

# ¿Cómo encajar las piezas del puzle?



## El cambio pedagógico hacia las metodologías activas

Hoy en día está en auge el concepto de metodologías activas y cómo su aplicación en el aula puede conducir a mejorar notablemente los resultados del alumnado. Actualmente encontramos un gran número de propuestas y formación alrededor de métodos y metodologías en los que inspirarnos para acoger aquella que más nos identifique. En este artículo queremos plantear desde nuestra experiencia propia, la manera de unificarlas seleccionando aquellas que más útiles nos puedan parecer y combinarlas a nivel de programación globalizada (AICLE), teniendo en cuenta la estructura del currículo.



Emma  
de la Peña Flores



CEIP Valdepalitos

[emmadvprof@gmail.com](mailto:emmadvprof@gmail.com)



@emma\_profe



Raúl  
Pollán Moreno



Colegio Nuestra Señora de las Escuelas Pías de Carabanchel

[rulprofe@gmail.com](mailto:rulprofe@gmail.com)

[www.raulprofe.wordpress.com](http://www.raulprofe.wordpress.com)



@raulprofemadrid



Nosotros nos embarcamos en esta experiencia hace más de 13 años, en busca de la mejor manera de conseguir que nuestros alumnos encontraran un sentido y una aplicación en su propio aprendizaje. En aquel momento, intentamos hacer una recopilación de las diferentes metodologías existentes en aquel momento, que nos aportaran ideas para comenzar el cambio educativo que pretendíamos.

Conscientes de las carencias de la educación tradicional, decidimos apostar por el aprendizaje en grupos reducidos y con muchos ritmos de aprendizaje diferentes (ACNEE, aula de enlace, etc.), consiguiendo mejorar significativamente los resultados al trabajar en equipo en la búsqueda de un objetivo común.

Aunque actualmente trabajamos en centros diferentes —Raúl en el Colegio Nuestra Señora de las Escuelas Pías de Carabanchel y Emma en el CEIP Valdepalitos, en Alcobendas— los dos siempre hemos tenido las mismas inquietudes educativas y por ello nunca hemos dejado de colaborar en proyectos comunes para seguir mejorando cada día.

Desde entonces, no hemos dejado de formarnos para dar un mayor sentido a la educación y que nuestros alumnos de una manera significativa alcancen el éxito en su experiencia educativa. Para poder lograrlo, en nuestro caso a pequeña escala, ha sido esencial la colaboración de los compañeros dentro del mismo nivel, para posteriormente ver el proceso de conversión metodológica progresiva en el claustro de profesores.

Actualmente, desarrollamos de forma paralela nuestra formación propia con cursos que impartimos en centros públicos de la Comunidad de Madrid y en el CTIF Madrid Norte para maestros con inquietudes de cambio e ilusión por aprender cada día.

### Fundamentos del cambio pedagógico

Es evidente que estamos en un momento de cambio educativo patente, aunque en el proceso de implantación somos muchos los maestros que vemos una necesidad de movimiento para poder construir aprendizajes que se amolden a la sociedad en la que actualmente vivimos.

Por ello, buscamos y probamos en el aula las metodologías que nuestros alumnos puedan aplicar en su vida real y en su futuro puesto de trabajo, de tal manera que el trabajo en equipo y la búsqueda de un objetivo común sean dos de las claves de aprendizaje, para alcanzar el éxito personal y profesional futuro.

Cuando proponemos la idea de utilizar metodologías activas, hablamos de aquellas que conciben el aprendizaje como un proceso constructivo y no receptivo. En este artículo realizamos un recorrido por algunas de ellas que, combinadas con el método *Flipped Classroom* y estrategias cooperativas, ayudan a que se construya el aprendizaje significativo necesario y se adquiera el nivel requerido de cada una de las competencias básicas.

Asimismo, es realmente importante que nuestros alumnos vean cómo actuamos como equipo de profesores dentro del aula. Hoy en día los REA (recursos educativos abiertos), ofrecen grandes po-

Cuando proponemos la idea de utilizar metodologías activas, hablamos de aquellas que conciben el aprendizaje como un proceso constructivo y no receptivo



sibilidades en este sentido ya que, si el conocimiento creado está compartido dentro del centro, existirán más posibilidades de avanzar utilizando menos recursos y ocasionando menor desgaste humano en el proceso.

### ¿Cómo iniciarnos en el cambio pedagógico?

Para iniciarnos en este cambio tuvimos que asegurarnos de abrir nuestra mente a lo desconocido, planteando modificar completamente tanto la posición del profesor en el aula como el rol del alumno frente al aprendizaje. Tras tomar esta decisión, y ponerla en práctica en dos centros educativos completamente distintos, vamos a tratar de aportar pistas y consejos que hagan vuestro camino más sencillo antes de iniciar esta aventura.

Una vez que dimos comienzo a nuestro proyecto consideramos que era básica una buena formación teórica que nos diera las bases de cada una de las metodologías que queríamos combinar, para así, poder ajustar desde un punto de vista profesional, cuáles se adaptaban mejor a las necesidades propias, de centro y aula.

Desde nuestro punto de vista, creemos que la formación del INTEF (Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y Formación del Profesorado) tiene planes actualizados y con una gran acogida a través de sus MOOC, NOOC y SPOOC, aunque hay una gran variedad de plataformas que ofrecen recursos muy fiables para esta formación. En el apartado "Para saber más" hemos incluido otras webs de interés.

### Trabajando en equipo

Antes de adentrarnos en el mundo de las metodologías activas, creemos que es útil encontrar una herramienta colaborativa que favorezca la comunicación entre los compañeros.

Como punto de partida, nosotros comenzamos la transformación utilizando herramientas colaborativas tipo Google Drive para facilitar la organización del trabajo y compartir las formaciones que íbamos haciendo, así como la creación del propio PLE (entorno personal de aprendizaje), donde unificar aquellas aplicaciones con las que trabajaremos en el grupo. A partir de ahí comenzaron los microproyectos en las aulas y, poco a poco, la evolución de estos hacia el puzzle de metodologías activas que hemos construido a día de hoy. En un cuadro aparte, os facilitamos un ejemplo de PLE con información de diferentes herramientas útiles en la aplicación de metodologías activas.

Para ello debemos empezar por cambiar el rol tanto de profesores como alumnos. Los alumnos deben tener unos roles asignados para funcionar dentro del aula como una comunidad y, a la vez, tener otros dentro de los grupos cooperativos creados en clase. Estos grupos cooperativos trabajan juntos para alcanzar objetivos comunes, donde trabajan en equipo para maximizar y mejorar su propio aprendizaje y el de los demás. Esto difiere del aprendizaje individualista y competitivo, donde los alumnos trabajan por su cuenta desvinculándose prácticamente de los demás compañeros.

Este aprendizaje cooperativo se puede entender como la manera en la que los



Entorno personal de aprendizaje



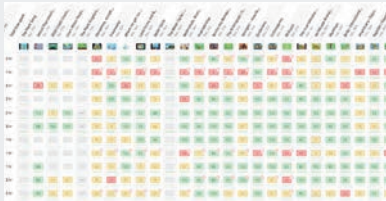
Roles corporativos



## ÁGORA DE PROFESORES



Se recomienda colocar los roles individuales y cooperativos en un lugar visible del aula. Cada uno de los alumnos debe tener muy claro tanto su rol individual como grupal.



Si tenemos pensado empezar un proyecto *Flipped*, se debe invertir el tiempo al inicio, en enseñar a los alumnos la manera de visualizar los videos, para que el tiempo en el aula sea totalmente productivo. En nuestro caso utilizamos plataformas como

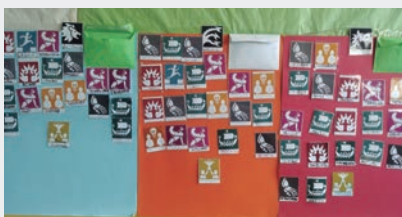
Edpuzzle, Quizizz y Kahoot para enseñarles a extraer la información del video necesaria antes de contestar al cuestionario.

Podemos ver en la imagen, a modo de ejemplo, la plataforma Edpuzzle y cómo a través de ella hacemos el seguimiento de la visualización de videos por parte de los alumnos antes de la clase. Para aquellos alumnos que no realizan las tareas en casa, siempre se habilita un espacio para que lo visualicen antes de acudir a los rincones de trabajo. Ello conlleva siempre penalización en los puntos del programa de gamificación de aula.



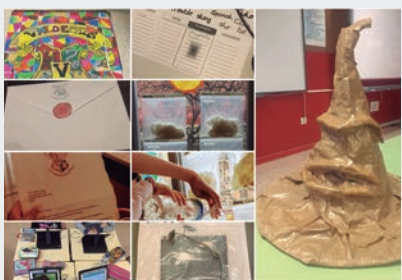
En un proyecto ABP debe quedar bien claro desde el principio lo que pretendemos hacer, además de fijar bien la temporalización. Es muy aconsejable en edades tempranas acotar bien los espacios de búsqueda de información, facilitando previamente las webs donde pueden encontrar los contenidos a

tratar. Estos pueden tratarse a través de una aplicación colaborativa (Padlet, Edmodo, etc.) publicados a través de una web de clase (Blog, Google Sites, etc.) y evaluados de una manera diferente a la tradicional (Rúbricas, Plickers, etc.).



La gamificación es muy recomendable para poder mejorar y conseguir todos aquellos aspectos que son difíciles de conseguir a través de un método tradicional de enseñanza. El sistema de puntuaciones debe ser claro, útil para ayudar a los alumnos a saber su nivel y progreso en la asignatura.

Para trabajar cualquier metodología activa, hay que estar muy seguro y convencido de que quieres realizar este cambio. Es muy importante aprovechar al máximo el tiempo



de clase para conseguir motivar, suscitar interés por la asignatura y que vayan con el menor número de dudas posibles a casa. También hay que tener en cuenta, que el rol de profesor pasa a ser totalmente activo, teniendo en cuenta los diferentes ritmos de aprendizaje y atendiendo a las necesidades e intereses de los alumnos.

alumnos trabajarán en sus futuros empleos, cooperando y colaborando con sus compañeros de profesión en la búsqueda de un objetivo común y grupal. En el aula nos resulta realmente útil para hacer un aprovechamiento continuo del tiempo de clase.

Hay muchos tipos de roles cooperativos, por ello os dejamos otra aplicación como es Pinterest, que es una red social visual, muy útil también para utilizar en el ámbito educativo. En ella podéis encontrar todo tipo de ideas e imágenes para decorar el aula cooperativa.

Una vez planteado el sistema de trabajo comenzamos el viaje a través de las diferentes metodologías propuestas y vamos a resumir lo que encontramos en él.

### Del modelo tradicional al aula invertida

En el inicio de esta aventura, fue esencial el cambio de roles y encontrar herramientas para apoyarnos en ese intercambio de funciones y de tareas asignadas dentro y fuera del aula. En este intento de buscar seguridad personal dentro de este proyecto, encontramos el método *Flipped Classroom*, apoyado en la experiencia de John Bergman y Raúl Santiago, cuyo proyecto de formación nos ayudó a establecer las bases del método y la forma en que íbamos a utilizarlo como recurso para enviar a nuestros alumnos el conocimiento previo necesario en la transformación de nuestras aulas.

Los inicios no fueron sencillos y el proyecto de grabar nuestras sesiones se pospuso, pero encontramos gran número de lecciones ya creadas y compartidas que podían sernos útiles para comenzar la andadura y, con ello, algo de conocimiento en la edición de vídeo, nos lanzamos a probar plataformas como Edmodo o Edpuzzle. A través de ellas pudimos controlar la evolución continua de nuestros alumnos en el aprendizaje e instrucción directa, que a partir de este momento fueron las tareas a realizar en sus casas: ver el vídeo y realizar la tarea asignada, que variará en función de los contenidos planteados.

Al volver al aula, una vez vistos los vídeos, empezamos a proponer distintas

experiencias de aprendizaje, que desarrollarían los contenidos establecidos en la lección estudiada previamente. Trabajamos de forma colaborativa, aplicando el intercambio de conocimientos entre los componentes del grupo como algo realmente importante para que todos los alumnos adquirieran el conocimiento por igual, pero viendo que no era realmente funcional, comenzamos a buscar soluciones para trabajar en equipo de una manera más estructurada. Al poco tiempo y de forma casi paralela, llegó a nosotros la idea de que estos rincones de trabajo necesitaban de estructuras y coordinación entre iguales, por lo que procedimos a la búsqueda de este recurso. Encontramos en el aprendizaje cooperativo la teoría de organización de grupos heterogéneos y mixtos, trabajando mediante roles asignados, de forma coordinada, para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de una manera más significativa.

A partir de este momento, tras combinar método y estructuras, el grupo-clase empezó a desarrollar las actividades de forma autónoma, aunque dirigida, adquiriendo contenidos que además de lograr los objetivos del currículo, se acercaban más a los intereses de todos los alumnos, logrando en algunos casos el “despertar” de aquellos que de alguna manera se veían ajenos al grupo o relegados a avanzar dentro del sistema educativo, sin encontrar ninguna motivación en los estudios.

Una vez logrado este avance, en el afán de construir actividades que fueran del interés de la mayoría de los alumnos, tuvimos en cuenta aquello de lo que ya habíamos oído hablar hace un tiempo como algo novedoso y que en algún momento habíamos implementado de forma experimental, la teoría de las inteligencias múltiples.

### Caminando hacia la consecución de las competencias

Apostamos por un entorno de aprendizaje que tuviera en cuenta la totalidad del alumnado y que pretendía, a su vez, la consecución de las temidas competencias básicas, que hasta ese momento habíamos incluido en la programación de

**DOS ESTILOS DE APRENDIZAJE**

**COLABORATIVO**

**VERSUS**

**COOPERATIVO**

Emma de la Peña Flores

<p>Construcción del conocimiento mediante la colaboración de todos los integrantes del grupo como un TODO</p>	<p>Construcción del conocimiento SUMANDO la participación individual de cada integrante del grupo.</p>
<p><b>CARACTERÍSTICAS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Responsabilidad de un objetivo común.</li> <li>Comunicación.</li> <li>Trabajo en equipo.</li> <li>Valores.</li> <li>Autoevaluación</li> </ul>	<p><b>CARACTERÍSTICAS</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Responsabilidad propia.</li> <li>Interdependencia positiva.</li> <li>Participación igualitaria.</li> <li>Interacción simultánea.</li> <li>Habilidades sociales.</li> <li>Retroalimentación y reflexión.</li> </ul>

**EL DOCENTE:**

- Permite al alumnado establecer objetivos y facilita que puedan obtenerlos.
- Crea actividades para lograr el objetivo esperado.

Explicación sobre los 5 aspectos clave del aprendizaje cooperativo de Johnson y Holubec

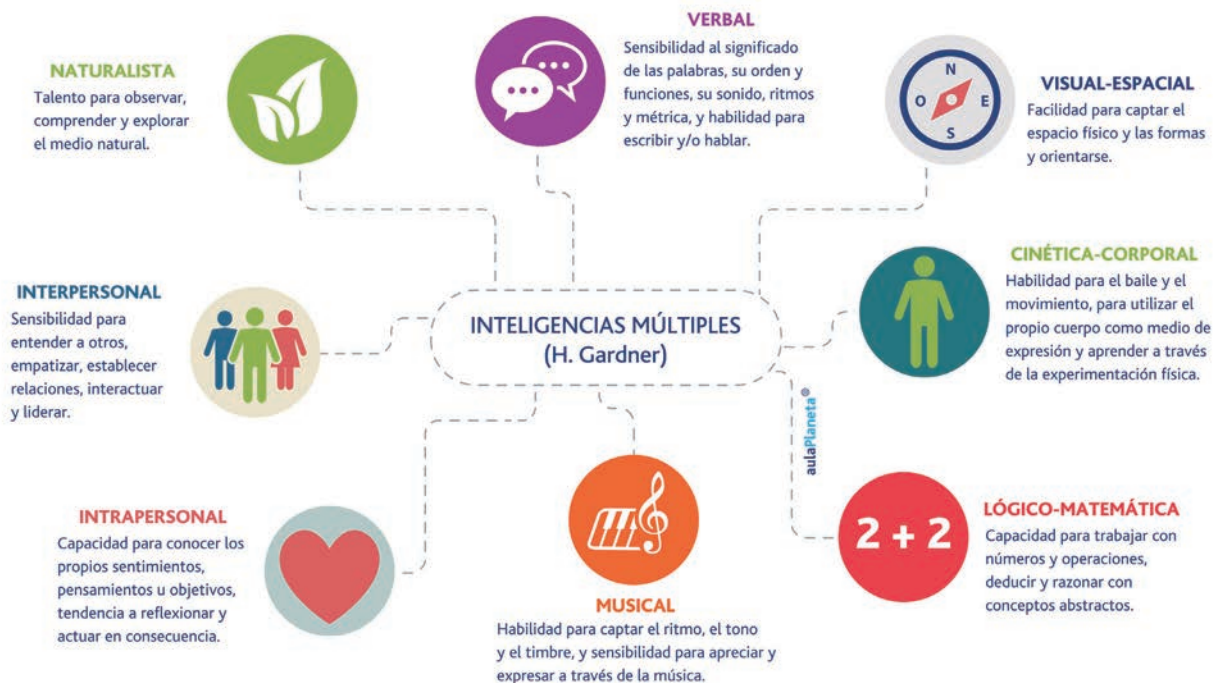
cada contenido y como requisito legal, en realidad, poco útil.

En este sentido, el hecho de focalizar en la consecución de competencias de futuro hizo que estableciéramos actividades motivadoras para el alumnado con relación a la creación de empresa y desarrollo de la vida cotidiana en general, dando de esta manera un sentido real a los contenidos de cada curso. Aprovechando las vivencias que ambos tenemos en las etapas de Educación Infantil y Primaria, la visión global del currículo, además de amplia experiencia en ocio y tiempo libre, vimos la importancia de la inclusión de la gamificación (tarjetas de puntuaciones,



## Las inteligencias múltiples

La educación debe adaptarse a cada persona porque, así como no todas las personas somos iguales, tampoco aprendemos de la misma manera. Cada uno tiene más desarrolladas unas inteligencias que otras: hay que detectar cuáles, fortalecerlas y potenciarlas para conseguir un aprendizaje más eficaz.



www.aulaplaneta.com



aulaPlaneta

Las inteligencias múltiples de Howard Gardner



Creación de grupos cooperativos



Infografía de evaluación sumativa vs evaluación formativa

Classdojo, Symbaloo Learning Paths, juegos de mesa, trivial, etc.) en determinados contenidos para una mayor captación de la atención del alumnado. Esta manera de plantear diferentes contenidos se puede asemejar más a lo que nuestro actual alumnado está acostumbrado a tratar en su tiempo de ocio, por lo que su motivación hacia nuestra área se vería enormemente acrecentada.

Al incluir todos estos métodos, estrategias y metodologías en el aprendizaje basado en proyectos, estábamos viendo crecer a nuestros alumnos cada día, facilitando la adquisición de contenidos entre iguales, siempre teniendo al profesor como referente y guía.

Como pieza final de este puzzle, nos faltaba encontrar aquella herramienta de evaluación, que nos permitiera, anotar, calcular y, definitivamente, evaluar cuantitativa y cualitativamente todas las actividades encaminadas a conseguir el objetivo final. Era esencial conocer la manera en que trabajaban los alumnos y si las técnicas utilizadas eran realmente efectivas en la aplicación de pruebas evaluables estandarizadas. Por ello, os ofrecemos

una serie de ejemplos de herramientas y recursos para realizar evaluaciones en el cuadro de la página siguiente.

### Conclusión

En conclusión, podemos establecer varias etapas en el cambio progresivo de roles dentro del aula. Lo primero, tenemos que estar seguros de querer realizar ese cambio metodológico, tanto nosotros como parte del claustro de profesores, ya que la manera de enseñar difiere totalmente de la manera tradicional y magistral a la que estamos acostumbrados.

Una vez que estemos seguros de atrevernos a innovar lo más aconsejable es una buena formación para entender mejor las diferentes metodologías y poder seleccionar la que mejor se ajuste a nuestras necesidades.

Es importante que, a la hora de aplicar las metodologías activas, al igual que queremos que nuestros alumnos entiendan el concepto de equipo y grupo cooperativo, nosotros mismos lo tengamos muy en cuenta con nuestros compañeros. Para facilitar esta tarea, es muy importante que, dentro del grupo de profesores,

Tenemos que estar seguros de querer realizar ese cambio metodológico ya que la manera de enseñar difiere totalmente de la manera tradicional

haya un pensamiento de equipo, además de crear y compartir recursos útiles con el resto de los compañeros REA.

Una vez que hayamos creado con nuestros compañeros un entorno colaborativo de enseñanza-aprendizaje, deberíamos establecer qué tipo de metodología activa aplicar. Está claro que hoy en día hay muchas y todas pueden ser válidas para nuestra finalidad educativa, que es simplemente que nuestros alumnos aprendan siendo ellos el centro de su propio aprendizaje. Es más, nuestra meta, además, debería ser que disfrutaran de este aprendizaje siendo un objeto activo del mismo.

En relación a las metodologías activas concretas, tenemos que tener muy en cuenta que tanto *Flipped Classroom* como ABP son dos ejemplos de maneras de trabajar totalmente compatibles entre sí y combinables a su vez con cualquier otra estrategia a usar en el aula. A la hora de aplicarlas, no es necesario trabajar de una manera concreta únicamente, por lo que la combinación entre todas aquellas que queramos utilizar (trabajo a través de la

Diferentes ejemplos de evaluación	
<b>Cuadernos digitales y plataformas digitales</b>	IDOCEO (IOS) ADDITIO EDUCAMOS ALEXIA TEACHERKIT (IOS)
<b>Rúbricas</b>	CORUBRICS RUBISTAR
<b>Encuestas</b>	SURVEY MONKEY GOOGLE FORMS MICROSOFT FORMS
<b>Evaluación instantánea</b>	PLICKERS SOCRATIVE SYMBALO LEARNING PATHS KAHOOT DUOLINGO FOR SCHOOLS
<b>Evaluación cuantitativa:</b> exámenes, test, listas de control, trabajos, murales, etc.	

gamificación, lección magistral para un tema determinado, taller de matemáticas manipulativo, etc.) generarán un aprendizaje enriquecido y completo, que no conseguiríamos si solamente nos limitamos a una manera de trabajar en el aula.

De esta manera todas las piezas del puzle encajan, pero seguiremos actualizándonos y buscando nuevos retos que nos lleven a mejorar la educación actual y nos den energía para afrontar las novedades del futuro •

**HEMOS HABLADO DE**

**Metodologías activas; ABP; Flipped Classroom; Gamificación; Aprendizaje cooperativo y colaborativo.**

**PARA SABER MÁS**

RODRIGUEZ, F., & SANTIAGO CAMPIÓN, R. (2015). *Gamificación: Cómo motivar a tu alumnado y mejorar el clima en el aula*. N. P.: Digital Text.

SANTIAGO, R., & BERGMANN, J. (2018). *Aprender al revés: Flipped learning 3.0 y metodologías activas en el aula*. Barcelona: Paidós.

VERGARA, R. J. J., & PÉREZ, G. Á. I. (2017). *Aprendo porque quiero: El aprendizaje basado en proyectos (ABP), paso a paso*. Boadilla del Monte: SM.

**Otras webs de interés**

<https://www.theflippedclassroom.es/>: todo lo que necesitas saber y formarte sobre *Flipped Classroom* y *Flipped Learning*.

<https://www.scolartics.com/inicio>: comunidad educativa que ofrece cursos online gratis para docentes que están interesados en hacer sus clases más innovadoras.

<https://edupills.intef.es/>: aplicación de microformación para docentes.

<http://formacion.intef.es/>: cursos tutorizados en línea del INTEF.

Este artículo fue solicitado por PADRES Y MAESTROS en diciembre de 2018, revisado y aceptado en marzo de 2019.