

Esta comunicación se ha presentado en el VII Congreso Mundial de Educación Infantil, por lo tanto, si se requiere información de dicho texto, para evitar plagio deberá citarse de la siguiente manera:

Fernández, L. (Abril, 2019). *La motivación: pieza clave en el aprendizaje del alumnado en Educación Infantil*. Trabajo presentado en VII Congreso Mundial de Educación Infantil de la Universidad de Osuna y Universidad de Málaga, Osuna.

LA MOTIVACIÓN: PIEZA CLAVE EN EL APRENDIZAJE DEL ALUMNADO EN EDUCACIÓN INFANTIL

Lourdes Fernández Martín

RESUMEN

En este trabajo se presenta una experiencia longitudinal que empezó el curso 2017/2018 en el CEIP Mare Nostrum, con alumnos/as de 3 años. La experiencia consiste en mostrar como se ha fomentado la creatividad del alumnado, se han trabajado las emociones y su gestión, la resolución de problemas, la cooperación, el trabajo colaborativo y la capacidad de análisis y síntesis mediante la metodología del ABP, como por ejemplo el proyecto de la artista japonesa Yayoi Kusama.

En la experiencia se ha puesto en práctica una amplia pluralidad metodológica, la iniciación a la gamificación como técnica de aprendizaje y apoyo a la metodología por proyectos, siendo el principio educativo el juego, para la adquisición de conocimientos y destrezas. Para poner en práctica la citada experiencia se han llevado a cabo grupos interactivos, debido a que dicho centro es una Comunidad de Aprendizaje.

Entre los objetivos generales planteados hay que destacar:

- Aumentar el nivel de conocimiento tanto de lo investigado como de los partivipantes.
- Priorizar acciones y los logros positivos meditante la interacción y el trabajo en grupo.
- Organizar la investigación en función de las necesidades de los participante.

Los resultados obtenidos han sido positivos. Se ha evidenciado la ilusión y el interés, por parte del alumnado, de aprender y dar a conocer los trabajos realizados. También la iniciación a la gamificación ha sido positiva, dando lugar a repetirse los grupos interactivos cada quince días, debido a los beneficios que están aportando.

Palabras clave: trabajo por proyectos, gamificación, grupos interactivos, proceso de enseñanza-aprendizaje, emociones.

INTRODUCCIÓN

Hay que tener en cuenta que una de las funciones del docente es motivar a su alumnado, puesto que dicha motivación constituye una pieza clave tanto en el aprendizaje como en el desarrollo socio-afectivo de sus alumnos/as. Por tanto, uno de los aspectos fundamentales a la hora de impartir clase es reflexionar sobre cómo motivar al alumnado, cómo hacerlos felices dentro del aula y a su vez, que aprendan y adquieran conocimientos para que así, puedan experimentar vivencias que influyan en los cambios que se producen en sus cerebros.

Son numerosas las investigaciones que avalan el Aprendizaje Basado en Proyectos como una metodología que da lugar a una innovación en el proceso de adquisición de conocimientos y destrezas, ya que, como bien afirman Cascales y Carrillo (2018), en la Etapa de la Educación Infantil se requiere de recursos, de cambios en la metodología e innovación para así desarrollar la construcción positiva de sí mismo, la potenciación de la autonomía, el trabajo y coordinación entre compañeros, el cumplimiento de las normas y el desarrollo de la capacidad de expresión y representación mediante la realización de actividades plásticas, musicales, de expresión corporal...

En dicha experiencia, la iniciación a la gamificación como técnica de aprendizaje y apoyo a la metodología por proyectos, siendo el principio educativo el juego, ha sido importante para la consecución de los objetivos propuestos. Para ello, se ha contado con la participación de familiares ajenos al aula mediante los grupos interactivos, debido a que este centro es una Comunidad de Aprendizaje.

2. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

Bueno (2017) explica que aquellos aprendizajes que se incluyen en la vida cotidiana del alumnado serán más significativos y activarán el centro de las emociones del cerebro. Partiendo de esta perspectiva, el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) es una metodología que implica cambios pedagógicos ya que el alumnado es el protagonista del proceso de enseñanza –aprendizaje y como protagonista, adquiere responsabilidades y autonomía, lo que genera en él motivación, capacidad de análisis y síntesis, cooperación, trabajo en grupo y resolución de problemas. La figura del docente es la de guía en dicho proceso, de manera que va introduciendo a lo largo de este camino los contenidos curriculares que están programados.

VII CONGRESO MUNDIAL DE EDUCACIÓN INFANTIL

Actualmente, los docentes somos conscientes de que para que el niño adquiriera estos aprendizajes y desarrolle habilidades y destrezas, es muy importante respetar los propios ritmos individuales, favoreciendo el concepto de justicia social (Bolívar, 2012), por lo que las aulas se convierten en espacios de inclusión, donde se respetan las necesidades de cada alumno y se les da una respuesta educativa acorde con su tipo de necesidad, en el marco de una escuela inclusiva, como bien dicta las Instrucciones del 8 de marzo de 2017, sobre las respuestas educativas que han de darse al alumnado con necesidades específicas de apoyo.

Aquí tienen un papel importante los grupos interactivos, como una estrategia metodológica que transforma las dinámicas de clase, disminuye los conflictos en el aula y aumenta el aprendizaje del alumnado, siendo la motivación una pieza fundamental (Muntaner, Pinya y De la Iglesia, 2013). Al hablar de grupos interactivos hay que dejar claro que no se está refiriendo a una metodología nueva ni grupos flexibles. Consiste en una organización dentro del aula, de grupos reducidos heterogéneos, en el que una persona adulta en cada grupo es la encargada de que todo el alumnado interactúe en el juego, de motivarlos y animarles a que participen y dialoguen entre ellos.

Gabe Zichermann y Christopher Cunningham (2011) definen la gamificación como “un proceso relacionado con el pensamiento del jugador y las técnicas de juego para atraer a los usuarios y resolver problemas” (p.11). A su vez, Díaz, J. y Troyano, Y. (2013) explican que todo juego que lleve incluido la idea de gamificación pretende influir en la conducta social y psicológica del jugador, ya que conlleva un aumento del tiempo en el juego así como una predisposición psicológica a continuar jugando. Por lo que, adecuándolo al contexto educativo, se podría definir como una técnica de aprendizaje que utiliza la dinámica de los juegos en el contexto educativo con el fin de que el alumnado adquiriera las competencias, destrezas y habilidades para favorecer el desarrollo integral de la persona.

En todo el proceso de enseñanza- aprendizaje el juego tiene un papel fundamental. Según la Convención Internacional sobre los Derechos del Niño en 1989 en el artículo 31, se reconoce el derecho de la niñez al descanso, al esparcimiento, al juego, las actividades recreativas y a la plena y libre participación en la vida cultural y de las artes. Omeñaca (2007) explica que el juego “es una actividad alegre, placentera y libre que se desarrolla dentro de sí misma sin responder a metas extrínsecas e implica a la persona en su globalidad, proporcionándole medios para la expresión, la comunicación y el aprendizaje” (p.46). Por lo que la intención es abordarlo como un instrumento

educativo que sirva como medio de expresión para el niño y que incluso le ayude a expresar aspectos de su personalidad más reservados.

3. MÉTODO

La experiencia realizada se enmarca dentro de una metodología cualitativa adoptando un planteamiento de investigación-acción. Bisquerra (2004) menciona que la investigación-acción pretende mejorar la práctica educativa y a la vez busca comprender mejor esa práctica, que los investigadores sean los docentes, acercar la investigación a la realidad y vincular la investigación, acción y formación.

Por lo que para cumplir estos pasos, la metodología de la investigación ha seguido los siguientes pasos:

- **Observar:** durante el primer trimestre del curso y conocer los intereses del alumnado mediante la información que obteníamos en las asamblea.
- **Pensar:** a raíz de averiguar que a muchos de los pequeños les llamaba mucho la atención los colores fuertes y los círculos, las docentes nos reunimos para ver cómo aprovechar esta circunstancia para trabajar el arte e introducir elementos curriculares para el desarrollo y aprendizaje de los niños y niñas.
- **Planificar:** a continuación investigamos sobre mujeres artistas y elegimos a Yayoi Kusama, ya que se ajustaba a lo que a los pequeños les llamaba la atención. El siguiente paso fue elaborar un mapa conceptual sobre lo que queríamos trabajar y cómo lo íbamos a trabajar
- **Actuar:** Se pasó a la acción iniciando el proyecto y los grupos interactivos. Hay que destacar que una vez puesta en marcha la acción, volvíamos a observar e incluso revisamos varias veces el mapa conceptual, volviendo a planificar y a actuar de nuevo.

Referente a la metodología del aprendizaje basado en proyectos, se han seguido los siguientes pasos:

- **Fase inicial del proyecto:** Gracias a las asambleas se pudo conocer las inquietudes del alumnado y se fijaron unas metas, así como el proceso de evaluación y los recursos que se iban a necesitar.
- Planteamos mediante un **mapa conceptual** el plan de trabajo a seguir.
- **Implementación del proyecto:** nos íbamos asegurando de que los objetivos establecidos se iban alcanzando.
- **Conclusiones:** tanto por parte del alumnado como por nuestra parte.

4. PARTICIPANTES

La experiencia se realizó en el centro de educación infantil y primaria Mare Nostrum de la localidad de Torrox, en Málaga, con un grupo de 26 niños y niñas de una clase de 3 años del segundo ciclo de la educación infantil. En el curso 2017-2018 se trabajó el proyecto de la artista japonesa “Yayoi Kusama”.

5. OBJETIVOS

5.1. Objetivos de la investigación:

- Aumentar el nivel de conocimiento tanto de lo investigado como de los participantes.
- Priorizar acciones y los logros positivos mediante la interacción y el trabajo en grupo.
- Organizar la investigación en función de las necesidades de los participantes.

5.2. Objetivos de la aplicación del proyecto para el alumnado:

- Desarrollar el lenguaje y el pensamiento lógico matemático
- Trabajar y coordinarse en equipo
- Desarrollar la capacidad de representación y expresión mediante la realización de actividades plásticas, musicales, expresión corporal ...
- Potenciar una autonomía cada vez más amplia en la vida cotidiana.
- Crear buenas relaciones afectivas con los demás.
- Construir una imagen positiva de sí mismo.
- Valorar el esfuerzo para la realización de tareas

6. DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA

Antes de comenzar el proyecto lo primero que se hizo fue planter un mapa conceptual con los contenidos curriculares que se querían abordar o que se creía que se podían trabajar. A partir de aquí, se programaron diferentes actividades teniendo en cuenta que los contenidos curriculares podían conectar con diferentes expresiones artísticas y que si el grupo podía expresarlas y comunicarlas a los compañeros, se hacía de la experiencia adquirida un aprendizaje significativo.

El inicio del proyecto de arte sobre la artista japonesa Yayoi Kusama comenzó con la siguiente actividad motivadora: la llegada a la clase de una enorme caja decorada con muchos

VII CONGRESO MUNDIAL DE EDUCACIÓN INFANTIL

puntos de colores. La directora del centro nos la trajo junto con una carta. Lo primero que se hizo fue leerla. En ella Yayoi Kusama nos escribía y nos decía que se había enterado de que en nuestra clase había muchos niños y niñas que les gustaba pintar y dibujar. Y que como ella era una artista, quería que conocieran sus obras para ver si les gustaba. A continuación se abrió la caja y se sacó todo lo que había: una peluca roja, gafas de colores y pictogramas de Japón y de las obras de Yayoi.

A partir de aquí, se mandó a las familias una carta informativa donde se explicaba todo lo que había pasado en la clase y que, por favor, ayudaran a sus hijos a buscar información sobre Yayoi.

En las semanas siguientes se el proyecto fue enriqueciendo con las investigaciones, informaciones, libros, collages e instalaciones que los alumnos traían de sus casas sobre Yaoi y todo lo que le rodea: sobre su arte, sobre su país Japón, la cultura, costumbres y geografía. Todo este material se quedó expuesto en el aula en un rincón del proyecto, donde el alumnado podía manipularlo, observarlo, compararlo ...



Foto 1: Rincón del proyecto

Entre las actividades que se trabajaron, se destacan las que más les llamó la atención al alumnado:

- La cara de la protagonista del cuento de “Alicia en el País de las Maravillas”, ya que formularon preguntas sobre ella: si era Yaoi de joven, si era la mamá de ella, su hermana ... Analizando ese cuadro y viendo que les gustaba, lo trabajamos en clase con acuarelas. También se leyó el cuento de Alicia en el País de las Maravillas y se hicieron miniteatrillos interpretando diferentes escenas.

- El aspecto físico de Yayoi también atrajo la atención de los pequeños y tuvo mucho tema de conversación en las asambleas, (que es una estrategia pedagógica fundamental en los proyectos) ya que el hecho de que fuera con el pelo de color y gafas les gustó mucho. Por lo que, en la fiesta de Carnaval nos disfrazamos de ella y posteriormente nos dibujamos el cuerpo.



Foto 2: Ficha



Foto 3: Disfrazados de Yayoi

- Las instalaciones y los puntos de colores. En asamblea se les formularon preguntas sobre qué creían que eran las instalaciones que veían y aquí se pudo comprobar como el proyecto estaba siendo interiorizado, partiendo de sus conocimientos previos debido a las respuestas que daban. Gracias a estas repuestas tan sinceras y tan inocentes, se podía ver como el proyecto realmente les estaba llegando. Por lo que decoramos sobre papel con gomets, una habitación transformándola en instalación.



Foto 4: Instalación

VII CONGRESO MUNDIAL DE EDUCACIÓN INFANTIL

- También recibimos la visita de alumnos y alumnas de 5 años que nos trajeron sus instalaciones elaboradas y nos la explicaron.
- Aprovechando que el 22 de marzo era el cumpleaños de Yayoi y que también celebrábamos nuestra fiesta trimestral de cumpleaños, le decoramos una gran tarta.



Foto 5: Cumpleaños de Yayoi

- Se escribió una carta a Yayoi y se le envió con distintas fichas elaboradas en clase.

Para darle cabida a las obras realizadas en casa, todo el ciclo de Educación Infantil hizo una exposición en el hall del colegio para hacer partícipes al resto de nuestra comunidad de sus obras de artes y darles una visibilidad merecida.

En todo este proceso el juego ha sido una herramienta fundamental que ha estado presente a lo largo del proyecto. Se han intercalado juegos dirigidos y estructurados con el juego libre. Y una forma en la que se ha trabajado el juego estructurado ha sido gracias a los grupos interactivos. Para ello, a la hora de plantearlos, se tuvieron en cuenta varias líneas de trabajo para “gamificar” los grupos interactivos:

- que los voluntarios que participaran en los grupos no fueran familiares de nuestros alumnos
- que los juegos elegidos fuesen lúdicos y que engancharan
- que fuesen juegos de duración breve
- que fuesen juegos seleccionados para poder trabajar las competencias y habilidades prioritizadas, ya que hay veces que esto no lo pueden trabajar por ellos solos en el juego libre.

Por ejemplo: que tomaran decisiones, que adquirieran una visión espacial o ayudarles a socializar mejor.

En los grupos interactivos no se tuvo en cuenta el resultado final, ya que lo que se pretendía era que interactuaran y se socializaran.

Referente a la evaluación, se evidenció mediante la observación que el proyecto fue interiorizándose en nuestro alumnado. Al crear diferentes espacios de aprendizaje donde ellos pudieron ir libremente y, en algunas ocasiones de forma guiada, se comprobó como en estos distintos espacios los niños y niñas reproducían lo que iban aprendiendo del proyecto. Por ejemplo, en el rincón del arte estaban creando obras de Yayoi e incluso pedían instalaciones impresas en papel que decoraban con gomets o haciendo puntos con rotuladores o en el espacio de los disfraces, donde se vestían continuamente de Yayoi.

Gracias también a estos espacios, se dotó a los alumnos de las herramientas necesarias para dar respuesta a sus necesidades e intereses. También otro aspecto que hacía resaltar que el proyecto tenía éxito era la emoción con la que lo vivían los pequeños. Por lo que esto fue una forma, sin plasmarlo en el papel, de comprobar qué estaba funcionando. Como punto final del proyecto, se elaboró un portfolio, el cual se fue construyendo a lo largo de todo el proceso y en el que fueron incorporando a su carpeta los trabajos que realizaron.

7. CONCLUSIONES

Mediante el ABP hemos convertido al alumnado en protagonistas de su aprendizaje, provocando en ellos una gran motivación y fomentando su creatividad. También gracias a los grupos interactivos y a la iniciación de la gamificación se ha trabajado el desarrollo de la autonomía y la capacidad de colaboración e intercambio de ideas entre ellos. También y ha conseguido estimular al alumnado con dificultades, por lo que analizando todo lo comentado anteriormente, se decidió seguir trabajando igual hasta la actualidad.

¿CÓMO CITAR ESTA COMUNICACIÓN?

VII CONGRESO MUNDIAL DE EDUCACIÓN INFANTIL

Fernández, L. (Abril, 2019). *La motivación: pieza clave en el aprendizaje del alumnado en Educación Infantil*. Trabajo presentado en VII Congreso Mundial de Educación Infantil de la Universidad de Osuna y Universidad de Málaga, Osuna.

REFERENCIAS

Bisquerra, R. (Coord.). (2004). *Metodología de la investigación educativa*. Madrid: La Muralla.

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

Bueno, T. (2018). *Neurociencia para educadores*. Barcelona: Ediciones Octaedro.

Cascales, A. y Carrillo M^a, (2018). Aprendizaje basado en proyectos en educación infantil: cambio pedagógico y social. *Revista Iberoamericana de Educación*, vol.76, pp.80. Recuperado de: <https://rieoei.org/RIE/article/view/2861/3831>

Instrucciones de 8 de marzo de 2017, de la dirección general de participación y equidad, por las que se actualiza el protocolo de detección, identificación del alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo y organización de la respuesta educativa. Consejería de Educación de Andalucía.

Díaz Cruzado, J. y Troyano Rodríguez, Y. (2013). El potencial de la gamificación aplicado al ámbito educativo. *En III Jornadas de Innovación Docente*. Innovación Educativa: respuesta en tiempos de incertidumbre Sevilla, España: Universidad de Sevilla. Facultad de Ciencias de la Educación.

Muntaner, J. J., Pinya, C. & De la Iglesia, B. (2015). Evaluación de los grupos interactivos desde el paradigma de la educación inclusiva. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 18 (1), 141-159. Recuperado de: <file:///C:/Users/HP/Downloads/214371-Texto%20del%20art%20C3%ADculo-767191-1-10-20150107.pdf>

Omeñaca, J., y Omeñaca, R.: *Juegos cooperativos y educación física*. Barcelona, Paidotribo, 2004.

VII CONGRESO MUNDIAL DE EDUCACIÓN INFANTIL

Zichermann, G. y Cunningham, C. (2011). *GamificationbyDesign: ImplementingGameMechanics in Web and Mobile Apps*. Cambridge, MA: O'Reilly Media.