



Universidad de Valladolid

FACULTAD DE EDUCACIÓN DE SORIA

Grado en Educación Infantil

TRABAJO FIN DE GRADO

**El método de enseñanza Waldorf en
Educación Infantil: propuesta docente
innovadora en tercer curso de
Educación Infantil**

Presentado por Paula Borra García

Tutelado por: Goretti Faya Ornia

Soria, 2023

RESUMEN

La enseñanza en las aulas de Educación Infantil se encuentra limitada y desconectada de enfoques pedagógicos innovadores. Es fundamental introducir nuevas estrategias educativas que estimulen y motiven a los niños en su proceso de aprendizaje.

En este Trabajo de Fin de Grado, se describen los métodos de enseñanza más destacados en el ámbito de la Educación Infantil y se analiza en profundidad la Pedagogía Waldorf, así como sus implicaciones y aplicaciones en esta etapa educativa. En segundo lugar, se sugiere un proyecto educativo innovador empleando una herramienta de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), que consistirá en el uso de un software en tres dimensiones con el que podrán desarrollar su imaginación y creatividad.

Además, se presentan ejemplos de cómo estas actividades pueden integrarse en el currículo de Educación Infantil. De este modo, se resaltan sus beneficios y posibles impactos en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Palabras clave: Educación Infantil, Pedagogía Waldorf, proyecto educativo innovador, Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC).

ABSTRACT

Teaching in Early Childhood Education classrooms is limited and disconnected from innovative pedagogical approaches. It is essential to introduce new educational strategies which stimulate and motivate children in their learning process.

In this Final Degree Project, the most important teaching methods in the field of Early Childhood Education are described and Waldorf Pedagogy is analysed in depth, as well as its implications and applications in this educational stage. Secondly, an innovative educational project is suggested using an Information and Communication Technology (ICT) tool, which will consist of the use of three-dimensional software with which they will be able to develop their imagination and creativity.

In addition, examples of how these activities can be integrated into the Early Childhood Education curriculum are presented. In this way, their benefits and possible impacts on the teaching-learning process are highlighted.

Key words: Early Childhood Education, Waldorf Pedagogy, innovative educational project, Information and Communication Technologies (ICT).

ÍNDICE

RESUMEN	2
ABSTRACT.....	2
ÍNDICE.....	3
1. INTRODUCCIÓN.....	5
1.1 Justificación.....	7
1.2 Objetivos	8
2. MÉTODOS DE ENSEÑANZA EN EDUCACIÓN INFANTIL.....	9
2.1 Gamificación.....	9
2.2 Montessori.....	10
2.3 Aula Invertida o <i>Flipped Classroom</i>.....	12
2.4 Pensamiento de Diseño o <i>Design Thinking</i>.....	14
2.5 Aprendizaje Basado en Proyectos o ABP.....	16
2.6 Aprendizaje Basado en el Pensamiento o <i>Thinking Based Learning</i>.....	18
2.7 Pedagogía Waldorf.....	20
2.7.1 Objetivo de la metodología Waldorf.....	21
2.7.2 Principios de la metodología Waldorf.....	22
2.7.3 Septenios.....	23
2.7.4 Beneficios e inconvenientes de la escuela Waldorf.....	25
2.7.5 Implicaciones educativas.....	26
3. LAS TIC COMO HERRAMIENTA EN EL AULA DE EDUCACIÓN INFANTIL.....	28
3.1 El empleo de las TIC en Educación Infantil.....	29
3.2 La influencia de las TIC en Educación Infantil.....	30
3.3 Los beneficio de las TIC en el aprendizaje.....	31

4. OJETIVOS Y METODOLOGÍA	34
4.1 Objetivos	34
4.2 Metodología	34
5. PROPUESTA DE INNOVACIÓN DOCENTE	35
5.1 Descripción de la propuesta	36
5.2 Contextualización	36
5.3 Competencias clave	38
5.4 Temporalización	39
5.5 Recursos y materiales	40
5.6 Desarrollo de la Propuesta	40
5.7 Evaluación	49
6. CONCLUSIONES	52
7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	54

1. INTRODUCCIÓN

La educación es un tema de debate que suscita gran interés en la sociedad. La mayor parte de la población ha experimentado una educación formalizada pasando por el sistema educativo. Esto permite comprender la importancia que tiene y sus implicaciones.

Actualmente, todos los niños están matriculados en centros escolares debido a la obligatoriedad y universalidad de la educación. Esto plantea interrogantes, así como cuestiona paradigmas y situaciones relacionadas con la educación. Es fundamental que tanto los profesionales de la educación como los ciudadanos conozcan el tipo de educación que se imparte dentro de las aulas.

En el ámbito de la Educación Infantil, es fundamental contar con enfoques pedagógicos que promuevan el desarrollo integral de los niños, estimulando sus capacidades cognitivas, emocionales y sociales. En este contexto, la pedagogía Waldorf, ha surgido como una metodología educativa que busca abordar de manera holística las necesidades de los niños y niñas en esta etapa crucial de su desarrollo.

La metodología Waldorf, surgida en los comienzos del siglo XX por Rudolf Steiner, ha mantenido su esencia y fundamentos a lo largo de los años hasta la actualidad. Este enfoque pedagógico ha ganado presencia y reconocimiento, siendo evidente en la existencia de 42 centros en toda España (Quiroga, 2014). En los centros inspirados en la filosofía de Steiner, se enfatiza el desarrollo del niño en un entorno de aprendizaje libre, basado en la premisa de que el entorno constituye la principal fuente de aprendizaje.

Según Carbonell (2015), cada vez más padres optan por matricular a sus hijos en centros Waldorf, debido a su enfoque pedagógico que promueve la educación integral y humanista. Estos centros se dedican a impulsar el desarrollo completo del ser humano, abarcando tanto el cuerpo como la mente, la ciencia y el arte, la educación emocional y la espiritualidad (Carbonell, 2015, p.272).

Seguidamente, se detallan las competencias del Grado de Educación Infantil, que serán utilizadas a lo largo del desarrollo de este trabajo.

- Ser capaz de interpretar datos derivados de las observaciones en contextos educativos para juzgar su relevancia en una adecuada praxis educativa.
- Ser capaz de reflexionar sobre el sentido y la finalidad de la praxis educativa.

→ Ser capaz de utilizar procedimientos eficaces de búsqueda de información, tanto en fuentes de información primarias como secundarias, incluyendo el uso de recursos informáticos para búsquedas en línea.

En la elaboración de esta propuesta, se han considerado los conocimientos adquiridos a lo largo de mi formación en diversas asignaturas, como “Fundamentos de Atención Temprana”, “Lingüística” y “Infancia y Hábitos de Vida Saludables”. Además, se han tenido en cuenta las experiencias obtenidas durante las prácticas realizadas en el marco de la asignatura “Prácticum II”. Estos elementos han sido fundamentales para enriquecer y fundamentar la propuesta didáctica que se presenta.

A lo largo de este trabajo, se investigarán diferentes metodologías alternativas a la educación tradicional. Del mismo modo, se explorarán los fundamentos teóricos de la pedagogía Waldorf, así como su relevancia y aplicabilidad en el contexto de la Educación Infantil. Este documento se encuentra dividido en tres partes.

En primer lugar, se estudiarán diversas metodologías activas que son predominantes en las aulas de Educación Infantil en la actualidad. Estos métodos incluyen la Gamificación, el método Montessori, el Aula Invertida, el Pensamiento de Diseño, el Aprendizaje Basado en Proyectos, el Aprendizaje Basado en el Pensamiento y finalmente, la pedagogía Waldorf diseñada por Rudolf Steiner. Para comprender estas destrezas didácticas, se investigarán sus orígenes, principios fundamentales y estructura, y se valorará su eficacia en el entorno de un aula de Educación Infantil.

En el segundo capítulo, se diseñará y desarrollará la propuesta educativa, mediante la elaboración de un Proyecto, el cual ha sido concebido con una perspectiva innovadora e integradora, utilizando las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) mediante la aplicación denominada “Toontastic”. Asimismo, estará compuesto por diversos apartados que incluirán contenidos, criterios, estándares y actividades. En dichas actividades, se ha priorizado el uso de materiales naturales, el fomento de la creatividad, el juego libre, la conexión con la naturaleza y el arte como formas de expresión. Además, también se verán involucrados los sentidos, la imaginación y el movimiento corporal.

Para finalizar, en el último capítulo, se realizará una reflexión conclusiva que abordará los logros esperados tras la ejecución de la propuesta. Se proporcionarán

diversas conclusiones, que sinteticen los hallazgos y aprendizajes obtenidos a lo largo del trabajo.

Como conclusión, es crucial destacar que en la actualidad los estudiantes deben tener consciencia acerca de la relevancia de desarrollar diversos enfoques de pensamiento, especialmente en un tiempo donde la actividad cerebral predominante en la sociedad se ha estancado (Mitchell, 2012).

1.1 Justificación

El presente Trabajo de Fin de Grado (TFG) aborda de manera reflexiva el análisis y la comparativa de diversas pedagogías alternativas, centrándose especialmente en la metodología Waldorf. Este tema se considera relevante debido a la trascendencia inherente de los actos educativos en cualquier circunstancia, tanto social como cultural.

En España, las técnicas de educación alternativas concurren desde hace décadas, y coexisten y funcionan de diferentes maneras. Algunos son alternativas a los centros convencionales, mientras que otros plantean métodos de enseñanza en los colegios de la escuela tradicional. Todos ellos forman parte de nuestra sociedad.

La existencia de las designadas “escuelas alternativas” en la sociedad actual está ampliamente comprobada, lo que ha impulsado investigaciones y proyectos como el presente. Resulta relevante llevar a cabo una comparación, con el fin de que tanto lectores como los padres en nuestra sociedad, puedan comprender los distintos enfoques educativos disponibles y las disparidades entre ellos.

Tanto la educación formal como la libre pueden ser consideradas como enfoques que, si bien son opuestos, presentan diferencias significativas. Los fundamentos del desarrollo educativo en cada uno de estos enfoques están descritos en términos contrastantes, y son precisamente estas reseñas las que orientan la redacción y confección de este escrito.

En la actualidad, las pedagogías alternativas, no gozan de un reconocimiento generalizado y su importancia social no promueve su desarrollo y difusión. Esta realidad nos impulsa a investigar en este tema, dado que su enfoque pedagógico no es ampliamente conocido y se pretende brindar testimonio de su perspectiva educativa.

Como futura profesional en el ámbito educativo, resulta fundamental mantener un contacto constante con información relevante sobre diversos temas de interés, con el fin de permanecer actualizada y renovar la práctica profesional. La formación continua y la adquisición de conocimientos acerca de diversas metodologías permiten familiarizarnos con diferentes realidades que podrían ser desconocidas para nosotros. Por tanto, es imprescindible cultivar la curiosidad y buscar oportunidades de aprendizaje constante para desarrollar adecuadamente la profesión de docente, buscando la adaptación al contexto y a los cambios, y reconociendo la necesidad de este modelo de pesquisas.

Concretamente, el examen y la reflexión de la investigación abordada en este escrito, enfocado en las metodologías alternativas, ha contribuido a consolidar un conjunto de conocimientos alcanzados hasta el momento. No se trata únicamente de una tesis acerca de la materia de interés, sino que la lección obtenida ha sido significativa tanto en el ámbito didáctico como en el particular.

En conclusión, el objetivo de este trabajo es proporcionar información útil al resto de docentes que se dedican a la educación. Del mismo modo se busca fomentar la reflexión sobre las temáticas tratadas y conocer más de cerca el método desarrollado por Rudolf Steiner, sus aplicaciones, sus objetivos, así como las ventajas y desventajas que presenta. Del mismo modo, se pretende fomentar el uso de las TIC en estas edades tan tempranas, debido a los múltiples beneficios que aportan dentro de las aulas de Educación Infantil.

1.2 Objetivos

La intención del presente Trabajo de Fin de Grado es fomentar la implementación de enfoques y metodologías educativas activas en el ámbito de la Educación Infantil. Con este propósito, se han establecido los siguientes objetivos para desarrollar el marco teórico correspondiente.

1. Investigar y examinar los diferentes métodos de enseñanza utilizados en la Educación Infantil.
2. Analizar y comprender los principios y fundamentos del método de enseñanza Waldorf.
3. Explorar la integración de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en la pedagogía Waldorf.

2. MÉTODOS DE ENSEÑANZA EN EDUCACIÓN INFANTIL

En la Educación Infantil, existen diversos tipos de métodos y enfoques pedagógicos que buscan ofrecer a los niños y niñas una experiencia educativa enriquecedora. Estos sistemas varían en sus enfoques y principios fundamentales, pero comparten el objetivo común de fomentar el aprendizaje y desarrollo integral de los niños en sus primeros años de vida. Uno de los métodos que resulta especialmente interesante es la Pedagogía Waldorf. Esto se debe a que a pesar de que actualmente no se utiliza ampliamente en todas las instituciones educativas, su enfoque holístico y centrado en el desarrollo individual de cada alumno lo convierten en una metodología que merece la pena explorar en mayor detalle.

2.1 Gamificación

El concepto de Gamificación varía en función de diferentes autores. Por ejemplo, para Prieto, Díaz, Montserrat y Reyes (2014) la gamificación se describe como el uso de elementos conceptuales propios de la creación de videojuegos en contextos diferentes al juego.

En el ámbito de la gamificación educativa, Sánchez i Peris (2015) señala que esta metodología, también conocida como “gamificación” o “ludificación”, se ha asociado con los “juegos serios”. Estos son aquellos que utilizan tecnologías lúdicas, como los videojuegos, con fines educativos. Por otro lado, Mauricio, Serna y Vallés (2015) definen la gamificación como el empleo de dinámicas de juego en entornos que habitualmente no son lúdicos.

Dentro de la Educación Infantil, el juego desempeña un papel fundamental en el desarrollo de los niños y niñas. Además de brindar diversión y entretenimiento, este contribuye al desarrollo de habilidades motoras, orientación espacial, capacidad de socializar, a la vez que promueve el desarrollo emocional. Según Piaget, los niños y niñas no juegan con el fin de aprender, sino que aprenden a través del juego. Por lo tanto, utilizar el juego como metodología pedagógica resulta relevante para lograr un aprendizaje significativo.

Por otro lado, se considera importante hacer una distinción entre los distintos tipos de gamificación que existen. Markzewski (2013) señala, que esta podría distinguirse en dos grupos: de capa fina y profunda.

Respecto a la gamificación de capa fina se define como una estrategia que se agrega a un sistema existente, con el fin de brindar entretenimiento a través de premios otorgados al realizar acciones específicas. Este enfoque de gamificación implica recompensas y bonificaciones que ofrecen gratificaciones a corto plazo, así como una interfaz de usuario que registra los logros de cada jugador en una tabla de líderes. Además, establece metas a largo plazo y acompaña al usuario o jugador durante el tiempo en que utilizan el sistema.

En cuanto a la gamificación profunda, se caracteriza por incluir elementos épicos o narrativos que apelan a la motivación intrínseca. Por ello, busca involucrar a los participantes de manera acentuada.

En relación a las estrategias más relevantes de la gamificación educativa, Prieto, Díaz, Montserrat y Reyes (2014) resaltan las siguientes: instaurar una narrativa, otorgar premios en forma de puntos o certificaciones, incorporar elementos personalizadores, incorporar mecanismos que conviertan el aprendizaje en una experiencia divertida.

Para finalizar, es importante resaltar que según las palabras de Marín (2015), la gamificación busca fomentar el aprendizaje a través del juego para lograr procesos de enseñanza-aprendizaje efectivos. Estos procesos buscan promover la cohesión, la integración, la motivación por el contenido y estimular la creatividad de los individuos, entre otros aspectos.

2.2 Montessori

El método Montessori formó parte de un movimiento pedagógico conocido como Escuela Nueva o Escuela Activa, el cual produjo una transformación radical en el modelo de educación tradicional (Reyes, 2017). López (1974), citado por Morocho (2018), explica que dicha metodología es una extensión de un profundo sistema de desarrollo y educación infantil creado por la educadora María Montessori. El enfoque Montessori generó un impacto significativo en el ámbito educativo.

De acuerdo con Félix et al. (2017), el método Montessori se basa en una pedagogía que se adecua a los intereses individuales de los niños, buscando promover su libertad y

autonomía. Actualmente, este enfoque continúa siendo relevante y ejerciendo una gran influencia en numerosas escuelas (Lemos, 2017).

María Montessori defendía la idea de que, “los niños asimilan información como “esponjas”, absorbiendo todo lo que necesitan para adaptarse a su vida cotidiana” (Pérez, 2014; p.9). Schettini sostiene que con esta metodología no se promueve la competencia entre los compañeros, sino que se respeta y valora el progreso individual de cada uno (Morocho, 2018; p.42).

El método Montessori, se basa en principios fundamentales que son de gran importancia en la educación (Pérez, 2014). Uno de ellos es la capacidad de absorción de la mente, que reconoce que cada niño tiene la habilidad innata de adquirir información del entorno de forma espontánea y aprender a partir de ella. Este principio subraya la importancia de proporcionar a los alumnos un entorno enriquecedor y estimulante que les permita explorar y descubrir por sí mismos.

Otro aspecto destacado en el método Montessori son los períodos sensibles. Estos se refieren a etapas en las que los niños muestran una mayor disposición y sensibilidad para adquirir ciertas habilidades. Durante estos períodos, los estudiantes tienen un interés natural y una capacidad óptima para desarrollar habilidades específicas, como el lenguaje, la coordinación motora o el orden. Este enfoque aprovecha dichos períodos sensibles, facilitando materiales y actividades adecuados para promover un aprendizaje significativo y profundo.

El ambiente preparado es otro principio fundamental. Se trata de un entorno cuidadosamente organizado y adaptado a las necesidades e intereses de cada individuo. El ambiente Montessori está diseñado para fomentar la independencia, la autonomía y la concentración del niño. Los materiales educativos están dispuestos de manera ordenada y accesible, y se promueve la libertad de elección y la responsabilidad en el cuidado del entorno.

Además, el adulto desempeña un papel crucial como guía en el proceso de aprendizaje. El educador actúa como observador, facilitador y modelo a seguir. Su función es proporcionar apoyo individualizado, presentar actividades y materiales adecuados, y fomentar la autoestima y la confianza en sí mismos de los niños. El adulto

crea un ambiente seguro y respetuoso donde el alumnado puede explorar, experimentar y desarrollar su máximo potencial.

En relación con ello, Pérez (2014) comenta que el maestro debe orientar al alumno sin que su presencia sea abrumadora, para no convertirse en un impedimento entre el niño y su propio aprendizaje.

Finalmente, se resaltan algunas de las ideas en las que se enfoca esta metodología (Acevedo, 2015). En primer lugar, la educadora guía al alumnado proporcionándole una variedad de materiales, donde cada alumno decide cómo emplearlos. En cuanto al entorno del aula, este debe estar organizado y preparado, de modo que se permita el desarrollo libre de los niños y niñas. Además, solo se debe brindar la ayuda necesaria, evitando perjudicar al niño con una sobre asistencia.

Como se ha mencionado anteriormente, los niños poseen una mente arrolladora, donde aprenden a absorber todo lo que les rodea, sin depender exclusivamente de un docente. Es esencial respetar el ritmo e intereses individuales de cada individuo, ya que este método se basa en la libertad del niño fomentando su autonomía.

2.3 Aula Invertida o *Flipped Classroom*

En cuanto a los orígenes de esta metodología, Fidalgo et al. (2018) relata una anécdota personal. En la década de 1970, algunos profesores empleaban juegos en los que proporcionaban apuntes a sus alumnos y, en los siguientes días, el docente avanzaba o retrocedía dependiendo de si los alumnos habían aprendido o no la lección. Sin embargo, tan solo el 15% de ellos llegaba a clase habiendo aprendido la materia. Esto demostró que, si el alumnado no estudiaba en casa, este método no funcionaba.

Más adelante, en el año 2000, Maureen Lage, Gleen Platt y Michael Treglia implantaron los primeros diseños del Aula Inversa (*Inverted Classroom*) en la Universidad de Miami, creando un entorno de aprendizaje inclusivo. En ese mismo año, Baker aplicó el mismo concepto, denominándolo *Classroom Flip* e incorporando tareas suplementarias (Deng, 2019).

Los educadores Aaron Sams y Jonathan Bergmann, en 2007, extendieron dicho concepto y comenzaron a grabar sus clases, estableciendo así su metodología como "*Flipped Classroom*" (Deng, 2019). El propósito de estos docentes era brindar apoyo a los estudiantes ausentes en clase por diferentes motivos. Sin embargo, descubrieron que

lograban obtener más tiempo para abordar las necesidades educativas individuales de cada alumno (García-Barrera, 2013).

A principios de la década de 2010, el interés por el modelo de *Flipped Classroom* experimentó un crecimiento significativo, especialmente después de su popularización en la Educación Secundaria en Estados Unidos (Algayres y Triantafyllou, 2019). En dicho país, esta metodología ha adquirido gran reconocimiento y numerosas escuelas, en particular en el nivel de Educación Primaria, han comenzado a adoptarla (Deng, 2019). Sin embargo, Galindo-Domínguez (2018), comenta que la investigación en este campo se enfrenta a algunas limitaciones debido a la escasez de estudios enfocados en la etapa de Educación Primaria, en contraste con la abundancia de artículos relacionados con la educación universitaria.

Finalmente, en España se realizó un estudio en el año 2016, el cual reveló que la etapa educativa en la que se implementa más frecuentemente el enfoque de Aula Invertida es la universidad, mientras que en Educación Infantil y Primaria se utiliza en menor medida (Ezpeleta, 2016). A continuación, se muestra un gráfico que refleja el porcentaje de docentes que aplican esta metodología en España.

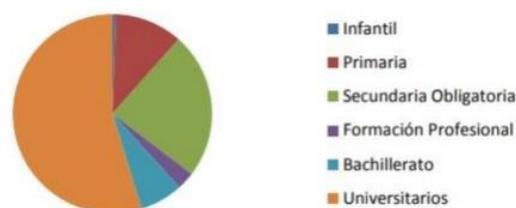


Figura 1: Gráfico que representa el porcentaje de docentes en España que utilizan el enfoque de Flipped Classroom (Ezpeleta, 2016).

La metodología de Aula Invertida o *Flipped Classroom* facilita la transmisión de información a través de medios tecnológicos, lo que implica que el tiempo en el aula se destine a atender a la diversidad y promover el debate, es decir, a reforzar los conocimientos y permitir que los alumnos sean protagonistas de su propio aprendizaje (Prieto et al., 2018).

Además, según Crouch (2014), este método fomenta una mayor interacción entre el alumnado y el docente, generando una alta motivación gracias a los vídeos y a las nuevas tecnologías empleadas. El Aula Invertida representa un primer paso hacia un

cambio educativo que promueve un aprendizaje centrado en el individuo, su autonomía y su autorregulación (Sams y Bergmann, 2014).

El empleo de vídeos como tarea central en el enfoque de Aula Invertida no produce cambios significativos en el rendimiento del aprendizaje, pero permite dedicar tiempo a actividades de aprendizaje activo en el aula, con el fin de mejorar el desempeño a través de la colaboración entre los estudiantes (Song y Kapur, 2017). En esta línea, Johnson y Renner (2012) señalan que, al trasladar tareas de memorización o comprensión al entorno doméstico, se libera un considerable espacio de tiempo en el aula para resolver problemas y aplicar los conocimientos de manera práctica. Por lo tanto, los profesores disponen de más tiempo para brindar apoyo a aquellos alumnos que enfrentan mayores dificultades, evitando de este modo emociones negativas tales como la frustración o la desmotivación hacia las asignaturas (Ezquerro, 2015).

Este autor, Ezquerro (2015), reconoce cuatro pilares fundamentales para el modelo de *Flipped Classroom*. Entre ellos se encuentran los siguientes: un entorno flexible, que concede una amplia gama de enfoques de aprendizaje; una cultura de aprendizaje, en la que el tiempo dentro de la clase se destina a explorar temas más amplios fomentando la reflexión y promoviendo aprendizajes significativos. El tercero, se basa en el enfoque intencional en el contenido, empleado por los docentes para maximizar y aprovechar al máximo el tiempo en la clase. Por último, se encuentra el reconocimiento de la importancia del rol fundamental de los docentes, quienes se reinventan para proporcionar información y evaluar su propio trabajo.

2.4 Pensamiento de Diseño o *Design Thinking*

Los autores Ramón y Wert (2015), definen este método como un enfoque que busca originar pensamientos innovadores y eficaces al comprender y abordar las exigencias de los consumidores. Se trata de una metodología que pone énfasis en la creatividad y la resolución de problemas de manera centrada en las personas. Otros autores como Brown (2008), defienden que el enfoque del *Design Thinking* se orienta hacia la identificación y resolución de necesidades existentes a través del fomento del pensamiento creativo y la generación de ideas innovadoras.

Esta técnica tuvo sus orígenes durante la década de 1970 en la Universidad de Stanford, donde se comenzó a emplear en un contexto teórico y desde entonces ha sido

ampliamente aplicada. Sin embargo, fue IDEO, una asesoría de diseño, la que se destacó como precursora al aplicarlo en la práctica con el objetivo de obtener beneficios económicos (Magro y Carrascal, 2019).

El método de Pensamiento de Diseño se compone de 5 etapas (Brown, 2008). Estas no son secuenciales y predeterminadas, sino que conforman un sistema de espacios que, en conjunto, constituyen el proceso de innovación.

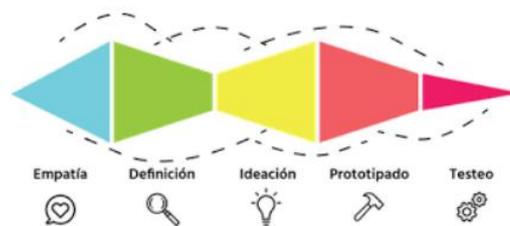


Figura 2: Fases del Design Thinking (Ramón y Wert, 2015).

A continuación, se describen en detalle cada una de las etapas presentadas en la Figura 2. Para ello se sigue la clasificación realizada por Arias-Flores, Jadán-Guerrero y Gómez-Luna (2019) y Peralta (2020).

La primera etapa, la Fase de Empatía/Descubrimiento, se enfoca en comprender los requisitos tanto de los colaboradores como del entorno. Es similar a la fase de definición y planteamiento del problema en el método científico, donde se formula una pregunta clara y solucionable. Durante esta etapa, se revisa conscientemente el desafío, se intercambian conocimientos previos relacionados con el desafío, se refina el plan estableciendo metas y se presta atención y explora el entorno de manera detenida. Promover la confianza entre los participantes es fundamental, ya que esto contribuye al fomento de la intervención y la creatividad a lo largo de todo el proceso.

A continuación, en la Etapa de Definir/Interpretar, se revisa la información recopilada en la fase anterior para identificar nuevas perspectivas. Es similar a la formulación de hipótesis en el método científico. Las acciones clave en esta etapa incluyen registrar los aprendizajes obtenidos anteriormente, averiguar conexiones y agrupar los descubrimientos en temas relevantes, filtrar y analizar la información recopilada, y relacionarla con el reto planteado.

En cuanto a la Fase de Ideación tiene como objetivo generar una amplia diversidad de ideas sin restricciones y sin juzgar su valor. Se asemeja a la recopilación y análisis de datos en el método científico. Durante esta etapa, se llevan a cabo sesiones de lluvia de ideas, se realiza un proceso de selección para identificar las ideas más prometedoras, se evalúa su viabilidad y, finalmente, se describen y detallan las ideas seleccionadas en mayor profundidad.

Asimismo, la Etapa de Prototipado/Experimentación busca materializar las ideas y visualizar las soluciones antes de llegar al resultado final. Está relacionada con la cuarta fase del método científico, que implica comparar los datos obtenidos con las hipótesis planteadas. Durante esta etapa, se crean prototipos de las ideas generadas, se distribuyen entre los involucrados, se reciben sugerencias de modificaciones o mejoras, y se agregan innovaciones surgidas de la observación.

La última fase es la Fase de Testeo, en la cual se llevan a cabo pruebas con los prototipos para realizar las correcciones necesarias hasta alcanzar la solución final. Esta fase está relacionada con las dos fases finales del método científico, que son las conclusiones y la reproducción de resultados. Durante esta etapa, se pueden utilizar herramientas como rúbricas, adaptadas con pictogramas en este caso, para asegurar la comprensión por parte de todos los niños involucrados.

2.5 Aprendizaje Basado en Proyectos o ABP

Según la perspectiva de Gallardo, Ríos, Fernández y Ramos (2016), la escuela de Educación Infantil no puede ser vista de una única manera. En su enfoque, esta educación se concibe como un centro de vida, entretenimiento, comunicación y experiencia. Se trata de una zona creada y establecida para fomentar una experiencia placentera, proporcionando diversas oportunidades de relación y desarrollo personal.

En la actualidad, tenemos conocimiento de que, al considerar los tiempos de estudio particulares, se promueve el concepto de equidad social (Bolívar, 2012; Latapí, 2012). Esto transforma el aula en un lugar pedagógico inclusivo y liberal, donde se integran personas con diversas peculiaridades y requerimientos educativos.

En este sentido, Fernández y Gallardo (2016) conciben el aula como un entorno social de aprendizaje, destacando que la escuela es un lugar enriquecedor para desarrollarse como individuo social, mejorar las competencias comunicativas, desarrollar

habilidades de expresión de manera comprensible para los demás y compartir experiencias y aprender a relacionarse y entenderse.

Helm y Katz (2016) examinan en su estudio sobre el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) en la educación temprana el proceso de inicio, desarrollo y conclusión de una investigación por parte de los estudiantes, tanto en teoría como en práctica. Destacan que este enfoque metodológico fomenta la curiosidad por el aprendizaje de nuevos contenidos y se acomoda a las necesidades individuales de los alumnos. Investigar a fondo un tema facilita la adquisición de los objetivos educativos establecidos, al mismo tiempo que promueve la inclusión educativa y la equidad de todos los estudiantes.

Del mismo modo, Balongo y Mérida (2016) exploran en su estudio diversas presencias en relación con la educación inclusiva dentro de la clase de Educación Infantil en un colegio público de Córdoba, donde se emplea el enfoque de proyectos. Específicamente, analizan la ayuda mutua entre los estudiantes, el aumento de la motivación, la fuerte conexión emocional, la atención individualizada y el trato entre el alumnado y el profesorado.

Según López (2018), a lo largo del tiempo, este método ha experimentado una evolución que ha dado como resultado lo que actualmente conocemos como Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP). Las familias desempeñan un papel fundamental en los procesos educativos, ya que todas las técnicas que fomenten la participación e inclusión de las familias pueden resultar beneficiadas, tal y como señalan Ruiz y Mérida (2016) y Balongo y Mérida (2016).

En su investigación acerca del Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) y las competencias digitales en Educación Infantil, los autores Chávez, Cantú y Rodríguez (2016) señalan la importancia de integrar el ABP con las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en un entorno educativo. Su estudio surge como respuesta a la necesidad de determinar cómo estas dos metodologías pueden trabajar en conjunto. Concluyen que al involucrar activamente a los alumnos en el ABP y contar con el apoyo de las TIC, se pueden lograr resultados beneficiosos en el desarrollo de las competencias digitales.

Por otro lado, Mosconi, Gamino y González (2016) exploran la combinación de las TIC en el contexto del ABP. En particular, analizan el papel de las redes sociales en los procesos educativos relacionados con esta metodología, de modo que promueven la

unificación de los temas abordados durante las investigaciones realizadas por los alumnos en un proyecto. Estas redes sociales permiten visibilizar los resultados y avances de los estudiantes ante el resto de la comunidad educativa.

Para concluir, según la investigación realizada por Moral, Villalustre y Neira (2013), se considera importante resaltar que las TIC desempeñan un papel motivador al permitir que los estudiantes se sumerjan en el mundo tecnológico. Todo ello, ayuda a reducir la brecha entre las áreas rurales y urbanas, al mismo tiempo que fortalece sus habilidades digitales. Estas nuevas tecnologías capacitan al alumnado en la búsqueda y el manejo de información, así como en el uso de instrumentos informáticos para comunicarse y desarrollar el trabajo en equipo.

2.6 Aprendizaje Basado en el Pensamiento o *Thinking Based Learning*

Según la Real Academia Española (2017), el pensamiento se define como la actividad intelectual que se lleva a cabo. Asimismo, se refiere a los resultados generados por la mente, los cuales se expresan a través del lenguaje y se desarrollan a través de procesos lógicos y la capacidad de imaginar, tales como el raciocinio, el estudio, el contraste y la integración.

Para reconocer el pensamiento, Puente (2015) indica diversas cualidades. Entre ellas se destaca que es progresivo, ya que se construye con el paso del tiempo y sus tácticas contribuyen a resolver problemas. Se manifiesta a través del lenguaje, de manera que a través de este se transmite el pensamiento y, a su vez, el lenguaje lo moldea.

Según Algas (2010), el Aprendizaje Basado en Proyectos puede ser definido como un conjunto de actividades diseñadas en torno a una temática, con el fin de construir significados de manera social. Esta metodología se enfoca en la evolución completa de aprendizaje, no solo en el resultado final, centrándose en el acto de aprender. De este modo, se permite que tanto estudiantes como docentes adopten habilidades de análisis y reflexión sobre su entorno y experiencia personal.

Por otro lado, Gari (2017) apunta que se puede describir a modo de enfoque participativa de enseñanza-aprendizaje, que está basada en la integración de habilidades específicas de pensamiento en la instrucción del contenido del plan de estudios.

Además, es importante destacar que este modelo de aprendizaje ofrece un enfoque pedagógico que facilitará a los estudiantes adquirir habilidades más efectivas para

emplear su intelecto. Esto fortalecerá su capacidad de comprender de manera más profunda todo lo que les enseñamos (Swartz et al., 2017).

En cuanto al uso de este método en edades tempranas, las investigaciones de Del Pozo (2013) plantean que la implementación del *Thinking Based Learning* en la Educación Infantil está justificada. Las investigaciones sobre las etapas de desarrollo cognitivo en los niños y las investigaciones neurocientíficas acerca del cerebro humano concuerdan en que, en los primeros cinco años de vida, los niños adquieren diferentes habilidades. Estas incluyen el uso del lenguaje en el pensamiento, la construcción de reglas no formales para resolver problemas, la capacidad para poder llevar a cabo la clasificación de objetos, la comprensión de que no todas las ideas son iguales y varían según las personas, comprender que no tenemos el conocimiento absoluto de las cosas, capacidad de formular hipótesis sobre el futuro y el razonamiento lógico.

Del mismo modo la principal finalidad de esta técnica es fomentar el pensamiento reflexivo del alumnado fortaleciendo sus habilidades intelectuales como la indagación, la integración, la gestión de datos, la exploración y la conciencia reflexiva, mediante la utilización de Rutinas de Pensamiento. Su incorporación se transforma en un enfoque metodológico que permite a los alumnos razonar, cuestionar y poner en práctica ideas o conceptos previos frente a nuevos conocimientos. Se trata de capacitar al estudiante para aprender a pensar de manera reflexiva (Fernández-Rufete, 2018).

Por otro lado, es importante destacar que los orígenes de esta metodología se remontan al Proyecto Cero. Anualmente, dicho Proyecto emite un informe en el que detalla el impacto de sus acciones en las plataformas digitales, así como todos los programas donde ha estado involucrado a lo largo de este período (President and fellows of Harvard College, 2016).

En la actualidad, Fernández-Rufete (2018) explica que este equipo se ocupa de explorar otros enfoques pedagógicos más innovadores, los cuales están fundamentados en el pensamiento. Su fin es potenciar el aprendizaje, la docencia, el razonamiento y la imaginación. Fomentar la expresión del pensamiento en el alumnado les brinda la oportunidad de tomar mayor conciencia de sus procesos de aprendizaje, identificar sus fortalezas y áreas de mejora, al mismo tiempo que los involucra de manera activa en su propio proceso de adquisición de conocimientos (Morales y Restrepo, 2015).

2.7 Pedagogía Waldorf

La pedagogía Waldorf surgió en Alemania en un contexto de agitación social y crisis económica, que tuvo lugar antes de la Primera Guerra Mundial. En el año 1919, Rudolf Steiner asumió el desafío de dirigir la escuela de Stuttgart, iniciando lo que hoy conocemos como una corriente pedagógica vanguardista.

De acuerdo con las aclaraciones de Quiroga (2014), a la edad de 39 años, Steiner comenzó a involucrarse en la Sociedad Teosófica. Esta comunidad estaba conformada por un conjunto de individuos, con quienes compartía un interés en común de explorar la dimensión de las personas.

Tras su fallecimiento, transcurrieron cinco años antes de que se produjera una difusión significativa de la pedagogía Waldorf en varios países europeos. En concreto, se establecieron un total de 16 centros entre Alemania, Gran Bretaña, Noruega, Suiza, Países Bajos y Austria (Uceda, 2018).

En la actualidad, esta metodología ha establecido más de 5.000 centros educativos distribuidos en todo el mundo, según la información proporcionada por la Escuela Libre Micael (sf.). De estos, se estima que 1.915 se enfocan en la Educación Infantil, como menciona Reiris (2021). Estos centros se encuentran tanto en áreas de mayor desarrollo como en aquellas con recursos más limitados, con el objetivo de promover un desarrollo integral que abarque la facultad cognitiva, la percepción sensorial y el bienestar emocional, en armonía con el proceso natural de maduración.

Es importante recordar la contribución de diferentes autores que influyeron en su pensamiento. Entre ellos, destaca especialmente Goethe, cuya tesis sobre este tema resultó fundamental para Steiner (Childs, 2000; Carlgren, 2004).

Malagón (2011) señala que, la pedagogía Waldorf continúa vigente en la ciudad gracias a que los maestros adoptan el papel de investigadores de las personas, enfocándose en comprender a los niños de hoy en día y las diferentes circunstancias que se pueden dar en su entorno (tanto familiar, como social), con el fin de satisfacer sus necesidades. El educador se aproxima con consideración a sus estudiantes con el propósito de fomentar el desarrollo de sus habilidades, tanto individualmente como socialmente. Su objetivo es permitir que los talentos de los alumnos se manifiesten plenamente.

De acuerdo con las palabras de Quiroga (2014), los docentes de las escuelas Waldorf deben contar no solo con la titulación académica correspondiente, sino también con una formación específica en Pedagogía Waldorf. Esta debe abarcar un amplio conocimiento en Antroposofía y en la metodología pedagógica derivada de ella.

2.7.1 Objetivo de la metodología Waldorf

La Pedagogía Waldorf se centra en el niño como objetivo principal, promoviendo su conexión directa con la naturaleza, en el respeto hacia las distintas etapas de su desarrollo y el fomento de su potencial individual. Cuando un niño puede vincular lo aprendido con sus propias vivencias, su curiosidad y su capacidad de memoria se activan, y al mismo tiempo el conocimiento se internaliza como propio (Carlgren, 2004).

Conforme a Galcerán (2014), el surgimiento de la creatividad implica tres etapas. La primera etapa es la observación, en la cual el niño se dedica a observar detalladamente su entorno y recopila información a través de las diferentes experiencias y lecciones que se presentan a su alrededor. Durante esta etapa, el niño se muestra receptivo y atento a todo lo que ocurre a su alrededor, adquiriendo así conocimientos y percepciones que serán la base de su creatividad.

La siguiente etapa es la asimilación, en la cual el niño interioriza y procesa toda la información que ha adquirido en la etapa anterior. A través de sus sentidos, el niño analiza, reflexiona y organiza los datos recopilados, buscando conexiones y patrones que le permitan comprender mejor el mundo que lo rodea. Durante esta etapa, el niño asimila de manera personal y única la información, lo que contribuye a desarrollar su pensamiento creativo.

Finalmente, la etapa de exteriorización es cuando el niño expresa externamente todo lo que ha aprendido y asimilado en las dos etapas anteriores. A través de diversas formas de expresión, como el arte, el juego o la comunicación verbal, el niño muestra su creatividad y pone en práctica las ideas y conocimientos que ha adquirido. Esta etapa permite al niño compartir su visión única del mundo y desarrollar su capacidad para generar ideas originales y soluciones creativas a los desafíos que se le presentan.

De acuerdo con Malagón (2008), el cual desempeña el cargo de director en el Centro de Formación de Pedagogía Waldorf, el objetivo primordial radica en honrar el desarrollo evolutivo individual de cada estudiante, armonizando y estimulando sus capacidades mentales, su apreciación artística y su determinación. El fin es brindarles una

educación que les permita enfrentar los retos que presenta la vida. En conclusión, es una pedagogía que involucra a los miembros de toda una comunidad escolar en procesos novedosos de aprendizaje.

2.7.2 Principios de la metodología Waldorf

A continuación, se detallan algunos de los principios metodológicos de la Pedagogía Waldorf aportados por diferentes autores.

En primer lugar, Cety (2023) destaca siete principios fundamentales: el crecimiento holístico del niño se centra en el desarrollo integral del niño abarcando diferentes aspectos. Se considera que existe un vínculo entre todos ellos, por lo que es necesario abordarlos de manera conjunta para lograr un desarrollo óptimo.

En cuanto al énfasis en el juego y la creatividad, se busca lograr un desarrollo adecuado del niño, los educadores deben fomentar el pensamiento creativo y proporcionar tareas innovadoras.

La instrucción mediante expresiones artísticas, donde el arte desempeña un papel fundamental en la educación de los niños. Gracias a ello, se desarrollan diversas habilidades y se exploran conocimientos didácticos al mismo tiempo. El siguiente principio se basa en la enseñanza impulsada por la imaginación, donde los educadores deberán emplearla para que los alumnos comprendan los conceptos de una manera más sencilla.

Asimismo, la adaptación del aprendizaje a cada estudiante es uno de los principios con más relevancia, ya que se debe tener en cuenta que cada alumno adquiere los conocimientos a su propio ritmo y los docentes deben ajustar su enfoque educativo para cubrir individualmente sus necesidades. Por último, se encuentra la instrucción basada en valores, donde se educará a los estudiantes en una variedad de valores al mismo tiempo que adquieren conocimientos académicos.

Otros autores como Pereira (2005) destaca otro principio basado en la Medicina Antropofísica, que examina al individuo desde cuatro perspectivas diferentes. Por este motivo tiene tanta importancia en la Pedagogía Waldorf, ya que permite examinar y evaluar el carácter del niño.

Siguiendo la línea de los diferentes principios de esta metodología, Miguélez (2009) señala la estructura humana. Esta no persigue únicamente una educación

intelectual, sino que parte del hecho de que el ser humano consta de cuatro cuerpos diferentes y defiende su desarrollo completo: físico, etéreo, sensible y el yo.

2.7.3 Septenios

La perspectiva antroposófica sostiene que cada individuo experimenta hitos de desarrollo y madurez únicos. Por este motivo, enfatiza la importancia de que los adultos brinden a cada niño o niña, las herramientas adecuadas de manera personalizada para facilitar un desarrollo gradual y óptimo (Steiner, 2005). Esto se debe a que el desarrollo de las personas es un proceso en constante movimiento, que se construye sobre lo que se ha absorbido (Clouder y Rawson, 2002).

En base a la antroposofía, Steiner sostiene que el cuerpo experimenta un proceso de regeneración cada siete años. Esto implica un conjunto de transformaciones físicas, emocionales y espirituales, que pueden ser objeto de educación hasta los 21 años (Cayón et al., 2015). El propósito planteado por Cayón et al. (2015) es que los estudiantes logren alcanzar un nivel educativo similar al de sus iguales en las escuelas nacionales, empleando esta pedagogía. Además, se implementa una estructura pedagógica distinta en el aula para cada ciclo de siete años (septenios) en el que se encuentran los estudiantes, teniendo en cuenta diversos aspectos relacionados con el horario escolar, el plan de estudios y el papel de los docentes. Todo esto se estructura en torno a tres cualidades esenciales: la voluntad, la emotividad y el intelecto.

De acuerdo a las afirmaciones de Parra (2012), dentro de las escuelas Waldorf, la educación se organiza en ciclos de siete años. Estos, están diseñados para estar en consonancia con las diferentes etapas de desarrollo evolutivo.

A continuación, se detallan las tres etapas de siete años, que se basan en el desarrollo dental. En este contexto, Lievegoed (2009) apunta que el comienzo de la transformación de dentición es solo una parte de la importante evolución anatómica que tiene lugar.

En el primer septenio (0-7 años), se produce una fase de expansión del cuerpo en la que este se forma y evoluciona. Durante esta etapa, el niño imitará lo que sucede a su alrededor, por lo que es fundamental la supervisión de un adulto que cree un ambiente propicio para su desarrollo (Patzlaff y Sabmannshausen, 2007). Es esencial brindar oportunidades para las experiencias que el niño necesita y promover las relaciones

sociales, al tiempo que se crea un entorno seguro en el que pueda desenvolverse. A través de actividades físicas como correr o jugar, los niños adquieren conocimiento sobre su entorno, y si se incorporan manualidades, se les brinda una amplia gama de opciones para su desarrollo físico y mental. Es crucial proporcionarles un entorno amplio con numerosas oportunidades de entretenimiento para que siempre tengan algo nuevo que experimentar (Uceda, 2013).

0 a 2 años.	Lactante. Etapa de la percepción sensorial. Erguirse-andar-hablar.
Después de los 2 años.	Transición a la figura de infante. Desarrollo del pensar: asociación de los contenidos de la percepción.
Después de los 4 años.	Infante. Primer desarrollo en anchura. Desarrollo del sentir: fantasía creadora.
Después de los 5 ½ años.	Primer estirón. Transición a la figura del escolar. Desarrollo de la voluntad dirigida desde dentro. Madurez para la escuela.

Figura 3: Etapas del desarrollo, primer septenio (Lievegoed, 2009)

En el segundo septenio (7-14 años), comienza la aparición de la segunda dentición, lo cual indica que la transformación corporal más fundamental está avanzando hacia una etapa espiritual. Durante esta fase, se busca experimentar y comprender profundamente cada momento y objeto. La educación debe adaptarse a los intereses y necesidades particulares de los niños (Darias, 2016). Para lograrlo, Darias (2016) apunta que se consigue incorporando el ritmo en el proceso educativo, utilizando narraciones para transmitir contenidos y fomentando el aprendizaje a través de imágenes. Las materias fundamentales se abordan en bloques temáticos que se extienden durante cuatro semanas, lo que garantiza un proceso de aprendizaje fluido y coherente, promoviendo la comprensión y la integración progresiva de los contenidos. Durante esta etapa, el maestro o maestra se convierte en un modelo a seguir y debe estar familiarizado con la realidad y la naturaleza de los diversos alumnos (Cayón et al., 2015).

En el tercer septenio (14-21 años), se produce un cambio en la metodología educativa para adaptarse a los jóvenes en estas edades. Durante esta etapa, se desarrolla la facultad de pensamiento y se busca atender las necesidades individuales de los estudiantes. Se les proporciona un entorno propicio para desplegar sus capacidades y se brinda apoyo para desarrollar sus habilidades individuales. Según Uceda (2013), la estrategia educativa se centra en permitirles adquirir conocimientos a través de la

experiencia y enfocarse en lo que investigan conscientemente. Los estudiantes cuentan con el respaldo de docentes especializados en los temas que despiertan su interés. Además, algunos atributos, como los trabajos artísticos, se mantienen, pero se vuelven más exigentes en función de las habilidades individuales. Se incluyen trabajos específicos para ciertos oficios, como la carpintería, que requieren destrezas con la madera (García, 2011). Cabe destacar que los días concluyen con la lectura de ensayos que resaltan los principios éticos junto con los estudiantes.

2.7.4 Beneficios e inconvenientes de la escuela Waldorf

Para desarrollar este apartado, los conocimientos se basan en diferentes autores que han experimentado e investigado acerca de este tipo de escuelas. Al mismo tiempo, también se cuenta con su experiencia para poder redactar cuales son las ventajas e inconvenientes de los centros donde se practica la pedagogía Waldorf.

Según Chambo (2023), esta metodología ofrece una serie de ventajas en la educación de los niños. En primer lugar, se enfoca en brindarles una infancia feliz, donde se les permite explorar de manera libre y estimular su creatividad e interés. Además, se promueve un aprendizaje apropiado a través de actividades prácticas y el desarrollo gradual de habilidades en momentos adecuados de madurez. Se promueve la participación activa de los niños, permitiéndoles crear sus propios materiales y personalizar su aprendizaje. Por último, se prioriza la educación integral, buscando equilibrar el desarrollo de todas las habilidades y ofreciendo a los estudiantes una amplia variedad de experiencias para descubrir sus intereses y potenciales.

Beneficios	Porcentaje encuestas
A favor de la metodología utilizada	80%
Ambiente laboral basado en la democracia	63%
Enseñanza de principios éticos y morales	67%
Fomento y fortalecimiento del pensamiento independiente	90%
Adquisición de conocimientos sobre la Antroposofía y la dimensión espiritual del mundo	70%

Figura 4: Beneficios de la Pedagogía Waldorf (Rodríguez, 2012). Elaboración propia.

Según la investigación de Rodríguez (2012), se identifican diferentes aspectos relacionados con los niños, los maestros y las familias en el contexto de la Pedagogía

Waldorf. En cuanto a los niños, se observa un desarrollo notable de autonomía, habilidades lingüísticas, formación en valores y un fuerte interés por el aprendizaje. En relación con los maestros, se destaca su enfoque centrado en el niño, respetando sus tiempos de desarrollo y aprendizaje. Por último, las familias muestran comprensión y respeto hacia el rol de los docentes en la educación de sus hijos.

Después de haber mencionado los beneficios de la escuela Waldorf, es igualmente relevante tener en cuenta algunos de sus posibles inconvenientes. A continuación, se mencionan algunos de ellos:

Cuando se habla de las limitaciones de esta Pedagogía, es importante conocer que ninguna metodología es perfecta. Según Rodríguez (2012), una de las críticas que se le atribuyen es la percepción sectaria que la sociedad puede tener sobre ella. Esto implica que algunos pueden considerar que la Pedagogía Waldorf es exclusiva o cerrada en su enfoque educativo. Además, se señala la falta de disposición para incluir enfoques metodológicos diferentes en el sistema educativo. Estas limitaciones pueden generar cierta controversia y dificultar la aceptación generalizada de dicha metodología en algunos contextos educativos.

Siguiendo esta línea, otros autores como Chambo (2023) también destaca que la Pedagogía Waldorf enfrenta críticas y detractores que señalan ciertas limitaciones en su implementación. Si bien la magnitud de las desventajas puede variar según cada caso, la autora menciona las siguientes: limitado uso de nuevas tecnologías, poca representación en el ámbito de la educación pública, posible déficit en el desarrollo de habilidades técnicas, falta de fomento de la competitividad, desafíos adicionales en la educación superior y, por último, la evaluación poco estandarizada.

Para concluir, es importante tener en cuenta que estas desventajas no son absolutas. Por lo tanto, pueden ser mitigadas o abordadas de diferentes maneras en la implementación concreta de la pedagogía Waldorf en cada contexto educativo.

2.7.5 Implicaciones educativas

En este apartado se explorarán los aspectos distintivos de la metodología Waldorf que la distinguen de otras metodologías más convencionales. Se atenderá el entorno del aula, los materiales utilizados y el papel fundamental de los docentes. De este modo, se

examinará cómo estos elementos contribuyen a la singularidad y efectividad de este enfoque educativo.

La Unir (2022), destaca que la pedagogía Waldorf se basa en enfoques educativos que dan prioridad al juego, la exploración y la experimentación como pilares fundamentales. Asimismo, se destaca la importancia de las artes como medio para fomentar la creatividad y promover el desenvolvimiento integral de las personas. En este sentido, se realizan actividades en talleres que involucran habilidades artesanales.

En cuanto al entorno del aula, se caracteriza por su énfasis en la integración con la naturaleza, lo cual sienta las bases para el resto de sus enfoques educativos y metodología pedagógica. Según Uceda (2018), resulta fundamental comprender y practicar dicha metodología en un ambiente natural.

Las instalaciones de estas escuelas siguen los principios de la arquitectura antroposófica, que considera que los objetos presentes en el aula pueden influir positiva o negativamente. Para ello, el diseño arquitectónico debe tener formas progresivas y en los jardines de infancia, se destacan los espacios verdes (Uceda, 2018).

En cuanto a los materiales utilizados, se emplean una variedad de elementos con características específicas. Para comenzar, se destaca la importancia de los cuentos, especialmente en el rango de edad de cuatro a nueve años. Según Carlgren (2018), los cuentos nos muestran la verdadera naturaleza de los personajes. A través de ellos, los niños obtienen un conocimiento del ser humano que no podrían adquirir de otro modo, esto puede ser beneficioso en el sentido de desarrollar en ellos la justicia y la injusticia.

Estos cuentos abarcan una amplia temática, desde los tradicionales hasta aquellos que tienen tramas fantásticas (Uceda, 2018). En todos estos se reflejan las dificultades que enfrentan las personas. El propósito de estas historias es nutrir la sensibilidad interna de los niños, permitiéndoles reflexionar y conectarse emocionalmente con las historias (Mestres, 2015). Carlgren (2018) apunta que es importante que todos estos cuentos sean narrados de manera objetiva, sin emotividad excesiva ni razonamientos lógicos. La narración debe ser sencilla y directa, sin adornos innecesarios.

El “Arcoíris Waldorf” también es ampliamente utilizado. Tiene múltiples funciones, como enseñar los colores, los conceptos de tamaño, estimular la coordinación motora precisa y fomentar la creatividad a través de la construcción con sus propias

piezas. Es un recurso versátil y beneficioso para el desarrollo integral de los niños (Materiales Waldorf, 2020).

Por último, respecto al papel fundamental que cumplen los docentes, Moreno (2010) y Carlgren (2018) señalan que estos se destacan por su formación continua, a través de reuniones semanales y concentraciones anuales, con el objetivo de avanzar y ajustarse a los cambios actuales. Del mismo modo, mantienen una comunicación frecuente con las familias, constituyendo un entorno educativo fundamentado en el afecto hacia los niños (Maldonado, 2019).

Para Uceda (2018), un elemento esencial en el rol de los docentes Waldorf es que deben reflejar una actitud amigable y un genuino afecto. Esto se debe a que, durante el primer período hasta los siete años, los niños aprenden a través de la imitación de aquellos que les rodean.

Finalmente, es importante comentar el uso de la vestimenta de los docentes. Esta difiere en dos aspectos de su ropa habitual, que son el uso de zapatillas y delantal. Estos elementos, preferiblemente en color rosa para evocar el útero materno y promover un ambiente armonioso, buscan que el niño perciba el aula como un hogar acogedor (Rodríguez, 2012; Cruz, 2012).

3. LAS TIC COMO HERRAMIENTA EN EL AULA DE EDUCACIÓN INFANTIL

En la actualidad, las Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TIC), se han convertido en una herramienta cada vez más presente en diferentes ámbitos de nuestra vida, incluyendo el ámbito educativo. En el contexto de la Educación Infantil, las TIC se han comenzado a utilizar como una herramienta pedagógica que potencia el proceso de enseñanza-aprendizaje de los más pequeños.

Su incorporación en las aulas de Infantil busca fomentar el desarrollo integral de los niños, estimulando su creatividad, motivación, pensamiento crítico y habilidades digitales desde temprana edad. En esta breve introducción, exploraremos el papel de las TIC en el aula de Educación Infantil, así como sus influencias y los beneficios que aportan a los niños en su proceso educativo.

3.1 El empleo de las TIC en Educación Infantil

De acuerdo con las investigaciones de Marqués (2013), las TIC desempeñan un papel fundamental en el desarrollo de habilidades de alfabetización al permitir a los estudiantes buscar información de manera más accesible. Estas herramientas también se consideran recursos esenciales en la administración de diferentes instituciones educativas, ya que proporcionan materiales complementarios que refuerzan el aprendizaje de los alumnos.

Según Jaramillo, Castañeda y Pimienta (2009), las Tecnologías de la Información y de la Comunicación son cada vez más imprescindibles en las escuelas, ya que brindan la oportunidad de interactuar activamente en lugar de adoptar una actitud pasiva por parte de los estudiantes. Estas herramientas promueven una búsqueda constante y una reevaluación permanente de los contenidos educativos.

El uso de estas herramientas dentro del aula tiene un impacto significativo en el desarrollo cognitivo de los estudiantes, ya que teniendo en cuenta lo expuesto por Bautista (2007) brindan una experiencia de aprendizaje dinámica y didáctica. No solo son importantes en la formación inicial de los maestros, sino a lo largo de toda su trayectoria profesional, ya que desempeñan un papel fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje del alumnado. Además, las TIC permiten un acceso rápido y eficiente a la información, lo que amplía las oportunidades de aprendizaje más allá de los límites físicos del aula (Bautista, 2007).

Para los autores Gallardo y Buleje (2010), estas tecnologías representan una innovación educativa actual, concediendo cambios determinantes tanto para los maestros como para los alumnos en su día a día en el aula y en el proceso de aprender y enseñar. Asimismo, Tello (2011) aclara que las TIC abarcan diversas formas de tecnología utilizadas para generar, guardar y compartir información en sus distintas manifestaciones.

En cuanto al impacto de estas nuevas tecnologías en nuestra sociedad, las opiniones son diversas. La exposición de los niños de 0 a 6 años a las nuevas tecnologías tiene un impacto negativo en su atención y función cerebral. El uso excesivo de aparatos electrónicos se relaciona con cierto tipo de comportamientos (Christakis, 2004; Ozmert et al., 2002).

Según las directrices de la Organización Mundial de la Salud (OMS, 2019), se recomienda que los niños de 1 año eviten el tiempo de exposición sedentaria frente a pantallas. En cuanto a los niños de 2 años, se sugiere limitar su uso a un máximo de una hora.

Además, se ha observado que los niños que participan en videojuego de acción muestran habilidades mejoradas en cuanto a la exactitud, agilidad, capacidad de resolver problemas espaciales y procesamiento de información visual (Granic et al., 2014). No obstante, en contraste, se ha comprobado que leen aproximadamente un 30% menos que los niños que no juegan y muestran una disminución del 34% en el tiempo dedicado a efectuar sus deberes (Cummings y Vandewater, 2007).

3.2 La influencia de las TIC en Educación Infantil

A continuación, se explicará como han influido las Tecnologías de la Información y de la Comunicación en las aulas de Educación Infantil. En la actualidad, la tecnología se ha convertido en un componente fundamental de nuestra sociedad, y muchos niños tienen su primer contacto con los textos por escrito mediante diversos aparatos electrónicos. Es crucial que la escuela reconozca este fenómeno y brinde oportunidades de aprendizaje y formación en el uso de estos nuevos medios, con el objetivo de fomentar el desarrollo de habilidades para manejar la información de manera efectiva (Escribano, 2007).

De acuerdo con Cánovas (2014), los niños suelen comenzar a interactuar con las pantallas alrededor de los 2 o 3 años de edad, y tienen acceso frecuente a los dispositivos electrónicos de sus padres. De este modo, según lo señalado por Heinrich (2012), en las escuelas se emplean tabletas que ya cuentan con programas y aplicaciones educativas incorporadas. Estas son más resistentes que otros aparatos electrónicos, y al ser más grandes son más manejables para los niños.

En el ámbito de la Educación Infantil, las TIC ofrecen numerosos beneficios. Atendiendo a Roig-Vila (2016), algunas de estas ventajas incluyen promover la autonomía del alumnado con la asistencia de un adulto, fomentar el trabajo cooperativo entre los estudiantes, mejorar las habilidades motoras, facilitar el desarrollo sistemático de los contenidos, ayudar a que los conceptos se comprendan de manera más fácil, promover el descubrimiento de conocimientos y fomentar la interacción. En esta línea, el autor Marqués (2014) afirma que las tabletas tienen un efecto beneficioso en la educación,

ya que contribuyen al desarrollo de habilidades motoras finas y potencian la creatividad de los estudiantes. Asimismo, Blackwell et al. (2014) señalan el impulso que las nuevas tecnologías ofrecen al rendimiento escolar en los niños desde la etapa preescolar.

Un dato importante en cuanto al contexto de las TIC y los niños con necesidades educativas especiales (NEE), se destaca el proyecto “Caress”. Este está específicamente diseñado para brindar a este tipo de alumnado un entorno interactivo que responde al sonido, con el propósito de facilitar su aprendizaje y fomentar el desarrollo de habilidades cognitivas y físicas. Además, se ha observado que “Caress” puede tener un impacto positivo en la movilidad de aquellos estudiantes que presentan discapacidades severas (Siraj, 2004).

Para concluir, cabe destacar que según un estudio realizado en la Universidad de Stanford por Román, Hervás y Guisado (2017), se resalta que la robótica en la educación, la simulación inversiva, la enseñanza personalizada, los sistemas de tutoría automatizada y los sistemas de educación en línea serán comunes en los colegios a partir del año 2030. Finalmente, Martínez Redondo (2010) señala que la Educación Infantil es un período favorable para introducir a los estudiantes en el aprendizaje de las TIC, y propone aprovechar los numerosos beneficios que estar aportan.

3.3 Los beneficio de las TIC en el aprendizaje

Aunque algunos expertos tienen opiniones diferentes, hasta ahora no se han hallado evidencias que demuestren efectos negativos de las TIC en la Educación Infantil. En el pasado se realizaron investigaciones similares sobre el impacto de la televisión en los niños, pero no se han obtenido pruebas concluyentes de que el uso de la tecnología sea perjudicial para los niños. Por lo tanto, la postura de promover la "censura" como recurso al mal empleo de las TIC no resulta la más conveniente (López Escribano, 2007).

Existen algunos autores que respaldan el uso de las TIC como beneficio so para el proceso de aprendizaje. El avance de las nuevas tecnologías ha generado una alternativa al enfoque educativo tradicional. En contraposición a aquellos que defienden una educación más convencional basada en la comunicación verbal y escrita, se reconoce la obligación de introducir las tecnologías emergentes en el ámbito educativo (Rodríguez, 2010).

El uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en el ámbito educativo presenta diversos beneficios tanto para los alumnos como para los docentes, como señala Rodríguez (2009). Uno de estos beneficios es el aprendizaje en "feedback", donde las TIC permiten una retroalimentación constante durante el proceso de aprendizaje, facilitando la corrección de errores de manera inmediata y promoviendo una mejora continua. Además, las TIC fomentan la iniciativa y la creatividad en los estudiantes, estimulando su imaginación y potenciando su capacidad de aprendizaje autónomo.

En relación con los docentes, las TIC ofrecen una herramienta valiosa para guiar a los alumnos en su uso adecuado, evitando que se distraigan y se desvíen del propósito educativo. Los docentes desempeñan un papel fundamental como educadores, orientando a los estudiantes para que utilicen las TIC de manera disciplinada y se enfoquen en el proceso de aprendizaje, evitando que se confunda con simples actividades de entretenimiento.

Otro beneficio relevante es el ahorro de tiempo que proporcionan las TIC. Con el acceso rápido y sencillo a la información deseada, los alumnos pueden agilizar el proceso de búsqueda y consulta de recursos educativos, optimizando así su tiempo de estudio y investigación.

Asimismo, las TIC ofrecen la oportunidad de enseñar a los alumnos a evaluar la fiabilidad de la información. En un entorno donde existe una amplia cantidad de datos disponibles, es fundamental desarrollar habilidades de discernimiento y criterio para identificar fuentes confiables y obtener información precisa y veraz.

Para finalizar, las TIC desempeñan diversas funciones en el ámbito educativo (Rodríguez, 2009): en primer lugar, las TIC actúan como un medio de expresión que permite a los estudiantes manifestar sus ideas, pensamientos y creatividad de forma digital.

Además, las TIC funcionan como un canal de comunicación presencial, como es el caso de la pizarra digital, que fomenta la participación y el diálogo activo de los alumnos en el aula.

Asimismo, las TIC son instrumentos para el procesamiento de información, facilitando la búsqueda, organización y análisis de datos, y promoviendo el desarrollo de habilidades de investigación y pensamiento crítico.

Las TIC también se presentan como una fuente abierta de información, proporcionando acceso a una amplia variedad de recursos y fuentes de conocimiento que enriquecen el proceso de aprendizaje y permiten a los estudiantes explorar diversos temas y perspectivas.

En términos de gestión administrativa, las TIC simplifican y agilizan las tareas de los tutores, permitiendo una mejor organización y seguimiento de la información relacionada con los estudiantes y su progreso académico.

Adicionalmente, las TIC desempeñan un papel importante como instrumento de diagnóstico, evaluación y rehabilitación, proporcionando herramientas y recursos que apoyan el proceso de enseñanza y aprendizaje de los alumnos.

Las TIC se convierten en un medio didáctico efectivo, ya que permiten presentar y transmitir contenidos educativos de manera interactiva y visualmente atractiva, mejorando la comprensión y retención de los estudiantes.

De esta manera, las TIC generan nuevos escenarios formativos al proporcionar entornos virtuales, simulaciones y experiencias interactivas que enriquecen el proceso de formación de los alumnos.

En términos de desarrollo cognitivo, las TIC ofrecen juegos y actividades interactivas que estimulan el pensamiento, la creatividad y el desarrollo cognitivo de los estudiantes.

Finalmente, las TIC facilitan la labor docente al proporcionar herramientas y recursos que apoyan la creación de materiales didácticos, el seguimiento del progreso de los estudiantes y la entrega de retroalimentación de manera más eficiente.

4. OJETIVOS Y METODOLOGÍA

En el ámbito educativo, los objetivos y la metodología constituyen la base fundamental de cualquier propuesta didáctica. Estos elementos son esenciales para diseñar y desarrollar actividades y estrategias de enseñanza que permitan alcanzar los aprendizajes deseados de los alumnos. Por ello, a continuación, se definen los objetivos y la metodología que se va a emplear para llevar a cabo la propuesta didáctica.

4.1 Objetivos

A continuación, se establecen los objetivos didácticos de la propuesta que se llevará a cabo. Estos deben ser redactados y establecidos por los propios docentes, ya que no aparecen de manera explícita en el currículo.

1. Contribuir al alumnado proporcionándole una variedad de actividades, técnicas y estrategias que promuevan la aplicación de la Pedagogía Waldorf.
2. Estimular la creatividad y motivación de los alumnos mediante la implementación de actividades innovadoras.
3. Promover la participación activa del alumnado en su propio proceso de aprendizaje.
4. Desarrollar la capacidad de emplear las TIC como herramienta para llevar a cabo diversas actividades educativas.

4.2 Metodología

A través de esta propuesta didáctica, se presenta una metodología basada en el enfoque Waldorf, que integra la tecnología educativa y promueve un aprendizaje significativo. A continuación, se detalla la metodología a seguir.

En primer lugar, es importante mencionar que se va a emplear una herramienta TIC para trabajar la metodología Waldorf. Se empleará la aplicación “Toontastic” como una herramienta tecnológica para apoyar el proceso de enseñanza y aprendizaje. Se trata de un software interactivo, que permite a los usuarios crear animaciones y vídeos con personajes animados.

Esta aplicación es muy popular entre los niños y los docentes que buscan una forma divertida y creativa de contar historias y expresar sus ideas. Además, proporciona

una interfaz fácil de usar que permite a los usuarios crear y personalizar personajes, escenarios y diálogos para sus animaciones. También incluye herramientas para agregar música y efectos de sonido a las animaciones, dándoles un toque más profesional. En conclusión, proporciona una experiencia lúdica y creativa, fomentando la expresión oral y la narración de historias.

Esta propuesta se realiza en base a un proyecto, que consistirá en explorar las estaciones del año y la naturaleza. A lo largo de siete días divididos en distintas semanas, los estudiantes se sumergirán en el estudio y la comprensión de los cambios que ocurren en la naturaleza a lo largo de las estaciones. Se abordarán aspectos como el clima, los cambios en la vegetación y los comportamientos de los animales en cada estación.

Como he mencionado anteriormente, la duración del proyecto será de una semana completa, dividida en distintos días. Cada uno de ellos se dedicará una hora específica para trabajar en este, permitiendo una inmersión profunda en la temática y asegurando un seguimiento constante. En cuanto a la organización, la clase será dividida en grupos de 4 o 5 alumnos como máximo para trabajar.

Del mismo modo, se diseñarán diversas actividades para cada día de la semana. Estas podrán incluir la observación directa de la naturaleza, la creación de una historia a partir de las estaciones del año, la recopilación de información, una síntesis de ideas, entre otros recursos.

Por último, cabe mencionar que se realizará una evaluación formativa y continua, observando el grado de participación e interacción de los alumnos en las actividades propuestas. También se valorará la calidad de las creaciones realizadas con la herramienta “Toontastic” y la comprensión adquirida sobre las estaciones del año y la naturaleza.

5. PROPUESTA DE INNOVACIÓN DOCENTE

En la educación, la constante evolución y adaptación son fundamentales para ofrecer experiencias de aprendizaje enriquecedoras y significativas. En este contexto, surge la necesidad de una propuesta de innovación docente que permita abordar los desafíos actuales y aprovechar las oportunidades que ofrecen las nuevas tecnologías y metodologías pedagógicas. Esta propuesta busca trascender los métodos tradicionales de enseñanza, promoviendo el uso de enfoques innovadores, el desarrollo de habilidades del siglo XXI y la personalización del aprendizaje.

A través de esta propuesta, se busca generar un ambiente educativo estimulante, motivador y adaptado a las necesidades individuales de los estudiantes, potenciando su creatividad, autonomía y participación activa en su propio proceso de aprendizaje. La propuesta de innovación docente tiene como objetivo principal transformar la experiencia educativa, creando espacios de aprendizaje dinámicos, colaborativos e interdisciplinarios, que preparen a los estudiantes para enfrentar los desafíos del mundo actual y futuro.

5.1 Descripción de la propuesta

La presente propuesta de innovación docente tiene como objetivo implementar la pedagogía Waldorf en el aula de Educación Infantil. Siguiendo los alineamientos establecidos en el artículo 8 del Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero, las áreas que se van a trabajar serán “Descubrimiento y Exploración del Entorno” y “Comunicación y Representación de la Realidad”. Estas pretenden ofrecer al alumnado una experiencia educativa enriquecedora y significativa, fomentando su desarrollo integral y su conexión al entorno que los rodea.

Para enriquecer aún más esta propuesta, se utilizará una herramienta tecnológica, en concreto una aplicación software, que complementará las actividades desarrolladas en el aula. Esta permitirá ampliar las posibilidades de exploración, descubrimiento y aprendizaje, brindando a los estudiantes una experiencia interactiva e inmersiva.

A lo largo de este proyecto, se diseñarán y se llevarán a cabo diversas actividades relacionadas con la metodología Waldorf y el área mencionada anteriormente. Dichas actividades buscarán despertar la curiosidad, la imaginación y el interés de los alumnos, promoviendo su participación activa en el proceso de aprendizaje. Todo ello se llevará a cabo en un contexto donde los alumnos puedan experimentar libremente con el entorno, con la naturaleza y con el empleo de las TIC.

5.2 Contextualización

La propuesta actual está dirigida al alumnado de segundo ciclo de Educación Infantil, específicamente a tercer curso, con edades comprendidas entre los 5 y 6 años. Es importante destacar que esta iniciativa puede ser implementada por cualquier centro educativo, ya que su carácter inclusivo e integrador permite adaptarse a diferentes contextos y realidades educativas. Aquellos participantes que presenten necesidades

educativas especiales podrán participar de la misma manera en el desarrollo de las diferentes actividades, ya que a través de ellas se fomenta el trabajo cooperativo y la inclusión.

Para llevarla a cabo, es necesario que la institución educativa cuente con dispositivos electrónicos o tabletas que permitan realizar las actividades interactivas que se proponen. Estos equipos tecnológicos serán utilizados como herramientas complementarias para enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje y potenciar la participación activa de los estudiantes.

Además, es fundamental que los docentes mantengan una formación constante respecto al uso de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TIC) y nuevas metodológicas para enseñar a los alumnos y que estos aprendan. Esto les permitirá aprovechar al máximo las ventajas y posibilidades que las TIC ofrecen en el ámbito educativo, así como adaptar las estrategias y actividades propuestas a las necesidades y características del alumnado.

Las ventajas de utilizar estas nuevas tecnologías en el ámbito de Educación Infantil son diversas. En primer lugar, estas pueden potenciar la motivación y el interés de los niños, ya que ofrecen un entorno interactivo y lúdico que les resulta atractivo. A través de las actividades interactivas y las aplicaciones específicas, los alumnos pueden experimentar de manera práctica, manipulativa y visual, lo que favorece su comprensión y retención de los contenidos.

Asimismo, las TIC permiten adaptar los recursos y actividades a los diferentes estilos de aprendizaje, brindando oportunidades de personalización y adaptación a las necesidades individuales. Del mismo modo, estas herramientas pueden facilitar la comunicación y la colaboración entre los estudiantes, promoviendo el trabajo en equipo y el intercambio de ideas.

Como he mencionado anteriormente, esta propuesta está dirigida a niños y niñas de tercer curso de infantil. Por ello, las Tecnologías de la Información y de la Comunicación se convierten en un recurso especialmente adecuado, ya que en esta etapa los niños están en pleno desarrollo de habilidades cognitivas, motrices y sociales. Las actividades interactivas y la utilización de aplicaciones específicas les permiten explorar, experimentar y aprender de forma lúdica, desarrollando su creatividad, pensamiento crítico y habilidades digitales desde temprana edad.

5.3 Competencias clave

A continuación, se detallan las competencias clave establecidas en el Decreto 37/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación infantil en la Comunidad de Castilla y León. Se mencionarán únicamente aquellas que serán abordadas en la propuesta de innovación docente:

COMPETENCIAS	DETALLES
Competencia en comunicación lingüística	Abarca la capacidad de comprender, expresar e interpretar conceptos, pensamientos, sentimientos, hechos y opiniones tanto de forma oral como escrita, utilizando diversos recursos visuales, sonoros y digitales. Implica una interacción afectiva y respetuosa con otras personas en diferentes ámbitos sociales y culturales, como la educación, el ámbito personal, el ocio y la vida profesional.
Competencia digital	Engloba el uso creativo, seguro, crítico y responsable de las tecnologías digitales en diversos ámbitos, como el aprendizaje, el trabajo y la participación en la sociedad. Esto implica interactuar de manera afectiva con estas tecnologías. Incluye habilidades como la alfabetización en información y datos, la comunicación y colaboración, la alfabetización mediática, la creación de contenidos digitales, la seguridad digital, el manejo de temas de propiedad intelectual y privacidad, la resolución de problemas y el pensamiento crítico y computacional.
Competencia personal, social y de aprender a aprender	Engloba la capacidad de reflexionar sobre uno mismo, gestionar eficazmente el tiempo y la información, colaborar constructivamente con otros, mantener la resiliencia y tomar control del propio aprendizaje y desarrollo profesional.
Competencia emprendedora	Implica la capacidad de aprovechar oportunidades e ideas en diversos contextos y convertirlas en actividades personales, sociales y profesionales que generen resultados valiosos para los demás. Se basa en la innovación, la creatividad, el pensamiento crítico y la resolución de problemas. Incluye tomar la iniciativa, la perseverancia, asumir riesgos y trabajar tanto de forma individual como colaborativa en la planificación y gestión de proyectos.

5.4 Temporalización

El proyecto propuesto se titula “*Estaciones Mágicas: Descubriendo la Naturaleza a través de las Historias Animadas*”. Este se llevará a cabo durante el mes de junio del año 2022-2023, constando de un total de 7 sesiones, cada una con una duración de 60 minutos. Estas actividades están planificadas para ser realizadas en la propia aula, siempre y cuando se disponga de dispositivos electrónicos, o en el aula TIC.

Tendrá lugar en el tercer trimestre, de modo que a lo largo del curso habrán tenido la oportunidad de observar los cambios ocurridos en las diferentes estaciones. Debido a que el curso finaliza el día 23 de junio, el proyecto comenzará en la segunda semana del mes, más concretamente el día 6. La primera actividad tendrá lugar ese mismo día: “*Explorando las Estaciones del Año: Descubriendo su Magia en la Naturaleza*”. La segunda actividad se realizará el día 8: “*Aventura Natural: Descubriendo los Cambios en las Estaciones del Año*”. El día 9 se realizará la tercera actividad: “*Imaginando en la Naturaleza: Creando Personajes y Escenarios Mágicos*”. La cuarta actividad el día 13: “*Cuentos Estacionales: Narrando Historias Mágicas de las Estaciones*”. Para la quinta actividad se dedicará el día 15: “*Dando Vida a las Historias: Animación de las Maravillosas Aventuras Estacionales*”. La sexta actividad se llevará a cabo el día 16: “*Perfeccionando las Aventuras Animadas: Ensayo y Mejora de las Historias Estacionales*”. Finalmente, la última actividad tendrá lugar el día 20: “*Brillando en el Escenario: Presentación de las Historias Animadas Estacionales*”.

JUNIO (2023)						
LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SÁBADO	DOMINGO
			1	2	3	4
5	6 ACTIVIDAD 1	7	8 ACTIVIDAD 2	9 ACTIVIDAD 3	10	11
12	13 ACTIVIDAD 4	14	15 ACTIVIDAD 5	16 ACTIVIDAD 6	17	18
19	20 ACTIVIDAD 7	21	22	23 FIN DE CURSO	24	25
26	27	28	29	30		

5.5 Recursos y materiales

Para llevar a cabo mi propuesta de innovación docente, utilizaré una variedad de recursos y materiales que contribuirán a enriquecer la experiencia de aprendizaje de los estudiantes. Contaré con una Pizarra Digital Inteligente (PDI) para aprovechar las ventajas de la tecnología en la enseñanza.

Además, utilizaré imágenes representativas de cada estación y objetos relacionados con ellas, creando un ambiente visualmente estimulante. Para conectar con la naturaleza, aprovecharé el espacio natural disponible en el patio o jardín del centro educativo. También utilizaré materiales de registro como papel, lápices, pinturas o cámaras fotográficas para fomentar la expresión artística y la documentación de las experiencias.

Los dispositivos electrónicos con acceso a la aplicación "Toontastic" serán utilizados para crear personajes y escenarios relacionados con las estaciones del año y la naturaleza, así como para mostrar ejemplos de animaciones que inspiren la creatividad de los alumnos. Adicionalmente, contaré con materiales de apoyo y personajes y escenarios previamente creados en "Toontastic". Para recopilar sugerencias y observaciones, utilizaré hojas de feedback. Aseguraré un espacio adecuado para llevar a cabo las actividades y, en caso necesario, contaré con un proyector o la PDI para compartir contenido de manera visualmente impactante.

Estos recursos y materiales contribuirán a crear un entorno de aprendizaje enriquecedor y estimulante para los estudiantes.

5.6 Desarrollo de la Propuesta

ACTIVIDAD 1	
NOMBRE	“Explorando las Estaciones del Año: Descubriendo su Magia en la Naturaleza”
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none">- Familiarizar a los alumnos con las 4 estaciones del año y sus características distintivas.- Desarrollar la conciencia ecológica y el respeto por el medio ambiente.- Estimular la curiosidad y el interés por el mundo natural.- Fomentar la expresión oral y la comunicación.
TEMPORALIZACIÓN	60 minutos

MATERIAL Y RECURSOS	<ul style="list-style-type: none"> - Pizarra Digital Inteligente (PDI) - Imágenes representativas con cada estación. - Objetos relacionados con cada estación.
CONTENIDOS	<ul style="list-style-type: none"> - Elementos naturales. - Respeto y protección del medio natural y beneficio que ello proporciona. - Fenómenos naturales. - Los seres vivos e inertes.
DESCRIPCIÓN	<p>En esta actividad, se dará inicio al proyecto explorando las estaciones del año y su relevancia en la naturaleza. Los alumnos serán introducidos a las cuatro estaciones: primavera, verano, otoño e invierno, y se les mostrarán imágenes y objetos representativos de cada una.</p>
DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	<ul style="list-style-type: none"> ➤ En primer lugar, se hará una introducción sobre las estaciones del año, destacando sus nombres y características. ➤ A continuación, se proyectarán sobre la pizarra digital imágenes relacionadas con cada estación. El docente mostrará a los alumnos una serie de objetos (flores de plástico, pelota de playa, hojas secas, algodón para simular la nieve, entre otros). Los alumnos observarán y explorarán estos recursos visuales y táctiles identificando los elementos característicos de cada una de ellas. (Ej: flores en primavera, sol en verano, hojas caídas en otoño, nieve en invierno). ➤ Seguidamente, se generará una conversación grupal para discutir cómo cambia la naturaleza en cada estación. Se plantearán preguntas como: ¿Qué diferencias notamos en los paisajes y el clima de cada estación? ¿Cómo se comportan los animales y las plantas en cada estación? ¿Qué actividades y celebraciones asociamos con cada estación? ➤ Finalmente, se promoverá una reflexión sobre la importancia de las estaciones del año en el equilibrio de la naturaleza y la vida en el planeta. Los alumnos podrán expresar sus ideas y opiniones sobre por qué es fundamental comprender y valorar estos cambios estacionales.

ACTIVIDAD 2

NOMBRE	“Aventura Natural: Descubriendo los Cambios en las Estaciones del Año”
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> - Observar y reconocer los cambios que ocurren en la naturaleza. - Identificar y recolectar elementos naturales representativos de cada estación. - Desarrollar habilidades de observación y atención. - Fomentar el contacto directo con la naturaleza y promover el respeto y cuidado del medio ambiente. - Estimular la curiosidad y la exploración activa. - Registrar las observaciones a través de dibujos o fotografías.
TEMPORALIZACIÓN	60 minutos
MATERIAL Y RECURSOS	<ul style="list-style-type: none"> - Espacio natural en el patio o jardín del centro educativo. - Materiales de registro como papel, lápices, pinturas o cámaras fotográficas.
CONTENIDOS	<ul style="list-style-type: none"> - Estrategias de construcción de nuevos conocimientos. - Pautas para la indagación y la experimentación en el entorno. - Modelo de control de variables. - Procesos y resultados. - Interés, disfrute e iniciativa por las actividades de exploración y juego que se realizan al aire libre y en contacto con la naturaleza.
DESCRIPCIÓN	<p>En esta actividad, los alumnos tendrán la oportunidad de salir al patio o jardín del centro educativo para observar de cerca los cambios que ocurren en la naturaleza durante las diferentes estaciones del año. A través de la exploración y recolección de elementos naturales, los estudiantes podrán identificar y apreciar los distintos aspectos que caracterizan cada estación.</p>

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

- Antes de salir al patio o jardín, el docente brindará una breve introducción recordando al alumnado las estaciones del año y los cambios que se producen en la naturaleza durante cada una.
- A continuación, los alumnos se dirigirán al espacio natural del centro educativo para observar de cerca los cambios en la vegetación, el clima y otros aspectos relacionados con las estaciones del año. Se animará a los estudiantes a explorar activamente el entorno y a prestar atención a los detalles.
- Durante la salida, se pedirá a los alumnos que busquen y recojan elementos naturales que representen las características de las estaciones.
- Al regresar al aula, se proporcionarán materiales como papel, lápices, pinturas o cámaras fotográficas para que los estudiantes registren sus observaciones. Podrán realizar dibujos o tomar fotografías de los elementos recolectados y de los cambios que han observado en la naturaleza.
- Para finalizar esta actividad, los alumnos compartirán sus dibujos, fotografías y observaciones con el resto del grupo. Se fomentará la comunicación y la reflexión sobre los cambios en la naturaleza que han experimentado y cómo se relacionan con las estaciones del año.

ACTIVIDAD 3

NOMBRE	“Imaginando en la Naturaleza: Creando Personajes y Escenarios Mágicos”
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizar la herramienta “Toontastic”. - Explorar las diferentes herramientas y opciones de la herramienta TIC. - Estimular la creatividad y la imaginación. - Fomentar la expresión artística. - Promover el trabajo en equipo.
TEMPORALIZACIÓN	60 minutos
MATERIAL Y RECURSOS	<ul style="list-style-type: none"> - Dispositivos electrónicos con acceso a la aplicación “Toontastic”. - Ejemplos de personajes y escenarios relacionados con las estaciones del año y la naturaleza. - Materiales de apoyo.
CONTENIDOS	<ul style="list-style-type: none"> - Lenguaje descriptivo. - Posibilidades expresivas, creativas y comunicativas del propio cuerpo en actividades individuales y grupales. - Uso saludable y responsable de las tecnologías digitales y de contenidos apropiados. - Aplicaciones y herramientas digitales con distintos fines.
DESCRIPCIÓN	<p>En esta actividad, los alumnos utilizarán la aplicación “Toontastic” para crear personajes y escenarios relacionados con las estaciones del año y la naturaleza. Se les animará a explorar las diferentes herramientas y opciones que ofrece la herramienta TIC, lo que les permitirá dar vida a sus ideas de manera visual y atractiva.</p>
DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	<ul style="list-style-type: none"> ➤ El docente presentará la actividad y explicará a los alumnos cómo utilizar la aplicación “Toontastic”. Se les mostrarán ejemplos de personajes y escenarios relacionados con las estaciones del año y la naturaleza para inspirar su creatividad. ➤ Asimismo, los alumnos tendrán tiempo para explorar las diferentes herramientas y opciones de la aplicación. Se les animará a experimentar con la creación de personajes, la elección de los escenarios y la personalización de cada elemento. ➤ A continuación, se dividirá a los alumnos en 4 grupos, con un máximo de 5 personas en cada uno. A cada grupo se le asignará una estación del año con la que tendrán que trabajar. Estos diseñarán sus propios personajes relacionados con las estaciones del año y la naturaleza. Podrán elegir colores, formas y características que los representen de manera creativa.

- Los alumnos crearán escenarios utilizando las opciones proporcionadas por la herramienta TIC. Podrán seleccionar fondos, agregar elementos naturales y crear ambientes que reflejen las características de cada estación.
- Finalmente, cada grupo podrá presentar sus personajes y escenarios al resto de la clase. Podrán explicar las características de las creaciones y compartir la inspiración.

ACTIVIDAD 4

NOMBRE	“Cuentos Estacionales: Narrando Historias Mágicas de las Estaciones”
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> - Fomentar la expresión oral y la capacidad de narración. - Estimular la imaginación y la creatividad. - Potenciar la colaboración y el trabajo en equipo.
TEMPORALIZACIÓN	60 minutos
MATERIAL Y RECURSOS	<ul style="list-style-type: none"> - Dispositivos electrónicos con acceso a la aplicación “Toontastic”. - Personajes y escenarios creados previamente en “Toontastic”. - Materiales de apoyo.
CONTENIDOS	<ul style="list-style-type: none"> - Lenguaje descriptivo. - Posibilidades expresivas, creativas y comunicativas del propio cuerpo en actividades individuales y grupales. - Uso saludable y responsable de las tecnologías digitales y de contenidos apropiados. - Aplicaciones y herramientas digitales con distintos fines. - Descubrimiento y apreciación del arte audiovisual.
DESCRIPCIÓN	En esta actividad, los alumnos recibirán orientación por parte del docente para crear una historia corta basada en las estaciones del año y la naturaleza. Se les animará a utilizar los personajes y escenarios que han creado previamente en “Toontastic”, una herramienta TIC, para desarrollar su historia de manera más visual y atractiva.
DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	<ul style="list-style-type: none"> ➤ El docente recordará a los alumnos las características de las estaciones del año y la importancia de la naturaleza en cada una de ellas. ➤ Cada grupo trabajará con la estación del año que se les asignó previamente. Se les alentará a pensar

	<p>en situaciones o eventos relacionados con esa estación y a desarrollar una trama interesante.</p> <p>➤ Cada grupo tendrá la oportunidad de contar su historia frente a sus compañeros. Se les animará a utilizar un lenguaje claro y expresivo, así como captar la atención de la audiencia.</p>
--	---

ACTIVIDAD 5	
NOMBRE	“Dando Vida a las Historias: Animación de las Maravillosas Aventuras Estacionales”
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> - Estimular la creatividad y la imaginación. - Desarrollar habilidades tecnológicas. - Fomentar la atención y la precisión. - Potenciar el trabajo en grupo y la resolución de problemas.
TEMPORALIZACIÓN	60 minutos
MATERIAL Y RECURSOS	<ul style="list-style-type: none"> - Dispositivos electrónicos con acceso a la herramienta “Toontastic”. - Ejemplos de animaciones para mostrar a los alumnos y para inspirar su creatividad. - Materiales de apoyo.
CONTENIDOS	<ul style="list-style-type: none"> - Lenguaje descriptivo. - Posibilidades expresivas, creativas y comunicativas del propio cuerpo en actividades individuales y grupales. - Uso saludable y responsable de las tecnologías digitales y de contenidos apropiados. - Aplicaciones y herramientas digitales con distintos fines. - Descubrimiento y apreciación del arte audiovisual.
DESCRIPCIÓN	<p>En esta actividad, los alumnos aprenderán a dar vida a sus historias utilizando la herramienta “Toontastic”. Se les enseñará cómo animar los personajes, crear secuencias de movimiento y diálogos, y explorarán</p>

diferentes efectos visuales y sonoros para enriquecer la narrativa de sus historias.

- El docente explicará al alumnado cómo utilizar la herramienta “Toontastic” para animar sus historias. Se les mostrarán ejemplos de animaciones y se destacarán las diferentes opciones y herramientas disponibles.
- Cada grupo aprenderá a crear secuencias de movimiento para sus personajes. Se les guiará en cómo mover los personajes por el escenario, cómo crear transiciones suaves entre las diferentes escenas de la historia.
- Se enseñará a los alumnos a agregar diálogos y narración a sus historias. Se les animará a utilizar voces y expresiones apropiadas para los personajes y a practicar la narración fluida de la historia.
- Los alumnos explorarán diferentes efectos visuales y sonoros disponibles en la herramienta “Toontastic”. Se les animará a utilizarlos de manera creativa para enriquecer su historia y añadir impacto emocional.
- Los alumnos tendrán tiempo para ensayar y mejorar sus animaciones. Se les animará a revisar y ajustar sus movimientos, diálogos y efectos para lograr una narrativa coherente y atractiva.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	<p>diferentes efectos visuales y sonoros para enriquecer la narrativa de sus historias.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ El docente explicará al alumnado cómo utilizar la herramienta “Toontastic” para animar sus historias. Se les mostrarán ejemplos de animaciones y se destacarán las diferentes opciones y herramientas disponibles. ➤ Cada grupo aprenderá a crear secuencias de movimiento para sus personajes. Se les guiará en cómo mover los personajes por el escenario, cómo crear transiciones suaves entre las diferentes escenas de la historia. ➤ Se enseñará a los alumnos a agregar diálogos y narración a sus historias. Se les animará a utilizar voces y expresiones apropiadas para los personajes y a practicar la narración fluida de la historia. ➤ Los alumnos explorarán diferentes efectos visuales y sonoros disponibles en la herramienta “Toontastic”. Se les animará a utilizarlos de manera creativa para enriquecer su historia y añadir impacto emocional. ➤ Los alumnos tendrán tiempo para ensayar y mejorar sus animaciones. Se les animará a revisar y ajustar sus movimientos, diálogos y efectos para lograr una narrativa coherente y atractiva.
-----------------------------------	---

ACTIVIDAD 6

NOMBRE	“Perfeccionando las Aventuras Animadas: Ensayo y Mejora de las Historias Estacionales”
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> - Fomentar la autoevaluación y la reflexión crítica. - Estimular la colaboración y el trabajo en equipo. - Desarrollar habilidades de comunicación y escucha activa. - Estimular la creatividad.
TEMPORALIZACIÓN	60 minutos
MATERIAL Y RECURSOS	<ul style="list-style-type: none"> - Dispositivos electrónicos con acceso a la herramienta “Toontastic”. - Hojas de <i>feedback</i> para registrar las sugerencias y observaciones. - Espacio adecuado.

CONTENIDOS	<ul style="list-style-type: none"> - El lenguaje oral u otros sistemas de comunicación como medio de relación y regulación de la propia conducta y la de los demás. - Comunicación interpersonal. - Convenciones sociales del intercambio lingüístico en situaciones comunicativas que potencien el respeto y la igualdad. - Uso saludable y responsable de las tecnologías digitales y de contenidos apropiados. - Aplicaciones y herramientas digitales con distintos fines.
DESCRIPCIÓN	En esta actividad, los alumnos tendrán la oportunidad de ensayar y mejorar las historias animadas que han creado con la herramienta “Toontastic”. Se les proporcionará <i>feedback</i> y sugerencias para mejorar la fluidez y coherencia de la historia, y se fomentará la colaboración y el trabajo en equipo entre los alumnos.
DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Los alumnos tendrán tiempo para practicar su historia en el grupo que les corresponda. Se les animará a revisar y ajustar los movimientos, diálogos y efectos para mejorar la narrativa y la expresión de los personajes. ➤ El docente y los distintos grupos de clase brindarán <i>feedback</i> constructivo sobre las historias animadas. Se destacarán los puntos fuertes y se ofrecerán sugerencias para mejorar la fluidez, coherencia y creatividad de las historias. ➤ Los diferentes grupos podrán colaborar en la mejora de sus historias. Se les animará a compartir ideas, ofrecerse mutuamente <i>feedback</i> y trabajar juntos para perfeccionar sus animaciones. ➤ Los alumnos tendrán tiempo adicional para realizar ensayos y ajustes en sus historias animadas, implementando sugerencias recibidas.

ACTIVIDAD 7	
NOMBRE	“Brillando en el Escenario: Presentación de las Historias Animadas Estacionales”
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> - Estimular la expresión oral y la comunicación. - Promover la escucha activa y el respeto. - Estimular la autoconfianza y la autoestima.
TEMPORALIZACIÓN	60 minutos
MATERIAL Y RECURSOS	- Dispositivos electrónicos con acceso a la herramienta “Toontastic”.

	<ul style="list-style-type: none"> - Proyector o PDI. - Espacio adecuado.
CONTENIDOS	<ul style="list-style-type: none"> - El lenguaje oral u otros sistemas de comunicación como medio de relación y regulación de la propia conducta y la de los demás. - Comunicación interpersonal. - Lenguaje descriptivo. - Uso saludable y responsable de las tecnologías digitales y de contenidos apropiados. - Aplicaciones y herramientas digitales con distintos fines.
DESCRIPCIÓN	<p>En esta actividad, los alumnos tendrán la oportunidad de proyectar y compartir las historias animadas que han creado en grupo empleando la herramienta “Toontastic”. Se fomentará la apreciación y disfrute de las historias como grupo, y se llevará a cabo una reflexión final sobre lo aprendido y la importancia de cuidar y respetar la naturaleza en todas las estaciones del año.</p>
DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD	<ul style="list-style-type: none"> ➤ El docente asegurará que los dispositivos electrónicos estén conectados a la pizarra digital para proyectar las historias animadas. Se verificará el buen funcionamiento de la herramienta “Toontastic” y se preparará el orden de presentación de las historias. ➤ Cada grupo tendrá la oportunidad de presentar su historia animada al resto. Se les animará a explicar brevemente la trama, los personajes y los mensajes relacionados con las estaciones del año y la importancia de cuidar la naturaleza. ➤ Los demás grupos disfrutaran de las proyecciones. Se fomentará la participación activa, el respeto y la valoración de los esfuerzos creativos de cada uno. ➤ Se llevará a cabo una reflexión grupal sobre lo aprendido durante el proyecto y la importancia de cuidar y respetar la naturaleza en todas las estaciones del año. Se fomentará la expresión de ideas y la escucha activa entre los alumnos.

5.7 Evaluación

La evaluación de las actividades anteriores se llevará a cabo de manera continua y formativa, con el objetivo de valorar el progreso y el aprendizaje de los alumnos. Se utilizarán distintas estrategias y herramientas para recopilar información y evaluar los distintos aspectos. A continuación, se muestra una rúbrica de evaluación de creación

propia, esta se divide en diferentes criterios de evaluación y niveles de desempeño, más adelante se describe detalladamente cada apartado. El motivo por el que se ha diseñado este modelo de evaluación se debe a que, al evaluar por niveles, se permite tener en cuenta las características y el ritmo de desarrollo de cada niño de manera individualizada. Además, se pueden identificar las fortalezas y necesidades de cada alumno, brindando una atención educativa más ajustada a sus capacidades y promoviendo su progreso de manera personalizada. Es muy útil también para aquellos alumnos que necesitan atención a la diversidad, ya que como se ha comentado se hace una individualización del proceso de aprendizaje y, además, se tiene en cuenta las diferentes formas en las que los estudiantes procesan la información y demuestran su aprendizaje.

RÚBRICA DE EVALUACIÓN – PROYECTO: “ESTACIONES MÁGICAS: DESCUBRIENDO LA NATURALEZA A TRAVÉS DE LAS HISTORIAS ANIMADAS”				
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	NIVELES			
1. Participación Activa	Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3	Nivel 4
2. Creatividad e Imaginación	Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3	Nivel 4
3. Uso de la herramienta TIC	Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3	Nivel 4
4. Expresión Oral y Narración de Cuentos	Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3	Nivel 4
5. Trabajo en Equipo y Colaboración	Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3	Nivel 4

1. Participación Activa:

- Nivel 1: El alumno muestra poca participación y falta de interés durante las actividades.
- Nivel 2: El alumno participa de manera ocasional, pero muestra falta de compromiso en algunas actividades.
- Nivel 3: El alumno participa de manera activa y muestra interés en la mayoría de las actividades.
- Nivel 4: El alumno participa de manera entusiasta y comprometida en todas las actividades.

2. Creatividad e Imaginación:

- Nivel 1: El alumno muestra poca creatividad e imaginación al crear personajes, escenarios y narrar historias.
- Nivel 2: El alumno demuestra alguna creatividad e imaginación, pero falta originalidad y variedad en sus creaciones.
- Nivel 3: El alumno muestra creatividad e imaginación al crear personajes, escenarios y narrar historias, con cierta originalidad.
- Nivel 4: El alumno muestra alta creatividad e imaginación en sus creaciones, con originalidad y variedad destacadas.

3. Uso de la herramienta TIC:

- Nivel 1: El alumno muestra dificultades para utilizar la herramienta “Toontastic” y explorar sus diferentes opciones.
- Nivel 2: El alumno utiliza las herramientas de manera básica, pero tiene dificultades para aprovechar todas las opciones disponibles.
- Nivel 3: El alumno utiliza de manera eficiente la herramienta “Toontastic”, explorando y utilizando varias de sus opciones.
- Nivel 4: El alumno utiliza de manera experta la herramienta “Toontastic”, aprovechando todas las opciones disponibles de manera creativa.

4. Expresión Oral y Narración de Cuentos:

- Nivel 1: El alumno tiene dificultades para expresarse oralmente y narrar las historias de manera clara y coherente.
- Nivel 2: El alumno se expresa oralmente y narra las historias con cierta claridad y coherencia, pero con algunas dificultades.
- Nivel 3: El alumno se expresa oralmente y narra las historias con claridad, coherencia y fluidez adecuadas a su nivel.
- Nivel 4: El alumno se expresa oralmente y narra las historias con claridad, coherencia y fluidez destacadas, captando la atención del público.

5. Trabajo en Equipo y Colaboración:

- Nivel 1: El alumno muestra poca disposición para trabajar en equipo y colaborar con los demás.

- Nivel 2: El alumno colabora ocasionalmente con el equipo, pero muestra dificultades para respetar las opiniones de los demás.
- Nivel 3: El alumno trabaja en equipo y colabora de manera constructiva, respetando las opiniones de los demás.
- Nivel 4: El alumno trabaja en equipo de manera efectiva y colaborativa, mostrando respeto, escucha activa y aportando ideas.

6. CONCLUSIONES

A través de la recopilación de información y la investigación realizada, he adquirido conocimientos sobre cómo aplicar distintas metodologías en un aula de Educación Infantil. En particular, he profundizado en los beneficios que la metodología Waldorf puede ofrecer a los niños en edades tempranas. Este enfoque educativo se caracteriza por su punto de vista holístico, fomentando la creatividad, la imaginación, y el juego como elementos fundamentales en el proceso de aprendizaje. Además, esta pedagogía brinda a los niños mayores oportunidades para explorar sus intereses y desarrollar su autonomía.

En este sentido, he comprendido la importancia de fomentar la curiosidad y el interés en el alumnado, ya que estos aspectos son motores clave para un aprendizaje significativo. Promover el pensamiento crítico y la autonomía en los niños desde edades tempranas es fundamental para su desarrollo integral, permitiéndoles enfrentarse a desafíos y tomar decisiones informadas de su vida cotidiana.

Finalmente, he reflexionado sobre el papel fundamental de los docentes en la educación. La formación continua de los profesionales de la educación es esencial para estar al tanto de las últimas investigaciones y enfoques pedagógicos, así como para adaptarse a las necesidades cambiantes de los estudiantes. Los docentes desempeñan un papel clave en la motivación, acompañamiento y guía de los niños, facilitándoles un entorno seguro y estimulante para su crecimiento y desarrollo.

Durante la realización de mi Trabajo de Fin de Grado, he tenido la oportunidad de ampliar mis conocimientos acerca de las diferentes metodologías educativas que existen, lo cual ha sido una experiencia enriquecedora. Me he sumergido en el estudio de distintas

corrientes pedagógicas, entre ellas la pedagogía Waldorf, la cual ha despertado mi interés por sus enfoques innovadores y centrados en el desarrollo integral de los niños.

Uno de los aspectos destacados que he podido analizar es la importancia del uso de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TIC) en el contexto de Educación Infantil. He comprendido que las TIC pueden ser una herramienta valiosa para potenciar el aprendizaje y la creatividad de los niños, ya que les ofrecen nuevas formas de explorar, experimentar y expresarse. Su integración adecuada en el aula puede contribuir al desarrollo de habilidades digitales y competencias necesarias en la sociedad actual.

En conclusión, mi Trabajo de Fin de Grado me ha permitido ampliar mis conocimientos acerca de diferentes metodologías educativas, destacando la importancia del uso de las TIC, los beneficios de la metodología Waldorf en edades tempranas, la importancia de fomentar la curiosidad y el interés de los niños, así como el papel esencial de los docentes y su formación continua en la educación. Estos aprendizajes me han proporcionado una base sólida para mi futura labor como profesional en la educación, comprometido con brindar experiencias educativas enriquecedoras y significativas a los niños.

7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Acevedo, C., y Rochapea, C. P. E. I. P. (2015). Materiales Montessori para el aula de infantil (3-6 años). *Revista Arista Digital*, 52, 1-8.
- Algas, P. (2010). *Los proyectos de trabajo en el aula. Reflexiones y experiencias prácticas*. Barcelona: Graó.
- Arias-Flores, H., Jadán-Guerrero, J. y Gómez-Luna, L. (2019, 15 marzo). Innovación educativa en el aula mediante Design Thinking y Game Thinking. *Universidad Tecnológica Indoamérica, Ecuador*, 6(1).
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6974899>
- Balongo González, E., y Mérida Serrano, R. (2016). El clima de aula en los proyectos de trabajo. Crear ambientes de aprendizaje para incluir la diversidad infantil. *Perfiles Educativos*, 38(152), 146-162.
- Bautista, J. (2007). *Importancia de las TIC en el proceso de Enseñanza aprendizaje*. [Mensaje en un blog]. Recuperado de <http://comunidadesvirtuales.obolog.com/importancia-tic-proceso-ensenanza-aprendizaje-40185>
- Blackwell, C. K., Lauricella, A. R., & Wartella, E. (2014). Factors influencing digital technology use in early childhood education. *Computers & education*, 77, 82-90. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2014.04.013>
- Bolívar, A. (2012). Justicia Social y equidad escolar. Una revisión actual. *Revista Internacional de Educación para la Justicia Social*, 1(1), 2012, pp. 9-45, ISSN: 2254-3139. doi: 10.15366/riejs
- Brown, T. (2008). *Design thinking*. Harvard Business Review.
- Cánovas, G. (2003). *Menores de Edad y Conectividad Móvil en España: Tablets y Smartphones*.
- Carbonell, J. (2015). *Pedagogías del siglo XXI. Alternativas para la innovación educativa*. Barcelona: Editorial Octaedro.

- Carlgren, F. (2004). La clase de trabajos manuales y artesanía. En F. Carlgren, *Pedagogía Waldorf. Una educación hacia la libertad* (133-134). Madrid: Rudolf Steiner.
- Carlgren, F. (2018). *Pedagogía Waldorf. Una educación hacia la libertad*. Madrid: Rudolf Steiner.
- Cayón B. C. et al. (2015) *Principales pensadores de la educación infantil*. Educación Pedagogía JNB, Historia de la Educación. Fahrenhouse, Palencia, España.
- Cetys, U. (2023, 10 marzo). *Principios de la Pedagogía Waldorf - UFV Madrid*. Formación profesional UFV. <https://www.ufv.es/cetys/blog/que-son-los-principios-de-la-pedagogia-waldorf/>
- Chambo, A. G., & Chambo, A. G. (2023). ¿Qué es la pedagogía Waldorf? Alternativas a la educación convencional. *Canal Educación y Sociedad*. <https://www.inesem.es/revistadigital/educacion-sociedad/pedagogia-waldorf/>
- Chávez Barquero, F. H., Cantú Valadez, M., y Rodríguez Pichardo, C. M. (2016). Competencias digitales y tratamiento de información desde la mirada infantil. *Revista electrónica de investigación educativa*, 18(1), 209-220.
- Childs, G. (2000). *Rudolph Steiner vida y obra*. Madrid: Antroposófica.
- Christakis, D. A., Zimmerman, F. J., DiGiuseppe, D. L., & McCarty, C. A. (2004). Early Television Exposure and Subsequent Attentional Problems in Children. *Pediatrics*, 113(4), 708-713. <https://doi.org/10.1542/peds.113.4.708>
- Clouder, C., & Rawson, M. (2002). *Educación Waldorf*. Rudolf Steiner: Madrid
- Competencias - Uva. (n.d.). https://www.uva.es/export/sites/uva/2.docencia/2.01.grados/2.01.02.ofertaformativagrados/documentos/edinfpa_competencias.pdf
- Crouch, M. (2014). *The flipped classroom*. Scholastic Parent & Child, 21, 59. Recuperado de: <https://search.proquest.com/docview/1505354972?accountid=13926>
- Cruz, S. (2012). *Comer orgánico o lo que sea: escuelas alimentadoras y cuerpos dóciles*. Universidad Autónoma de Occidente: Cali-Colombia.

- Cummings, H. M., & Vandewater, E. A. (2007). Relation of Adolescent Video Game Play to Time Spent in Other Activities. *Archives of pediatrics & adolescent medicine*, 161(7), 684. <https://doi.org/10.1001/archpedi.161.7.684>
- Darias, L. M. (2016) *Pedagogía Waldorf: Importancia de las prácticas artísticas y sus beneficios en los alumnos*. Universidad de La Laguna. Recuperado de: <https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/3504/PEDAGOGIA%20WALDO RF%20IMPORTANCIA%20DE%20LAS%20PRACTICAS%20ARTISTICAS%20Y%20SUS%20BENEFICIOS%20EN%20LOS%20ALUMNOS.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- DECRETO 37/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación infantil en la Comunidad de Castilla y León.
- Del Pozo, M. (2013). *Inteligencias Múltiples en Acción*. Barcelona: Col·legi Montserrat.
- Deng, F. (2019). Literature review of the flipped classroom. *Theory and Practice in Language Studies*, 9(10), 1350-1356. DOI: <http://dx.doi.org/10.17507/tp1s.0910.14>
- Escribano, C. (2007). *La utilización del ordenador durante la infancia desde una perspectiva psicológica*. Universidad Complutense de Madrid, 97-119.
- Ezpeleta, M. (2016). *Aplicación del modelo Flipped Learning y herramientas 2.0 a la formación de padres y madres en Educación Infantil*. Trabajo de Fin de Grado. UNIR.
- Ezquerro, L. (2015). *Aplicación del modelo Flipped Classroom en la formación de padres y madres en educación infantil*. Trabajo de Fin de Grado. UNIR
- Félix, H. E. T., Chiriboga, A. A. P., Cabrera, L. R. P., Ochoa, V. Y. A., Góngora, S. M. K., y Alarcón, I. D. C. G. (2017). El desarrollo de la lecto-escritura con el método Montessori: Juguemos Quiero Aprender. *RECUS: Revista Electrónica Cooperación Universidad Sociedad*, 2(3), 43-46
- Fernández Martínez, P., y Gallardo Fernández, I. M. (2016). “El lenguaje como medio de construcción social del conocimiento en educación infantil”. *Revista*

Iberoamericana de Educación, 71, 111-131. Recuperado de:
<https://rieoei.org/RIE/article/view/7>

Fernández-Rufete, M. (2018). Rutinas de pensamiento en la enseñanza de contenidos históricos: enseñar a pensar la historia en Educación Primaria. En R. Rodríguez, P. Miralles, & C. Gómez (Edits.), *Estudios y propuestas de innovación para el aula de Educación Primaria* (págs. 199-211). Murcia: Editum. Ediciones de la Universidad de Murcia.

Fidalgo-Blanco, Á., Sein-Echaluce, M. L., & García-Peñalvo, F. J. (2018). Micro flip teaching with collective intelligence. *En International Conference on Learning and Collaboration Technologies* (pp. 400-415). Springer, Cham.

Galcerán, Á. G. (2014). *Impulsora, fundadora y actual maestra de la escuela El Til-ler*. Barcelona: (A. F. Mestres, Entrevistador).

Galindo-Domínguez, H. (2018). Un meta-análisis de la metodología Flipped Classroom en el aula de Educación Primaria. *EDUTEC. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, (63), 73-85.

Gallardo Fernández, I. M., Ríos García, I., Fernández Martínez, P., y Ramos Xavier, G. T. (2016). "Presentación. Educación Infantil (II)". *Revista Iberoamericana de Educación*, 72,11-13. Recuperado de <https://rieoei.org/RIE/article/view/43>

Gallardo, L. M. y Buleje, J. C. (2010). Importancia de las TIC en la Educación Básica Regular. *Invest. Educ.* 14(25), 209-224.

García, J. L. (2011). *Las Escuelas Waldorf* (Máster universitario en formación del profesorado de educación). Universidad Internacional de la Rioja.

García-Barrera, A. (2013). El aula inversa: cambiando la respuesta a las necesidades de los estudiantes. *Avances en supervisión educativa*, (19).

Gari, V. B. (2017). *Efectos del Aprendizaje Basado en el Pensamiento (TBL) en la Enseñanza de las Ciencias Naturales: Implicaciones para la Formación del Profesorado* (Tesis doctoral). Universidad Autónoma de Madrid, Madrid.

Granic, I., Lobel, A., & Engels, R. C. M. E. (2014). The benefits of playing video games. *American Psychologist*, 69(1), 66-78. <https://doi.org/10.1037/a0034857>

- Heinrich, P. (2012). *The iPad as a tool for education: a study of the introduction of iPads at longfield academy, Kent*.
<http://www.naace.co.uk/publications/longfieldipadresearch>
- Helm, J. H., & Katz, L. G. (2016). *Young investigators: The project approach in the early years*. Teachers College Press.
<https://reunir.unir.net/bitstream/123456789/530/1/Rodriguez.Elisabet.pdf>
- Jaramillo, P., Castañeda, P. y Pimienta, M. (2009). Qué hacer con la tecnología en el aula: inventario de usos de las TIC para aprender y enseñar. *Educación y Educadores*, 12(2). Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/834/83412219011.pdf>
- Johnson, L.W., y Renner, J.D. (2012). *Effects of the flipped classroom model on a secondary computer applications course: student and teacher perceptions, questions and student achievement*. Tesis doctoral inédita. University of Louisville, Kentucky. Recuperado de: <http://theflippedclassroom.files.wordpress.com/2012/04/johnsonrenner-2012.pdf>
- La Pedagogía Waldorf*. (s. f.). Escuela Libre Micael · Colegio Waldorf en Las Rozas de Madrid. <https://www.escuelamicael.com/pages/pedagogia-waldorf>.
- Latapí Sarre, J. (2012). Educación y Justicia Social. *Revista Internacional de Educación para la Justicia Social*, 1(1), 2012, pp. 199-202, ISSN: 2254-3139.
- Lemos, R. (2017). ¿Cuál es la influencia del método Montessori en la actualidad? *La mente es maravillosa*. Recuperado de: <https://lamenteesmaravillosa.com/la-influencia-del-metodo-montessori-en-laactualidad/>
- Lievegoed, B. (2009). *Las etapas evolutivas del niño* (2.a ed.). Rudolf Steiner: Madrid.
- López Escribano, C. (2007). *Las nuevas tecnologías y la Educación Infantil*. Universidad Complutense de Madrid.
- López, P. (2018). *El aprendizaje basado en proyectos en la enseñanza de la historia. propuesta de dos unidades didácticas para la educación secundaria obligatoria (trabajo fin de máster)*. Universidad de Las Islas Baleares.

- Magro, M. y Carrascal, S. (2019, 15 marzo). El Design Thinking como recurso y metodología para la alfabetización visual y el aprendizaje en preescolares de escuelas multigrado de México. *Vivat Academia. Revista de Comunicación*. (146). <http://www.vivatacademia.net/index.php/vivat/article/view/1117/1448>
- Malagón, A. (2008). Revista Waldorf-Steiner Educación. *Plan de Estudios de las escuelas Waldorf-Steiner*, 8, 17-32.
- Malagón, A. (2011) "*Escuela Waldorf: las claves de una educación integral*". <http://www.noticiaspositivas.net/2010/02/02/escuelas-waldorf-las-claves-de-unaeducacion-integral/>
- Maldonado, A. I. (2019). *Principios de la Pedagogía Waldorf y el trabajo del maestro con los padres de familia*.
- Marín, V. (2015). La Gamificación educativa. Una alternativa para la enseñanza creativa. *Digital Education Review*, (27), 1-4
- Markzewski, A. (2013). *Thin layer vs Deep Level Gamification*. Recuperado de http://marczewski.me.uk/2013/12/23/thinlayer-vs-deep-level-gamification/#.Uzmkxah_vvh
- Marqués, P. (2013). Impacto de las TIC en Educación: Funciones y limitaciones. *Rev. 3C TIC*, 1(3). Recuperado de <https://www.3ciencias.com/wp-content/uploads/2013/01/impacto-de-las-tic.pdf>
- Marquès, P. (2014). *Metainvestigación 2013-14. Uso educativo de las tabletas digitales en Educación Infantil. Informe final*. Recuperado de <http://es.slideshare.net/peremarques/uso-educativo-delas-tabletas-digitales-en-educacin-infantil>
- Materiales Waldorf (2020). *¿Cómo aprenden los niños la noción del tiempo?* <https://materialeswaldorf.es/como-ensenar-a-un-nino-dias-semanasestaciones-tiempo/>

- Mauricio, M. D., Serna, E. y Vallés, S. (2015). *Experiencias en la aplicación de la gamificación en 1º Curso de Grado de Ciencias de la Salud*. Recuperado de <https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/93483/1583-3118-1-PB.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Mestres, A. (2015). *Pedagogía Waldorf: Trabajar la creatividad para fomentar la Educación Emocional en Educación Infantil*. Universidad de La Rioja.
- Miguelé, M. (2009). Dimensiones básicas de un desarrollo humano integral. *Polis. Revista Latinoamericana*, (23).
- Mitchell, D. (2012). *La tecnología y la celebración del trabajo desarrollado en la pedagogía Waldorf*. https://www.waldorflibrary.org/images/Mitchell_La_tecnologia.pdf.
- Moral Pérez, M. E., Villalustre Martínez, L. y Neira Piñero, M. R. (2013). *Oportunidades de las TIC para la innovación educativa en las escuelas rurales de Asturias*. *Aula Abierta*, Vol. 42. Número 1. Enero-Junio 2014, 61-67. doi: 10.1016/S0210-2773(14)70010-1
- Morales, M. Y., & Restrepo, I. (2015). Hacer visible el pensamiento: alternativa para una evaluación para el aprendizaje. *Infancias imágenes*, 14(2), 89-100.
- Moreno, M. (2010). *Pedagogía Waldorf. Arteterapia. Papeles de arteterapia y educación artística para la inclusión social*, 5, 203-209.
- Morocho, J.I. (2018). *Beneficios de la aplicación del Método Montessori para mejorar el aprendizaje de la escritura en los jóvenes con déficit cognitivo leve y moderado en edades comprendidas entre 15–25 años que acuden al Programa Ramón Arregui Monreal en la Fundación General Ecuatoriana en el periodo de Noviembre 2017–Abril 2018*. (Tesis doctoral). Quito: UCE.
- Mosconi, E., Gamino, A., y González, A. (2016). *El aula extendida, un espacio complementario integrador de conocimientos*. Recuperado de <http://ridaa.unicen.edu.ar/xmlui/handle/123456789/509>.
- OMS. (2019). *La OMS presenta el primer Informe mundial sobre la visión*. Ginebra, Suiza.

- Özmert, E., Toyran, M., & Yurdakök, K. (2002). Behavioral Correlates of Television Viewing in Primary School Children Evaluated by the Child Behavior Checklist. *Archives of pediatrics & adolescent medicine*, 156(9), 910.
<https://doi.org/10.1001/archpedi.156.9.910>
- Parra, G. (2012). *Aproximación a los métodos educativos “alternativos” en el proceso de aprendizaje*. (Trabajo de fin de Máster) Universidad Internacional de La Rioja, La Rioja. Recuperado de: <http://82.223.209.184/handle/123456789/117>.
- Patzlaff, R., & Sabmannshausen, W. (2007). *Indicaciones de Pedagogía Waldorf. Para niños de 3 a 9 años*. Madrid: Rudolf Steiner.
- Peralta, A. (2020). *Design thinking en educación*. [diapositivas de Power Point]. https://dspace.unia.es/bitstream/handle/10334/5422/Peralta_2020-21_DesignThinking.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Pereira, S. (2005). *Emociones y temperamentos* (2.a ed.). Madrid: Rudolf Steiner.
- Pérez-Morales, M.I. (2014). *Métodos alternativos o educación tradicional* (Bachelor's thesis). Recuperado de: <https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/2518/perez.morales.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- President and fellows of Harvard College. (2016). *Project Zero*. Obtenido de <https://pz.harvard.edu/who-we-are/about>
- Prieto, A., Díaz, D., Lara, I., Monserrat, J., Sanvicén, P., Santiago, R., Corell, A. & ÁlvarezMon, M. (2018). Nuevas combinaciones de aula inversa con just intime teaching y análisis de respuestas de los alumnos. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 2018, vol. 21, núm. 1.
- Prieto, A., Díaz, D., Montserrat, J. y Reyes E. (2014). Experiencias de aplicación de estrategias de gamificación a entornos de aprendizaje universitario. *Re Visión*, 7(2).
- Puente Ferreras, A. (2015). *Psicología contemporánea básica y aplicada* (1st ed.). Madrid: Pirámide.

Quiroga Uceda, P. (2014). *La pedagogía Waldorf: origen, consolidación internacional y principios educativos*. En Hernández Huerta, J. L.; Ortega Gaité, S.; Quintano Nieto, J. (coords.), *Utopía y Educación. Ensayos y estudios* (en prensa). Salamanca: FahrenHouse.

Quiroga, P. (Coord.). (2014). Educación y utopía. Ensayos y estudios. *Colección Ágora*, 2, 55-77. Recuperado de file:///C:/Users/Usuario/Downloads/10-3-22-1-10-20151106%20(4).pdf

Ramos, R. & Wert, A. (2015). *¿Qué es el Design Thinking? Design Thinking en Español*.

Real Academia Española - (2017). Dle.rae.es. Recuperado de <http://dle.rae.es/?id=STXDsjX>

Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Infantil.

Redondo, M. J. (2010). Las nuevas tecnologías en Educación Infantil. Una propuesta didáctica: Webquest. *Revista DIM: Didáctica, Innovación y Multimedia*, 17, 10. <https://ddd.uab.cat/record/62113>

Reiris, T. (2021). *Waldorf World List 2021*. Asociación de Centros Educativos Waldorf. <https://www.colegioswaldorf.org/blogs/news/waldorf-world-list-2020>

Reyes, C.A. (2017). *Materiales Montessori: una propuesta de intervención educativa en Educación Infantil*. (Trabajo Fin de Grado). Universidad de las Palmas de Gran Canaria. Facultad de Ciencias de la Educación. Recuperado de: https://accedacris.ulpgc.es/bitstream/10553/24608/2/garciasantanaharidian2017tfg_acceda.pdf

Rodríguez Cortés, R. (2010). La integración de las nuevas tecnologías en las aulas de Educación infantil en Navarra. *Cuadernos del Marqués de San Adrián: revista de humanidades*, (1), 75-112.

Rodríguez, E. (2009). Ventajas e inconvenientes de las TICs en el aula. *Cuadernos de educación y desarrollo*, (9).

Rodríguez, E. (2012). *Pedagogía Waldorf: un enfoque en educación*.

- Roig-Vila, R. (2016b). Tecnología, innovación e investigación en los procesos de enseñanza-aprendizaje. En *Octaedro eBooks*.
https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/61787/1/2016_Tecnologia-innovacion.pdf
- Román Graván, P., Hervás Gómez, C., y Guisado Lizar, J.L. (2017). *Experiencia de innovación educativa con robótica en la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Sevilla* (España). (pp. 1-16). Servicio de Publicaciones y Divulgación Científica de la Universidad de Málaga
- Ruiz Torres, M. D. C., y Mérida Serrano, R. (2016). Promover la inclusión de las familias a través del desarrollo de Proyectos de Trabajo. Un estudio de caso/Promoting the inclusion of families through the development of Work Projects. A case study. *Revista Complutense de Educación*, 27(3), 943. Doi: http://dx.doi.org/10.5209/rev_RCED.2016.v27.n3.47022
- Sams, A., y Bergmann, J. (2014). *Flipped learning gateway to student engagement*. International Society for Technology in Education.
- Sánchez i Peris, F. (2015). *Gamificación. Education in the Knowledge Society*, 16(2), 13-15.
- Siraj, J. (2014). Developing new technologies for young children. *Madrid. Editorial Morata*.
- Song, Y., & Kapur, M. (2017). How to flip the classroom – “Productive failure or traditional flipped classroom” pedagogical design? *Journal of Educational Technology & Society*, 20(1), 292-305.
- Steiner, R. (2005). *El primer septenio*. Buenos Aires: Antroposófica.
- Swartz, R. J., Costa, A. L., Beyer, B. K., Reagan, R., & Kallick, B. (2017). *El aprendizaje basado en el pensamiento. Cómo desarrollar en los alumnos competencias del siglo XXI*. (6ª ed.). Ediciones SM.

- Tello, E. (2011). Las tecnologías de la información y comunicaciones (TIC) y la brecha digital: su impacto en la sociedad de México. *Rev. RUSC*, 4(2). Recuperado de <http://rusc.uoc.edu/rusc/es/index.php/rusc/article/download/v4n2-tello/305-1221-2-PB.pdf>
- Uceda, P. Q. & Zaldívar, J. I. (2013) *La pedagogía Waldorf y el juego en el jardín de infancia. Una propuesta teórica singular*. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4166450>
- Uceda, P. Q. (2013) *Rudolf Steiner*. Historia Social y de la Educación. Universidad Complutense de Madrid.
- Uceda, P., & Zaldívar, J. (2018). La pedagogía Waldorf y el juego en el jardín de infancia: una propuesta teórica singular. *Bordón. Revista de pedagogía*, 65(1), 79-92.
- Unir, V. (2022, 3 octubre). Método Waldorf: qué es, ventajas y métodos en el aula. *UNIR*. <https://www.unir.net/educacion/revista/metodo-waldorf/>