siguiente situación de aprendizaje, es globalizada.

5.2 Justificación curricular

A través de la justificación curricular, se pretende evidenciar el desarrollo o puesta en práctica de cada uno de los elementos del currículo, mediante la situación de aprendizaje expuesta. A lo largo de este apartado, se van a nombrar los objetivos generales de etapa utilizados y la justificación de las competencias específicas, las competencias clave, los criterios de evaluación y los saberes básicos que se ajustan a la propuesta didáctica a realizar.

En primer lugar, los objetivos generales de etapa que se plantean conseguir a través de esta situación de aprendizaje son los siguientes:

- a) Conocer su propio cuerpo y el de los demás, así como sus posibilidades de acción y aprender a respetar las diferencias.*
- b) Observar y explorar su entorno familiar, natural y físico, con una actitud de curiosidad y respeto, y participar en actividades sociales y culturales de la comunidad.*
- d) Desarrollar sus capacidades emocionales y afectivas para formarse una imagen positiva de sí mismos estableciendo vínculos seguros con las personas adultas y con los otros niños y niñas.*
- h) Explorar las destrezas relativas al pensamiento lógico-matemático, la lectura y la escritura, el movimiento, el gesto y el ritmo desde las situaciones cotidianas y contextualizadas.*

Respecto a las competencias clave, se han llevado a cabo en primer lugar la *Competencia en comunicación lingüística*, porque se han desarrollado intercambios comunicativos desde diferentes lenguajes tanto con sus iguales como con personas adultas, que les han acercado a su aprendizaje sociocultural y lingüístico.

La *Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería*, ya que han experimentado destrezas lógico-matemáticas como por ejemplo habilidades numéricas básicas o la comprobación de fenómenos, mediante la manipulación, la estimulación y la curiosidad.

La *Competencia digital*, puesto que a lo largo de esta situación de aprendizaje los alumnos/as han utilizado de manera saludable y responsable diferentes herramientas digitales, aumentando su motivación, y la mayor comprensión y adquisición de los saberes a trabajar.

La *Competencia personal, social y de aprender a aprender*, porque a través de las metodologías activas empleadas para la realización de la situación de aprendizaje, los alumnos/as han trabajado de manera cooperativa en la mayoría de las sesiones, desarrollando la empatía y el diálogo.

A través de la situación de aprendizaje, como se ha añadido anteriormente, se va a trabajar con las tres áreas del currículo de Educación Infantil, es por ello por lo que los criterios de evaluación escogidos para la programación de dicha situación pertenecen a cada una de las tres áreas. En primer lugar, del Área I: Crecimiento en armonía, se han seleccionado dos criterios de evaluación: *1. Identificar y controlar las partes del cuerpo, sus posibilidades, las limitaciones y características, de manera global y segmentaria*, puesto que en la propuesta de intervención realizada se han trabajado aspectos de psicomotricidad gruesa, donde los alumnos/as deben controlar su cuerpo y conocer las posibilidades que tienen ante una situación y las limitaciones a las que deben hacer frente en determinadas ocasiones; y en segundo lugar el criterio *6. Reproducir conductas, acciones o situaciones del entorno social a través del juego en interacción con sus iguales*, puesto que durante la realización de la propuesta se va a trabajar a través de una metodología activa centrada en el juego, además de que las actividades propuestas, en su gran mayoría son lúdicas.

En segundo lugar, del Área II: Descubrimiento y exploración del entorno, se ha seleccionado el criterio de evaluación *10. Tomar decisiones, mostrando iniciativa, en la indagación y en la resolución de problemas sencillos de su entorno próximo, buscando soluciones o alternativas creativas y originales*, puesto que los discentes han de desarrollar sus habilidades lógico matemáticas a través de la resolución de los diferentes problemas que se les han presentado en las actividades planteadas, en las que se han de tomar unas decisiones u otras según la situación en la que se encuentren o el objetivo al que se quiera llegar.

Por último, del Área III: Comunicación y representación de la realidad, se han seleccionado dos criterios de evaluación. El primero es: *8. Utilizar varias herramientas o aplicaciones digitales intuitivas y visuales para expresarse y comunicarse de manera creativa*, puesto que se han presentado actividades o herramientas digitales donde los alumnos/as deben demostrar tanto la competencia computacional como la digital, puesto que han de manejar el recurso del Bee-Bot o en el caso de no tenerlo, de manera “desenchufada” y las TICs, en este caso, la pantalla digital.

Y el segundo criterio que se ha escogido de esta área para trabajarlo es: *13. Mostrar interés y gusto en actividades de aproximación a géneros de la literatura infantil y del entorno próximo, tanto individualmente como en contextos de diálogo*, puesto que a lo largo de la propuesta aparecen actividades relacionadas con el desarrollo y fomento de la lectoescritura como por ejemplo las sílabas, diferentes técnicas de lectura mediante las que escuchar un cuento, y actividades a través del juego mediante las que los discentes han de desarrollar de la misma forma este criterio.

En cuanto a las competencias específicas, se han escogido las que mantenían relación con los criterios de evaluación seleccionados, de modo que exista una concordancia y una correspondencia entre ambos elementos del currículo, para llegar a un mismo objetivo en cada una de las áreas del currículo trabajadas, a través de la realización de las actividades propuestas.

Del Área I, se han seleccionado dos competencias específicas: *1. Explorar y experimentar las necesidades y posibilidades del cuerpo por medio del movimiento en varios espacios, y mostrar seguridad, respeto y confianza*, puesto que a través de las actividades propuestas en esta intervención, los alumnos/as mejorarán su control postural, la coordinación, el movimiento y el equilibrio, lo que les llevará a sentirse mucho más seguros con ellos/as mismos/as y a aumentar su autoestima de cara a afrontar las situaciones que se les presenten, además de conocer nuevos espacios que formarán parte de su vida cotidiana.

Por otro lado, la competencia específica *3. Establecer interacciones con sus iguales y los adultos del entorno social más próximo por medio de vivencias cotidianas y valorar la importancia de la cura, la amistad, el respeto y la empatía*, mediante la cual los alumnos/as irán fortaleciendo su identidad mediante el contacto con sus iguales y con adultos por medio de las actividades planteadas, ya que la mayoría de ellas se realizan en pequeño o gran grupo y les ayudarán a cooperar, a empatizar y a respetarse en las relaciones interpersonales.

Del Área II, se ha escogido la competencia específica 2. *Llevar a cabo investigaciones sencillas, individuales y grupales, orientadas a explorar objetos, seres vivos, fenómenos y sucesos del entorno próximo utilizando destrezas lógico-matemáticas, científicas y tecnológicas elementales*, puesto que, a través de las actividades a desarrollar a lo largo de esta situación de aprendizaje, los alumnos/as van a tener que desarrollar habilidades lógico-matemáticas para resolver y encontrar soluciones a los problemas planteados, superando las dificultades si las hay, y planteándose hipótesis y conclusiones que les ayuden a interpretar el mundo que les rodea.

Por último, del Área III, se ha seleccionado la competencia específica 1. *Explorar y utilizar materiales, técnicas, instrumentos y códigos de los diferentes lenguajes, y ajustar el uso a las características de las situaciones cotidianas de comunicación*, ya que los alumnos/as van a experimentar diferentes situaciones donde van a conocer diversos lenguajes (escrito, oral, icónico, corporal, musical, etc.) que les ayudarán a la comunicación y representación de la realidad. Además, los sentidos les ayudarán a mejorar su autoexpresión y a relacionarla con sus intenciones.

Por último, respecto a los saberes básicos, se han escogido los más adecuados en relación a las tareas a realizar y los criterios de evaluación a alcanzar. Del Área I, en concreto del *Bloque A: construcción de la identidad y la autonomía en relación consigo mismo*, se ha seleccionado el saber básico 5. *Control dinámico: coordinación general, equilibrio, coordinación visomotriz. Desplazamientos en diferentes espacios*, puesto que en varias sesiones se realizan ejercicios tanto de psicomotricidad fina como gruesa, donde los alumnos/as desarrollan la coordinación, la presión, la pinza, el equilibrio, etc.

Del Área II, en concreto del *Bloque A: observación y experimentación del entorno inmediato físico y natural*, se ha escogido el saber básico 9. *Cuantificadores básicos contextualizados: funcionalidad de los números en la vida cotidiana, situaciones de medida. El tiempo y la organización de este*, puesto que los alumnos/as a través de las sesiones relacionadas con conceptos lógico-matemáticos, trabajan en muchas de ellas el concepto de los números y operaciones concretas básicas como la suma, de manera digital y manipulativa.

Y del Área III, se han seleccionado dos saberes básicos, en concreto del *Bloque A: descubrimiento de las lenguas*, el 2. *Posibilidades creativas y comunicativas de aplicaciones y herramientas digitales*, porque a través de algunas de las sesiones planteadas durante la situación de aprendizaje, los alumnos/as deben desenvolverse con las TICs; y del *Bloque B:*

posibilidades comunicativas y expresivas del lenguaje verbal, el 6. Usos sociales de la lectura y la escritura. Modelos lectores de referencia, ya que a lo largo de la propuesta se presentan actividades relacionadas con el desarrollo y el fomento de la lectoescritura, y, además, en una de las sesiones, tienen a sus familiares como modelos de referencia hacia la lectura.

5.3 Temporalización

Respecto a la temporalización de la intervención, cabe decir que se va a llevar a cabo a lo largo de dos semanas, donde cada semana se va a trabajar con una metodología activa diferente. La primera semana se va a poner en práctica la metodología activa de “Estaciones de aprendizaje” a través de la cual se trabajarán saberes relacionados con las tres áreas. La segunda semana se va a implementar una metodología activa diferente a la anterior, denominada “Gamificación”, donde se van a poner en funcionamiento varios recursos relacionados con esta metodología como: Kahoot, Scape Room, recursos interactivos relacionados con las TIC, y Bee-Bot.

A continuación, se muestra la “Tabla 1”, donde se refleja de manera más visual la temporalización de la propuesta didáctica:

Tabla 1

Temporalización semanal

SEMANA 1: Desarrollo del razonamiento lógico, de la creatividad y de la expresión de lenguajes de comunicación				
Área I: Crecimiento en armonía, Área II: Descubrimiento y exploración del entorno y Área III: Comunicación y representación de la realidad				
Día	Sesiones	Metodología	Actividad	Temporalización
Lunes	1		“Rueda de la suma”	30 de enero
Martes	2		“Gira la fina”	31 enero
Miércoles	3		“Las letras molan”	1 febrero

Jueves	4	Estaciones de aprendizaje	“El corro de la lectura”	2 febrero
Viernes	5		“Me muevo en círculo”	3 febrero

SEMANA 2: Desarrollo de habilidades psicomotrices, identidad y autonomía personal y conocimiento del entorno

Área I: Crecimiento en armonía y Área II: Descubrimiento y exploración del entorno y
Área III: Comunicación y representación de la realidad

Día	Sesiones	Metodología	Actividad	Temporalización
Lunes	6		“¡Salvaremos a Pupi!”	6 febrero
Martes	7	Gamificación	“Letrilandia”	7 febrero
Miércoles	8		“La trampa”	8 febrero
Jueves	9		“Abeja mareada”	9 febrero
Viernes	10		“Me muevo con la Genially”	10 febrero

Nota: La presente tabla es de elaboración propia.

En la tabla adjuntada, se puede observar la temporalización de la propuesta didáctica, separada por semanas, día de la semana que se va a desarrollar la actividad, número de sesiones, metodología activa utilizada para la realización de la actividad, nombre de la actividad y día del mes que se va a realizar cada actividad. Además, en cada semana se ha especificado las áreas que se van a trabajar a lo largo de la semana, que ambos casos se presentan las tres áreas del currículo, ya que la intervención a realizar es globalizada.

5.4 Metodología de la propuesta

Como se ha mencionado anteriormente, las metodologías activas a implementar a lo largo de las dos semanas son: Estaciones de aprendizaje y Gamificación. Durante la primera semana se trabajará con la metodología de Estaciones de Aprendizaje, y mediante la puesta en práctica de ésta, el aula o el espacio donde se realice se dividirá en cuatro equipos. En cada equipo se tratará el mismo saber básico, pero de manera diferente al equipo anterior, para que los discentes puedan desarrollar ese saber desde diferentes perspectivas.

Los saberes básicos a trabajar se han seleccionado siguiendo el horario habitual del aula, para no interrumpir sus rutinas de aprendizaje; por ello que se seguirán trabajando los saberes básicos que en el momento se están llevando a cabo, pero a través de la metodología mencionada en una de las sesiones de cada día. En esta primera semana se van a trabajar los siguientes saberes: el lunes las operaciones matemáticas (suma); el martes la motricidad fina; el miércoles las letras; el jueves la familia a través del proyecto que se está llevando a cabo en el aula, aunque también trabajarán el fomento de la lectura; y el viernes la psicomotricidad.

Además, existirá una señal identificativa para los discentes con la que cambiarán de equipo cuando ésta se presente. Dicha señal es el sonido de un silbato, que sonará cuando todos los alumnos/as hayan acabado de realizar la actividad indicada. Por otro lado, cabe destacar que los discentes deben trabajar de manera cooperativa, es decir, que deben resolver el problema o la situación propuesta de manera conjunta.

La segunda metodología que se va a llevar a cabo es la Gamificación. Para la implementación de ésta, no existirá una agrupación fija de los alumnos/as, ya que las actividades propuestas se presentarán tanto de manera individual, como en pequeño o gran grupo. Habrá mucha variabilidad de agrupamientos según la actividad a realizar. Para cada saber básico a trabajar, se va a utilizar un recurso diferente: Scape Room, Kahoot, Bee-Bot, bingo de las sílabas y Genially. A lo largo de la semana se van a trabajar los siguientes saberes básicos: el lunes saberes relacionados con conocimientos lógico-matemáticos; el martes las sílabas; el miércoles la familia, donde junto con miembros de la misma realizarán un Kahoot de sumas, por lo que también trabajarán este saber; el jueves los números, la lateralidad y el pensamiento computacional; y el viernes la psicomotricidad gruesa.

5.5 Contextualización

La sesión que se ha llevado a cabo durante el periodo de prácticas, como ya se ha mencionado, se refiere a la sesión 1, denominada “Rueda de la suma”. El centro en el que se han realizado las prácticas es el Colegio San José de la Montaña, ubicado en la localidad de Cheste (Valencia). En concreto, en el aula de 5 años, la cual se compone por 13 alumnos/as de los cuales 7 de ellos son niños, y el resto niñas. En general, los alumnos/as son niños/as muy tranquilos y participativos, lo cual no ha generado ningún inconveniente llevar a cabo dicha sesión, puesto que los discentes han respondido de manera activa ante las tareas planteadas.

5.6 Evaluación

La evaluación en Educación Infantil es algo imprescindible en el desarrollo de la enseñanza-aprendizaje de los alumnos/as, donde se puede detectar si los discentes han alcanzado los objetivos propuestos a través de la implementación de la propuesta didáctica, comprobar si se han desarrollado las competencias específicas y las clave, y si los contenidos trabajados en la situación de aprendizaje se han logrado comprender.

La propuesta didáctica presentada, se ha evaluado por medio de las dos metodologías activas utilizadas, en concreto a través de los siguientes instrumentos de evaluación: pruebas de ejecución de tareas reales, las cuales variarán según la sesión a realizar, ya que algunas son actividades manipulativas y otras psicomotrices; y por otro lado, se realizarán “tertulias” al final de cada sesión, donde se les presentarán a los alumnos/as una serie de preguntas para saber si los aprendizajes que se pretendían desarrollar se han cumplido o no. En estas “tertulias”, los discentes tendrán la oportunidad de comentar su experiencia ante la actividad realizada.

Respecto a los instrumentos de calificación, se utilizarán rúbricas adaptadas a cada sesión, es decir, se ha realizado una rúbrica con los criterios de evaluación que se pretenden alcanzar en cada una de ellas. En dichas rúbricas aparecerán los resultados de aprendizaje a los que se quieren llegar, de modo que cuando se vaya observando en la actividad si se ha alcanzado o no ese resultado, se anotará en la rúbrica de manera individual para cada alumno/a. La evaluación en estas rúbricas será “superado” o “no superado”, además de un apartado donde se podrán reflejar las observaciones, si las hay. Además, también se observará en todas las sesiones a través de observación directa y sistemática.

En las sesiones que se han llevado a la práctica en el aula de 5 años, se han reflejado los resultados de las tareas realizadas en una rúbrica de elaboración propia donde se han tenido en cuenta los criterios de evaluación que se pretendían alcanzar con la sesión de manera individual, indicando si se han superado o no, y las observaciones que se han podido visualizar durante el desarrollo de la misma.

Por otro lado, se ha de destacar que se evaluarán todas las sesiones a través de las rúbricas mencionadas, exceptuando las sesiones en las que se utilizan recursos TIC, puesto que, en esas sesiones, se realizará un portfolio virtual del alumno/a, donde a cada discente se le atribuirá una carpeta individual online donde se irán guardando los resultados obtenidos mediante la realización de la actividad correspondiente, a través de capturas de pantalla de la actividad realizada o una descarga del material una vez corregido.

Por último, hay que especificar que la evaluación de esta situación de aprendizaje es cualitativa y positiva, y no cuantitativa, puesto que en Educación Infantil se debe tener en cuenta la evolución y no el resultado a través de calificaciones. Además, se evaluará de manera positiva, porque se centra no en sus limitaciones sino en darle importancia a los procesos individuales y las capacidades que cada uno de los alumnos/as desarrolla a lo largo de las sesiones planteadas.

5.7 Atención a la diversidad

En el aula donde se ha llevado a cabo parte de la situación de aprendizaje, no existían alumnos/as con dificultades en el aprendizaje, pero en cualquiera de las aulas en las que nos encontremos en el futuro pueden existir discentes con Necesidades Específicas de Apoyo Educativo, las cuales debemos apoyar y atender de manera individualizada, de manera que dicha individualización esté basada en la equidad y la inclusión que se rigen en la normativa vigente de inclusión.

Es por ello, que en el caso en el que nos encontráramos alumnos/as con alguna dificultad, las actividades y las sesiones se adaptarían de manera individualizada a cada uno de ellos/as según el tipo de necesidad. En el caso de una de las sesiones presentes en esta situación de aprendizaje, se ha creado una adaptación para alumnos/as con Altas Capacidades, en concreto en la actividad del Bee-Bot, donde el tablero de la actividad se ha repetido adaptándose a dichos alumnos/as.

5.8 Parrilla de programación

Tabla 2

Parrilla de programación

TÍTULO			ÁREA/S	CURSO			
<i>Aprender jugando con las metodologías activas</i>			Área I: Crecimiento en armonía Área II: Descubrimiento y exploración del entorno. Área III: Comunicación y representación de la realidad	2° ciclo Educación Infantil 3° de Infantil (5 años)			
LOS APRENDIZAJES			COMPETENCIAS	EVALUACIÓN			
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CRITERIOS DE EVALUACIÓN REESCRITOS	INDICADORES DE LOGRO	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS (Referidas a cada criterio)	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS DE CALIFICACIÓN	AGENTE EVALUADOR	MOMENTO

1. Identificar y controlar las partes del cuerpo, sus posibilidades, las limitaciones y características, de manera global y segmentaria (Área I).	Identificar y controlar las partes del cuerpo, sus posibilidades, las limitaciones y características, de manera global y segmentaria a través de la psicomotricidad.	Identifica y controla las partes del cuerpo, sus posibilidades, limitaciones y características a través de la psicomotricidad.	C.E.1: Explorar y experimentar las necesidades y posibilidades del cuerpo por medio del movimiento en varios espacios, y mostrar seguridad, respeto y confianza (Área I).	Pruebas de ejecución de tareas reales (actividades psicomotrices). Tertulias	Observación directa y sistemática. Rúbricas	Docente	Inicio, proceso y final.
6. Reproducir conductas, acciones o situaciones del entorno social a través del juego en	Reproducir conductas, acciones o situaciones del entorno social a través de metodologías	Reproduce conductas, acciones o situaciones del entorno social a través de la	C.E.3: Establecer interacciones con sus iguales y los adultos del entorno social más próximo por medio de vivencias cotidianas y valorar la importancia	Pruebas de ejecución de tareas reales (actividades manipulativas). Tertulias	Observación directa y sistemática. Rúbricas	Docente	Inicio, proceso y final.

interacción con sus iguales (Área I).	activas implementadas a través del juego en interacción con sus iguales.	metodología de estaciones de aprendizaje . Reproduce conductas, acciones o situaciones del entorno social a través de la metodología de gamificación.	de la cura, la amistad, el respeto y la empatía (Área I).				
10. Tomar decisiones, mostrando	Tomar decisiones, mostrando	Toma decisiones, indaga y	C.E.2: Llevar a cabo investigaciones sencillas, individuales	Pruebas de ejecución de tareas reales	Observación directa y sistemática.	Docente	Inicio, proceso y final.

<p>iniciativa, en la indagación y en la resolución de problemas sencillos de su entorno próximo, buscando soluciones o alternativas creativas y originales (Área II).</p>	<p>iniciativa, en la indagación y en la resolución de problemas sencillos relacionados con conceptos lógico-matemáticos de su entorno próximo, buscando soluciones o alternativas creativas y originales.</p>	<p>resuelve los problemas que se le plantean de manera creativa y original.</p>	<p>y grupales, orientadas a explorar objetos, seres vivos, fenómenos y sucesos del entorno próximo utilizando destrezas lógico matemáticas, científicas y tecnológicas elementales (Área II).</p>	<p>(actividades manipulativas). Tertulias</p>	<p>Rúbricas</p>		
<p>8. Utilizar varias herramientas o aplicaciones</p>	<p>Utilizar varias herramientas o aplicaciones digitales</p>	<p>Utiliza la herramienta digital intuitiva</p>		<p>Pruebas de ejecución de tareas reales</p>	<p>Observación directa y sistemática. Rúbricas</p>	<p>Docente</p>	<p>Inicio, proceso, final.</p>

<p>digitales intuitivas y visuales para expresarse y comunicarse de manera creativa (Área III).</p>	<p>intuitivas y visuales: Kahoot, Genially y Bee-Bot, para expresarse y comunicarse de manera creativa.</p>	<p>Kahoot para expresarse y comunicarse de manera creativa.</p> <p>Utiliza la herramienta digital intuitiva Genially para expresarse y comunicarse de manera creativa.</p>	<p>C.E.1: Explorar y utilizar materiales, técnicas, instrumentos y códigos de los diferentes lenguajes, y ajustar el uso a las características de las situaciones cotidianas</p>	<p>(actividades manipulativas).</p> <p>Tertulias</p>	<p>Porfolio virtual del alumno/a.</p>		
---	---	--	--	--	---------------------------------------	--	--

		Utiliza la herramienta digital intuitiva Bee-Bot para expresarse y comunicarse de manera creativa.	de comunicación (Área III).				
13. Mostrar interés y gusto en actividades de aproximación a géneros de la literatura infantil y del	Mostrar interés y gusto en actividades de aproximación a la lectoescritura y el entorno	Muestra interés y gusto por las actividades de aproximación a la		Pruebas de ejecución de tareas reales (actividades manipulativas). Tertulias	Observación directa y sistemática. Rúbricas	Docente	Inicio, proceso, final.

entorno próximo, tanto individualmente como en contextos de diálogo (Área III).	próximo de manera individual o grupal.	lectoescritura y el entorno próximo de manera individual o grupal.					
---	--	--	--	--	--	--	--

TÍTULO	ÁREA/S	CURSO
<i>Aprender jugando con las metodologías activas</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Área I: Crecimiento en armonía. • Área II: Descubrimiento y exploración del entorno. • Área III: Comunicación y representación de la realidad. 	<ul style="list-style-type: none"> • 2º ciclo Educación Infantil • 3º de Infantil (5 años)

SABERES BÁSICOS CURRICULARES	SABERES BÁSICOS REESCRITOS	METODOLOGÍA	RECURSOS	TEMPORALIZACIÓN
5.Control dinámico: coordinación general, equilibrio, coordinación visomotriz. Desplazamientos en diferentes espacios (Área I).	Control dinámico: coordinación general, equilibrio, coordinación visomotriz, coordinación oculomanual, psicomotricidad fina y gruesa. Desplazamientos en diferentes espacios.	Estaciones de aprendizaje Gamificación	Sesión 2: Pajitas, macarrones, plastilina, muñeca impresa, limpiapipas, pinzas, tarjetas de cuadrados de colores, imprimibles de ropa y cuerda de plástico. Sesión 5: Tablero de Twister, dados, tarjetas con diferentes letras, aros de colores y gomas elásticas. Sesión 10: Plataforma Genially.	Sesión 2: “Gira la fina” (45 minutos) Sesión 5: “Me muevo en círculo” (45 minutos) Sesión 10: “Me muevo con Genially” (45 minutos)
9.Cuantificadores básicos contextualizados:	Cuantificadores básicos contextualizados:	Estaciones de aprendizaje Gamificación	Sesión 1: caja de la suma, pompones, mesa de luz, fichas	Sesión 1: “Rueda de la suma” (45 minutos) Sesión 6: “¡Salvemos a Pupi!” (45 minutos)

<p>funcionalidad de los números en la vida cotidiana, situaciones de medida. El tiempo y la organización de este (Área II).</p>	<p>funcionalidad de los números y operaciones concretas básicas en la vida cotidiana.</p>		<p>mesa de luz, construcciones, árbol de la suma.</p> <p>Sesión 6: Cartulina negra, linterna de cartulina, linternas ultravioletas, pintura fluorescente, tarjetas de animales, tarjetas de letras, cartel serpiente de colores y círculos de colores.</p> <p>Sesión 8: Plataforma Kahoot y dispositivos móviles (familiares).</p>	<p>Sesión 8: “La trampa” (45 minutos)</p>
<p>2. Posibilidades creativas y comunicativas de aplicaciones y herramientas digitales.</p>	<p>Posibilidades creativas y comunicativas de herramientas digitales (Bee-Bot).</p>	<p>Gamificación</p>	<p>Sesión 9: Tablero de números, Bee-Bot, tarjetas Bee-Bot y dados con números.</p>	<p>Sesión 9: “Abeja mareada” (45 minutos)</p>

<p>6. Usos sociales de la lectura y la escritura. Modelos lectores de referencia.</p>	<p>Usos sociales de la lectura y la escritura a través de actividades manipulativas. Modelos lectores de referencia (docente y familiares).</p>	<p>Estaciones de aprendizaje</p> <p>Gamificación</p>	<p>Sesión 3: Caja profunda de plástico, letras de goma espuma, espumidera, tarjetas con nombres de la clase, caja pequeña de plástico, arena de playa, mesa de luz, cartas con imágenes de objetos, peces de colores plastificados, matamoscas, imán, bandeja de plástico, sal, folios y rotuladores.</p> <p>Sesión 4: Kamishibai, Franelograma, objeto contenedor, teatro de sombras y personajes del cuento.</p> <p>Sesión 7: Cartones con sílabas, rotuladores de pizarra y cesto de bolas, bolas con sílabas.</p>	<p>Sesión 3: “Las letras molan” (45 minutos)</p> <p>Sesión 4: “El corro de la lectura” (45 minutos)</p> <p>Sesión 7: “Letrilandia” (45 minutos)</p>
---	---	--	--	--

Nota: La siguiente tabla es una modificación de las tablas proporcionadas en la Asignatura de Practicum IV

5.9 Planificación de las sesiones

Tabla 3

Sesión 1

Sesión 1: “Rueda de la suma”
Criterios de evaluación: 10. Tomar decisiones, mostrando iniciativa, en la indagación y en la resolución de problemas sencillos de su entorno próximo, buscando soluciones o alternativas creativas y originales (Área II).
Competencia clave: Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería.
Rasgo de competencia: Resuelve problemas lógico-matemáticos.
Competencias específicas: Llevar a cabo investigaciones sencillas, individuales y grupales, orientadas a explorar objetos, seres vivos, fenómenos y sucesos del entorno próximo utilizando destrezas lógico-matemáticas, científicas y tecnológicas elementales (Área II).
Indicar de logro: Toma decisiones, indaga y resuelve los problemas que se le plantean de manera creativa y original (Área II).
Agrupamiento (I, PG, GG): Pequeño grupo
Estrategia metodológica: Estaciones de aprendizaje
Recursos: caja de la suma, pompones, mesa de luz, fichas mesa de luz, construcciones, árbol de la suma.
Desarrollo del trabajo: En primer lugar, se divide el aula en cuatro grupos equitativos, de modo que cada grupo tenga una mesa asignada para poder realizar la actividad que le corresponda. En cada uno de los equipos se va a trabajar la suma de diferente forma

(Ver anexo 1). En el *primer grupo*, se va a trabajar la suma a través de construcciones. Los alumnos/as dispondrán de una caja con muchas construcciones de diferentes colores y una vez se indique la suma a realizar, los discentes deben escoger el número de piezas acordes a los números que se indican en la suma y de un color diferente según el primer o segundo número de la suma. Una vez se han escogido los bloques, deben apilarlos uno encima de otro y contar todos los bloques en su conjunto.

En el *segundo grupo*, se va a trabajar la suma a través de una “máquina de sumar”, donde los alumnos/as según la suma a realizar, deberán meter el número del primer número por un tubo, y el segundo número, por el otro tubo, cayendo el total de los pompones a un cuenco. Una vez caigan todos los pompones, los alumnos/as deben contarlos en su totalidad.

En el *tercer grupo*, se va a trabajar la suma a través de un “árbol mágico”, del que los discentes van a disponer. El árbol dispone de un agujero en el tronco, por donde pasa una cinta con los números del 1 al 10, y arriba en la copa, deben ubicar los pompones según los números que se han indicado en la suma. Al sumarlos todos, deben señalar en la cinta el resultado final.

En el *cuarto grupo*, se va a trabajar la suma a través de la mesa de luz. Los discentes disponen de números grandes de plástico de muchos colores y de fichas circulares de varios colores. Una vez se les indique la suma a realizar, los alumnos/as deben seleccionar tantas fichas como el primer número de la suma indique de un color, y lo mismo del segundo número pero escogiendo fichas de un color diferente. Cuando ya estén todas las fichas colocadas, deben contarlas y buscar en los números grande de los que disponen, el resultado de la suma.

Las actividades en los grupos son estáticas, pero los alumnos/as deben ir rotando por todas las actividades en cada una de las sumas que se presenten, hasta que todos los discentes hayan realizado todas las actividades.

Esta sesión es la que se ha llevado a cabo en el aula, y los resultados de la misma se han reflejado en rúbricas individuales de cada uno de los alumnos/as. El modelo de rúbrica utilizada se puede ver en el Anexo 3.

Tiempo estimado: 1 sesión (45 minutos)

Respuesta educativa a barreras de acceso, participación y aprendizaje: Para los alumnos/as con alguna necesidad específica de apoyo educativo, se adaptará la actividad según dicha necesidad.

Nota: La siguiente tabla es una modificación de las tablas proporcionadas en la Asignatura de Practicum IV.

Tabla 4

Sesión 2

Sesión 2: “Gira la fina”
Criterios de evaluación: 6. Reproducir conductas, acciones o situaciones del entorno social a través del juego en interacción con sus iguales (Área I).
Competencia clave: Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería.
Rasgo de competencia: Resuelve problemas a través de la manipulación de objetos.
Competencias específicas: Establecer interacciones con sus iguales y los adultos del entorno social más próximo por medio de vivencias cotidianas y valorar la importancia de la cura, la amistad, el respeto y la empatía (Área I).
Indicar de logro: Reproduce conductas, acciones o situaciones del entorno social a través de la metodología de estaciones de aprendizaje (Área I). Identifica y controla las partes del cuerpo, sus posibilidades, limitaciones y características a través de la psicomotricidad (Área I).
Agrupamiento (I, PG, GG): Pequeño grupo

Estrategia metodológica: Estaciones de aprendizaje

Recursos: Pajitas, macarrones, plastilina, muñeca impresa, limpiapipas, pinzas, tarjetas de cuadrados de colores, imprimibles de ropa y cuerda de plástico.

Desarrollo del trabajo: En primer lugar, se divide el aula en cuatro grupos equitativos, de modo que cada grupo tenga una mesa asignada para poder realizar la actividad que le corresponda. En cada uno de los equipos se va a trabajar la motricidad fina de diferente forma. En el *primer grupo*, se va a trabajar a través de una actividad donde los alumnos/as deberán insertar los macarrones de colores dentro de la pajita del color que corresponda, para así trabajar la motricidad fina.

Figura 1

Representación gráfica Actividad 1 (Sesión 2)



Nota. La fuente de donde se ha seleccionado la imagen es: <https://www.elblogdetubebe.com/las-mejores-actividades-para-ensartar-en-preescolar/>

En el *segundo grupo*, se va a trabajar mediante una actividad donde los alumnos/as dispondrán de un personaje con limpiapipas en la cabeza, simulando el pelo, de cuatro colores diferentes y una caja con pajitas cortadas en trozos de diferentes colores. Los discentes deberán insertar las pajitas en los pelos del personaje, según el color correspondiente.

Figura 2

Representación gráfica Actividad 2 (Sesión 2)



Nota. La fuente de donde se ha seleccionado la imagen es: <https://www.instagram.com/eldiariodemiaula/>

En el *tercer grupo*, se va a trabajar a través de la asociación de colores con pinzas. Los alumnos/as dispondrán de unas tarjetas que contienen cuadrados de diferentes colores y una caja con muchas pinzas de plástico de colores. La actividad consiste en asociar el color del cuadrado de la tarjeta con el de las pinzas y colocar la pinza en el cuadrado del color correspondiente.

Figura 3

Representación gráfica Actividad 3 (Sesión 2)



Nota. La fuente de donde se ha seleccionado la imagen es: <https://www.instagram.com/eldiariodemiaula/>

En el *cuarto grupo*, se va a trabajar a través de la ensartación. En esta actividad los alumnos/as dispondrán de prendas de ropa que se han roto y que deben “coser”. Cada prenda de ropa llevará incorporados trozos de pajitas por donde los niños/as deberán insertar el hilo para poder coser la prenda.

Figura 4

Representación gráfica Actividad 4 (Sesión 2)



Nota. La fuente de donde se ha seleccionado la imagen es: <https://www.instagram.com/eldiariodemiaula/>

Tiempo estimado: 1 sesión (45 minutos)

Respuesta educativa a barreras de acceso, participación y aprendizaje: Para los alumnos/as con alguna necesidad específica de apoyo educativo, se adaptará la actividad según dicha necesidad.

Nota: La siguiente tabla es una modificación de las tablas proporcionadas en la Asignatura de Practicum IV.

Tabla 5

Sesión 3

Sesión 3: “Las letras molan”
Criterios de evaluación: 13. Mostrar interés y gusto en actividades de aproximación a géneros de la literatura infantil y del entorno próximo, tanto individualmente como en contextos de diálogo (Área III).
Competencia clave: Competencia en comunicación lingüística.
Rasgo de competencia: Se aproxima a la comunicación verbal y escrita a través de actividades manipulativas.

Competencias específicas: Explorar y utilizar materiales, técnicas, instrumentos y códigos de los diferentes lenguajes, y ajustar el uso a las características de las situaciones cotidianas de comunicación (Área III).

Indicar de logro: Muestra interés y gusto por las actividades de aproximación a la lectoescritura y el entorno próximo de manera individual o grupal (Área III).

Agrupamiento (I, PG, GG): Pequeño grupo

Estrategia metodológica: Estaciones de aprendizaje

Recursos: Caja profunda de plástico, letras de goma espuma, espumidera, tarjetas con nombres de la clase, caja pequeña de plástico, arena de playa, mesa de luz, cartas con imágenes de objetos, peces de colores plastificados, matamoscas, imán, bandeja de plástico, sal, folios y rotuladores.

Desarrollo del trabajo: En primer lugar, se divide el aula en cuatro grupos equitativos, de modo que cada grupo tenga una mesa asignada para poder realizar la actividad que le corresponda. En cada uno de los equipos se va a trabajar la lectoescritura de diferente forma. En el *primer equipo*, se va a trabajar la lectoescritura a través de una actividad donde los alumnos/as disponen de tarjetas donde se encuentran escritas palabras sencillas. Una vez seleccionada una de las tarjetas y, por tanto, una palabra, deberán “pescar” las letras de esa palabra en la piscina de letras, mientras que sus compañeros/as van colocándolas en el orden correcto.

Figura 5

Representación gráfica Actividad 1 (Sesión 3)



Nota. La fuente de donde se ha seleccionado la imagen es:
<https://www.instagram.com/eldiariodemiaula/>

En el *segundo grupo*, se va a trabajar la lectoescritura con ayuda de la mesa de luz. Los alumnos dispondrán de imágenes de diferentes objetos, y una caja con arena de playa dentro. Los alumnos/as deberán realizar la silueta de la letra por la que empieza el objeto de la carta que hayan escogido.

Figura 6

Representación gráfica Actividad 2 (Sesión 3)

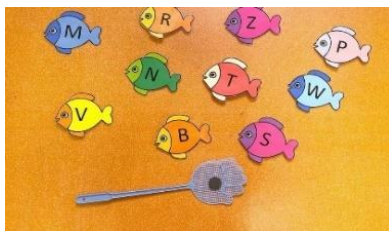


Nota. La fuente de donde se ha seleccionado la imagen es:
<https://www.instagram.com/eldiariodemiaula/>

En el *tercer grupo*, se va a trabajar la lectoescritura a través de la pesca de los peces letrados. En esta actividad, los alumnos/as dispondrán de muchos peces de diferentes colores y con diferentes letras. Además, dispondrán de tarjetas con los nombres de los alumnos/as de la clase, de las cuales deberán escoger una de ellas y conseguir pescar mediante la caña de la que disponen, todas las letras del nombre que les ha tocado en la tarjeta.

Figura 7

Representación gráfica Actividad 3 (Sesión 3)



Nota. La fuente de donde se ha seleccionado la imagen es: <https://www.instagram.com/eldiariodemiaula/>

En el *cuarto grupo*, se va a trabajar la lectoescritura a través de una actividad donde los discentes dispondrán de una bandeja cubierta de sal, donde en ella se encuentran escondidas letras desordenadas. Además, dispondrán de tarjetas con diferentes palabras, y deben lograr encontrar la palabra que les ha tocado, moviendo la sal y buscando las letras correspondientes a la palabra.

Figura 8

Representación gráfica Actividad 4 (Sesión 3)



Nota. La fuente de donde se ha seleccionado la imagen es: <https://www.instagram.com/eldiariodemiaula/>

Tiempo estimado: 1 sesión (45 minutos)

Respuesta educativa a barreras de acceso, participación y aprendizaje: Para los alumnos/as con alguna necesidad específica de apoyo educativo, se adaptará la actividad según dicha necesidad.

Nota: La siguiente tabla es una modificación de las tablas proporcionadas en la Asignatura de Practicum IV.

Tabla 6

Sesión 4

Sesión 4: “El corro de la lectura”
Criterios de evaluación: 13. Mostrar interés y gusto en actividades de aproximación a géneros de la literatura infantil y del entorno próximo, tanto individualmente como en contextos de diálogo (Área III).
Competencia clave: Competencia en comunicación lingüística.
Rasgo de competencia: Se aproxima a la cultura literaria a través de la oralidad.
Competencias específicas: Explorar y utilizar materiales, técnicas, instrumentos y códigos de los diferentes lenguajes, y ajustar el uso a las características de las situaciones cotidianas de comunicación (Área III).
Indicar de logro: Muestra interés y gusto por las actividades de aproximación a la lectoescritura y el entorno próximo de manera individual o grupal (Área III).
Agrupamiento (I, PG, GG): Pequeño grupo
Estrategia metodológica: Estaciones de aprendizaje
Recursos: Kamishibai, Franelograma, objeto contenedor, teatro de sombras y personajes del cuento.
Desarrollo del trabajo: Tras la realización en el aula del proyecto de la familia, esta sesión a través de la metodología de estaciones de aprendizaje va a consistir en dividir el aula en cuatro grupos equitativos, de modo que cada grupo tenga una mesa asignada para poder realizar la actividad que le corresponda. En cada uno de los equipos se va a trabajar la lectura y en cada uno de los grupos se encontrará un miembro de la familia de alguno de los alumnos/as. En cada estación de aprendizaje, se tratará el cuento seleccionado, pero con una

técnica diferente. Es decir, los alumnos/as escucharán el cuento seleccionado, pero cada trozo del cuento, lo apreciarán con una técnica de lectura diferente.

En el *primer grupo*, se va a presentar el cuento a través de un teatro de sombras, donde cada familiar o familiares en el caso de que sea necesario más de uno, en su equipo correspondiente, contará a los alumnos/as el trozo del cuento que se le ha asociado.

Figura 9

Representación gráfica Actividad 1 (Sesión 4)



Nota. La fuente de donde se ha seleccionado la imagen es: <https://p-y3-www-amazon-es-kalias.amazon.es/Henbea-1065-Teatrillo-Marionetas-Escenario/dp/B0BK1QTMP8>

En el *segundo grupo*, se va a presentar el cuento a través del Kamishibai, técnica basada en una caja de madera y una “pantalla” donde el familiar irá pasando las escenas del cuento según corresponda con la parte del cuento seleccionada.

Figura 10

Representación gráfica Actividad 2 (Sesión 4)



Nota. La fuente de donde se ha seleccionado la imagen es: <https://laranitalectora.com/blog/kamishibai/>

En el *tercer grupo*, se va a presentar el cuento a través de la técnica del Fanelograma, la cual consiste en uno o varios escenarios creados con franela o fieltro, donde los personajes de la historia se van pegando en el escenario mientras se va narrando la escena del cuento.

Figura 11

Representación gráfica Actividad 3 (Sesión 4)



Nota. La fuente de la imagen es de elaboración propia.

En el *cuarto grupo*, se va a presentar el cuento a través de la técnica del objeto contenedor, la cual consiste en una caja/mochila o cualquier objeto donde se puedan meter dentro los materiales para contar el cuento. Mientras se va contando el cuento, se van sacando poco a poco los personajes u objetos que se van nombrando.

Figura 12

Representación gráfica Actividad 4 (Sesión 4)



Nota. La fuente de donde se ha seleccionado la imagen es:

<https://www.pinterest.es/pin/437693657526217644/>

El cuento trabajado en la sesión estará dividido en cuatro partes, por tanto, los familiares presentes en cada uno de los grupos comenzarán contando el cuento por el principio, y una vez pase el primer grupo, al segundo le contarán la segunda parte, al tercer grupo la tercera parte y al cuarto grupo la parte final del cuento, para que haya una concordancia y los alumnos/as puedan escuchar el cuento entero en diferentes técnicas.

Tiempo estimado: 1 sesión (45 minutos)

Respuesta educativa a barreras de acceso, participación y aprendizaje: Para los alumnos/as con alguna necesidad específica de apoyo educativo, se adaptará la actividad según dicha necesidad.

Nota: La siguiente tabla es una modificación de las tablas proporcionadas en la Asignatura de Practicum IV.

Tabla 7

Sesión 5

Sesión 5: “Me muevo en círculo”
Criterios de evaluación: 1. Identificar y controlar las partes del cuerpo, sus posibilidades, las limitaciones y características, de manera global y segmentaria (Área I).
Competencia clave: Competencia personal, social y de aprender a aprender.
Rasgo de competencia: Reconoce sus posibilidades y las de sus iguales mediante la cooperación con los demás.
Competencias específicas: Explorar y experimentar las necesidades y posibilidades del cuerpo por medio del movimiento en varios espacios, y mostrar seguridad, respeto y confianza (Área I).

Indicar de logro: Identifica y controla las partes del cuerpo, sus posibilidades, limitaciones y características a través de la psicomotricidad (Área I).

Agrupamiento (I, PG, GG): Pequeño grupo

Estrategia metodológica: Estaciones de aprendizaje

Recursos: Tablero de Twister, dados, tarjetas con diferentes letras, aros de colores y gomas elásticas.

Desarrollo del trabajo: En esta sesión al igual que en las anteriores llevadas a cabo con la metodología “Estaciones de aprendizaje”, los alumnos/as se repartirán en cuatro grupos de manera equitativa si es posible. Esta sesión se realizará en el patio, puesto que las actividades a realizar necesitan de bastante espacio, es por ello porque lo que se realizarán al aire libre para trabajar la motricidad gruesa.

En el *primer grupo*, se va a trabajar la motricidad gruesa a través de una actividad muy parecida al juego del “Twister”. Los alumnos/as dispondrán de un tablero el cual dispone con diferentes colores, además de dos dados: en el primero aparecen partes del cuerpo; y en el segundo los colores del tablero. Uno de los alumnos/as es el que se encargará de tirar los dados e indicarles a sus compañeros/as lo que deben hacer. Es decir, si a un alumno/a le toca el color rojo y la mano, debe poner una de las dos manos en uno de los círculos rojos del tablero. Ganará el que más aguante sin caerse al suelo, ya que no pueden tocar el suelo con ninguna parte del cuerpo excepto con las manos y los pies.

Figura 13

Representación gráfica Actividad 1 (Sesión 5)



Nota. La fuente de donde se ha seleccionado la imagen es: <https://www.mundodemama.com/2012/05/08/ensenando-a-nuestros-hijos-a-jugar/>

En el *segundo grupo*, se va a trabajar la motricidad gruesa a través de una actividad donde los alumnos/as dispondrán de tarjetas, en las cuales aparecerán diferentes letras del abecedario. El objetivo de esta actividad es que, entre todos los miembros del grupo, según la letra que les haya salido en la tarjeta, logren realizar con su propio cuerpo la letra asignada.

Figura 14

Representación gráfica Actividad 2 (Sesión 5)



Nota. La fuente de donde se ha seleccionado la imagen es: <https://twitter.com/milagrosablanca/status/1196734412894932992>

En el *tercer grupo*, se va a trabajar la motricidad gruesa a través de una actividad en la cual deberán seguir las directrices de las flechas correspondientes. En el suelo habrá varios aros y dentro de ellos papeles con flechas indicando hacia diferentes direcciones. Los alumnos/as deberán fijarse en la dirección de éstas y llegar hasta el final del camino.

Figura 15

Representación gráfica Actividad 3 (Sesión 5)



Nota. La fuente de donde se ha seleccionado la imagen es: <https://www.youtube.com/watch?v=jfZ-NX18BKU>

En el *cuarto grupo*, se va a trabajar la motricidad gruesa a través de una actividad donde los alumnos/as deberán atravesar las diferentes gomas elásticas que se les presentan intentando no tocar ninguna de ellas con el cuerpo. No hay ningún camino correcto, sino que cada discente deberá escoger el camino más sencillo para llegar al final del recorrido.

Figura 16

Representación gráfica Actividad 4 (Sesión 5)



Nota. La fuente de donde se ha seleccionado la imagen es: <https://penitenciasyretos.blogspot.com/2019/06/20-juegos-que-puedes-realizar-en-casa.html>

Tiempo estimado: 1 sesión (45 minutos)

Respuesta educativa a barreras de acceso, participación y aprendizaje: Para los alumnos/as con alguna necesidad específica de apoyo educativo, se adaptará la actividad según dicha necesidad.

Nota: La siguiente tabla es una modificación de las tablas proporcionadas en la Asignatura de Practicum IV.

Tabla 8

Sesión 6

Sesión 6: “¡Salvaremos a Pupi!”
Criterios de evaluación: 10. Tomar decisiones, mostrando iniciativa, en la indagación y en la resolución de problemas sencillos de su entorno próximo, buscando soluciones o alternativas creativas y originales (Área II).
Competencia clave: Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería.
Rasgo de competencia: Resuelve problemas sencillos por medio del juego.
Competencias específicas: Llevar a cabo investigaciones sencillas, individuales y grupales, orientadas a explorar objetos, seres vivos, fenómenos y sucesos del entorno próximo utilizando destrezas lógico matemáticas, científicas y tecnológicas elementales (Área II).
Indicar de logro: Toma decisiones, indaga y resuelve los problemas que se le plantean de manera creativa y original (Área II).
Agrupamiento (I, PG, GG): Gran grupo
Estrategia metodológica: Gamificación
Recursos: Cartulina negra, linterna de cartulina, linternas ultravioletas, pintura fluorescente, tarjetas de animales, tarjetas de letras, cartel serpiente de colores y círculos de colores.
Desarrollo del trabajo: En esta sesión se va a trabajar la competencia lógico-matemática a través de un Escape Room. Al entrar al aula los alumnos/as se encontrarán con una caja con algo dentro que no sabrán que es. Una vez abran la caja, podrán observar una carta de alguien

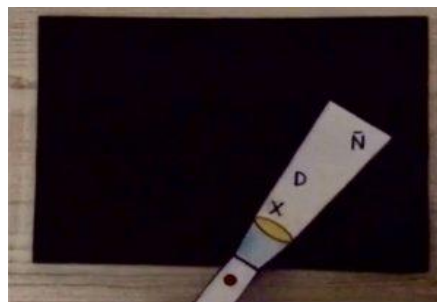
misterioso que les avisa de que esta noche han entrado a robar al colegio y han metido a Pupi (la mascota) en el armario y le han puesto un candado que para abrirlo necesitan obtener cuatro números. Para poder salvarlo, deberán superar cuatro pruebas en las que obtendrán los cuatro números que necesitan para salvar a Pupi.

Las pruebas son las siguientes:

La primera prueba consiste en encontrar en un mural muy grande los animales que hay escondidos. Cada discente dispondrá de una linterna mágica la cual es capaz de encontrar los dibujos que se encuentran ocultos en el mural. Una vez hayan encontrados todos los animales que aparecen en el mural, deberán sumarlos y el resultado que obtengan será el primer número para abrir el candado.

Figura 17

Representación gráfica Prueba 1 (Sesión 6)



Nota. La fuente de donde se ha seleccionado la imagen es: <https://blogsaverroes.juntadeandalucia.es/equipoespecificodiscapacidadvisualmalaga/2020/05/19/linterna-magica/>

La segunda prueba consiste en encontrar en el aula dos números pintados con pintura fluorescente, los cuales se hayan escondidos. Los alumnos/as dispondrán de linternas de luz ultravioleta, con las que deberán buscar por toda el aula con la luz apagada, los números escondidos. Una vez descubran los dos números, deberán sumarlos y el resultado será el segundo número que les ayudará a abrir el candado. Los números encontrados son el 2 y el 7, por tanto, el número para el candado es el 9.

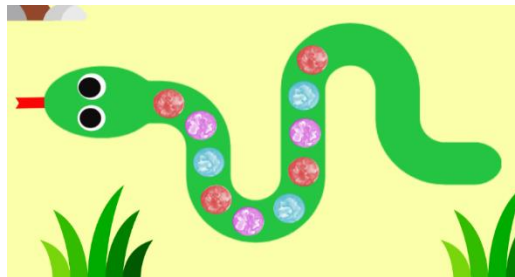
Para la realización de *la tercera prueba* los alumnos/as dispondrán de cinco tarjetas con una imagen de un animal cada una y muchas tarjetas con las letras del abecedario. Tendrán que

ser capaces de formar una palabra con las letras por las que empiezan los nombres de los animales que aparecen en las tarjetas. La palabra es TIGRE. Una vez sepan que palabra han resuelto, deberán contar las letras que tiene esta palabra. Al finalizar, descubrirán que el tercer número para abrir el candado es el 5.

La última prueba para poder abrir el candado consiste en ayudar a la serpiente a encontrar las manchas que ha perdido, pero en el orden en el que están las anteriores. Los alumnos/as tendrán que colocar los círculos de colores siguiendo la serie que aparece en el cuerpo de la serpiente. Una vez hayan logrado realizar la serie, deberán contar cuantos colores hay en la cola. Ese será el último número para completar el candado, el 3.

Figura 18

Representación gráfica Prueba 4 (Sesión 6)



Nota. La fuente de donde se ha seleccionado la imagen es: <https://view.genial.ly/5ebd284132a04c0d96b6d218/interactive-content-escape-room-infantil-los-platanos-escondidos>

El número final formado por las cuatro pruebas es el 4953. Una vez conseguido, colocarán este número en el candado y podrán liberar a Pupi.

Tiempo estimado: 1 sesión (45 minutos)

Respuesta educativa a barreras de acceso, participación y aprendizaje: Para los alumnos/as con alguna necesidad específica de apoyo educativo, se adaptará la actividad según dicha necesidad.

Nota: La siguiente tabla es una modificación de las tablas proporcionadas en la Asignatura de Practicum IV.

Tabla 9

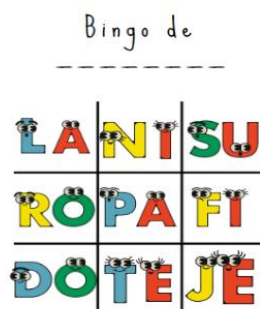
Sesión 7

Sesión 7: “Letrilandia”
Criterios de evaluación: 13. Mostrar interés y gusto en actividades de aproximación a géneros de la literatura infantil y del entorno próximo, tanto individualmente como en contextos de diálogo (Área III).
Competencia clave: Competencia en comunicación lingüística.
Rasgo de competencia: Adquiere conceptos relacionados con la lectoescritura.
Competencias específicas: Reproduce conductas, acciones o situaciones del entorno social a través de la metodología de gamificación (Área I). Explorar y utilizar materiales, técnicas, instrumentos y códigos de los diferentes lenguajes, y ajustar el uso a las características de las situaciones cotidianas de comunicación (Área III).
Indicador de logro: Muestra interés y gusto por las actividades de aproximación a la lectoescritura y el entorno próximo de manera individual o grupal (Área III).
Agrupamiento (I, PG, GG): Individual
Estrategia metodológica: Gamificación
Recursos: Cartones con sílabas, rotuladores de pizarra y cesto de bolas, bolas con sílabas.
Desarrollo del trabajo: En esta sesión se va a trabajar la lectoescritura a través del juego con un bingo de sílabas. Cada alumno/a tendrá un cartón con diferentes sílabas, mientras que la docente, irá diciendo en voz alta las sílabas que vayan saliendo en la cesta de bolas. Los discentes deberán estar muy atentos a las sílabas que se vayan nombrando, ya que tendrán que ir tachando con un rotulador las sílabas escuchadas si las tienen en su cartón. Una vez

consigan tener las tres sílabas de la misma línea, dirán en voz alta: tres en raya. Cuando consigan tener todas las sílabas del cartón tachadas, dirán en voz alta: sílabingo.

Figura 19

Representación gráfica Sesión 7



Nota. La fuente de la imagen es de elaboración propia.

Tiempo estimado: 1 sesión (45 minutos)

Respuesta educativa a barreras de acceso, participación y aprendizaje: Para los alumnos/as con alguna necesidad específica de apoyo educativo, se adaptará la actividad según dicha necesidad.

Nota: La siguiente tabla es una modificación de las tablas proporcionadas en la Asignatura de Practicum IV.

Tabla 10

Sesión 8

Sesión 8: “La trampa”

Criterios de evaluación: 10. Tomar decisiones, mostrando iniciativa, en la indagación y en la resolución de problemas sencillos de su entorno próximo, buscando soluciones o alternativas creativas y originales (Área II).

Competencia clave: Competencia digital.

Rasgo de competencia: Adquiere aprendizajes a través de la iniciación en el proceso de alfabetización digital.

Competencias específicas: Llevar a cabo investigaciones sencillas, individuales y grupales, orientadas a explorar objetos, seres vivos, fenómenos y sucesos del entorno próximo utilizando destrezas lógicomatemáticas, científicas y tecnológicas elementales (Área II).

Indicar de logro:

Toma decisiones, indaga y resuelve los problemas que se le plantean de manera creativa y original (Área II).

Utiliza la herramienta digital intuitiva Kahoot para expresarse y comunicarse de manera creativa (Área III).

Agrupamiento (I, PG, GG): Gran grupo

Estrategia metodológica: Gamificación

Recursos: Plataforma Kahoot y dispositivos móviles (familiares).

Desarrollo del trabajo: Durante esta sesión, a través del proyecto de la familia, se va a trabajar la suma mediante un Kahoot realizado por la docente. Cada alumno/a con la ayuda de un familiar deberán conectarse al juego mediante un dispositivo móvil. Una vez conectados todo los alumnos/as junto con las familias, aparecerán una serie de sumas, de las cuales deberán responder con la mayor rapidez posible, pero de manera correcta. Cuando se hayan respondido todas las preguntas, aparecerá el ganador de la partida y todos los puestos en los que han quedado los participantes. Los participantes podrán acceder a la partida una vez iniciada a través de la introducción del código que aparece en pantalla o código QR.
<https://create.kahoot.it/details/013d64a1-6612-48c7-9080-91537d029b11>

Figura 20

Representación gráfica Sesión 8



Nota. La fuente de donde se ha seleccionado la imagen es:
<https://create.kahoot.it/share/sumas/013d64a1-6612-48c7-9080-91537d029b11>

Tiempo estimado: 1 sesión (45 minutos)

Respuesta educativa a barreras de acceso, participación y aprendizaje: Para los alumnos/as con alguna necesidad específica de apoyo educativo, se adaptará la actividad según dicha necesidad.

Nota: La siguiente tabla es una modificación de las tablas proporcionadas en la Asignatura de Practicum IV.

Tabla 11

Sesión 9

Sesión 9: “Abeja mareada”
Criterios de evaluación: 8. Utilizar varias herramientas o aplicaciones digitales intuitivas y visuales para expresarse y comunicarse de manera creativa (Área III).
Competencia clave: Competencia Digital.
Rasgo de competencia: Adquiere aprendizajes a través de la iniciación en el proceso de alfabetización digital.

Competencias específicas: Explorar y utilizar materiales, técnicas, instrumentos y códigos de los diferentes lenguajes, y ajustar el uso a las características de las situaciones cotidianas de comunicación (Área III).

Indicar de logro:

Reproduce conductas, acciones o situaciones del entorno social a través de la metodología de gamificación (Área I).

Utiliza la herramienta digital intuitiva Bee-Bot para expresarse y comunicarse de manera creativa (Área III).

Agrupamiento (I, PG, GG): Pequeño grupo o gran grupo

Estrategia metodológica: Gamificación

Recursos: Tablero de números, Bee-Bot, tarjetas Bee-Bot y dados con números.

Desarrollo del trabajo: Durante esta sesión se va a trabajar la competencia computacional y el uso de las herramientas digitales a través del recurso del Bee-Bot. Los alumnos/as dispondrán de un tablero bastante grande donde se muestran los números del 1 al 10 repetidos dos veces cada uno. El Bee-Bot se colocará en una de las casillas donde hay un dibujo de un león (son las casillas de salida), y desde ahí deberán lanzar el dado y llegar hasta la casilla del número que haya salido.

Si no se dispone del recurso Bee-Bot, se realizará la actividad de manera “desenchufada”, es decir, a través de tarjetas las cuales tienen dibujos de las direcciones que puede realizar el Bee-Bot. Los alumnos/as por equipos deberán colocar las tarjetas en el orden de los movimientos que realizaría el Bee-Bot, y seguir las indicaciones en el orden que las han puesto, pero con su propio cuerpo, es decir, encima del tablero. Las indicaciones que se pueden realizar con el Bee-Bot son: derecha, izquierda, delante, detrás, “OK” y X.

Figura 21

Representación gráfica Sesión 9



Nota. La fuente de la imagen es de elaboración propia.

Tiempo estimado: 1 sesión (45 minutos)

Respuesta educativa a barreras de acceso, participación y aprendizaje: Para los alumnos/as con alguna necesidad específica de apoyo educativo, se adaptará la actividad según dicha necesidad. En concreto, con los alumnos/as que tengan altas capacidades, se ha realizado un tablero con las casillas el doble de grandes para que cada vez que tengan que desplazarse de casilla, sumen el doble en cada una de ellas.

Nota: La siguiente tabla es una modificación de las tablas proporcionadas en la Asignatura de Practicum IV.

Tabla 12

Sesión 10

Sesión 10: “Me muevo con Genially”
Criterios de evaluación: 1. Identificar y controlar las partes del cuerpo, sus posibilidades, las limitaciones y características, de manera global y segmentaria (Área I).
Competencia clave: Competencia Digital.
Rasgo de competencia: Adquiere aprendizajes a través de la iniciación en el proceso de alfabetización digital.

Competencias específicas: Explorar y experimentar las necesidades y posibilidades del cuerpo por medio del movimiento en varios espacios, y mostrar seguridad, respeto y confianza (Área I).

Indicar de logro:

Identifica y controla las partes del cuerpo, sus posibilidades, limitaciones y características a través de la psicomotricidad (Área I).

Utiliza la herramienta digital intuitiva Genially para expresarse y comunicarse de manera creativa (Área III).

Agrupamiento (I, PG, GG): Pequeño grupo

Estrategia metodológica: Gamificación

Recursos: Plataforma Genially.

Desarrollo del trabajo: En esta sesión se va a desarrollar la motricidad gruesa a través del juego de una oca realizada a través de Genially, pero con ejercicios de psicomotricidad. Los alumnos/as se dividirán en cuatro grupos. Una vez estén separados por equipos, cada uno elegirá una ficha para moverse por las casillas. En cada casilla se encuentra un reto que los alumnos/as deberán realizar según caigan en una determinada casilla.

Lanzarán el dado en la pantalla digital y accederán a la casilla que les haya tocado según el número. Además, existen diferentes casillas “trampa”: el candado significa que tienen que estar una partida sin jugar; la piedra, que deben volver a empezar; la oca, que deben desplazarse a la siguiente oca; los dados, que deben ir a los siguientes dados; y el X2 o X3 que avanzan las casillas indicadas junto a la X.

Figura 22

Representación gráfica Sesión 10



Nota. La fuente de donde se ha seleccionado la imagen es: <https://view.genial.ly/5eb956203b952f0d022f12b8/game-oca-de-psico>

Tiempo estimado: 1 sesión (45 minutos)

Respuesta educativa a barreras de acceso, participación y aprendizaje: Para los alumnos/as con alguna necesidad específica de apoyo educativo, se adaptará la actividad según dicha necesidad.

Nota: La siguiente tabla es una modificación de las tablas proporcionadas en la Asignatura de Practicum IV.

6. CONCLUSIONES

Tras la realización del presente Trabajo de Fin de Grado, se ha logrado conocer en gran profundidad las diferentes metodologías activas utilizadas en las aulas de Educación Infantil, en concreto dos de ellas trabajadas en la situación de aprendizaje presentada, las cuales han sido de gran ayuda de cara al futuro docente y a abrir las puertas a un mundo pedagógico innovador, participativo y creativo del que se conocía muy poco, pero que sin embargo, al conocerlo, ha ayudado a construir las alas para despegar hacia el futuro.

Durante el desarrollo del presente documento, se ha logrado alcanzar el objetivo general planteado: *Desarrollar una propuesta didáctica (situación de aprendizaje) a través de las metodologías activas que resulte motivadora para los alumnos/as del segundo ciclo de Educación Infantil*, puesto que se ha creado de cero una propuesta didáctica adaptada a una edad en concreto, a través de dos ejemplos de metodologías activas, de la cual se han llevado a la práctica algunas de las actividades propuestas, resultando satisfactorias principalmente por la motivación de los alumnos/as en un aula de Educación Infantil.

Por otro lado, también se han conseguido los objetivos específicos, siendo el primero de ellos: *Conocer en profundidad qué son las metodologías activas, sus tipos, la utilidad en las aulas, las ventajas y limitaciones, la atención a la diversidad y su relación con el currículo, a través de aportaciones teóricas*, puesto que se ha realizado una revisión bibliográfica sobre las metodologías activas y su relación con el currículo vigente de Educación Infantil (LOMLOE) para el análisis y la creación del marco teórico.

Otro de los objetivos específicos que se ha cumplido es: *Programar una propuesta didáctica (situación de aprendizaje) para un aula de 5 años donde se trabaje a través de la metodología de Gamificación y de Estaciones de Aprendizaje*, ya que se ha realizado una situación de aprendizaje adaptada para un aula de 5 años, a través de la cual se han trabajado los saberes básicos incluidos en la rutina de los alumnos/as, mediante 10 sesiones a lo largo de dos semanas consecutivas por medio de tareas relacionadas con las dos metodologías mencionadas. Y, por último, el objetivo específico: *Observar y realizar conclusiones sobre el resultado obtenido una vez finalizado el trabajo*, el cual se ha reflejado su alcance a lo largo de este apartado de conclusiones, donde se describe todo el proceso realizado durante la creación del presente trabajo, y los frutos que éste ha dado.

Además, se han podido experimentar muchos aprendizajes a lo largo de la realización de este trabajo, en muchas ocasiones como fortalezas, sin embargo, en otras como limitaciones. Algunas de las fortalezas que se han presentado, han sido las ganas, la dedicación, el empeño y la constante iniciativa de aprender cada día más sobre la temática. Pero, por otro lado, también ha aparecido la frustración en algunas situaciones creada por la autoexigencia, y el miedo ante interrogantes surgidos a lo largo del proceso de investigación y elaboración.

Además, uno de los beneficios personales en la realización del presente trabajo ha sido poder realizar una de las sesiones de la propuesta didáctica, puesto que gracias a ello se han podido observar las respuestas de los alumnos/as ante las tareas presentadas, además de poder comprobar la funcionalidad de lo programado en un aula de Educación Infantil, siendo ésta beneficiosa.

Pero la principal limitación de la realización de este trabajo ha sido no haberla podido llevar a la práctica al completo, puesto que, si se hubiera realizado de manera íntegra en el aula de prácticas, el aprendizaje hubiera sido mucho más significativo. Otra de las limitaciones que he encontrado durante el desarrollo de este trabajo, ha sido la búsqueda de información sobre algunos de los apartados de la temática, ya que durante la realización del marco teórico y la investigación de fuentes bibliográficas no existía una gran cantidad de documentos que hablaran sobre algunos de los tipos de metodologías más recientes, es por ello por lo que se ha tenido que buscar en profundidad y en diferentes fuentes, además de contrastar todos y cada uno de los documentos encontrados. Pero, ante todo, se ha intentado seguir adelante con positividad ante el trabajo a realizar, junto con la vocación ante esta profesión, para afrontar las limitaciones.

Por ello, tras la realización y finalización del presente trabajo, se presentan algunos aspectos a profundizar de cara al futuro profesional, puesto que este trabajo ha de servir como un aprendizaje para el futuro. Así pues, algunos de los aspectos a profundizar serían la organización del tiempo, puesto que la futura profesión a ejercer necesita de mucha dedicación para que los resultados sean efectivos; una buena planificación, para que lo que se pretende llevar a la práctica junto con su programación específica, sean coherentes y tengan un orden correcto, dando buenos resultados al llevarlo a cabo en el aula; y sobre todo, mucha perseverancia para que todos los progresos a realizar durante el camino profesional se vean reflejados y se alcancen pese a las dificultades u obstáculos que puedan interponerse.

Para finalizar, se presenta una frase de Albert Einstein: *“Loco es aquel que, haciendo siempre lo mismo, espera resultados diferentes”*, ya que se ha considerado que es un reflejo de las metodologías innovadoras, porque en las aulas de Educación Infantil es necesario que se lleven a cabo métodos de enseñanza diferentes a través de los cuales, se obtengan resultados distintos que se contrasten entre ellos para una evaluación de los alumnos/as más eficaz y de calidad. Por otro lado, es muy importante que los docentes conozcan un gran abanico de metodologías que fomenten la motivación y la participación activa de los alumnos/as, las cuales se puedan introducir en el aula, para una enseñanza mucho más enriquecedora. A través de la realización del presente trabajo, se han conocido en profundidad muchas metodologías y recursos para el aula de Educación Infantil, los cuales serán de utilidad en un futuro no muy lejano.

7. REFERENCIAS

- Aguilar, M. (2020). *Provocaciones. Cómo aprender a través de la belleza y la curiosidad*. Saralejandría ediciones.
- Ann, C. (2008). *Aula diversificada. Dar respuestas a las necesidades de todos los estudiantes*. Octaedro.
- Arimon, J., Freixa, J. y Sabido, J. (2022). ¿El breakout o Escape Room un recurso viable para la Educación Infantil?. *Didácticas Específicas*, 27, 97-111. <https://doi.org/10.15366/didacticas2022.27.005>
- Baro, A. (2011). Metodologías activas y aprendizaje por descubrimiento. *Revista digital Innovación y experiencias*, (40), 7-9. https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_40/ALEJANDRA_BARO_1.pdf
- Cid, F. (2009). El ‘Kamishibai’ como recurso didáctico en el aula de Educación Infantil y Primaria: Una experiencia educativa. Propuestas para un entendimiento Oriente-Occidente. *Bordón: Revista de pedagogía*, 61 (4), 141-144. <file:///C:/Users/alber/Downloads/Dialnet-ElKamishibaiComoRecursoDidacticoEnElAulaDeEducacio-3109913.pdf>
- Diago, P. y Arnau, D. (2017, 10 de julio-14 de julio). *Pensamiento computacional y resolución de problemas en educación infantil: una secuencia de enseñanza con el robot Bee-Bot* [Presentación de escrito]. VIII Congreso iberoamericano de educación matemática, Valencia, España. <http://funes.uniandes.edu.co/20578/1/Diago2017Pensamiento.pdf>
- Domínguez, P. (2015). Metodología activa y aprendizaje autónomo con las TIC. *ResearchGate*, 1-7. https://www.researchgate.net/profile/Pedro-Dominguez-Sanz-2/publication/255663977_Metodologia_activa_y_aprendizaje_autonomo_con_las_TI_C/links/54afa8b30cf29661a3d5c8f6/Metodologia-activa-y-aprendizaje-autonomo-con-las-TIC.pdf
- Escudero, A. y Mercado, E. P. (2020). Analysis of significant learning in the flipped classroom: a conceptual cartography. *ECORFAN-Journal Spain*, 7 (12), 18-23. <https://doi.org/10.35429/EJS.2020.12.7.18.27>

- Fernández, A. (2006). Metodologías activas para la formación de competencias. *Educatio siglo XXI: Revista de la Facultad de Educación*, 24 (1), 41-44.
<https://revistas.um.es/educatio/article/view/152/135>
- Fernández, A. I. (2010). El trabajo por rincones en el aula de educación infantil. Ventajas del trabajo por rincones. Tipos de rincones. *Revista digital Innovación y experiencias educativas*, (15), 1-2.
https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_15/ANA%20ISABEL_FERNANDEZ_2.pdf
- García, A.M. (2009). ¿Cuál es la vida del teatro de sombras?. *Revista digital Contribuciones a las Ciencias Sociales*, (6), 7-9. <https://www.eumed.net/rev/cccss/06/amgg2.htm>
- García, M. C. (2009). Corrientes críticas a la escuela tradicional. *Revista digital Innovación y experiencias educativas*, (14), 2-5.
https://archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_14/M_CAR MEN_GARCIA_2.pdf
- González, M.D. (1986). El cuento. Sus posibilidades en la Didáctica de la Literatura. *Revista de Filología y su Didáctica*, (9), 203-204.
<https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/30060/El%20cuento.%20Sus%20posibilidades%20en%20la%20did%20c3%20a%20ctica%20de%20la%20literatura.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- González, C. S (2019). Gamificación en el aula: ludificando espacios de enseñanza-aprendizaje presenciales y espacios virtuales. *ResearchGate*, 1-3.
<https://doi.org/10.13140/RG.2.2.34658.07364>
- López, G., Acuña, S. (2011). Aprendizaje cooperativo en el aula. *Narraciones de la ciencia*, 7 (14), 29-31. [file:///C:/Users/alber/Downloads/Dialnet-AprendizajeCooperativoEnElAula-3747117%20\(2\).pdf](file:///C:/Users/alber/Downloads/Dialnet-AprendizajeCooperativoEnElAula-3747117%20(2).pdf)
- Luelmo del Castillo, M. J. (2018). Origen y desarrollo de las metodologías activas dentro del sistema educativo español. *Revista del Departamento de Filología Moderna*, (27), 5-16.
https://ebuah.uah.es/dspace/bitstream/handle/10017/37586/origen_luelmo_encuentro_2018_N27.pdf?sequence=1

- Molina, N. P. (2013). El aprendizaje basado en problemas (ABP) como estrategia didáctica. *Revista Academia y Virtualidad*, 6 (1), 53-61. [Dialnet-ElAprendizajeBasadoEnProblemasABPComoEstrategiaDid-5558104.pdf](https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5558104)
- Muntaner, J. J., Mut, B. y Pinya, C. (2020). El impacto de las metodologías activas en los resultados académicos: un estudio de casos. *Revista de currículum y formación del profesorado*, 24 (1), 97-100. <https://doi.org/10.30827/profesorado.v24i1.8846>
- Muntaner, J. J., Mut, B. y Pinya, C. (2022). Las metodologías activas para la implementación de la educación inclusiva. *Revista Electrónica Educare*, 26 (2), 3-5. <https://doi.org/10.15359/ree.26-2.5>
- Paños, J. (2017). Educación emprendedora y metodologías activas para su fomento. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 20 (3), 37-41. <http://dx.doi.org/10.6018/reifop.20.3.272221>
- Pérez, M. A. (2010). Metodología de la atención a la diversidad. *Revista digital Innovación y experiencias educativas*, (28), 7-8. https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_28/MIGUEL_ANGEL_PEREZ_DAZA_01.pdf
- Pertusa, J. (2020). Metodologías activas: La necesaria actualización del Sistema Educativo y la práctica docente. *Revista de educación e inspección*, 21 (56), 2-19. https://usie.es/supervision21/wp-content/uploads/sites/2/2020/05/SP21-56-Metodologias-activas_la-necesaria-actualizacion-educativa-y-docente-Pertusa-Mirete.pdf
- Vela Vico, P. y González Herrán, M. (2019). *Piezas sueltas: El juego infinito de crear*. Litera Libros.

8. ANEXOS

Anexo 1:




Anexo 2:




<https://www.symbaloo.com/home/mix/13ePQS9ciH>



Fuente: Elaboración propia

Anexo 3:

Nombre: _____ 

Tomar decisiones, mostrando iniciativa, en la indagación y en la resolución de problemas sencillos de su entorno próximo, buscando soluciones o alternativas creativas y originales	CONSEGUIDO 	EN PROCESO 	NO CONSEGUIDO 	OBSERVACIONES
Grupo 1				
Grupo 2				
Grupo 3				
Grupo 4				

Fuente: Elaboración propia