



Universidad
Zaragoza

Trabajo Fin de Grado

Magisterio en Educación Primaria

Aprendizaje significativo: Del Individualismo al
Conectivismo.

Meaningful learning: From Individualism to
Connectivism

Autor

Enrique Conejero Colás

Director

Fernando Sabirón Sierra

FACULTAD DE EDUCACIÓN

Año 2020

Agradecimientos...

Me gustaría agradecer a muchas personas su ayuda y apoyo durante estos años de carrera, ya que, sin ellos no habría sido posible que hoy escribiera estas páginas.

Gracias a Fernando por dirigir este trabajo y darme todos los consejos y orientaciones que he necesitado facilitando siempre los momentos de encuentro y diálogo, a Esther y Nacho por todo lo aportado durante las prácticas y su colaboración en este proyecto, a Carmen por todas las facilidades para compaginar vida, estudios y trabajo durante estos años...pero sobre todo a mis padres por su vocación y labor docente que durante tantos años he visto ejercer y que han trasladado a mi persona, y muy especialmente a mi madre, Conchita, que haya donde esté seguro que está sonriendo en este momento.

Educar es lo mismo
que poner un motor a una barca...
Hay que medir, pensar, equilibrar...
y poner todo en marcha.

Pero para eso,
uno tiene que llevar en el alma
un poco de marino...
un poco de pirata...
un poco de poeta...
y un kilo y medio de paciencia concentrada.

Pero es consolador soñar,
mientras uno trabaja,
que ese barco, ese niño,
irá muy lejos por el agua.

Soñar que ese navío
llevará nuestra carga de palabras
hacia puertos distantes, hacia islas lejanas.

Soñar que, cuando un día
esté durmiendo nuestra propia barca,
en barcos nuevos seguiré
nuestra bandera enarbolada.

Gabriel Celaya, Educar

Resumen.

Las teorías de la educación han evolucionado mucho desde sus orígenes hasta nuestros días, adaptándose a los diversos cambios y corrientes culturales, tecnológicas, sociales... e influenciando de manera directa al estilo docente y al tipo de aprendizaje que se producía en el alumnado.

Mediante este trabajo, se pretende hacer un recorrido que transcurre desde el aprendizaje más individualizado y memorístico, hasta uno más significativo en el que sean tenidos en cuenta los propios alumnos como protagonistas directos de su aprendizaje. Es por ello, que se busca la manera de implicar al alumnado en este proceso educativo teniendo en cuenta sus intereses, gustos e ideas, promoviendo un aprendizaje colaborativo y cooperativo, recíproco, con un intercambio directo de información entre alumnado y profesorado, que nos permita motivarlos más adaptando las actividades y contenidos curriculares a esos intereses mostrados.

Se han tenido en cuenta las corrientes pedagógicas más cercanas a esta idea, tomando en consideración el socio-constructivismo y el conectivismo, ya que no podemos obviar que la sociedad actual es una sociedad digitalizada y que, por tanto, la tecnología y medios digitales y audiovisuales deben ser tenidos en cuenta como herramientas o recursos pedagógicos de gran utilidad para conectar y motivar al alumnado.

En esta propuesta, basada en mi experiencia, personalizada, se pretende mostrar una serie de actividades basadas en esos intereses mostrados por los alumnos, que pretenden aumentar su motivación e implicación en su proceso educativo y que les ayuden a adquirir un aprendizaje más significativo.

Palabras clave:

Aprendizaje significativo, socio-constructivismo, conectivismo, creatividad.

Summary

The theories of education have really evolved since their beginnings until the present day, adapting themselves to several changes and cultural trends, technological, social... and directly influencing the teaching style and the way of learning that took place in the students in the past.

Through this work, is meant to make a path from the most individualized and memory, to one more specific in which students will be considered as direct elements of their learning. That is why is necessary the way to involve the students through this educational process bearing in mind their interests, likes and ideas, promoting a colaborative and cooperative learning, reciprocal, with a direct exchange of information between students and teachers, that allows us to motive them more by adapting activities and course contents to the interests shown.

The closest educational trends to this idea have been taken into account, considering the socio-constructivism and the connectivism, because we can not skip the idea that the present society is a digitalized society and so, therefore, technology and digital and audiovisual have to be taken into account as tools or pedagogical resources very useful to connect and motivate students.

In this proposal, based on personalized experience, I try to show a series of activities based on those interests specified by the students, that have the intention of increase their motivation and involvement in the educational process, assisting them on acquiring a more meaningful learning.

Key words:

Meaningful learning, socio-constructivism, connectivism, creativity.

ÍNDICE

1. Presentación	Págs. 1-2
2. Fundamentación teórica	Págs. 3-13
3. Hipotesis	Pág. 14
4. Propuesta docente: objetivos y desarrollo	Págs. 14-26
- 4.1 Objetivos	Págs. 16-18
- 4.2 Desarrollo de la propuesta de aprendizaje	Págs. 18-26
5. Entrevistas y consideraciones del profesorado del Centro sobre la creatividad, la innovación y la relación existente entre estos conceptos con el aprendizaje significativo.	Págs. 27-29
6. Conclusiones	Págs. 30-36
- 6.1 Un intento de aproximación a la discusión de resultados.	Págs. 30-34
- 6.2 Mi aprendizaje personal.	Págs. 34-36
7. Bibliografía	Págs. 37-38
8. Anexos	Págs. 39-47

1-Presentación

La idea central de este trabajo consiste en involucrar al alumnado en su propio proceso de aprendizaje, tratando de utilizar herramientas como la creatividad, que permita a los mismos ser protagonistas de ese proceso. Se pretende dar la oportunidad de relacionar sus intereses personales con los contenidos curriculares para romper definitivamente con el aprendizaje memorístico, buscando un aprendizaje más significativo.

Durante la realización de las prácticas escolares en el curso pasado, tanto con el tutor del grupo clase como con la tutora de pedagogía terapéutica, se pudieron observar diferentes herramientas, recursos y metodologías utilizados por ambos tutores en su día a día en el aula. A través de la observación directa primero, y de la creación de sesiones y actividades después, surge la idea de utilizar los intereses del niño para motivarlos en su proceso de aprendizaje, creando así actividades transversales, relacionadas con las diferentes áreas curriculares, que les resultaran novedosas y motivadoras, y que tenían por objetivo convertirse en actividades que promovieran un aprendizaje participativo, grupal en la mayoría de los casos, y sobre todo significativo para el alumnado.

Además, estaba diseñado para incluir conceptos tan de moda hoy en la escuela como la inclusión, ya que estas actividades permitían la participación de todo el grupo clase, al estar adaptadas para que todos pudieran participar.

Del mismo modo, se pretende seguir el camino marcado por las nuevas corrientes educativas, las cuales centran la actividad docente en el protagonismo de los estudiantes, por lo que, desde esta perspectiva, lo más importante ya no es la forma en la que el profesor presenta la información, sino el modo en que el alumno la adquiere procesa y maneja.

Con ello, se pretende llevar a cabo un distanciamiento del modelo tradicional del aprendizaje como adquisición de conocimiento, donde lo importante es la cantidad de lo que se aprende. Hablamos entonces de una visión del aprendizaje como construcción de significado (Beltrán, 1996), según la cual el estudiante construye el conocimiento a partir de sus experiencias previas y la manera en la que interpreta, transforma y da sentido a lo que aprende.

En la actualidad las teorías de enseñanza y aprendizaje señalan la necesidad de involucrar a los alumnos activamente en el proceso de aprendizaje. En el paradigma constructivista, es el alumno quien aprende y pasa a ser el responsable último de su propio proceso de aprendizaje.

La realidad educativa actual y la disposición que muestran los alumnos, entre otras cosas por los medios digitales, nos lleva a adaptar muchos de los enfoques a los nuevos tiempos, pasando de la enseñanza centrada en el profesor, en los contenidos y en el método, a la enseñanza centrada en el alumno.

Podemos decir que uno de los retos, sino el más importante, es que los centros educativos innoven no solo su tecnología, sino también sus concepciones y prácticas pedagógicas.

Teniendo en cuenta estos planteamientos, el objetivo de esta investigación es conocer los gustos e intereses del alumnado para involucrarlo en su propio proceso de enseñanza-aprendizaje desarrollando así un aprendizaje más significativo que rompa con la antigua concepción del aprendizaje memorístico, en el que los papeles de profesor y alumno eran de meros emisores y

receptores de información, sin ningún tipo de intercambio de información ni de reciprocidad entre ellos, utilizando para ello herramientas como la creatividad y la innovación en el aula.

Estos procesos de cambio generan nuevas formas de enseñanza, nuevos recursos educativos y procesos de enseñanza-aprendizaje innovadores. Surge así la necesidad de buscar y plantear nuevas metodologías que ofrezcan alternativas a los retos con los que se enfrenta la enseñanza hoy en día.

Pretendemos por tanto hacer partícipe al alumno de su propio proceso de aprendizaje, tomando en cuenta sus consideraciones, gustos e intereses que les haga involucrarse de manera activa en ese proceso de enseñanza-aprendizaje.

2-Fundamentación teórica. Una evolución del proceso de aprendizaje en las últimas décadas.

En un mundo cada vez más globalizado, la globalización tiene como consecuencia dos fenómenos destacables: por un lado, la homogenización de espacios y de la sociedad, y por otro, la ampliación de las desigualdades, agravando algunos problemas como la exclusión social, las desigualdades socioeconómicas, la violencia, la fragmentación territorial, el desempleo, el consumismo y contaminación ambiental...

La diversidad de culturas es una realidad que caracteriza el contexto mundial actual, donde el desarrollo de las conocidas como Tecnologías de la Información y Comunicación (en adelante TIC) cobran cada vez más importancia en todos los ambientes, incluida la escuela.

Durante toda la historia, ésta se ha visto siempre en la necesidad de evolucionar, de adaptarse a esos cambios para no enquistarse en el proceso de enseñanza-aprendizaje y hacer que este también evolucione de una manera acorde a la sociedad.

En el contexto conocido como de la sociedad del conocimiento, la escuela sigue teniendo un papel relevante en la formación de las personas. Constituye aún hoy un espacio donde es posible congregarse diferentes saberes de diferentes escenarios educativos para que sean trabajados conjuntamente por los alumnos. Ella necesita, por tanto, consolidarse como un espacio abierto, un lugar de encuentro de culturas, de saberes, de sujetos reales, dinámicos... que consolide la idea de una sociedad compleja, globalizada, que acentúa aspectos del conocimiento, de la informática... vemos como esta idea queda reflejada por otros autores:

“preparándolos para convertirse en sujetos competentes, con una actuación efectiva en la sociedad y en el mercado, con mayor nivel de escolarización, utilizando TIC, trabajando en equipo, dominando el conocimiento contemporáneo de forma integradora y produciendo nuevos conocimientos, resolviendo problemas y proponiendo soluciones innovadoras, con compromiso ético en su profesión y en la sociedad”. (Cavalcanti, 2005, p. 127)

Por ello, es importante que las instituciones académicas realicen proyectos pedagógicos que promuevan una experiencia más significativa para el alumnado y su formación integral, donde aspectos como la investigación, la interdisciplinariedad y la conexión con la época de las TIC son cada vez más importantes.

Esas orientaciones metodológicas han sido atribuidas a una visión socio-constructivista de la enseñanza, donde se considera ese proceso como la construcción de conocimientos por el alumno, el cual es el sujeto activo de su proceso de formación y de desarrollo intelectual, afectivo y social. El profesor tiene un papel de mediador del proceso de formación del alumno, favoreciendo la interrelación entre sujeto y el objeto de su conocimiento, donde el saber del alumno es una dimensión importante de su proceso de enseñanza-aprendizaje.

Se puede observar como este proceso ha evolucionado mucho en las últimas décadas, pasando de ser un mero trámite memorístico para el alumno, donde el maestro hablaba y el alumno se limitaba a escuchar lo que este decía, a uno más significativo en el que se tiene en cuenta cada vez más al alumnado y sus intereses, su protagonismo y participación.

Tras la lectura de los estudios y artículos analizados para la realización de este proyecto se intuye que pueden existir 3 momentos distintos que influyen en la evolución del aprendizaje en las últimas décadas, desde un aprendizaje individual y memorístico hasta el socio-constructivismo y el conectivismo, donde en el aprendizaje del alumnado cobra importancia el trabajo colectivo y colaborativo, basado en la incorporación de los medios digitales y herramientas como las TIC, la innovación, la creatividad...

1- Del individualismo al aprendizaje significativo.

Si comenzamos hablando de los autores más clásicos, encontramos textos que ya hablaban de romper con el aprendizaje memorístico para dar respuesta a los problemas e inquietudes que surgen en el aula. Así pues, vemos como Cañizares (2014) utiliza las referencias de Piaget, Vygotsky o Ausubel, para reflejar la importancia que tiene un papel activo del alumnado en su proceso de aprendizaje.

Piaget (1972) plantea que lo que los alumnos son capaces de aprender depende, al menos en parte, de lo que tienen en la cabeza, así como del contexto de aprendizaje en el que se encuentran. Entendemos que Piaget creía que los alumnos aprenden mejor aquello que les agrada, a lo que dedican su tiempo y preocupaciones, de modo que, si tomamos esto en consideración, podemos hacer que el alumno se interese más por lo que queremos enseñarle y lo interiorice de una forma más significativa para él.

Ausubel, Novack y Hanesian (1983) indican que el conocimiento está estructurado como una red de conceptos. Distinguen entre un aprendizaje rutinario y memorístico y el aprendizaje significativo, siendo este último el que se produce cuando el alumno relaciona el nuevo conocimiento con otros conceptos relevantes dentro de su propia estructura cognitiva, favoreciéndose así la incorporación de nuevos conocimientos a la estructura cognitiva del alumno. Vemos pues de nuevo, como el aprendizaje está relacionado con los intereses y motivaciones del niño, ya que cuando se trata de aprender algo relevante para el alumno, éste lo interioriza mejor y lo relaciona con otros conceptos similares que refuerzan su estructura cognitiva.

Wittrock (1990) opina que es imprescindible conocer lo que piensa el alumno para así, poder comprender la influencia que el profesorado ejerce sobre su actuación en el aula, en el propio alumnado y en su proceso de aprendizaje. La investigación y el estudio de los procesos de pensamiento de los alumnos nos permiten conocer lo que éste piensa, cree, siente y hace en clase, así como su relación con el rendimiento y con otros factores educativos, lo que sin duda nos facilitaría desarrollar actividades más significativas para ellos, relacionando los contenidos curriculares con esos intereses y motivaciones que siente el alumno.

Vygostky (1991) también destaca que el alumno tiene un papel activo en el proceso de aprendizaje, produciéndose este más fácilmente en situaciones colectivas que favorecen la interacción. Entendemos que el alumno obtiene más beneficios y satisfacción de trabajar juntamente con el resto de sus compañeros, que trabajando individualmente. Tiene de este modo, un papel mucho más activo en el proceso de aprendizaje, siendo protagonista del mismo al tener que realizar la búsqueda, planificación y ejecución de todo o parte de la información necesaria para llevar a cabo el trabajo.

En definitiva, se aprecia una ruptura con la idea tradicional del aprendizaje memorístico, dando protagonismo al alumnado y a lo que piensa y siente, tratando de tener en cuenta sus ideas y

preocupaciones para hacerle participe de su proceso de enseñanza-aprendizaje de una forma mucho más significativa.

2- Socio-constructivismo, hacia un aprendizaje colaborativo y cooperativo.

Del mismo modo que la tecnología está transformando a la sociedad, la tecnología educativa transforma a la escuela, cambiando nuestras expectativas acerca de lo que los estudiantes deben aprender para funcionar de modo efectivo en un mundo cada vez más globalizado. Los alumnos recibirán multitud de información que deberán ser capaces de analizar adecuadamente para tomar decisiones, desarrollando nuevos ámbitos del conocimiento que les permita desenvolverse en una sociedad cada vez más tecnológica.

El socio-constructivismo plantea que el estudiante forme parte de un proyecto de aprendizaje colectivo, que potencie su capacidad para resolver problemas contextualizados mediante la práctica investigativa. Esto, a su vez, le permitirá desarrollar un proceso de construcción social del conocimiento, apoyado en los medios y herramientas tecnológicas a su alcance (Cavalcanti, 2005).

Tal y como refleja Cabero (2013) el uso de las TIC en educación ha ocasionado algunos cambios tanto en los modelos institucionales, como en los usuarios y los entornos de aprendizaje, dándoles la oportunidad a los estudiantes de que tengan un papel activo en sus actividades, refuercen sus conocimientos y formen parte del proceso de aprendizaje tomando decisiones sobre el mismo, presentando nuevas alternativas y reconociendo al alumno como un sujeto social capaz de cambiar el mundo en que vive para beneficio de él y de los demás. Por tanto, la tecnología educativa no solo debe servir para transferir conocimientos, sino que también debe atender a la actividad de elaborarlos.

No se trata de ocupar al niño frente al ordenador sin un sentido pedagógico, en este sentido Cañizares (2014) utiliza los estudios de Poole (2003) para destacar que en muchas ocasiones las aplicaciones que se utilizan en la escuela de hoy están destinadas a mantener ocupados a los niños, al margen de los resultados de su aprendizaje. Por tanto, es nuestro deber dar un valor a esta herramienta y hacer un buen uso de ella, utilizándola conjuntamente con los alumnos para la realización de actividades adecuadas que permitan el desarrollo creativo y el aprendizaje del alumnado. Las TIC y la tecnología educativa en general, apoyan la producción, transmisión, y generalización de las experiencias del aprendizaje, empleándose de varias formas: como objeto de aprendizaje, como medio para aprender y como apoyo al aprendizaje.

Es lógico pensar que su uso permite trabajar en equipo, fomenta la cooperación y la colaboración, mejora la autoestima, la perseverancia y el auto reconocimiento, al permitir ejecutar proyectos mediante la técnica de ensayo-error.

La escuela como entidad, busca la manera de enriquecerse de este proceso tecnológico, y de incorporarlo a sus recursos metodológicos. Así pues, podemos ver como en cada escuela se integran nuevas redes digitales que permiten a los integrantes de la comunidad educativa llevar a cabo la búsqueda y procesamiento de la información para llevar a cabo su labor educativa. Internet, se constituye en el recurso principal de búsqueda de información y de interacción individual y grupal en todos los niveles educativos, esto brinda un poderoso impulso al aprendizaje mediado y colectivo.

Igual de importante que la participación activa en su proceso de aprendizaje es fundamental contar con la motivación del alumno en el mismo. Si se pretende que éste se desarrolle como sujeto activo para la sociedad y sea capaz de transformar la realidad, debe sentirse motivado para realizar investigación científica e intercambiar experiencias con sus semejantes que resuelvan los problemas de su entorno.

Así pues, vemos como esta idea queda reflejada en el siguiente párrafo:

"en la didáctica socio-constructivista, adquieren mayor relevancia los modelos activos de enseñanza-aprendizaje, capaces de generar procesos de investigación. Con la ayuda de estos modelos y las estrategias asociadas a ellos, el conocimiento es descubierto por los estudiantes y transformado a través de su interacción con el medio, para posteriormente reconstruirlo y ampliarlo con nuevas experiencias de aprendizaje. Además de los conocimientos, habilidades y actitudes propias de cada caso, hoy es mucho más importante que el estudiante comprenda lo que hace, para que pueda aportar a la solución de problemas, con iniciativa y autonomía en la resolución de situaciones inesperadas y con la capacidad de "aprender a aprender" constantemente". (Cavalcanti, 2005, p. 122)

Si se quiere conseguir este reto, se debe garantizar llevar a cabo una buena práctica en la actividad investigativa, que garantice alcanzar estándares de calidad profesional más elevados que los mejores índices académicos obtenidos por medio de aprendizajes de tipo mecanicista y reproductivo.

Los profesores no deben conformarse con ser simples consumidores de resultados de investigaciones realizadas por otros, deben desempeñar también esta actividad profesional y fomentar la actitud investigativa de los estudiantes a través de los métodos activos de aprendizaje.

Se produce de este modo una transformación radical en el enfoque docente tradicional al pasar el protagonismo del profesor al alumno, introduciendo un modelo basado en competencias, frente a un sistema tradicional orientado y centrado en el profesor. Estos procesos de cambio generan nuevas formas de enseñanza, nuevos recursos educativos y procesos de enseñanza-aprendizaje innovadores. Surge así la necesidad de buscar y plantear nuevas metodologías que ofrezcan alternativas a los retos con los que se enfrenta la enseñanza hoy en día.

Este nuevo planteamiento ha modificado los ambientes de aprendizaje, Aguirre (2002) afirma que los ambientes de aprendizaje requieren de nuevas formas de organizar la enseñanza y el aprendizaje. En ellos se deben crear situaciones educativas centradas en el que aprende y plantear estrategias pedagógicas en las que se fomente el autoaprendizaje y el desarrollo del pensamiento crítico y creativo. Sería necesario entonces, crear ambientes de aprendizaje diferentes a los utilizados hasta ahora.

En cuanto a los métodos didácticos, encontramos dos textos interesantes. Haciendo uso del estudio de Sánchez Rodríguez et al. (2010):

"el currículo basado en competencias requiere de enfoques metodológicos que permitan abordar situaciones complejas y que integren contenidos de diferentes áreas y de distintas tipologías. Los

proyectos colaborativos, el aprendizaje basado en problemas y el trabajo cooperativo son algunos ejemplos de estrategias que dan respuesta a los retos de trabajar las competencias básicas” Cañizares (2014, p. 23).

“El valor de transformación y la significación que se alcance con ellas no dependerá de la tecnología en si misma, sino de cómo somos capaces de relacionarlas con el resto de variables curriculares: contenidos, objetivos... y de estrategias didácticas específicas” (Cabero, 2007, p. 6).

Para ello, se estima necesario contar con las opiniones e ideas de los alumnos, ya que como dice Prats (1997) es importante conocer las ideas de los alumnos y lo que piensan, para así poder elaborar propuestas educativas adecuadas e involucrar a los alumnos activamente en el proceso de aprendizaje. En el paradigma constructivista, es el alumno quien aprende y pasa a ser el responsable último de su propio proceso de aprendizaje.

Además de las ya mencionadas TIC, podemos buscar otros recursos que nos hagan conectar mejor con el alumno, sus ideas, pensamientos e intereses y conectarlos con los contenidos curriculares para tratar de que los alumnos sean partícipes de su proceso de enseñanza-aprendizaje con un papel más activo. La escuela debe involucrar cada vez más actividades y espacios que fomenten el aprendizaje cooperativo entre los alumnos atendiendo así a la diversidad en el aula.

Pensando en este proceso de globalización y al relacionarlo con los recursos mencionados, al incorporar estas herramientas y el mundo virtual en el aula queremos tratar de optimizar estas herramientas y recursos (redes, TIC, creatividad, innovación...) para conseguir los objetivos educativos que se le exigen a la escuela a día de hoy, como trabajar la inclusión, la prevención de la violencia y el acoso en el aula, o también aprender a aprender, que es la máxima que la sociedad del aprendizaje demanda en la actualidad.

3- Conectivismo, ¿la aparición de un nuevo paradigma?

Al incorporar las tecnologías digitales en el ámbito escolar, hay quien habla de un cambio de paradigma, ya que estas configuran un cambio profundo en la comunicación humana. Se empieza a hablar del conectivismo como nuevo paradigma alternativo al socio-constructivismo.

Su principal referencia es George Siemens, el cual, lo define como una nueva teoría del aprendizaje para la era digital donde la tecnología juega un rol significativo (Siemens, 2006).

Siemens refiere que en un mundo cada vez más globalizado, donde las relaciones económicas han incrementado su prevalencia, las estrategias de aprendizaje y las instituciones de educación están experimentando cambios dramáticos, y como consecuencia de ellos, “estas mismas instituciones educacionales están llegando a ser parte del mercado, vendiendo conocimiento y servicios de formación como un producto que compite en un entorno turbulento”. (Gutiérrez, 2012, p.112)

Al producirse esa irrupción del mercado laboral y del continuo desarrollo tecnológico en el proceso de aprendizaje, los trabajadores deben ampliar su etapa de aprendizaje más allá de su etapa educativa, extendiéndola al proceso conocido como aprendizaje a lo largo de la vida (long life

learning), ya que los trabajadores deben seguir actualizando sus conocimientos y actividades continuamente.

En ese contexto, Gutiérrez basándose en los estudios de Merriam et al. (2006) refiere que durante las últimas décadas ha habido un aumento de las ofertas de formación en línea, donde la educación basada en internet ha contribuido a expandir el aprendizaje en ambientes formales, no formales e informales, por lo que las estrategias de enseñanza-aprendizaje están en permanente cambio haciendo uso de las tecnologías digitales como una herramienta fundamental en las experiencias de aprendizaje.

Siemens (2006) introduce el calificativo de "recableado" de los procesos de aprendizaje que se nos exige en la era digital definiendo el conectivismo sobre las siguientes premisas:

1. El aprendizaje y el conocimiento dependen de la diversidad de opiniones.
2. El aprendizaje es un proceso de conectar nodos o fuentes de información especializados.
3. El aprendizaje puede residir en dispositivos no humanos.
4. La capacidad de saber más es más crítica que aquello que se sabe en un momento dado.
5. La alimentación y mantenimiento de las conexiones es necesaria para facilitar el aprendizaje continuo.
6. La habilidad de ver conexiones entre áreas, ideas y conceptos es una habilidad clave.
7. La actualización (conocimiento preciso y actual) es la intención de todas las actividades conectivistas de aprendizaje.
8. La toma de decisiones es, en sí misma, un proceso de aprendizaje. El acto de escoger qué aprender y el significado de la información que se recibe, es visto a través de la lente de una realidad cambiante. Una decisión correcta hoy, puede estar equivocada mañana debido a alteraciones en el entorno informativo que afecta la decisión.

El conectivismo define el aprendizaje como un proceso continuo que ocurre en diferentes escenarios, incluyendo comunidades de práctica, redes personales y en el desempeño de tareas en el lugar de trabajo.

Gutiérrez refiere que Siemens encuentra diferencias entre el conectivismo y el aprendizaje tradicional, ya que éstas tienen limitaciones por haber sido desarrolladas en un tiempo en que la tecnología no había tenido el impacto sobre el aprendizaje que tiene en la actualidad. En su momento el conocimiento crecía mucho más lentamente, en cambio, en nuestros días crece a un ritmo infinitamente superior.

Otro de los conceptos clave introducidos por Siemens para describir el conectivismo es el conocido como "auto organización", entendiendo esta como la formación espontánea de estructuras bien organizadas, siendo el aprendizaje un proceso auto organizado que requiere que los sistemas de aprendizaje estén abiertos a la información y sean capaces de clasificar su propia interacción en el medio ambiente. Los sistemas, por tanto, deben ser aptos y flexibles para el cambio.

Gutiérrez cita a Giesbercht (2007) al indicar que el Conectivismo se basa en las conexiones de los participantes, las cuales requieren que quienes aprenden interactúen con elementos que extienden las prácticas del aprendizaje más allá de las aulas, y que permiten adquirir experiencia en la vida real.

Por tanto, la educación es holística y el balance entre las necesidades de quien aprende y las instituciones es un aspecto esencial.

Al hablar de recursos utilizados para este tipo de aprendizaje encontramos como estos autores hacen referencia a los blogs como herramientas de las redes sociales on-line que permiten el intercambio de información entre los individuos. Ellos pueden constituirse en espacios colaborativos, donde las personas negocian y construyen significados y textos. Este tipo de herramienta pertenece al dominio que hoy se conoce como Web 2.0, la cual facilita la conexión social en la web, donde cada persona es capaz de agregar y editar información, de este modo "los usuarios de estas son menos pasivos en la recepción de información y más activos en la creación de contenido" (Mason y Renie, 2007, 198).

Siguiendo con esta idea:

"utilizar el portafolio digital es una de las herramientas evaluativas favorecedoras de este aprendizaje. Manteniendo el interés constante por la persona y el consiguiente referente en la persona que aprende (y no en la enseñanza, en el proceso docente, ni en las teorías del aprendizaje clásicas), el portafolio digital no es una cuestión de nuevas herramientas, sino de sociedades interrelacionadas con un número creciente de personas aisladas, que transfieren su propia complejidad constitutiva a cualquier intento de aproximación". (Sabirón et al., en prensa)

Deducimos de esto que, el aprendizaje on-line es un ejemplo de cómo las personas, individual y grupalmente, participan en experiencias de aprendizaje desde diferentes lugares a la vez a través de internet, construyendo de este modo redes para el aprendizaje.

Volviendo al tema de la motivación del que se hablaba en el socio-constructivismo, el conectivismo lo refiere como algo fundamental. Éste habla de identificar y establecer la relevancia, lo que es importante para quien aprende, de modo que si la relevancia es determinada por quien aprende, la motivación se incrementará. Por tanto, si es el estudiante quien determina los recursos que satisfacen sus necesidades de aprendizaje, éste se mostrará más dispuesto hacia los procesos de aprendizaje. La relación entre los contenidos de un curso y las necesidades del estudiante deben estar relacionadas y unidas para que el proceso de aprendizaje sea más efectivo. En este sentido, la comunidad y la colaboración son tan importantes como la exposición a el contenido en un curso dado.

	Socioconstructivismo	Conectivismo
Base epistémica del enfoque	Conocimiento centrado en el individuo y en como se consigue procesar la información para producir un aprendizaje significativo .	Conocimiento centrado en favorecer la socialización del conocimiento y en como se consigue encontrar la información, gestionarla y compartirla .
Interacción en el aula	El docente es un facilitador, pero se sitúa fuera de la comunidad de aprendizaje. Plantea preguntas, problemas y facilita información, y gestiona la comunidad de aprendizaje para garantizar que cada alumno aprenda. Se aprende juntos, compartiendo, pero con el objetivo que la socialización del proceso facilita el aprendizaje individual. Se evalúa individualmente a los alumnos en base al conocimiento que han aprendido.	El docente forma parte de la red de aprendizaje, pero su papel en algunos aspectos puede suponer el nodo principal porque ayuda a identificar la comunidad de aprendizaje y a definir el contexto y tipo de aportación a la red. El aprendizaje individual es difícil de comprobar, pero sí puede valorarse por su aportación activa al conocimiento compartido. No se evalúan los aprendizajes conceptuales sino que estos están integrados en el objeto comunicativo creado.
Papel de las TIC	Las TIC son un Instrumento auxiliar de un aprendizaje donde es fundamental la comunicación directa y la discusión entre los miembros de la comunidad de aprendizaje.	La red es el medio de aprendizaje , es el entorno principal donde se reconstruye, amplía y comparte la información para mejorar el conocimiento social.
Entorno de aprendizaje	Fundamentalmente en el aula. Entorno presencial y de entornos tecnológicos instructivistas (e.mail, descargar contenidos, fórum, enlaces,...)	Entorno abierto e interoperable vinculado a Web 2.0 (redes sociales, blogs, wikis.....) Del control del entorno virtual conectivo y de sus instrumentos depende en buena medida la efectividad del proceso de enseñanza y aprendizaje.

Tabla 1. Comparación del socio-constructivismo y el conectivismo.

En esta tabla podemos ver algunas diferencias de ese posible proceso evolutivo del aprendizaje, al introducir el paradigma del conectivismo articulado bajo el socio-constructivismo.

En ella se observa como a pesar de que ambos buscan un aprendizaje significativo, el nuevo paradigma habla de conocimiento no solo centrado en favorecer la socialización de este, en lugar de estar centrado en la adquisición individual por parte del individuo, sino, además, se produce una socialización en espacios virtuales; matiz éste decisivo en el presente de los entornos de aprendizaje. Estos cambios, decisivos en nuestros días, supusieron –en nuestro caso– incluso la progresión de una aproximación inicial a la creatividad, hacia la apertura de un aprendizaje “auténtico” y enriquecido por parte de las personas.

Vemos como el lugar del profesor cambia de un paradigma a otro, formando parte de la red de aprendizaje. Aunque posiblemente, la principal diferencia, y que es la que más afecta a este proyecto, sea el papel de las TIC, ya que es el que más afectado se ve.

Estas pasan de ser un mero medio auxiliar en el socio-constructivismo a ser considerado como un medio de aprendizaje para alcanzar el conocimiento, lo que también afecta al lugar o entorno de aprendizaje, donde antes éste estaba en la propia aula, ahora se encuentra en un mundo abierto y virtual.

No obstante, a los autores utilizados para introducir este nuevo posible paradigma, les surgen dudas acerca de si el conectivismo puede ser considerado o no como una teoría del aprendizaje, ya que una de las principales discrepancias es si el aprendizaje puede residir en artefactos no humanos, tales como los ordenadores o computadores.

Además, existen problemas a la hora de hablar del acceso a internet, ya que hoy, en pleno siglo XXI y encontrándonos en la era digital, aun podemos encontrarnos poblaciones y sectores de la sociedad que tienen problemas para acceder a las redes y sus contenidos. Hablamos de la brecha digital.

Y es que acceder a los servicios en línea es una necesidad fundamental del conectivismo, sin embargo, como hemos dicho antes, el acceso a las redes o a las tecnologías no es igualitario, ya que es evidente que en países pobres y en desarrollo el acceso a la tecnología es menor que en los países desarrollados o ricos. Pero no es necesario hablar de países pobres para ver estas desventajas, podemos verlas en nuestro propio país. Últimamente se habla mucho de la España vaciada, y es que realmente el problema de la conectividad y el acceso a las redes y la tecnología se ha convertido en un problema de gravedad para estos territorios, que cada día ven mermar sus posibilidades con respecto a otras poblaciones, precisamente por no contar con las mismas ventajas que otras en el uso y acceso de la tecnología e internet, afectando tanto a su futuro poblacional y laboral, como a su futuro académico.

Es necesario considerar esta situación de acceso a la tecnología como una clara desventaja de esta perspectiva, al igual que puede ocurrir cuando hablemos de personas con algún tipo de discapacidad que quieren acceder al uso de la tecnología.

Teniendo en cuenta estas limitaciones, se coincide con Gutiérrez al señalar que el desarrollo y promoción de la propuesta de Siemens debería considerar políticas que promuevan un acceso más igualitario a las redes, asegurando el acceso a programas educativos que garanticen el adecuado uso de estas. Y es que éste es hoy otro de los principales problemas que día a día vemos en las redes sociales, ya que, desde el anonimato los usuarios se sienten en el derecho de opinar y criticar todo tipo de ideas u opiniones que vayan en contra de las suyas propias, llegando a utilizar las amenazas o la violencia verbal. O incluso podemos ver como un mal uso de las redes puede desembocar en acoso, intimidación o chantaje.

Es, por tanto, labor también de las entidades educativas y de la escuela en particular, promover el buen uso de estos recursos.

Teniendo en cuenta estos planteamientos y teorías del aprendizaje, se aprecia como la idea central de este trabajo se ve reforzada por esta evolución del aprendizaje. Consideramos que un aprendizaje significativo vendrá determinado por la motivación que pueda mostrar el alumnado ante las materias y conocimientos que queramos transmitirle como docentes. De modo, que en pleno siglo XXI es obvio que, tal y como se refleja en el conectivismo, tengamos que hacer un uso más adecuado de los

recursos actuales, de la tecnología, que además es hoy, uno de los factores más motivantes para el alumnado, ya que casi todo en su vida ha sido o está siendo digitalizada.

Es nuestro deber como docentes saber utilizar estos recursos, hacer un buen uso de ellos y saber transmitir a nuestros alumnos el saber hacer un buen uso de estos. Es algo fundamental si queremos que el aprendizaje sea significativo y además queremos que el alumnado sea protagonista del mismo y que esté implicado en su proceso de aprendizaje. Incluso, más allá del deber, está el compromiso ético del profesional de la educación –del maestro en mi caso– por el que debemos dar respuesta, a través de la formación de las personas, al desarrollo de la autodeterminación y su emancipación; y en este sentido, la reducción de la denominada “brecha digital” en el aprendizaje es una de las claves.

Dicho de otro modo, tal y como se ha podido ver en esta posible “evolución” del aprendizaje al romper con el tradicional aprendizaje memorístico, no solo es importante conocer las TIC y saber darles un buen uso, es igual de importante romper con el individualismo, trabajar el aprendizaje colaborativo y cooperativo, de modo que nuestros alumnos vean reforzada esa idea de trabajo en equipo que después se vea reflejada en su manera de desenvolverse en su día a día en el mundo más allá de la escuela, tal y como se remarcaba en algunas de las ideas mostradas por el socio-constructivismo.

Trabajar por un mundo más solidario, igualitario y en el que todos sean tenidos en cuenta, es un objetivo, bajo mi punto de vista, fundamental para la escuela.

Del mismo modo, durante este trabajo se ha hablado mucho de herramientas como la creatividad y la innovación, y de cómo estas pueden ser utilizadas para acercarnos más al alumnado, haciendo hincapié en esa idea de conocer los gustos e intereses del niño para implicarlos en su proceso de aprendizaje.

Y es que el uso de este tipo de herramientas puede brindarnos la oportunidad de elaborar actividades y materiales más acordes a la diversidad que encontramos hoy en las aulas. Nos van a permitir adaptar esas actividades a las diferentes posibilidades y potencialidades de los alumnos. La adaptación es vital, y el poder elaborar materiales que se adapten a las diferencias que encontramos dentro de una misma aula entre nuestros alumnos nos ayudará a implicar a todo el alumnado y a paliar esas posibles diferencias, haciendo más accesible la información para todos nuestros alumnos.

El conectivismo articulado bajo el socio-constructivismo (socio-construccionismo, o constructivismo social) tiene su enlace igualmente bajo los referentes de la Complejidad (Sabirón y Arraiz, 2014). Sin entrar en detalles que desbordarían nuestro centro de partida, sí que cabe señalar, sin embargo, al menos el principio de la “transdisciplinariedad” (Sabirón y Arraiz, 2013), por el que estas nuevas aproximaciones al aprendizaje trascienden las clásicas teorías incluso interdisciplinares. Igual limitación expositiva por nuestra parte cabe señalar respecto a otra de las líneas novedosas respecto al aprendizaje relacionadas con el conectivismo: la inteligencia socio-emocional. En este sentido, recordar por nuestra parte, las aportaciones “transformadoras” de propuestas holísticas planteadas en Cortés et al. (2018).

Con estas dos últimas referencias a la complejidad y la inteligencia socio-emocional, pretendía dar pie a un segundo referente profesional que subyace, entre líneas, en las propuestas de este trabajo: la terapia ocupacional.

Como terapeuta ocupacional, siempre he tenido que darle importancia a la adaptación de las actividades en base a las posibilidades y limitaciones de los usuarios, además de buscar actividades o herramientas que fueran significativas para motivarlos en su proceso de rehabilitación. Creo que estas mismas ideas son importantes en la docencia, y así se ha procurado siempre actuar a la hora de elaborar materiales y actividades para el alumnado con el que se ha trabajado.

Como se verá a continuación, en el siguiente apartado de propuesta docente a llevar a cabo, conocer al niño y sus intereses utilizando herramientas como la observación directa, el intercambio de información sobre gustos e intereses... nos ayudará a encontrar temáticas y recursos que utilizar para enlazar esos gustos e intereses del niño con las áreas curriculares, tratando además de enlazar las actividades de una manera transversal e incluso interdisciplinar.

Así pues, vemos cual ha sido el motivo de llevar a cabo esta introducción teórica, realizando un análisis del proceso de aprendizaje de los alumnos y conociendo mejor las teorías y paradigmas de aprendizaje que se ajustaban y se asemejaban más al objetivo de este proyecto.

Reincidiendo de nuevo, podemos decir que el objetivo de esta investigación es: partiendo de los gustos e intereses del alumnado, elaborar actividades significativas, novedosas, motivadoras y que se basen en recursos como las TIC o la creatividad, que permitan involucrar al alumnado en su propio proceso de enseñanza-aprendizaje desarrollando así un aprendizaje más significativo que rompa con la antigua concepción del aprendizaje memorístico.

3-Hipótesis de partida

El uso de recursos, como la creatividad o las TIC, pueden desarrollar actividades y aprendizajes más significativos que hagan que los alumnos se impliquen más en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Si tenemos más en cuenta las opiniones y gustos del alumnado dentro de su proceso de enseñanza-aprendizaje, éste será más significativo para ellos.

Los aprendizajes alternativos pueden ayudar a incrementar la participación del alumnado en el día a día de la escuela.

4-Propuesta docente: objetivos y desarrollo

Los aprendizajes alternativos, son un modelo educativo en auge, como se ha intentado exponer en apartados anteriores. Cada vez se realizan más clases utilizando contenidos y soportes informáticos o audiovisuales más próximos a las nuevas generaciones, como son Kahoot o TriviNet, o bien actividades relacionadas con el entorno que tratan de unificar contenidos o áreas curriculares. Estos recursos han pasado a formar parte de las herramientas utilizadas por el profesorado para impartir los contenidos entre los alumnos tratando así de crear un clima más próximo y significativo para los estudiantes, en la línea detallada en la aproximación teórica anterior.

Es por ello que, la idea de este proyecto surge de una inquietud vivenciada durante la realización de las prácticas en Pedagogía Terapéutica llevadas a cabo durante el curso 2018-19. En ellas, se trabajó con diferentes alumnos de Educación Primaria de entre primero y sexto curso que precisaban de apoyo por parte de la profesora en Pedagogía Terapéutica y con una clase de sexto de Primaria con su correspondiente tutor. En ambos casos, se pudo observar como el uso de estas herramientas y metodología innovadora formaba parte del día a día en sus clases. De este modo, fueron surgiendo diferentes ideas que se transformaron en actividades que llevar a cabo con los alumnos de sexto y con aquellos que precisaban de apoyo en el aula de pedagogía terapéutica.

Así, surge la idea de realizar una intervención profesional basada en aprendizajes alternativos mediante la elaboración de materiales didácticos novedosos y significativos para los alumnos. Algunas de ellas fueron llevadas a cabo durante este periodo de prácticas, mientras que otras se pretenden llevar a cabo en un futuro docente si el contexto es el adecuado. Además, se tratará de contrastar el posible éxito de estas actividades, con otras realizadas por otros docentes y que han sido contrastadas mediante estudios en los que hablan del éxito del uso de la creatividad o de las TIC para obtener un aprendizaje más significativo en el alumnado. Este trabajo supone, en consecuencia, una transición reflexiva entre el período de prácticas y mi futura práctica profesional. La inquietud persiste, si bien somos conscientes a la vez de la dificultad en lograr los cambios y la "transformación" enunciada en los procesos de aprendizaje. Es difícil. Es un reto. Pero, estas propuestas intentan avanzar en el intento.

Se pretende –de nuevo, insisto en ello– motivar al alumnado para interiorizar los contenidos curriculares de una forma más significativa que los lleve a involucrarse más en el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que ellos mismos serán partícipes de la elaboración y ejecución de los materiales y actividades.

Del mismo modo, tratándose del uso de aprendizajes alternativos y de la creatividad, se pretende incluir a todo el alumnado en la elaboración y ejecución de las actividades planteadas, ya que se considera que todas ellas promueven la inclusión y la participación.

Los aprendizajes alternativos basados en conceptos como la creatividad son una herramienta muy útil que puede ayudar a involucrar a todo el profesorado en el proceso educativo del alumnado, en el que cada vez es más común la diversidad.

Mediante este proyecto se pretende, por un lado, dar a conocer a nuestros alumnos conocimientos sobre diversas áreas curriculares de acuerdo con sus intereses y por otro, llevar a cabo una serie de actividades significativas que permitan a los propios alumnos ser protagonistas activos de la elaboración del material.

Trabajaremos mediante un aprendizaje creativo, de indagación y a partir de los intereses de los alumnos, ya que en la mayoría de las actividades propuestas serán ellos mismos los que elijan de qué modo alternativo van a trabajar los contenidos en los que basaran su trabajo.

Por ello, partiendo de la experiencia en el aula con los dos grupos de alumnos observados, y del éxito que tuvo la utilización por parte de los profesores de los aprendizajes alternativos, se ha decidido fomentar la creatividad en varias áreas curriculares a partir de los propios intereses de los niños.

No se trata por tanto de exponer una serie de actividades en sí mismas sin ningún propósito, si no de llevar a cabo una propuesta de actividades basadas en los intereses del alumnado y que tienen un carácter transversal e incluso transdisciplinar, ya que todas ellas están destinadas a trabajar las diferentes áreas curriculares desde la creatividad utilizando los intereses de los alumnos para influir en su aprendizaje y tratar de que éste sea lo más significativamente posible.

Como se ha comentado antes, algunas de estas actividades ya pudieron ser llevadas a cabo durante la realización de las prácticas escolares durante el curso 2018-19, y es que en este periodo se pudo comprobar que se coincidía en muchos aspectos con algunos de los gustos cinematográficos mostrados por los alumnos, al igual que con algunos de sus intereses, lo cual fue clave para la elección de este proyecto y del análisis del aprendizaje que se está intentando llevar a cabo.

Volviendo a los paradigmas del socio-constructivismo y del conectivismo, encontramos como ambos reúnen requisitos claves que coinciden con la idea central del proyecto. El aprendizaje cooperativo, conocer bien al alumnado, la reciprocidad y participación constante durante las clases, la motivación al tratar temas y actividades significativas, el uso de las TIC como herramienta novedosa que conectara con el currículo... todo ello aparece reflejado en ambos paradigmas y es una parte esencial de este proyecto.

Al igual que lo es la posibilidad de desarrollar actividades creativas que no estén centradas únicamente en un área curricular concreta, sino que puedan conectar varias de ellas, incluso varias disciplinas educativas. Recuperamos la idea de la transversalidad y transdisciplinariedad de la que hablábamos antes. Y es que mediante estas actividades se pudo comprobar que es posible trabajar el arte a la vez que el lenguaje, las matemáticas a la vez que el razonamiento lógico, las ciencias naturales a la vez que se hace uso de las nuevas tecnologías, o las ciencias sociales a la vez que el teatro.

- 4.1 Objetivos y desarrollo.

Los objetivos principales que se persiguen con este proyecto están centrados en:

- Desarrollar actividades significativas que promuevan el interés, la motivación y la participación del alumnado.
- Adquirir conocimientos en base a sus propios intereses.
- Trabajar la inclusión en el aula a través de una expresión creativa.
- Involucrar al propio alumnado en el proceso educativo.

No obstante, además de alcanzar estos objetivos, no se descarta incidir sobre tres dimensiones formativas clave en cualquier aproximación al desarrollo de las competencias en las personas:

- Un saber hacer, que fomente un conjunto de conocimientos y técnicas que a su vez, permitan desarrollar con eficacia una actividad.
- Un saber estar, comprendido como comportarse adecuadamente de acuerdo al entorno en el que te encuentres y que permita una mejor y más cuidada convivencia y que, además, desarrolle en el niño aptitudes tales como el respeto, el sentido común, la tolerancia, la prudencia, la discreción, la cortesía, la gratitud, la cordialidad, la sencillez, la sonrisa, la puntualidad y el tener autocontrol.
- Y un saber ser que, en definitiva, orienta toda acción educativa.

Y es que, mediante el uso de la creatividad, del pensamiento y la formación divergente, del uso de las TIC... se considera que competencias complejas, incluso, tales como las referidas al pensamiento, la acción, o la moral, serían también trabajadas y desarrolladas a través de la transversalidad y transdisciplinariedad de la que hablábamos antes.

Mediante estas actividades, las cuales son trabajadas en grupo en su mayoría, pretendemos desarrollar en nuestros alumnos comportamientos más cívicos, sociales y respetuosos, al igual que la formación en valores de igualdad, respeto y tolerancia, ya que todos los alumnos pueden participar en las mismas, haciendo uso de esa inclusión y atención a la diversidad a la que se hacía referencia.

Se pretende estimular y fomentar la investigación, la experimentación y el juego, así como la construcción de los aprendizajes de forma activa, pues serán los alumnos los que se impliquen directamente en ellos a partir de sus propios intereses, motivaciones o curiosidades. Serán los alumnos los que apliquen sus conocimientos a los distintos ámbitos, los que utilicen su propio ingenio para resolver retos y problemas o, para llegar a descubrir, de forma inconsciente, aprendizajes relacionados con diversas áreas de aprendizaje, ya que las actividades diseñadas tratan de incluir todas las áreas curriculares: Ciencias Sociales, Naturales, Matemáticas, Lenguaje y escritura, arte... lo que, a su vez, nos permitirá utilizar, manipular e investigar con materiales de la vida cotidiana de los niños. Este quizá es uno de los elementos "transformadores" clave: el aprendizaje de los niños, en la cotidianidad de las personas.

La creatividad propone sensibilizar, potenciar habilidades y estimular la capacidad creadora del niño para que el futuro cercano y lejano se convierta en un ser capaz de transformar su medio tanto social,

familiar como laboral ayudado de sus actitudes críticas que lo impulsarán a conservar el sentido de identidad (Abad y García, 2012). Esa identidad reforzada en la cotidianidad.

La metodología se basará en las experiencias, las actividades y el juego, y se aplicará en un ambiente de afecto y confianza. La enseñanza ha de presentarse de forma globalizada y ha de tener muy en cuenta las características individuales (y personales) de los alumnos.

Por tanto, en cuanto a la metodología se deberá tener en cuenta:

- Recursos accesibles y tiempo flexible: se pretende que los espacios y materiales del aula que los alumnos precisen utilizar estén a su disposición durante las actividades. Del mismo modo, en las actividades grupales que así lo requieran, las mesas se podrán mover según convenga. En aquellas actividades que lo requieran, se permitirá que el trabajo sea realizado fuera del aula y del tiempo lectivo.

- Agrupamientos: En las actividades que sea necesario, se realizarán grupos de 5 o 6 alumnos, donde cada miembro tendrá un rol dentro del grupo que será de carácter rotativo.

- Promover un ambiente lúdico: el papel del docente será el de favorecer y crear un ambiente desenfadado, eliminando presiones externas para que los grupos puedan desarrollar sus ideas creativas de forma sosegada.

- El maestro como guía del aprendizaje: Se tratará de que el papel del docente sea el de supervisar que todos los grupos funcionen bien y que lleven a cabo sus ideas creativas, además deberá asesorar, motivar y ayudar en los posibles problemas que surjan durante el proyecto. Se considera igualmente importante, supervisar el ambiente dentro de los grupos y en la clase en general, así como las ideas que vayan surgiendo y los recursos materiales y audiovisuales que se utilicen. Puede introducir pequeñas exposiciones o ideas en las que explique a toda la clase conceptos sobre los temas trabajados, en los que trate de abordar los conocimientos a través de preguntas para que los alumnos las descubran por sí mismos.

Además, gracias a la implicación de los alumnos y del uso de sus intereses, se pretende trabajar la atención a la diversidad como modelo educativo inclusivo donde todo el alumnado tenga cabida, caracterizado por:

- Evitar cualquier tipo de discriminación.
- Fomentar la participación de todo el grupo de alumnos.
- Considerar las diferencias como enriquecedoras.

Como se ha reflejado anteriormente, estos objetivos pueden ser alcanzados con este tipo de actividades, o al menos ... intentarlo.

Del mismo modo, como terapeuta ocupacional, a través de la adaptación y del uso de actividades significativas y con un propósito, es posible trabajar la diversidad de una manera más cercana, tratando de llegar a todos por igual.

Conociendo las limitaciones, necesidades y capacidades de un grupo heterogéneo, se consigue diseñar actividades que lleguen a todos por igual y que rompan con esa barrera de discriminación

con la que a veces nos encontramos entre nuestros alumnos por tener unas características diferentes al resto.

Como terapeuta y docente universitario en la Facultad de Ciencias de la Salud en el grado de Terapia, siempre he pretendido conocer bien tanto a los usuarios como al alumnado al que me dirigía. Por ello, he pretendido siempre que los contenidos expuestos en mis clases sean motivadores, cercanos y significativos para los alumnos. Del mismo modo, el clima de mis clases o el ambiente de mi sala de trabajo siempre ha estado basado en la reciprocidad, la escucha, el intercambio de información y la participación, ya que considero estas herramientas y recursos vitales para mi labor.

Por ello, esta propuesta educativa está basada en los mismos y en los principios del paradigma socio-constructivista y conectivista.

A continuación, se explican las diferentes actividades diseñadas para llevar a cabo este proyecto.

- 4.2 Desarrollo de la propuesta de aprendizaje:

TRABAJAR LA CREATIVIDAD A TRAVES DEL ARTE

DISEÑA TU PROPIO NEGOCIO: ESCUCHA AL FANTASMA PARA APRENDER DE SUS ERRORES

¿ALÉRGICO A LA KRYPTONITA? CONOCE TU CUERPO Y APRENDE COMO CURARTE

LAS MATEMÁTICAS EN LA GALAXIA: UNA FORMA CREATIVA DE ORIENTARSE EN EL PLANO CARTESIANO

MIS CINCO MINUTOS, LIBRATE DE LA VERGÜENZA DE HABLAR EN PÚBLICO

TRABAJAR LA CREATIVIDAD A TRAVES DEL ARTE

Mediante esta actividad de carácter creativo, se pretenden trabajar transversalmente diferentes áreas curriculares.

La actividad consiste en la visita a un museo, donde los alumnos divididos en grupo deberán elegir una obra de arte de cualquiera de los estilos expuestos. Una vez elegida, su misión consiste en recabar información de esta a través de diferentes fuentes.

Con dicha información, elegirán una forma de reproducir su propia versión de esa obra de arte. Podrán interpretar un pequeño teatro de lo que les sugiere, de lo que crean que le ocurrió al autor durante el proceso de creación, recrear su propio cuadro posando según su idea y después tomar una fotografía de ellos mismos vestidos haciendo esa representación...

Con todo ello, se realizarán diferentes sesiones en clase, en las que se llevará a cabo un seguimiento de ésta por parte del profesor. Al ser una actividad, de carácter muy libre, se pretende incluso que los padres sean partícipes de la misma, ayudando en la elaboración de los materiales, en el vestuario, recreación de escenas...

Se harán diferentes exposiciones en clase de cada grupo, en las que expondrán con los materiales audiovisuales que ellos quieran, lo que han aprendido acerca de esa obra de arte, y por último, se llevará a cabo una exposición de carácter general en el hall del colegio para que todos los alumnos puedan ver cada una de las obras de arte elegidas y recreadas por los alumnos.

Este proyecto contiene actividades que implican el desplazamiento de los grupos y la participación de otras personas de la comunidad. La forma propuesta tiene como objetivo que todos los niños tengan la oportunidad de adquirir conocimientos a partir de la creatividad.



-Visita al museo y elección de una obra de arte significativa.

-Búsqueda de información sobre la obra (autor, época, significado...)

-Diseño de una idea propia y creativa sobre qué te sugiere esa obra de arte.

-Búsqueda y diseño de materiales necesarios para llevarla a cabo.

-Tutorías sobre el proyecto creativo y orientación de este.

-Exposición, mediante medios audiovisuales, de la idea a llevar a cabo y lo que sugiere para vosotros esta obra.

-Reproducción de tu propio proyecto creativo basado en la obra de arte elegida.

DISEÑA TU PROPIO NEGOCIO: ESCUCHA AL FANTASMA PARA APRENDER DE SUS ERRORES

La sesión está basada en el sector empresarial, con la que se pretenden trabajar los contenidos curriculares correspondientes al sector terciario en España y Europa, y a la empresa.

Con esta sesión se pretende que los alumnos interioricen aspectos empresariales y económicos tan cotidianos e importantes como el valor del dinero, los préstamos hipotecarios y los términos y condiciones relacionados con los mismos, la importancia de hacer un consumo responsable... para ello se introducirá el tema de una forma más creativa e innovadora tratando así de hacer un aprendizaje más significativo. Se contará con un grupo de teatro formado por dos actores que llevaran a cabo un pequeño teatro que permita la interacción con todo el alumnado presente. Además, se pretende que lleven a cabo un trabajo de investigación, al tener que hacer un pequeño estudio de mercado sobre el negocio y los productos que ellos elijan. Mediante esta sesión, también se pretende trabajar la oratoria y la escucha.



- Trabajo de escucha de la información.
- Interactuación con el fantasma, respondiendo a sus preguntas.
- Conocimiento y adquisición de conceptos tales como: préstamo bancario, intereses, hipoteca...
- Trabajo de transversalidad, trabajar conjuntamente aspectos de otras áreas. Como el arte y el teatro, junto a las ciencias sociales y la historia.
- Diseño de tu propio negocio en base a lo aprendido con el fantasma.

Al tratarse de un tema, aparentemente, poco atractivo para el alumnado, la idea es trabajarlo desde un punto de vista diferente y divertido, ya que dos fantasmas les cuentan la historia de como su negocio se fue a pique por hacer mal las cosas en tiempo de Agustina de Aragón. Se interactuará constantemente con los alumnos, haciéndolos partícipes de la temática elegida y de los ejemplos utilizados para explicar en qué consisten los intereses bancarios, las probabilidades de que estos sean concedidos, las inversiones...

*EXISTE UN VIDEO DE LA SESIÓN QUE ESTÁ A DISPOSICIÓN DEL TRIBUNAL PARA SU VISUALIZACIÓN, PERO SE HA DECIDIDO NO ADJUNTARLO PARA NO HACER VISIBLE LA IDENTIDAD DE LOS ALUMNOS.

Téngase en cuenta el contraste entre las distintas actividades (por ejemplo, la anterior y ésta misma).

¿ALÉRGICO A LA KRYPTONITA? CONOCE TU CUERPO Y APRENDE COMO CURARTE

En ella se pretende hacer una reflexión sobre como la tecnología ha ido evolucionando, y cómo los avances científicos ayudan al ser humano, mostrando por ejemplo como las prótesis robóticas ayudan a personas con alguna discapacidad física a recuperar su autonomía, como el uso de algunas computadoras ayudan a expresarse a personas con patologías asociadas al habla o a la sordera, como una persona sorda puede disfrutar de un concierto o de la visita a un museo.



SABÍAS QUE...

Una persona que no habla, puede expresarse verbalmente

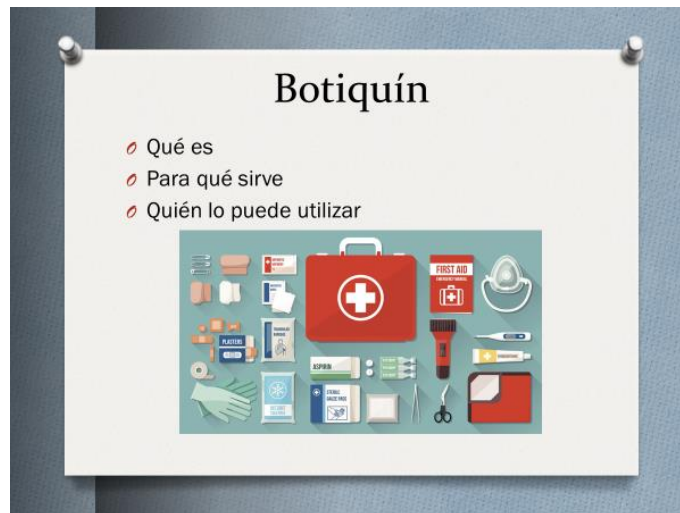
Una persona sorda puede comunicarse con nosotros aunque no sepamos lengua de signos
<https://www.visualfy.com/es/cuatro-tecnologias-cambian-vida-personas-sordas/>

E incluso sentir la música
<https://www.youtube.com/watch?v=8gBqk7ngvLM>

The infographic features a central photograph of a man in a wheelchair using a laptop. The text boxes are arranged around the photo, providing information about communication technologies for people with speech or hearing impairments.

Se pretende por tanto que reflexionen sobre como mediante el uso de las nuevas tecnologías en el mundo de la salud se puede mejorar la calidad de vida de las personas, prevenir posibles enfermedades e investigar sobre su uso en otros campos.

Además, siguiendo los contenidos del libro de texto, se trabajan los primeros auxilios definiendo qué son, y cómo actuar ante diversas situaciones de emergencia que puedan encontrarse. Se hace hincapié en aquellas más sencillas y a la vez más recurrentes que ellos puedan presenciar, como la curación de una herida, el modo de actuar ante una contusión, una lipotimia, desmayo, atragantamiento... Para hacer la sesión más práctica y visual se elaborará un botiquín de primeros auxilios y se irá explicando que es cada elemento, qué posibles usos tienen y cómo utilizarlos.



Como recurso audiovisual para esta actividad, y teniendo en cuenta los aspectos y herramientas de los que nos hablaba el conectivismo, se pretende utilizar Kahoot para llevar a cabo un concurso entre los estudiantes con el que poner a prueba los conocimientos que han adquirido con esta sesión. Para ello, se dividirán en grupos y deberán responder a una serie de preguntas diseñadas con esta herramienta informática para los contenidos trabajados.



**¿ALÉRGICO A LA KRYPTONITA?
CONOCE TU CUERPO Y APRENDE COMO
CURARTE**

- Recursos audiovisuales para introducción del tema tecnología y cuerpo humano, primeros auxilios
- Primeros auxilios: Composición de un botiquín
- Experiencia interactiva por equipos utilizando Kahoot para integrar y repasar mejor lo aprendido

Además, se pretende llevar a cabo una tercera sesión en la que trabajar las reducciones y ampliaciones de figuras a escala, para lo que se utilizarán naves espaciales, como el halcón milenario o un crucero espacial, situadas en un plano de cuadrículas que los alumnos deberán ampliar o reducir a escala.



REPRESENTA EN EL CUADRANTE LA FIGURA DEL ANEXO II, PERO REDUCELA A ESCALA 1:4

MIS CINCO MINUTOS

Por último, se propone una actividad que tiene como objetivo ser una herramienta de autoevaluación para los propios alumnos y para que el profesor pueda observar y evaluar las competencias y objetivos alcanzados con el diseño y realización de las actividades.

Se trataría de una evaluación entre iguales, en la podamos ver el grado de aprendizaje de los alumnos según lo que se cuentan unos a otros y la forma de hacer llegar la información a sus compañeros.

Con ella, se seguiría trabajando esa transversalidad de contenidos y áreas curriculares que se comentaba, ya que los alumnos podrán hablar del tema que elijan libremente utilizando los recursos y medios, tanto audiovisuales como escritos y verbales, para comunicar a sus compañeros su interés por ese tema.

Y es que una de las aptitudes que más cuesta desarrollar al alumnado en general es la capacidad de oratoria y de expresión verbal delante de un público o de sus propios compañeros.

Por ello, mediante esta actividad se pretende que el alumnado sea capaz de desarrollar al máximo esta capacidad, perdiendo poco a poco la vergüenza y los nervios que muchas veces esto conlleva. La oratoria es un recurso, que como alumnos vamos a tener que desarrollar durante toda nuestra vida académica y general, y es que la expresión verbal es una capacidad de suma importancia. Saber comunicar, expresarse, hacerse comprender y transmitir información, hacer un buen uso del lenguaje... son aptitudes que empleamos durante toda nuestra vida.

Para ello, dispondrán de cinco minutos en los que podrán elegir el tema que ellos quieran, con total libertad, para transmitir a sus compañeros todas las ideas que esto les sugiera y que le hayan motivado para compartirlo con ellos, utilizando los recursos audiovisuales que precisen y que les permita trabajar esta capacidad tan importante en su futuro.

Además, con esta actividad los compañeros deberán trabajar la escucha, la atención, la comprensión verbal... y lo que es más importante, el respeto por el trabajo de sus compañeros y de las ideas y opiniones que sean expresados en sus cinco minutos de exposición.

Al ser utilizada como herramienta de evaluación entre iguales, los compañeros escucharán atentamente el tema del que se hable, respetando su tiempo y sin hacer comentarios hasta el final, para al final poder emitir críticas y comentarios constructivos tanto del trabajo realizado como de la capacidad de comunicación y los recursos empleados.



MIS CINCO MINUTOS

- Desarrollo de la expresión verbal, la oratoria, la comunicación, búsqueda y uso de recursos...
- Desarrollo de la escucha, la atención y el respeto por las opiniones e ideas de los compañeros.
- Desarrollo de la capacidad crítica para saber juzgar adecuadamente el trabajo y esfuerzo de los compañeros, y saber admitir estas críticas y comentarios.

Con respecto a la adquisición de competencias, además de las genéricas señaladas en epígrafes anteriores, estas actividades, destinadas al desarrollo del aprendizaje desde un punto de vista más significativo para el alumno, contribuyen al desarrollo de las siguientes competencias:

- Competencia en comunicación lingüística: el alumno trabaja su expresión, tanto verbal como escrita, su escucha y comprensión verbal, su capacidad de comunicarse y trabajar en equipo.
- Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología: el alumnado utiliza el razonamiento para resolver cuestiones cotidianas, además de buscar información y utilizar los conocimientos que posea y los recursos más adecuados para cada caso.

- Competencia digital: es capaz de hacer un uso seguro y adecuado de las TIC para buscar la información que necesite en cada caso, la analiza e intercambia con sus compañeros cuando es necesario.
- Competencia en aprender a aprender: es capaz de interesarse por algo de su agrado y relacionarlo con las áreas curriculares correspondientes, haciendo uso de un aprendizaje significativo que le ayude a interiorizar mejor los conocimientos, además se organiza adecuadamente y trabaja tanto individualmente, como en equipo.
- Competencias sociales y cívicas: es capaz de trabajar en equipo, respetando y valorando la diversidad de ideas, colaborando y participando activamente en las elecciones y decisiones que se tomen para desarrollar el trabajo.
- Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor: es capaz de hacer valer sus ideas, de comunicarse y hacerse entender con los demás, asume riesgos y planifica sus proyectos.
- Conciencia y expresiones culturales: el alumnado valora y utiliza recursos como la música, el arte, el teatro o la literatura para exponer sus ideas y llevar a cabo sus proyectos

Esta última referencia a la “conciencia y expresiones culturales” es, a nuestro entender clave, ya que al buscar el fomento de la motivación, entre otras cosas, y acercarnos a los gustos e intereses de los alumnos, podemos utilizar el arte y todo lo que este implica, desde la música, el teatro, el cine...para conectar con nuestros alumnos, y al igual que las TIC, también estos deben considerados como recursos útiles y herramientas a nuestra disposición, que además pueden abrir aun más la mente de nuestro alumnado, pues si hay algo que tiene el arte, es eso, su capacidad de expresar ideas, emociones, sentimientos y transmitirlos a su alrededor.

5-Entrevistas y consideraciones del profesorado del Centro sobre la creatividad, la innovación y la relación existente entre estos conceptos con el aprendizaje significativo.

Como se ha intentado exponer durante este trabajo, las actividades diseñadas en la propuesta docente anterior encuentran relación directa con paradigmas del aprendizaje anteriores, como el socio-constructivismo, y con otros más novedosos como el conectivismo. No obstante, para poder contar con la opinión contrastada de profesionales de la educación que reforzaran la idea central de este trabajo acerca del aprendizaje significativo, se ha contado con la opinión de los dos profesores que se tuvieron durante el periodo de prácticas en el que surgió esta inquietud docente.

A ellos se les ha preguntado por su opinión acerca de este tipo de aprendizaje, sobre el uso de recursos como la creatividad o las TIC, y sobre la valoración y dificultades que encuentran para llevar a cabo este tipo de actividades.

Tanto Ignacio Recio, tutor del grupo de sexto de Primaria, como Esther López, tutora del grupo de Pedagogía Terapéutica, me brindaron la posibilidad de observar sus actividades, metodologías y estilos de enseñanza-aprendizaje y me permitieron plantear, diseñar y realizar varias de las actividades descritas en la propuesta metodológica de aprendizaje. Sin su consejo, consideraciones y correcciones, estas actividades no hubieran sido posibles.

Es por ello, que se ha querido contar también con su experiencia docente para poder incidir en la importancia que tienen herramientas como la creatividad, la innovación y la motivación por parte del alumnado para poder llevar a cabo un aprendizaje más significativo en el que el alumno se sienta parte activa de ese proceso. De hecho, el sentido de las entrevistas va más allá de la constatación al suponer un intento de aproximación hacia el contraste o la triangulación metodológica. Indirectamente, suponen, a su vez, una evaluación externa, a la vez que copartícipe, de las propuestas metodológicas que se realizan a lo largo del trabajo.

Lamentablemente, no se ha podido realizar un análisis inter e intracategorial minucioso; sin embargo, por la función retroactiva que suponen, a continuación, se exponen las ideas centrales de unas entrevistas realizadas a estos maestros en las que expresan su opinión y experiencia docente sobre el tema. Las entrevistas completas están disponibles en el Anexo 1.

Al analizar las entrevistas y las opiniones de estos profesionales sobre el aprendizaje significativo y cómo factores como la creatividad y la innovación influyen en los alumnos para su desarrollo, destacamos las siguientes ideas:

- Ambos docentes coinciden en que trabajando la creatividad se pueden desarrollar potencialidades que, de otra forma, quizás no se desarrollarían y que pueden servir para fomentar la autonomía del alumno y su motivación por aprender.
Las actividades propuestas intentan incorporar formas y contenidos novedosos que puedan propiciar el desarrollo de la creatividad al enfrentarse a determinadas tareas.
- Hacer que el alumno se involucre en el proceso de creación de las actividades ganando protagonismo en la toma de decisiones, repercute de forma positiva en su motivación por la actividad y por tanto por el aprendizaje, haciendo que este sea más significativo.

La proximidad de los distintos entornos y marcos de referencia en las actividades propuestas suponen un intento de aproximación de la tarea a la idiosincrasia de la persona que aprende.

- Este tipo de actividades proporciona un tipo de aprendizaje más personalizado y directo, permitiendo adaptar las actividades a las necesidades y capacidades de cada alumno, en lugar de seguir un patrón igual para todos. Además, pueden ayudar a que socialicen, fomenten su autonomía, la participación activa o desarrollar la capacidad de aprender a aprender al favorecer la *"transferencia de aprendizajes a otras situaciones nuevas"*. Lo cual apoya nuestra idea de realizar actividades de carácter más transversal que permita trabajar contenidos a partir de otros.

- Su uso puede servir para trabajar la inclusión. En palabras de la PT del colegio, *"este tipo de actividades son las que realmente permiten desarrollar una auténtica inclusión, ya que tienen cabida distintas capacidades en distintas materias"*. Del mismo modo, el maestro de sexto curso coincide al señalar que *"su carácter más flexible y abierto permite ajustarse a las necesidades que pueda presentar cada individuo [...] cuando una tarea no es conocida por los alumnos, no es rígida o automatizada, se presta a que en el seno de la misma se generen muchos más roles y variantes en el que pueda participar los alumnos con mayores necesidades"*.

Se ha intentado pues, que las actividades diseñadas sean lo más inclusivas que sea posible, permitiendo la posibilidad de que todos los alumnos participen, sean incluidos en los grupos de trabajo y se beneficien del trabajo en equipo y del aprendizaje cooperativo.

- Además de la creatividad, para lograr que una actividad sea motivadora entran en juego más factores o variables que hay que tener presentes, como son el estilo docente, el clima de la clase, las orientaciones del profesor, el tiempo y nivel de dificultad de la actividad... Se ha podido observar como un estilo docente donde reine la reciprocidad y el intercambio de información entre profesor y alumnos, fomenta la motivación y la participación.

- El uso de tecnologías o recursos informáticos o audiovisuales por parte de los alumnos como el móvil o la Tablet, o el hecho que los resultados de su trabajo puedan ser luego visibles en plataformas como YouTube, favorecen situaciones de aprendizaje, ya que *"el producto final generado va más allá que la realización de un ejercicio en el cuaderno (confección de un periódico, un tutorial, un rap, etc.)"*.

Son los "nativos digitales", con el conocimiento experiencial de las tecnologías, base de las actividades propuestas.

- El hecho de utilizar actividades creativas no implica que haya que dejar de lado otro tipo de actividades más tradicionales o mecanizadas/repetitivas, ya que estas cumplen igualmente una función importante para automatizar determinados conocimientos.

De hecho, las actividades propuestas refuerzan los aprendizajes curriculares.

- Uno de los principales problemas que pueden tener estas actividades es la falta de tiempo o materiales para su preparación, aunque como se refiere en una de las entrevistas, una vez elaborada una actividad, esta queda a tu disposición para emplearla más adelante en otro curso u otra asignatura haciendo las correspondientes modificaciones a partir de la experiencia generada y la satisfacción que haya recibido por parte de los alumnos.
- Otra de las dificultades que refiere uno de los profesores, es que estas actividades pueden generar en las familias la opinión de que no son tan útiles como las tradicionales, aunque por fortuna, es un sentimiento cada vez menos generalizado.
- Por último, el ambiente de la clase puede dispersarse y generar ruidos, más cantidad de alumnos queriendo hablar o participar a la vez... de modo que hay que tener más control sobre el grupo clase para evitar que se pierda el sentido de la clase y la actividad.

Tan solo son dos opiniones de dos maestros acerca del tema en el que se centra el trabajo. Lo ideal hubiera sido aumentar el número de opiniones y entrevistas realizadas a cuantos más profesionales de la educación mejor, pero siendo sinceros, ha faltado un poco más de tiempo para el diseño y realización de esta última parte del proyecto.

No obstante, son dos opiniones que se consideran importantes para este estudiante, ya que, al fin y al cabo, son los dos profesionales con los que ha hablado del tema, se han intercambiado ideas y sugerencias durante las prácticas, y han influido de manera directa en su realización.

Además, la observación directa de su estilo docente y del diseño y utilización de actividades por parte de ambos, ha influido de manera clave, ya que Ignacio Recio, el tutor de sexto de primaria, dio a conocer recursos tecnológicos y actividades audiovisuales que posteriormente han sido utilizadas, como Kahoot. Del mismo modo, Esther López, como profesional de pedagogía terapéutica, reforzó mi idea de la adaptación de las actividades para ajustarse a las posibilidades y limitaciones del alumno, al igual que mi interés por el aprendizaje significativo utilizando los gustos e intereses del niño.

Ambos tienen una forma de trabajar muy inclusiva, lo que se refleja en su estilo docente, y que, por tanto, también ha reforzado la idea de diseñar este tipo de actividades de carácter más inclusivo, que fomentan el aprendizaje cooperativo y entre iguales.

6. Conclusiones

En una sociedad cada vez más tecnológica y digitalizada, se cree lógico pensar que estos factores deben influenciar cada vez más a la escuela y a sus estudiantes, ya que los continuos avances en este campo han generado profundas transformaciones en las formas de enseñanza y aprendizaje de las nuevas generaciones.

Estas nuevas formas de transmitir el conocimiento han hecho necesario que los modelos pedagógicos se reinventen, se actualicen y adapten a nuevas técnicas didácticas y metodológicas. Claro ejemplo de ello es la irrupción del Conectivismo, del que hemos hecho eco en este trabajo.

Creemos que esto debe ser tenido en cuenta al hablar del aprendizaje significativo para el alumnado, ya que no podemos obviar como las nuevas tecnologías y las redes influyen en el día a día del alumnado y en sus intereses.

Del mismo modo, se considera que el Paradigma Constructivista, es el que más se ajusta a este tipo de aprendizaje, cuyos principios básicos son los más idóneos para la finalidad de esta propuesta, ya que tal y como expresa Vicente y Casas (2015) *“fomenta en el alumnado un aprendizaje significativo y promueve la construcción de su propio aprendizaje”*.

Para tratar de contrastar la idea inicial de este proyecto, se hace uso de otros estudios en los que sus autores coinciden con nosotros al hablar del aprendizaje significativo, y del uso de herramientas como las TIC o la creatividad, que ayuden a que los estudiantes lleven a cabo ese aprendizaje.

6.1 Un intento de aproximación a la discusión de resultados.

Si nos basamos en estudios y conclusiones propuestas por otros autores que trataban el mismo tema que nosotros, sobre como el uso de las TIC y de la creatividad en el aula pueden ser beneficiosos para lograr un aprendizaje más significativo del alumnado al estar basado en sus propios intereses, encontramos diversos ejemplos.

Así pues, Berrón (2017) lleva a cabo un estudio basado en los beneficios del uso de la música Pop-Rock en el aula de música, ya que considera este estilo más cercano a los gustos de los estudiantes y, por tanto, más motivador.

En él, remarca las ventajas de ser un docente creativo en el aula de música *“para no caer en la repetición de lo que ya está hecho”*, sino que debe buscar nuevas maneras de expresarse. *“Si el músico es creativo y, además, es un facilitador del aprendizaje, es muy probable que se convierta en un profesor creativo que no tendrá ocasión de ser repetitivo y rutinario”* (Pág. 3). Para él, el docente creativo es innovador y siempre estará en proceso de cambio.

Berrón, sugiere que el profesor que apueste por la realización de actividades creativas debe priorizar el proceso de creación y participación de los alumnos y no tanto los resultados de la actividad en sí. En lo cual, coincide con nosotros al priorizar todo el proceso de creación e implicación del alumno en la actividad como meta primordial del proyecto, ya que esto se considera clave para el desarrollo de un aprendizaje significativo.

Para Vicente y Casas (2015) uno de los principales aspectos de la educación en general, y de la educación musical en particular, es que no tiene límites en la búsqueda de nuevas metodologías. Ambos coinciden con nosotros al hablar de la importancia de la interdisciplinariedad de todas las materias a través de un enfoque globalizador (centros de interés, proyectos de trabajo o aprendizaje por problemas).

Estos autores llevan a cabo un estudio acerca de la *“Creatividad en el aula: Una experiencia de aprendizaje de la música a partir del color”*, en el que buscan una alternativa al aprendizaje tradicional de la música por parte de los estudiantes. Su objetivo pues, es plantear un vínculo entre música y color, con la intención de *“facilitar la iniciación y el aprendizaje de esta materia de una forma coherente, cercana, activa y significativa”*. Para ello, se basan en el modelo constructivista, que también nosotros hemos utilizado, por considerar que *“sus principios son los más idóneos para fomentar en el alumnado un aprendizaje significativo que promueva la construcción de su propio aprendizaje”*. (Pág. 58).

Su propuesta metodológica posee una serie de estrategias como el diálogo, que va a permitir al alumnado intercambiar información de forma natural y espontánea sobre sus ideas previas, permitiendo al docente obtener una retroalimentación sobre sus necesidades, imaginación y creatividad, u otras como la observación y el uso de recursos alternativos en los que el color actúa como un apoyo sobre el código musical que va a hacer posible que el alumno construya modelos visuales más directos, facilitando así su participación en el bloque interpretativo, creativo y motriz de la materia.

Por último, estos autores señalan que:

“Si queremos aprender y enseñar esta materia, debemos ante todo vivirla y hacerla vivir, adecuando nuestra labor y nuestros materiales a la realidad del alumnado. Solo de esta manera podremos enseñar una música realista, libre y coherente con el interés del niño”. Vicente y Casas (2015), (Pág. 58).

Vemos entonces que estos autores llegan a unas conclusiones con las que nosotros también coincidimos, ya que, a lo largo de este proyecto, hemos destacado varias veces la importancia de llevar a cabo un intercambio de ideas entre el profesor y los alumnos, de modo que esto nos permita conocer aquello que le gusta, que le interesa y le es más cercano, dándonos una visión más amplia del alumnado y de como utilizar esta información para motivarlo. Si el alumno se siente motivado y participa, tanto en la preparación de la actividad, como en su ejecución, es lógico pensar que estará más motivado en ese proceso de aprendizaje y, por tanto, este también será más significativo.

Sánchez et. al (2019) elaboran un estudio acerca del uso del cine como herramienta alternativa de aprendizaje. En él, hablan acerca de cómo la sociedad del conocimiento está actualmente dominada por nativos digitales, caracterizados por la necesidad de contenidos, la conectividad y el uso de plataformas, donde el cine, dado que cumple con estas características, puede coincidir con estos medios y estilos de comportamiento.

Ellos inciden en que es necesario contar y tener en cuenta la irrupción de las TIC en la renovación de los procesos de enseñanza y aprendizaje, ya que estas han sido clave en el paradigma de impulsar la creatividad e innovación de los estudiantes en el aula y el lenguaje utilizado por los docentes. Para estos autores *“el cine es una gran estrategia metodológica que expone hechos, experiencias y recrea historias que sirven de bases para procesos pedagógicos y formativos”*. (Pág. 58).

El cine puede ser una herramienta eficaz en la enseñanza de contenidos, *“porque eleva los niveles de percepción, complejidad y realidad contextual del estudiante y permite una ampliación de su capacidad crítica y la habilidad de conexión entre la teoría y práctica”*. (Pág. 58)

Aunque quizás, la conclusión que más se ajusta con nuestra idea, es aquella en la que reflejan que:

“el uso del cine en la educación constituye un medio apreciable para fomentar el interés, la participación, actitud y atención de los estudiantes que integra no solo hechos, sino contextos individuales y sociales dentro de un espacio fácilmente relacionable con realidades sociales y empresariales[...] La elaboración de rubricas didácticas o guías del uso del cine, en la educación superior, permite potencializar los procesos de enseñanza y aprendizaje, afianzar a través de historias, experiencias y hechos sociales el conocimiento y adaptarse al nuevo contexto psico tecnológico”. Sánchez et. al (2019), (pág. 58).

Al igual que se reflejaba al inicio de este marco teórico, establecen que el paradigma constructivista es el marco del proceso pedagógico, donde *“el desarrollo tecnológico ha abierto un espacio donde se construye el conocimiento a partir de nuevos modelos para entender una realidad más allá de la palabra y se inscriben en el reino de la imagen y la representación visual”*. Se plantea asumir la pedagogía desde el paradigma que dirige el método teórico-práctico de enseñanza, en el cual los medios audiovisuales (y en especial, los documentales y las películas entendidas como cine) juegan un papel activo como facilitadores en la experiencia de formación. Brindando, además, la oportunidad a los estudiantes de participar, discutir y expresar sus percepciones sobre temas tan sensibles como los valores y comportamientos humanos.

Uno de los estudios que más han llamado la atención de este trabajo, ha sido el llevado a cabo por Linares (2016), en el que mediante el desarrollo de un juego de mesa llamado ESPABILA, diseñado por él mismo, trata de poner a disposición de los inmigrantes que hay en nuestro país una herramienta creativa con la que ayudarles a integrarse en el mismo.

Esta actividad hace uso de la creatividad para *“poner a disposición de los extranjeros residentes en España (inmigrantes) una alternativa de comunicación y de aprendizaje orientada a conocer los derechos, obligaciones y cultura general española, con el propósito de facilitar su integración en la sociedad”*. (Pág. 7)

El juego incluye 2.100 preguntas sobre cuestiones relacionadas con España: legislación, geografía, historia, arte y cultura, tradiciones, derechos humanos...

Para esta investigación, Linares hace uso de una metodología: el Pensamiento Sistémico y cuatro técnicas de estimulación de creatividad: ideogramación, brainstorming, matriz de descubrimiento y check list o quebrantamiento para el desarrollo de un juego de mesa.

Mediante él, Linares refiere haber conseguido que los inmigrantes que han participado en el estudio logren integrarse más rápidamente en nuestro entorno.

Consideramos que, al utilizar esta herramienta de carácter más lúdica y creativa, Linares consigue motivar a los participantes para aprender estos conceptos más fácilmente, participar socialmente en ese aprendizaje, relacionarse con el entorno e integrarse más rápidamente en la sociedad. Aspectos todos, clave en el desarrollo de nuestro trabajo.

Por último, queremos destacar uno de los estudios más interesantes que hemos encontrado, también ligado al área musical, es el llevado a cabo por Serrano (2016). En él se habla de una actividad llevada a cabo por esta profesional de la educación en la que trata de llevar a cabo una actividad creativa, innovadora y motivante para sus alumnos, como es la creación de un rap a través de las nuevas tecnologías.

Su objetivo era *“aunar el trabajo creativo en el lenguaje verbal y musical, con el fin de beneficiarse del enriquecimiento que supone el trabajo conjunto y coordinado de ambos, desde una experiencia motivadora y cercana a los alumnos”*. (Pág. 337)

Serrano observa en el alumnado que ha llevado a cabo la actividad una mayor motivación y esfuerzo continuado a lo largo de todo el proceso, así como una elevada autoexigencia por realizar creaciones de calidad, elaboradas con detalle. *“El alumnado ha mostrado gran interés por expresar la realidad del mundo que les rodea y sus propios sentimientos”*. (Pág. 347)

Con respecto al efecto causado por este tipo de actividades entre los docentes que han formado parte del proyecto, Serrano destaca que han podido mejorar su labor educativa, al potenciar su creatividad a la hora de programar libremente, en lugar de ceñirse exclusivamente a lo que dice el libro de texto. Refiere que el hecho de trabajar en equipo permite desarrollar más la creatividad, ya que las propuestas hechas por cada compañero sirven de inspiración para que surjan nuevas ideas en el resto.

Destaca los efectos positivos que este tipo de actividades ejercen sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje de los alumnos. Además, de nuevo coincide con nosotros al hablar la importancia y enriquecimiento de las tareas interdisciplinarias, que acercan la actividad a la realidad de los alumnos. Su experiencia, en palabras de la autora:

“ha potenciado la creatividad tanto en el alumnado, en su proceso creativo lingüístico verbo-musical y manejo tecnológico, como en el profesorado en su labor docente. Los alumnos se han visto beneficiados de esta realidad, pudiendo ser protagonistas de un aprendizaje profundo y realmente significativo. El hecho de tener un objetivo real como es la óptima creación de un rap ha favorecido la implicación de dicho alumnado en el análisis y aprendizaje intermedio de los contenidos lingüísticos, verbales y musicales, y tecnológicos necesarios para la correcta consecución del objetivo. Además, el

hecho de ser motivador para los alumnos y de ofrecer los recursos necesarios para que cada niño y niña se pudiera desenvolver por sí solo en el proceso creativo ha potenciado su trabajo fuera del aula, repitiendo y modificando las actividades realizadas en el colegio". Serrano (2016), (Págs. 346-347).

De esta manera, Serrano nos habla de una de las aspiraciones máximas de la educación, que el trabajo sea inspirador y motivante para el alumnado y que se continúe con este efecto fuera de las paredes del centro escolar, para seguir siendo trabajado con esfuerzo y entusiasmo en la realidad de sus casas, posibilitando un aprendizaje mucho más profundo.

6.2 Mi aprendizaje personal.

Antes de hablar de resultados que puedan confirmar las hipótesis planteadas en este trabajo, o de mi experiencia acerca de esta idea de aprendizaje significativo en el alumnado, me gustaría empezar hablando de la idea inicial que tenía preconcebida sobre este proyecto.

Al principio, la idea de promover un aprendizaje significativo basado en los gustos y los intereses del alumnado me parecía de lo más original, llegando a preguntarme cómo a nadie se le había ocurrido esta idea. Pero mi choque con la cruda realidad fue total al comenzar a leer bibliografía sobre el tema, ya que, desde la primera lectura del primer artículo buscado, quedaba claro que no tenía nada de original.

Y es que como se puede observar desde el principio del trabajo, los autores más clásicos a los que se ha hecho referencia como Piaget, Ausubel o Vygotsky, ya proponían el sentido de tener en cuenta al alumnado y sus intereses para llevar a cabo ese aprendizaje significativo que yo buscaba.

Así que, hubo que darle una vuelta completa a esta idea, y es por ello que pasó a hacerse una búsqueda de la evolución de este tipo de aprendizaje entre los alumnos y de como las nuevas corrientes educativas han influido en él. Fue entonces cuando comenzó realmente mi proceso de crecimiento personal, al buscar información y referencias acerca de corrientes educativas más conocidas, como el socio-constructivismo, u otras completamente desconocidas para mí como el conectivismo, y planteamientos derivados tales como "la evaluación auténtica" por ejemplo, que quedan pendientes en mi baúl de lecturas.

En esa búsqueda, han ido surgiendo ideas que poco a poco, afianzaban mi opinión acerca del aprendizaje significativo. Y es que, como terapeuta ocupacional, tenemos metida esa palabra entre ceja y ceja, tratando de buscar siempre las actividades adecuadas a cada usuario que fomenten la motivación y la autonomía en los mismos.

Quisimos enlazar ese significado que como terapeutas vemos en las actividades, con nuestros alumnos, tratando de aunar ambas especialidades, desde una posición profesional intuitiva pero marcadamente interdisciplinar a favor de la persona, y en particular del niño. Por ello, se han buscado siempre los intereses del niño, sus gustos y preferencias, sus opiniones y la reciprocidad entre profesor y alumno, para buscar actividades que cumplieran con este propósito, que motivaran y llegaran al alumno, que le hicieran sentirse parte de su proceso educativo, que le hicieran ver que también él,

puede ser protagonista de su aprendizaje, y que trabajando todo esto, podemos lograr alcanzar ese aprendizaje significativo del que venimos hablando desde el principio.

Creemos que la opinión del alumno debe ser tenida en cuenta. La ruptura con el aprendizaje más tradicional es casi un hecho en la mayor parte de los casos, produciéndose cada vez más un intercambio de ideas e información entre profesor y alumno. Y es que, este intercambio puede aportar propuestas que de otra manera pueden pasar desapercibidas para el docente y que pueden ser herramientas muy útiles en la elaboración de propuestas metodológicas, de actividades, de trabajos, evaluaciones... y además, como se ha tratado de evidenciar con los estudios de otros autores, el hacer sentir al alumno que puede participar en su proceso educativo, en la elaboración de contenidos, programaciones...y que estas pueden estar basadas en sus gustos e intereses, producen un efecto motivador sobre el alumnado que hace que estos se impliquen mucho más en su proceso de enseñanza-aprendizaje, y por tanto sea posible desarrollar un aprendizaje mucho más significativo.

Hemos podido ver cómo algunas corrientes educativas se asemejan más que otras a nuestro modo de ver las cosas en cuanto al aprendizaje. Por ejemplo, coincidimos notablemente con los argumentos propuestos por el socio-constructivismo y su idea del trabajo cooperativo, que fomente la socialización y el aprendizaje entre iguales, viendo que existen diversas opiniones y formas de ver y hacer las cosas, y diferentes formas de alcanzar un mismo objetivo. Del mismo modo, nos habla de la importancia de enseñar a pensar por sí mismos a los alumnos, de descubrir el aprender a aprender, y de como utilizar los nuevos conocimientos que se van adquiriendo en otras facetas de la vida y en el desarrollo de un nuevo aprendizaje.

No podemos obviar, cómo el conectivismo, tiene una importancia enorme en estos días, y en la forma de utilizar los recursos tecnológicos y las redes. Y es que un mal uso de estas puede ser peligroso en el ambiente escolar y académico. Vemos como problemas como el bullying, el acoso o las amenazas, se pueden ver incrementadas en este entorno, sino se hace un uso adecuado de estos recursos. No es labor única de la escuela y de los profesores procurar que esto se haga correctamente, la labor en casa se antoja fundamental, pero como docentes que preparamos a los alumnos para el mañana desarrollando en ellos valores como el respeto, la tolerancia o la igualdad, debemos ser conscientes de la existencia de estos recursos tecnológicos, saber utilizarlos adecuadamente y enseñar a nuestros alumnos a hacer un buen uso de ellos.

Gracias a la realización de algunas de estas actividades que se pudieron llevar a cabo en el colegio, se pudo trabajar la inclusión de aquellos alumnos que presentaban mayores problemas (aunque ninguno de ellos tuviera adaptaciones curriculares significativas), ya que mediante el trabajo en grupo y en equipos se permitió y fomentó esta participación, dando buenos resultados no solo a nivel social, sino también de aprendizaje. Y es que, las actividades estaban planteadas de modo que todos pudieran y tuvieran que participar. Nos llamó la atención, como un niño con un carácter muy fuerte y conducta agresiva, se implicó sobremanera en la actividad de las matemáticas en la galaxia, aun siendo un contenido que le era desconocido, como las coordenadas del plano cartesiano, se motivó más aun de lo esperado interiorizando los contenidos y ejecutándola con mucho acierto.

Del mismo modo, creemos que actividades como mis cinco minutos, pueden tener un valor añadido entre los alumnos, por permitirles expresarse libremente acerca del tema que ellos elijan. Esta actividad, además, les permite desarrollar su capacidad de expresión verbal y escrita, el uso de

recursos audiovisuales, la búsqueda de información... y a aquellos que escuchan fomentar el respeto por las opiniones e ideas de los demás, compartiendo su punto de vista sobre el tema expuesto y como mejorar la exposición.

En resumen, tras la realización de este proyecto, nos ha quedado claro que la escuela lleva tiempo tratando de implicar al alumnado en su propia educación, intentando que los alumnos sean más protagonistas y menos pasivos en su proceso educativo.

La búsqueda de un aprendizaje más significativo es un proceso continuo que debe seguir promoviéndose por parte de los organismos educativos y de los profesores. Mediante él, la escuela puede desarrollar sujetos más sociales, abiertos y flexibles de mente, más racionales. Lo cual, es algo a tener en cuenta en los tiempos en los que nos hallamos, donde vemos una sociedad cada vez más crispada en la que valores como el respeto, la tolerancia y la igualdad deben tener más que nunca cabida.

Implicar al alumnado en la creación de actividades creativas, que conlleven un uso adecuado de las TIC y de otros recursos tecnológicos y digitales, que desarrollen sus capacidades desde un punto de vista integral y que les haga desarrollar su capacidad de aprender, razonar y pensar por sí mismos en base a los conocimientos que se van adquiriendo, es el papel que se achaca a la escuela por parte de la sociedad, y que, en definitiva, se persigue con este trabajo.

La escuela, ha sido, es y será fundamental en el desarrollo de las personas y en el diseño de un mundo más justo, tolerante y respetuoso.

7. Bibliografía

Area, M. (2004). Las tecnologías de la información y comunicación en el sistema escolar. Una revisión de las líneas de investigación. *Revista Electrónica de Investigación y Evaluación Educativa*. RELIEVE: v. 11, n. 1, p. 3-25.

Arráiz, Ana; Berbegal, Alfredo; Merino, Abel y Sabirón, Fernando (en prensa). *Tutoría a lo largo de la vida*. Zaragoza. PUZ.

Berrón, Elena (2017). Integración creativa de la música Pop-Rock en el aula. Creative integration of Pop-Rock music in the classroom. *Revista electrónica de LEEME*, ISSN-e 1575-9563, Nº.39, 2017 (Ejemplar dedicado a: REVISTA DE LA LISTA ELECTRÓNICA EUROPEA DE MÚSICA EN LA EDUCACIÓN)

Boluda, Pedro (2011). *Creación de conocimiento en el aula mediante el uso de las Tic. Un estudio de caso sobre el proceso de aprendizaje*. Tesis Doctoral. Universitat Rovira i Virgili. Departament de Pedagogia

Cabero, J. (2004). *La transformación de los escenarios educativos como consecuencia de la aplicación de las TIC: estrategias educativas*. Recuperado de:

[file:///C:/Users/Enrique/Downloads/La transformación de los escenarios educativos com.pdf](file:///C:/Users/Enrique/Downloads/La%20transformacion%20de%20los%20escenarios%20educativos%20com.pdf)

Cavalcanti, Lana (2005). La ciudad como referencia para la enseñanza de la Geografía en una perspectiva socio-constructivista. *Revista Didáctica Geográfica*, España.

Cañizares, Francisco (2014). *Las Tic en la enseñanza-aprendizaje de la Geografía en la Historia: concepciones de los alumnos*. TESIS DOCTORAL. Universidad de Alicante, Departamento de Didáctica General y Didácticas específicas.

Comes, Pilar (2012). *Geografía escolar y sociedad red. ¿Del socio-constructivismo al conectivismo en el aula de geografía?* Innovación en la enseñanza de la geografía ante los desafíos sociales y territoriales. Editores: Institución Fernando el católico, 2013. España

Cortés, Alejandra; Rodríguez, Ana; Val, S. (2018). *Estrategias transformadoras para la educación. Una visión para el siglo XXI*. Pedagogía y didáctica. Ed. Pirámide (2018).

Eguia, José (2012). El Videojuego como recurso para el aprendizaje estratégico en las aulas: El caso de personajes en Joc. Estudio de la situación social que se produce al introducir personajes virtuales en al aula. TESIS DOCTORAL. *Revista ICONO 14, Comunicación y educación inmersivas*. Vol. 9, Núm. 2 | 2º semestre (julio-diciembre).

Gago, Cándida; Sánchez, Simón; Díez, Roberto; Córdoba, Juan A. (2012). *Creatividad e innovación aplicadas al estudio de la globalización: herramientas digitales como base del aprendizaje*. La educación geográfica digital, Editores: Asociación Española de Geografía, Grupo de Didáctica de la Geografía (AGE): Universidad de Zaragoza (España, 2012)

Gómez, Juan Luis; Pérez, Manuel (2011). *Bases psicopedagógicas de un modelo de enseñanza-aprendizaje socio-constructivista para entornos virtuales*. *Indivisa, Bol. Estud. Invest*, 2011, Nº12, pp. 61-97

- Gutiérrez, Luis (2012). Conectivismo como teoría de aprendizaje: conceptos, ideas, y posibles limitaciones. *Revista Educación y Tecnología*, N° 1, año 2012.
- Jalo, Marcela; Pérez, Candela (2013) Diseño de material didáctico: un desafío para la creatividad. *Revista Puertas Abiertas*, Argentina. Universidad Nacional de la Plata.
- Linares, Raúl (2016). *La eficacia del juego y la creatividad para la integración social de los inmigrantes*. Universidad Complutense de Madrid, España. TESIS DOCTORAL en abierto en: E-Prints Complutense (pdf)
- Prats (1997). *La crisis del profesorado de educación secundaria. Nuevas exigencias y problemas*. Les noticies. Ensenyament Informacions. N°1. Barcelona.
- Robles, Adriana; Barreno, Zoila (2016). La práctica docente-investigativa desde la tecnología educativa y el socio-constructivismo. *Revista Ciencia UNEMI*, Volumen 9, N° 17, pp.118-124
- Romero, Cecilia Enith (2009) *Rally-salón: una propuesta metodológica para realizar en clases de educación física y en proyectos recreativos*. *Revista digital de Educación Física*. ISSN 1989-8304, N°22, 2013, págs. 22-42
- Ruíz, Edith Inés; Martínez, Nadia Livier; Galindo, Rosa María (2012). Aprendizaje colaborativo en ambientes virtuales y sus bases socio-constructivistas como vía para el aprendizaje significativo. *Revista de innovación educativa* Vol. 4, N°2, 2012 (Ejemplar dedicado a: Redes de aprendizaje de la sociedad del conocimiento / octubre 2012-marzo 2013), págs. 32-41
- Sabirón, F. y Arraiz, A. (2014). *Complexité et recherche en éducation: la construction complexe des savoirs scientifiques en éducation* (pp. 31-42). En: Louis y Raoul Marmoz, *La recherche en éducation: pluralité et complexité*, Paris: L'Harmattan.
- Sabirón, F. y Arraiz, A. (2013). La personne et les savoirs: un rapport formatif et éducatif complexe. *Esprit critique*, 17(1), 30-46.
- Sánchez, W. C., Uribe, A. F., y Restrepo, J. C. (2019). *El cine: una alternativa de aprendizaje*. Trilogía Ciencia Tecnología sociedad, 11 (20), 39-62. Recuperado de: <https://doi.org/10.22430/21457778.1212>
- Serrano, Rosa María (2016). *TIC y creatividad lingüístico-musical*. Inteligencia Emocional y Bienestar II: reflexiones, experiencias profesionales e investigaciones. Ediciones Universidad San Jorge, Zaragoza (España 2016).
- Siemens, George. 2006. *Conectivismo: learning and knowledge today* [en línea]. Recuperado de: http://www.educationau.edu.au/jahia/webdav/site/myjahiasite/shared/globalsummit/gs2006_siemens.pdf [consulta 24/01/ 2020].
- Vicente, Alejandro; Casas, José María (2015). Creatividad en el aula: Una experiencia de aprendizaje de la música a partir del color. *Revista Sonda: Investigación y Docencia en las Artes Y Letras*. N°4, 2015 pp. 49-60

8. Anexos

ANEXO 1: ENTREVISTAS REALIZADAS A LOS PROFESORES

ENTREVISTA REALIZADA A ESTHER LÓPEZ, profesora de pedagogía terapéutica del colegio Tomás Alvira de Zaragoza.

¿Consideras que trabajar la creatividad en el aula es importante? ¿Por qué?

Sumamente importante. Son las que realmente permiten desarrollar potencialidades que, quizá, de otra forma no se trabajarían.

¿Encuentras relación entre la creatividad y los aprendizajes alternativos?

Sí; cualquier tipo de aprendizaje alternativo requiere de grandes dosis de creatividad; no existen propuestas alternativas sin creación nueva.

¿Crees que los alumnos encuentran motivadoras este tipo de actividades?

Todo lo que se sale de la rutina es siempre más motivador; y si el protagonista es el propio alumnado, todavía más.

¿Crees que las actividades que propones a tus alumnos son innovadoras? ¿Por qué?

Algunas sí; otras son, fundamentalmente, las que mis ACNEAES necesitan. La utilización de distintos recursos materiales y estratégicos hace que las consideren propuestas diferentes.

¿Te resulta complicado programarlas?

No; solo hay que invocar a las "musas", y el resto viene solo. Visualizas el objetivo, el alumnado y los recursos disponibles; "agitas" todo y ya está!!!!

¿Qué beneficios crees que pueden tener?

Cuando el proceso creativo lo desarrollan los alumnos, proporciona un tipo de aprendizaje más personalizado y directo; ofrece la posibilidad de manipular con conceptos utilizando diferentes técnicas artísticas y organizativas.

¿Qué dificultades encuentras?

Falta de tiempo, de recursos materiales y tecnológicos...

¿Consideras que las actividades innovadoras y creativas pueden ayudarte en el tema de la inclusión?

Sí, por supuesto. Son las que realmente permiten desarrollar una auténtica inclusión, ya que tienen cabida distintas capacidades en distintas materias.

ENTREVISTA REALIZADA A IGNACIO RECIO, profesor tutor del grupo de sexto de Primaria del colegio Tomás Alvira de Zaragoza.

¿Consideras que trabajar la creatividad en el aula es importante? ¿Por qué?

Considero que trabajar la creatividad es muy importante. Si bien, no una creatividad entendida como "haz lo que quieras", sino dentro de unas pautas que canalicen las decisiones y/o intervenciones de los alumnos. Con frecuencia asociamos la creatividad al "todo vale", siendo a mi entender ello un error, pues no se puede desnaturalizar la actividad o perder de vista el objetivo a perseguir.

Dicho esto, entiendo que es importante porque el alumno toma decisiones y por tanto participa activamente en su aprendizaje. De igual forma, la creatividad es inherente a la autonomía y creo que es interesante el que el alumno se sienta dueño de sus actos para generar altos niveles de motivación. Finalmente, porque entiendo que estimula ciertas funciones cognitivas menos trabajadas y premiadas en el sistema educativo tradicional.

¿Encuentras relación entre la creatividad y los aprendizajes alternativos?

Pienso que la creatividad si ha estado presente en modelos de educación anteriores, pero como decía anteriormente, una creatividad a mi entender mal gestionada. Quiero y defiendo una creatividad donde el alumno tenga clara las referencias (todo no vale), donde el alumno tome decisiones, pero donde previamente se le hayan generado las necesidades de un aprendizaje y el sentido del mismo.

Cuando digo "todo no vale" o que las referencias deban estar claras, no me refiero a que los alumnos no puedan subirse a una mesa, escribir en el cristal o hacer una cuña activa en medio de una clase interminable de sociales; sino a que el alumno vea el sentido de su acción, que vea el qué y para qué de sus aprendizajes.

¿Crees que los alumnos encuentran motivadoras este tipo de actividades?

Pues... respondería que depende. Por sí misma una actividad creativa no tiene por qué ser motivadora. Por noma general, lo que es inesperado predispone más a ser realizado, pero entran en juego otras muchas variables: estilo docente, naturaleza del contenido, percepción de competencia del alumno en ese contenido, clima de clase, orientación del profesor de los resultados, tiempo de actividad, nivel de dificultad/exigencia, etc.

¿Crees que las actividades que propones a tus alumnos son innovadoras? ¿Por qué?

Hago actividades que son más novedosas y otras que nos. Creo fielmente que actividades más repetitivas y mecánicas también son necesarias para automatizar determinados conocimientos, pero siempre ofreciendo un sentido de las mismas a nuestros alumnos.

Honestamente creo que sí, que muchas veces a los alumnos les sorprendo (así me lo hacen saber). Si bien, habrá que tener presente que cuando esa actividad se repite con cierta frecuencia acabará siendo aburrida. Por eso muchas veces, aunque sea el mismo perfil de actividad, la forma de presentar la tarea (el envoltorio), es importante que sea distinto. El alumno se irá de esta manera con la percepción de que hace cosas distintas.

Pues creo que son novedosas porque no están acostumbradas a utilizar por ejemplo el móvil como herramienta educativa, el que una excursión suponga una situación de aprendizaje y no solamente

recreativa, porque vinculamos las tareas de clase con el entorno sociocultural próximos (haciéndolo de forma presencial), etc. En definitiva, son novedosas porque no han tenido una experiencia previa de ello, porque a veces eligen ellos las tareas y la forma en que van a ser evaluadas, porque no están acostumbrados a que sus producciones se difundan (blog, YouTube, etc.), porque el producto final generado va más allá que la realización de un ejercicio en el cuaderno (confección de un periódico, un tutorial, un rap, etc.)

¿Te resulta complicado programarlas?

Lo que más me cuesta no es en sí misma programarlas. Si la pregunta si es más cómodo tirar de ejercicio de texto la respuesta diría que sí. Lo que pasa, que una vez diseñada/programada la tarea más novedosa, una vez que ya está hecha y reflexionada su secuenciación, pues en los cursos altos en los que estoy ya solo es aplicar o ejecutar. Entonces una vez que está hecha, hecha está. No me cuesta porque muchas ya están hechas.

Muchas veces vienen estas ideas solas a partir de otras que coges de otros lados y del repertorio que uno mismo tiene. Como decía, a veces es solo cambiar el envoltorio de la misma.

Lo que más me cuesta es llevar a cabo las mismas en el espacio temporal disponible teniendo en cuenta que hay que cubrir otras muchas exigencias curriculares prescriptivas. Además, cuesta a veces, y afortunadamente cada vez menos, generar la impresión a las familias que haciendo otra cosa que no sean dictado o problemas se aprende de igual forma e incluso más. Creo que para eso es clave la difusión.

¿Qué beneficios crees que pueden tener?

Hacer sentir de forma tangible que los alumnos aprenden, socialización, autonomía, significado de aprendizajes, participación activa, aprendizajes globales, transferencia de aprendizajes a otras situaciones nuevas, mayor predisposición hacia la práctica, mayor conocimiento de lo que se hace, entusiasmo, etc.

¿Qué dificultades encuentras?

Lo dicho anteriormente: mayormente cubrir exigencias curriculares y alguna percepción familiar. También diría que en tareas menos estructuradas (como suelen ser las más creativas) el control de la clase (ruido, discusiones, organización, etc) es más difícil.

¿Consideras que las actividades innovadoras y creativas pueden ayudarte en el tema de la inclusión?

Por su puesto, entiendo que las tareas innovadoras y creativas son mucho más abiertas y flexibles para ajustarse a las necesidades que pueda presentar cada uno de los individuos. La inclusión exige además de presencia y progreso del alumnado ACNEAE, participación en todas y cada una de las tareas de la dinámica habitual de la clase. Por lo tanto, cuando una tarea no es conocida por los alumnos, no es rígida o automatizada, se presta a que en el seno de la misma se generen muchos más roles y variantes en el que pueda participar los alumnos con mayores necesidades.

ANEXO 2: ACTIVIDAD REALIZADA PERO NO INCLUIDA EN LA PROPUESTA DIDÁCTICA.

Esta actividad, llevada a cabo durante las prácticas, no ha sido incluida en la propuesta didáctica por dos motivos.

- 1- Se trata de una propuesta individual y no en grupo, que se llevó a cabo con un niño que precisaba de apoyo por parte de la PT del colegio.
- 2- Fue el proyecto que se utilizó para la realización de la memoria de prácticas de Mención en Pedagogía terapéutica del curso 2018-19, motivo principal por el que ha sido excluida de este trabajo final.

No obstante, se incluye como anexo ya que se considera una actividad con un marcado carácter significativo para el alumno con el que se llevó a cabo, ya que está completamente basada en sus intereses y gustos cinematográficos, y lo que es más importante, tuvo una gran aceptación por parte del niño y un gran éxito en cuanto a los resultados conseguidos.

TRABAJA TU GRAFOMOTRICIDAD, ELABORA TUS PROPIOS RAYOS LASER DE SUPERHÉROE

Esta actividad tiene como objetivo mejorar la grafomotricidad y escritura. Se trata de la única actividad dedicada exclusivamente para un niño en concreto, el cual presenta problemas en la motricidad fina y los trazos que hacen que su caligrafía resulte apenas legible, motivo por el cual acude a clases de apoyo de la PT fuera del aula ordinaria.

En un principio se pretendía trabajar la pulsión tónica, direccionalidad del trazado, seguimiento del punteado con atención y la adaptación progresiva al tamaño, aunque tras la sesión inicial se decidió modificar parte de los objetivos.

La actividad tiene como objetivo motivar al niño a que mejore sus trazos, grafomotricidad y escritura mediante actividades diseñadas en base a sus gustos cinematográficos, en este caso mediante fichas elaboradas con los superhéroes de MARVEL.

Dichas láminas contienen a varios superhéroes elegidos por el propio alumno, en las que lanzan rayos láser que siguen un trazado diferente cada vez, de modo que el alumno debe tratar de continuar el trazo marcado por el superhéroe correspondiente. Del mismo modo se elaboran laberintos en los que tratando de realizar un trazo constante y sin traspasar las líneas que marcan las paredes, el alumno debe ayudar a cada superhéroe a alcanzar el objetivo que está al final del camino.

Como actividad final diseñada para trabajar la escritura y la caligrafía, se elaboró un poster con fotografías de sus superhéroes favoritos de MARVEL, de modo que el alumno debía esforzarse en hacer una caligrafía correcta para escribir sus nombres debajo de cada fotografía.

A continuación, se exponen una serie de fotografías del trabajo y la evolución experimentada por el alumno.

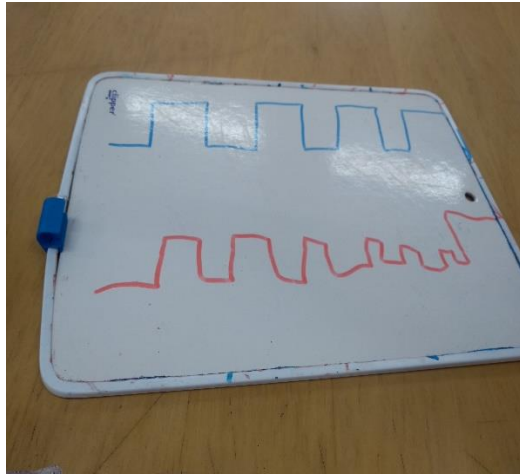


Foto 1: Primera sesión. Copia de trazos en pizarra

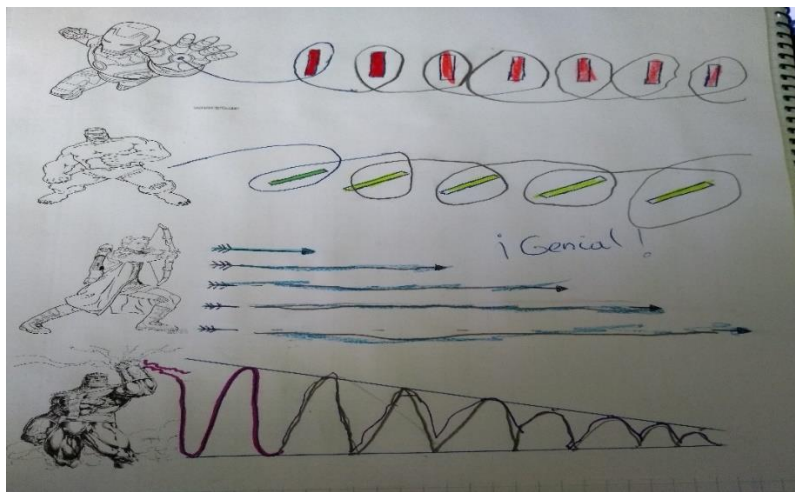


Foto 2: Realización de trazos siguiendo la idea de los rayos láser de superhéroes.



Foto 3: Comparación de su escritura entre una ficha normal y el primer intento con nombres de superhéroes.

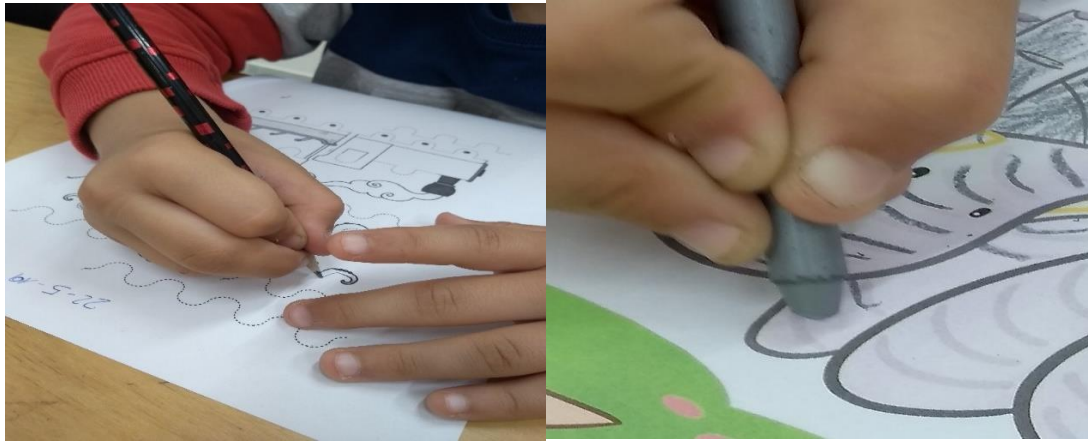


Foto 4: Realización de fichas en las que se observa una evolución de los trazos y las pinzas de la escritura.



Foto 5: Escritura de nombres del mural final de superheroes.

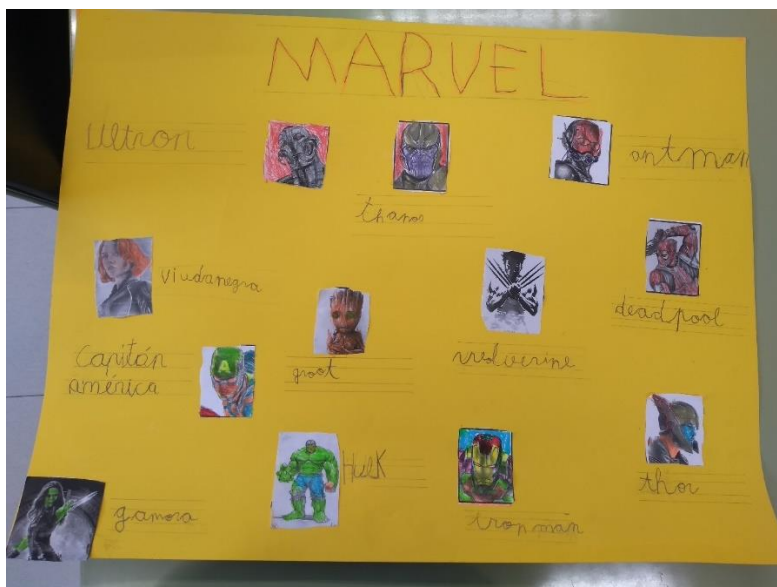


Foto 6: Mural final realizado con el alumno.

ANEXO 3: "LAS MATEMÁTICAS EN LA GALAXIA". FOTOGRAFIA Y RESTO DE ACTIVIDADES LLEVADAS A CABO EN LA SESIÓN.



Foto 7: Fotografía de la actividad "las matemáticas en la galaxia" llevada a cabo en el centro Tomás Alvira.

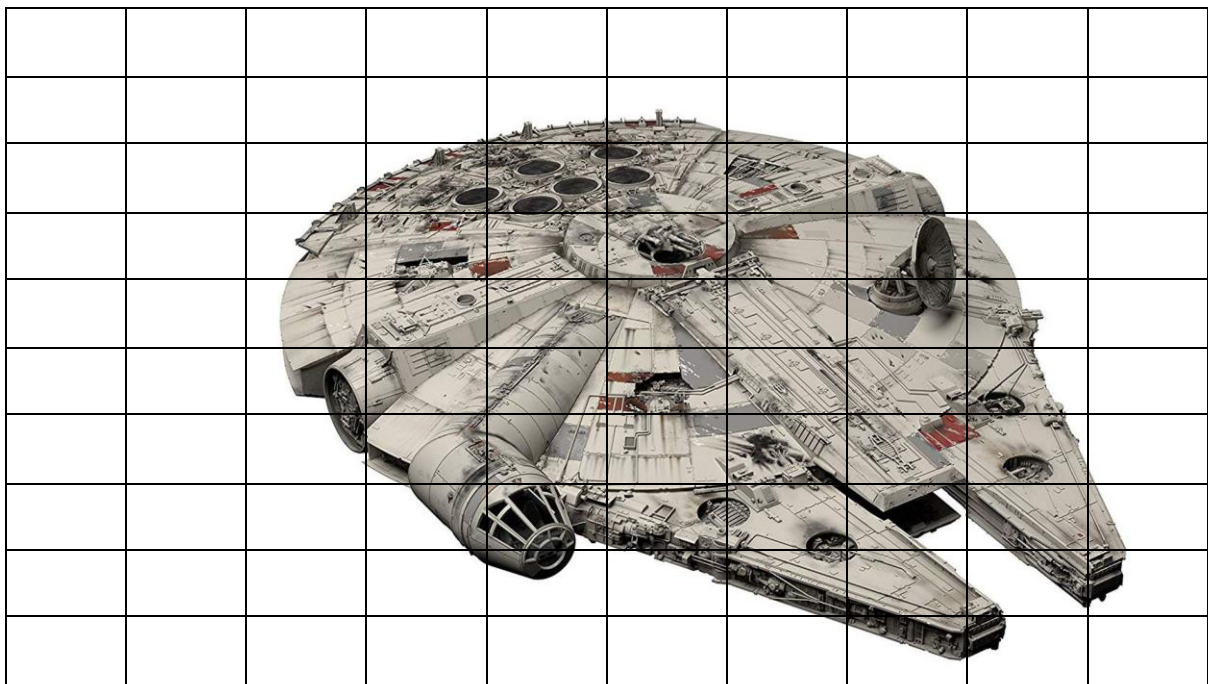


Imagen 1: Imagen del Halcón Milenario para reducir en la cuadrícula

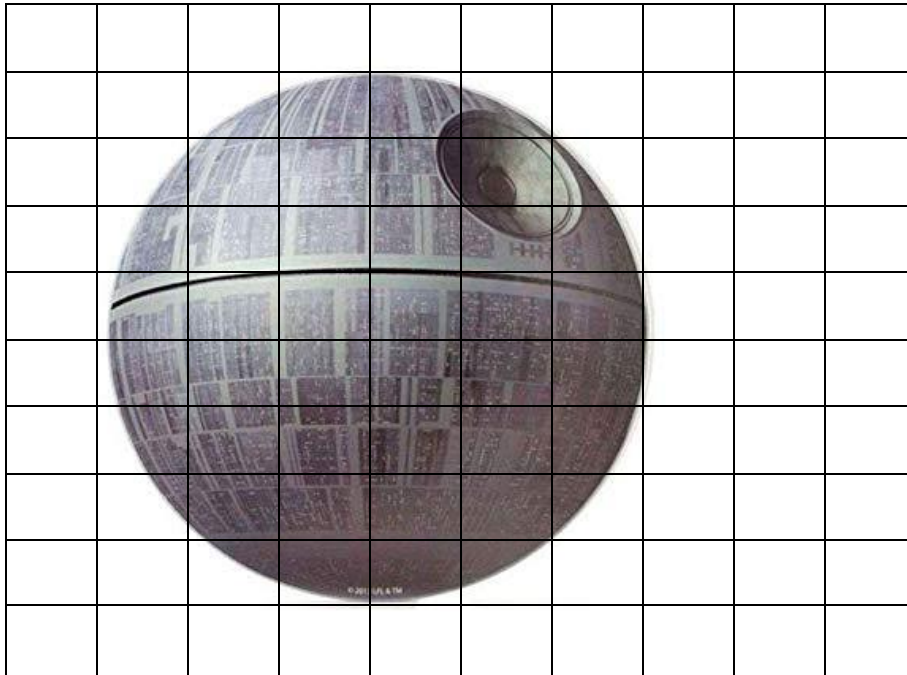


Imagen 2: Imagen de la Estrella de la muerte para reducir en la cuadrícula.

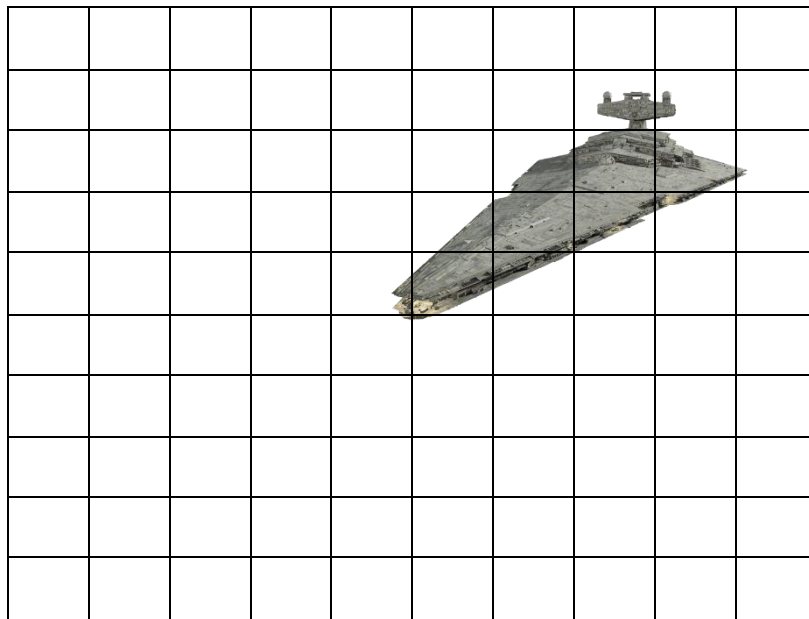


Imagen 3: Imagen de un crucero imperial para aumentar en la cuadrícula.

ANEXO 4: IMÁGENES DE ESTUDIOS UTILIZADOS EN LAS CONCLUSIONES.

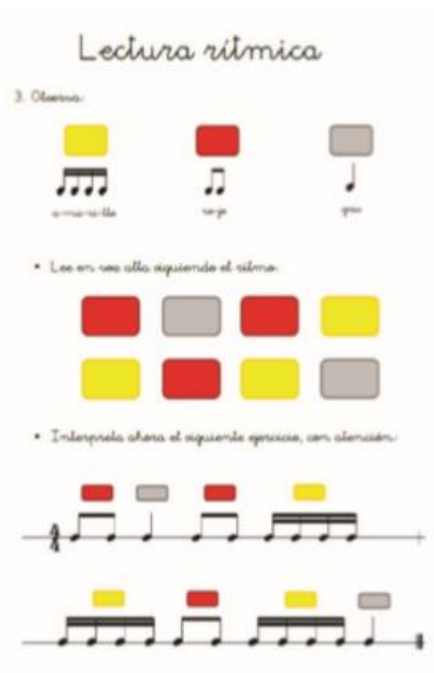


Ilustración 2.
José M^o Casas, 10/06/2014

Imagen 4: Creatividad en el aula: Una experiencia de aprendizaje de la música a partir del color



Imagen 5: Juego de mesa "Espabila"

