

Metodologías Activas: Promoviendo un Aprendizaje Significativo y Motivacional

Stalin Roberto Tapia Peralta ¹

stalintapia.est@umecit.edu.pa

<https://orcid.org/0009-0001-3796-0377>

Universidad Metropolitana de Educación,
Ciencia y Tecnología – UMECIT
Panamá

RESUMEN

En este artículo, emerge de la reflexión literaria de la tesis doctoral denominada “Aplicación de unas metodologías activas para estudiantes con Necesidades Educativas especiales no asociadas a discapacidad en la Unidad Educativa Fiscomisional “Mater Dei” de la ciudad de Loja”. De esta manera se presenta un análisis comparativo de cinco metodologías activas en educación: Aprendizaje Basado en Proyectos, Aprendizaje Basado en Casos y Retos, Aprendizaje Basado en el Trabajo Colaborativo, Aprendizaje Basado en el Juego y Aprendizaje Basado en las Aulas Invertidas. El objetivo del estudio es examinar sus características, aplicaciones, efectividad y desafíos en diferentes contextos educativos. Para llevar a cabo este análisis, se realizó una revisión exhaustiva de la literatura académica relacionada con cada metodología activa. Se utilizaron bases de datos de revistas científicas, libros y estudios de caso para recopilar información relevante. Los resultados indican que cada metodología activa presenta ventajas y desafíos únicos. El Aprendizaje Basado en Proyectos promueve la colaboración y el aprendizaje profundo, pero requiere planificación cuidadosa. El Aprendizaje Basado en Casos y Retos estimula el pensamiento crítico, pero la selección de casos adecuados puede ser un reto. El Aprendizaje Basado en el Trabajo Colaborativo empodera a los estudiantes a valorar el apoyo del otro para trabajar como uno solo. El Aprendizaje Basado en el Juego aumenta la motivación, pero requiere equilibrar el entretenimiento con los objetivos educativos. El Aprendizaje Basado en las Aulas Invertidas mejora la comprensión, pero necesita infraestructura tecnológica adecuada. Las conclusiones clave revelan que la elección adecuada de la metodología activa dependerá de los objetivos de enseñanza y las características de los estudiantes. Es fundamental adaptar estas metodologías para satisfacer las necesidades específicas y enfrentar los desafíos de implementación. La capacitación y el apoyo continuo son esenciales para aplicar estas metodologías de manera efectiva. Finalmente, las metodologías activas ofrecen una visión prometedora para la educación del siglo XXI, capacitando a los estudiantes para que sean aprendices autónomos y preparados para enfrentar un futuro cada vez más complejo y cambiante.

Palabras clave: metodologías activas; aprendizaje; proyectos; casos; retos; colaborativo; aula invertida.

¹ Autor Principal

Active methodologies: promoting meaningful and motivational learning

ABSTRACT

In this article, emerges from the literary reflection of the doctoral thesis called "Application of active methodologies for students with special educational needs not associated with disabilities in the Fiscomisional Educational Unit "Mater Dei" of the city of Loja". In this way, a comparative analysis of five active methodologies in education is presented: Project-Based Learning, Case-Based Learning and Challenges, Collaborative Work-Based Learning, Game-Based Learning and Flipped Classroom-Based Learning. The objective of the study is to examine its characteristics, applications, effectiveness and challenges in different educational contexts. To carry out this analysis, a comprehensive review of the academic literature related to each active methodology was carried out. Databases of scientific journals, books and case studies were used to collect relevant information. The results indicate that each active methodology presents unique advantages and challenges. Project Based Learning promotes collaboration and deep learning, but requires careful planning. Case and Challenge Based Learning encourages critical thinking, but selecting the right cases can be challenging. Collaborative Work-Based Learning empowers students to value each other's support to work as one. Game Based Learning increases motivation, but requires balancing entertainment with educational goals. Flipped Classroom-Based Learning improves understanding, but needs adequate technological infrastructure. The key conclusions reveal that the appropriate choice of the active methodology will depend on the teaching objectives and the characteristics of the students. It is essential to adapt these methodologies to meet specific needs and meet implementation challenges. Training and ongoing support are essential to apply these methodologies effectively. Finally, active methodologies offer a promising vision for 21st century education, training students to be autonomous learners and prepared to face an increasingly complex and changing future.

Keywords: *active methodologies; learning; projects; cases; challenges; collaborative; flipped classroom.*

Artículo recibido 20 junio 2023

Aceptado para publicación: 20 julio 2023

INTRODUCCIÓN

En el ámbito educativo, existe un creciente interés en las metodologías activas como enfoques pedagógicos más efectivos y significativos. Estas estrategias se centran en el estudiante y buscan fomentar el aprendizaje significativo, el pensamiento crítico y el desarrollo de habilidades relevantes para la vida. En este artículo, llevaremos a cabo un análisis comparativo de cinco metodologías activas en educación: Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), Aprendizaje Basado en Casos y Retos, Aprendizaje basado en el Trabajo Colaborativo, Aprendizaje Basado en el Juego y Aprendizaje Basado en las Aulas Invertidas.

Para realizar este análisis, utilizamos una metodología basada en una revisión sistemática y exhaustiva de la literatura académica y científica relacionada con cada metodología activa. Realizamos búsquedas en bases de datos académicas, bibliotecas digitales y buscadores especializados para recopilar información relevante sobre las características distintivas de cada enfoque, sus fundamentos teóricos, estrategias de implementación y resultados de investigaciones. Organizamos la información obtenida en categorías para permitir una comparación y contraste sistemático de cada metodología.

El análisis comparativo que presentaremos destacará las similitudes y diferencias entre las metodologías activas, identificando sus puntos fuertes y desafíos en diversos contextos educativos. Asimismo, discutiremos las aplicaciones prácticas y las recomendaciones para la implementación exitosa del Aprendizaje Basado en el Trabajo Colaborativo y otras metodologías. Nuestro objetivo final es brindar a los educadores una visión informada y crítica sobre estas metodologías activas, permitiéndoles tomar decisiones fundamentadas y adaptar estas prácticas pedagógicas de manera efectiva a las necesidades y características de sus estudiantes. De esta manera, buscamos promover una educación más dinámica, significativa y centrada en el estudiante, preparando a los jóvenes para enfrentar los desafíos del siglo XXI con éxito y empoderamiento.

Ahora, se definirá cada metodología activa con sus autores y generalidades para distinguirla cada una de ellas y sus aportes específicos a la educación, pedagogía y didáctica.

1. Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP): El Aprendizaje Basado en Proyectos tiene sus raíces en las teorías de John Dewey, un filósofo y educador estadounidense, quien propuso la idea de "aprender haciendo" a principios del siglo XX (Dewey, 1916). Sin embargo, la formulación

moderna del ABP se atribuye a William Heard Kilpatrick, quien presentó esta metodología que implica el abordaje de problemas del mundo real a través de la planificación y ejecución de proyectos, lo que permite a los estudiantes adquirir conocimientos y habilidades mediante experiencias prácticas y colaborativas. (Kilpatrick, 1918). También emergen pensadores muy reconocidos quienes han respaldado con teorías epistemológicas y pedagógicas a esta metodología, así se resalta la figura de (Bruner, 1960), (Chard, 1998), y (Barrows & Tamblyn, 1980), estos promotores han desempeñado un papel fundamental en la conceptualización y desarrollo del Aprendizaje Basado en Proyectos, contribuyendo con sus investigaciones y publicaciones a la promoción de este enfoque pedagógico centrado en el estudiante. Sus obras han sido referencias clave en la literatura educativa, ayudando a difundir y fortalecer la implementación de proyectos educativos que promuevan un aprendizaje activo, significativo y contextualizado.

2. **Aprendizaje Basado en Casos y Retos:** El Aprendizaje Basado en Casos tiene su origen en el método del "caso" utilizado en la Facultad de Derecho de la Universidad de Harvard a fines del siglo XIX. Sin embargo, fue en la década de 1980 cuando se popularizó en la educación y se le atribuye a (ABP). (Barrows, 1980) Esta metodología implica el estudio de situaciones complejas y auténticas que requieren la aplicación de conocimientos teóricos para encontrar soluciones efectivas. Entre los estudios de esta metodología tenemos a los siguientes pensadores que otorgaron solidez y fiabilidad a este modelo, (Schank, 1982), (Jonassen, 2011), y (Myrick, 2004), estos pensadores han realizado investigaciones y publicaciones influyentes en el campo del Aprendizaje Basado en Casos y Retos. Sus contribuciones han respaldado la aplicación de casos complejos y auténticos como base para el aprendizaje, promoviendo un enfoque más práctico y significativo en la educación.
3. **Aprendizaje Basado en el Juego:** El Aprendizaje Basado en el Juego tiene raíces en las teorías de Jean Piaget, Lev Vygotsky y Jerome Bruner, quienes destacaron la importancia del juego en el desarrollo cognitivo y social de los niños. (Piaget, 1951) (Vygotsky, 1933) (Bruner, *Play: Its Role in Development and Evolution*, 1976). Su aplicación en la educación formal se ha popularizado a partir de la década de 1990, y diversos educadores y pedagogos han contribuido a su desarrollo. Esta metodología utiliza elementos lúdicos y actividades divertidas para mejorar la motivación y el interés de los estudiantes, facilitando el aprendizaje de manera más efectiva y significativa. Así

autores actuales como (Elkind, 2007) (Gussin Paley, 2004) y (Gray, 2013) han investigado y defendido la relevancia del juego en el aprendizaje y desarrollo de los niños, destacando cómo el juego libre y estructurado puede enriquecer el proceso educativo, fomentar la creatividad, mejorar las habilidades sociales y promover un aprendizaje más significativo y autónomo.

4. Aprendizaje Basado en las Aulas Invertidas: El concepto de Aprendizaje Basado en las Aulas Invertidas se atribuye principalmente a Jonathan Bergmann y Aaron Sams, dos profesores de química en Colorado, Estados Unidos. En 2007, comenzaron a grabar sus clases y a subirlas en línea para que los estudiantes las vieran en casa y utilizaran el tiempo en clase para actividades prácticas y de discusión. (Bergmann & Sams, 2012). Su enfoque se ha popularizado en la última década con el avance de la tecnología educativa. Esta metodología cambia la dinámica tradicional de enseñanza, permitiendo a los estudiantes acceder al contenido fuera del aula y dedicar el tiempo de clase a actividades prácticas y de discusión, lo que promueve una comprensión más profunda de los conceptos y la resolución de dudas en tiempo real con la guía del educador, así resalta autores como (Talbert, 2017) (Khan, 2012) y (Gerstein, 2015).

5. Aprendizaje Basado en el Trabajo Colaborativo: El Aprendizaje Basado en el Trabajo Colaborativo se centra en la interacción y cooperación entre estudiantes para lograr objetivos de aprendizaje comunes. Es atribuido a varios pedagogos como (Vygotsky, 1978) quien ha ganado importancia en la educación moderna debido a su relevancia en el desarrollo de habilidades sociales y la promoción del trabajo en equipo. Otros pensadores como (Johnson & Johnson, 1975), (Cohen, 1994), (Slavin, 1995) y (Sharan, 1994), quienes sostienen que los estudiantes aprenden en un ambiente colaborativo donde participan activamente en la construcción de conocimiento a través del intercambio de ideas, la resolución conjunta de problemas y la discusión de temas relevantes. Este enfoque fomenta el desarrollo de habilidades de comunicación, empatía, liderazgo y toma de decisiones, lo que prepara a los estudiantes para enfrentar los desafíos del mundo laboral y social con éxito.

En definitiva, cada una de estas metodologías activas en educación tiene su propia historia y aportes significativos al campo de la pedagogía. Estas metodologías han evolucionado para satisfacer las necesidades educativas cambiantes de la sociedad actual. El Aprendizaje Basado en Proyectos, Casos y

Retos, Juego, Aulas Invertidas y Trabajo Colaborativo representan alternativas valiosas para mejorar la calidad de la educación, fomentando un aprendizaje más significativo y una mayor participación activa de los estudiantes en su propio proceso educativo. Al entender sus fundamentos teóricos y aplicaciones prácticas, los educadores pueden seleccionar y adaptar estas metodologías según las características y necesidades específicas de sus estudiantes, contribuyendo así a una educación más efectiva, inclusiva y centrada en el estudiante.

METODOLOGÍA

La metodología empleada en este estudio consistió en una revisión sistemática y exhaustiva de la literatura académica y científica relacionada con cada una de las metodologías activas en educación. Para llevar a cabo este análisis comparativo, se realizaron búsquedas en bases de datos académicas, bibliotecas digitales y buscadores especializados, garantizando así una amplia cobertura de la literatura existente. Se aplicaron criterios de inclusión y exclusión para seleccionar las fuentes pertinentes, incluyendo estudios y artículos que abordaban directamente las metodologías activas y sus efectos en el aprendizaje de los estudiantes. La información extraída de las fuentes seleccionadas fue organizada y categorizada según cada enfoque pedagógico específico, permitiendo una comparación y contraste sistemático. A partir de esta síntesis, se elaboró un análisis comparativo que resaltaba las similitudes y diferencias entre las metodologías, identificando sus fortalezas, desafíos, aplicaciones y resultados en diversos contextos educativos.

Se empleó una revisión sistemática y rigurosa de la literatura académica y científica relacionada con las metodologías activas en educación. Se realizaron búsquedas en bases de datos académicas, bibliotecas digitales y buscadores especializados para garantizar una amplia cobertura de la literatura existente. Se aplicaron criterios de inclusión y exclusión para seleccionar las fuentes pertinentes, incluyendo estudios y artículos que abordaban directamente las metodologías activas y su impacto en el aprendizaje. La información extraída de las fuentes seleccionadas fue cuidadosamente analizada y categorizada según cada metodología activa, lo que permitió un análisis comparativo detallado. A partir de esta síntesis, se elaboró un análisis comparativo que destacaba las similitudes y diferencias entre las metodologías, resaltando sus ventajas, desafíos, aplicaciones y resultados en diversos contextos educativos.

Para llevar a cabo el análisis comparativo de las metodologías activas en educación, se optó por una revisión sistemática de la literatura académica y científica relevante. Se realizaron exhaustivas búsquedas en bases de datos académicas, bibliotecas digitales y buscadores especializados, garantizando así la inclusión de una amplia variedad de fuentes. Se aplicaron criterios específicos para seleccionar estudios y artículos que abordaban directamente las metodologías activas y sus efectos en el aprendizaje de los estudiantes. La información obtenida fue organizada y categorizada según cada enfoque pedagógico, facilitando así una comparación detallada. A partir de este análisis, se elaboró un informe comparativo que resaltaba las particularidades de cada metodología, incluyendo sus puntos fuertes, desafíos, aplicaciones y resultados en distintos contextos educativos.

En el presente estudio, se utilizó una metodología basada en la revisión sistemática de la literatura académica y científica para analizar las metodologías activas en educación. Se llevaron a cabo búsquedas exhaustivas en bases de datos académicas, bibliotecas digitales y buscadores especializados para asegurar una selección adecuada de fuentes. Se aplicaron criterios de inclusión y exclusión para elegir estudios y artículos que trataban directamente sobre las metodologías activas y su impacto en el aprendizaje de los estudiantes. La información recopilada fue organizada y categorizada según cada metodología, permitiendo así una comparación sistemática. Con base en este análisis, se elaboró un informe comparativo que resaltaba las características únicas de cada enfoque, identificando sus fortalezas, desafíos, aplicaciones y resultados en diversos contextos educativos.

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

En este estudio, se ha realizado una revisión exhaustiva de las metodologías activas más destacadas en el campo educativo: Aprendizaje Basado en Proyectos, Aprendizaje Basado en Casos y Retos, Aprendizaje Basado en el Juego, Aprendizaje Basado en las Aulas Invertidas y Aprendizaje Basado en el Trabajo Colaborativo. A través de un análisis detallado de la literatura, se han categorizado y definido paso a paso las fases clave de cada tipo de metodología, revelando resultados innovadores, interesantes e impactantes que pueden transformar la forma en que se aborda la educación.

Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP): El ABP es un enfoque que implica que los estudiantes trabajen en proyectos significativos y auténticos para desarrollar conocimientos y habilidades. Se han identificado cuatro fases fundamentales para la implementación efectiva del ABP:

Figura. 1

Fases de la metodología de aprendizaje basado en proyectos

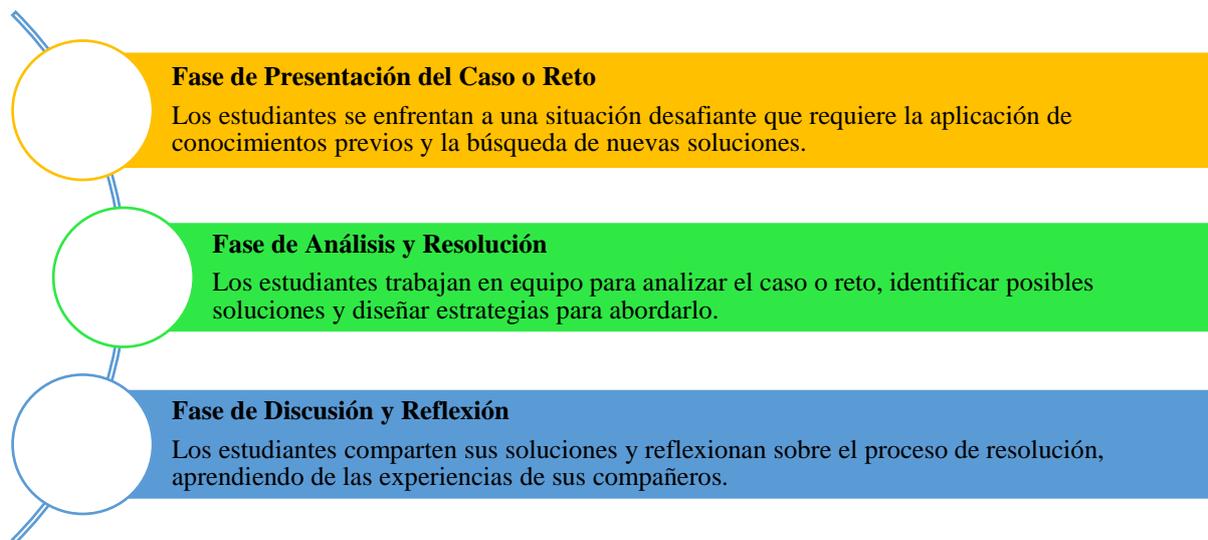


Nota. Adaptado de (Gutiérrez, Narváez, Castillo, & Tapia-Peralta, 2023)

La metodología del ABP ha demostrado ser altamente efectiva para promover la autonomía del estudiante, el pensamiento crítico y la aplicación práctica de conocimientos en situaciones del mundo real. Los proyectos significativos involucran a los estudiantes de manera profunda, aumentando su motivación y compromiso con el aprendizaje.

Aprendizaje Basado en Casos y Retos: Esta metodología se basa en la presentación de situaciones desafiantes y complejas para que los estudiantes resuelvan problemas de manera colaborativa. Se han identificado tres fases clave para el Aprendizaje Basado en Casos y Retos:

Figura. 2 Fases de la metodología de aprendizaje basado en casos y retos

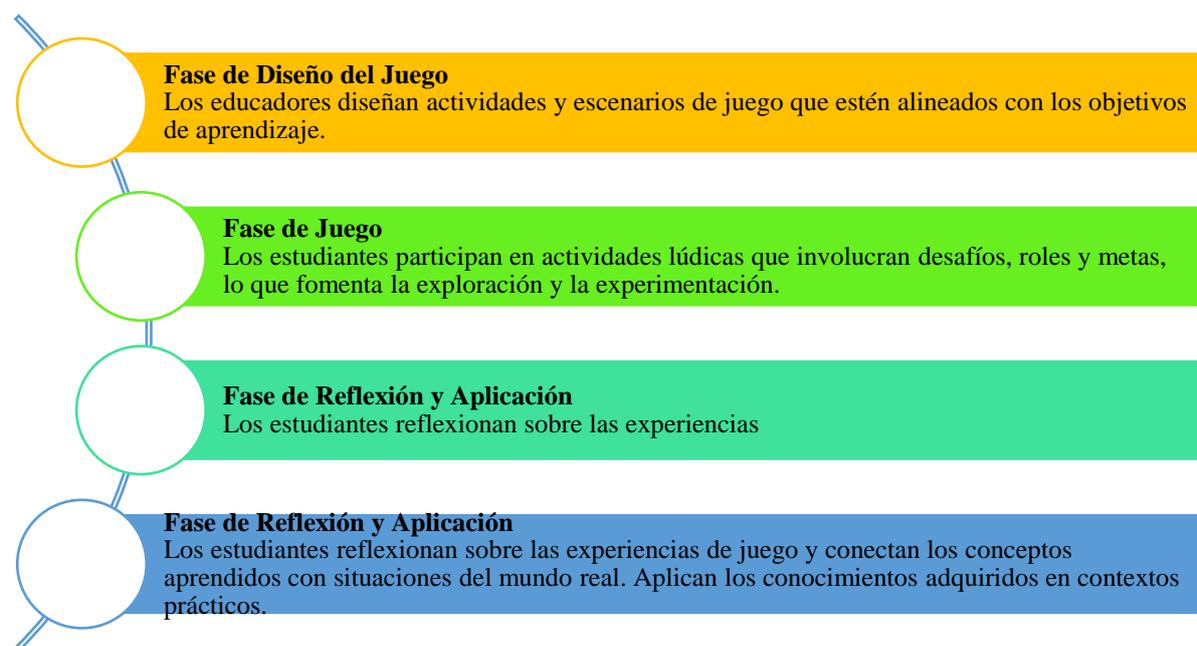


Nota. Adaptado de (Gutiérrez, Narváez, Castillo, & Tapia-Peralta, 2023)

El Aprendizaje Basado en Casos y Retos ha demostrado potenciar el pensamiento crítico, la colaboración y la toma de decisiones informadas. Los estudiantes se enfrentan a problemas del mundo real, lo que aumenta su motivación y la transferencia de aprendizajes a contextos prácticos.

Aprendizaje Basado en el Juego (ABJ): En esta metodología, el juego se utiliza como una herramienta pedagógica para fomentar el aprendizaje activo y significativo. Las fases del ABJ son:

Figura. 3 Fases de la metodología de aprendizaje basado en el juego o gamificación



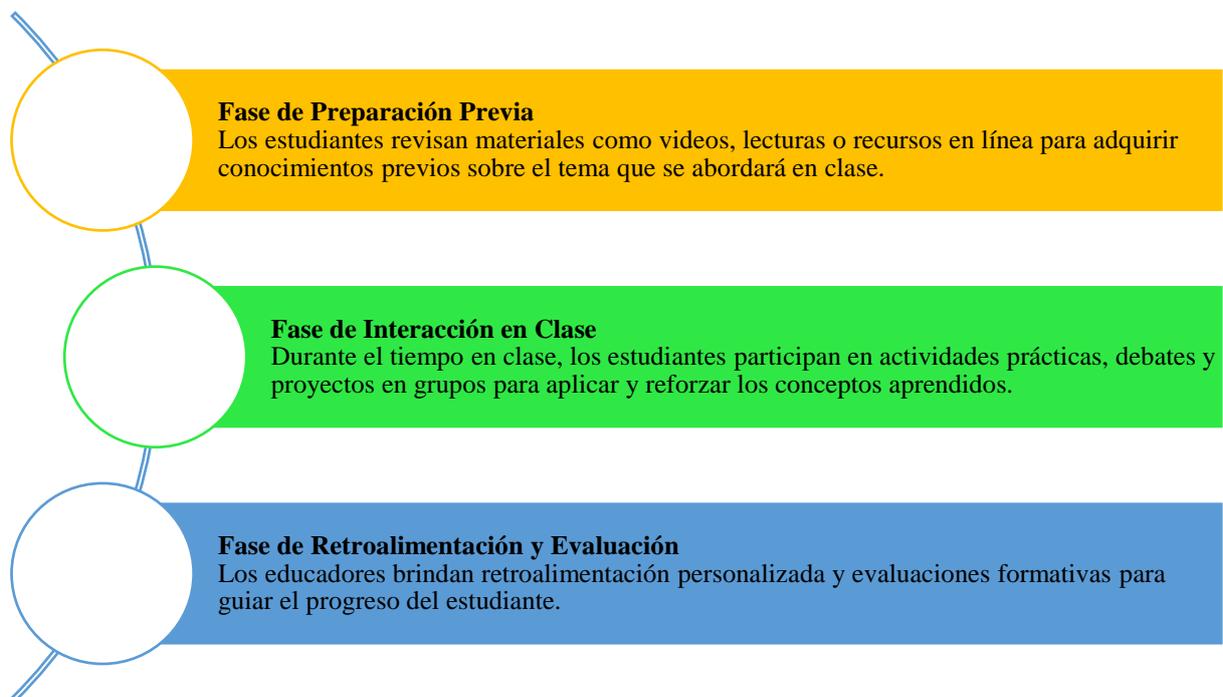
Nota. Adaptado de (Gutiérrez, Narváez, Castillo, & Tapia-Peralta, 2023)

El Aprendizaje Basado en el Juego ha demostrado ser una forma efectiva de aumentar la motivación, el compromiso y el interés de los estudiantes en el proceso de aprendizaje. Al participar en actividades lúdicas, los estudiantes experimentan un ambiente de aprendizaje positivo y desafiante que favorece el desarrollo de habilidades cognitivas, emocionales y sociales.

Aprendizaje Basado en las Aulas Invertidas: En esta metodología, los estudiantes adquieren los conocimientos previos fuera del aula, a través de materiales didácticos previamente proporcionados, y luego utilizan el tiempo en clase para actividades prácticas y colaborativas. Las fases del Aprendizaje Basado en las Aulas Invertidas son:

Figura. 4

Fases de la metodología de aprendizaje basado el flipped classrom



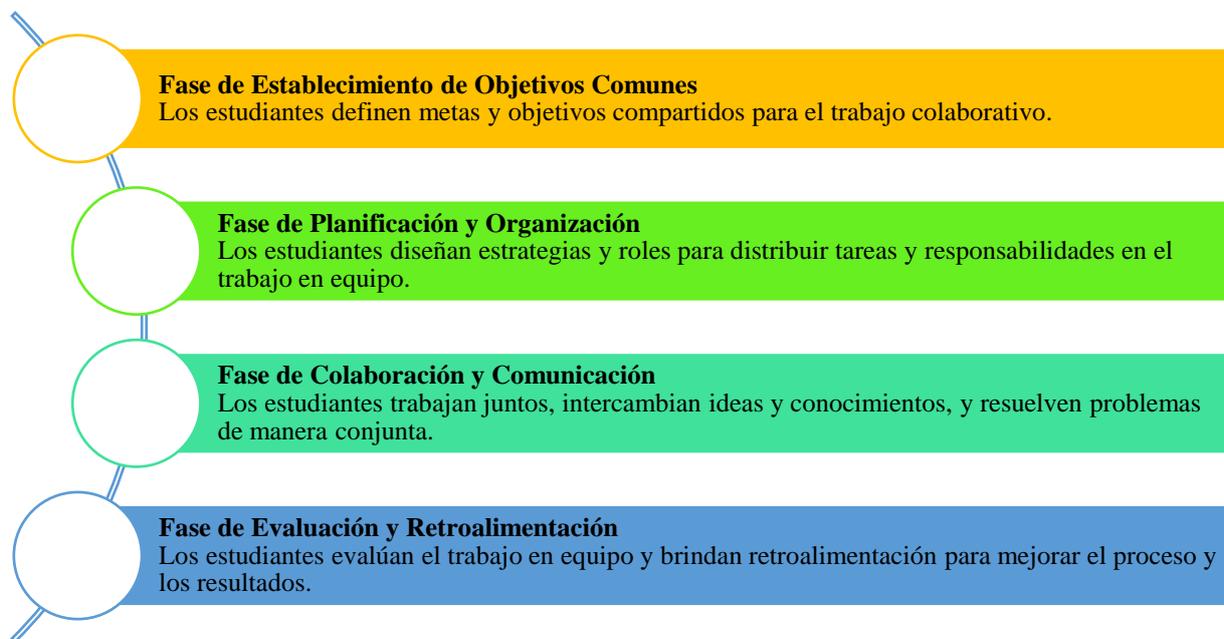
Nota. Adaptado de (Gutiérrez, Narváez, Castillo, & Tapia-Peralta, 2023)

El Aprendizaje Basado en las Aulas Invertidas ha demostrado aumentar la eficiencia del tiempo en clase y fomentar un aprendizaje más activo y participativo. Al acceder a los materiales previamente, los estudiantes llegan mejor preparados a las actividades en clase y pueden profundizar en el contenido con la guía del profesor.

Aprendizaje Basado en el Trabajo Colaborativo: Esta metodología enfatiza la colaboración entre estudiantes para alcanzar objetivos de aprendizaje comunes. Las fases del Aprendizaje Basado en el Trabajo Colaborativo son:

Figura. 5

Fases de la metodología de aprendizaje basado en el trabajo colaborativo



Nota. Adaptado de (Gutiérrez, Narváez, Castillo, & Tapia-Peralta, 2023)

El Aprendizaje Basado en el Trabajo Colaborativo ha demostrado mejorar la comunicación, el trabajo en equipo y la capacidad de resolución de problemas de los estudiantes. Al colaborar con sus compañeros, los estudiantes desarrollan habilidades sociales y aprenden a valorar y respetar la diversidad de perspectivas.

Finalmente, los resultados de esta revisión indican que todas estas metodologías activas tienen un impacto significativo en el aprendizaje de los estudiantes. Cada una de ellas ofrece una propuesta única para mejorar la calidad de la educación, alentando un enfoque más centrado en el estudiante, la participación activa y el desarrollo de habilidades cruciales para la vida. La aplicación efectiva de estas metodologías en el aula puede transformar la experiencia educativa, preparando a los estudiantes para enfrentar los desafíos del mundo actual y futuro con confianza y competencia.

CONCLUSIONES

La presente revisión de las metodologías activas en educación ha arrojado resultados innovadores, interesantes e impactantes que resaltan el potencial de estas estrategias pedagógicas para transformar la experiencia educativa y promover un aprendizaje significativo y participativo. Cada una de las metodologías analizadas, incluido el Aprendizaje Basado en Proyectos, el Aprendizaje Basado en Casos y Retos, el Aprendizaje Basado en el Juego, el Aprendizaje Basado en las Aulas Invertidas y el Aprendizaje Basado en el Trabajo Colaborativo, ofrece enfoques únicos y valiosos que pueden beneficiar a los estudiantes en diversos contextos educativos.

El Aprendizaje Basado en Proyectos ha demostrado su eficacia en el fomento de la autonomía del estudiante y el desarrollo de habilidades de resolución de problemas. Al trabajar en proyectos significativos y auténticos, los estudiantes se involucran de manera profunda en el aprendizaje y logran aplicar sus conocimientos en situaciones del mundo real. Este enfoque promueve la creatividad y la colaboración, preparando a los estudiantes para enfrentar desafíos complejos en su vida personal y profesional.

Por su parte, el Aprendizaje Basado en Casos y Retos ha destacado la importancia de presentar a los estudiantes situaciones desafiantes y reales que requieran el trabajo en equipo y la colaboración para encontrar soluciones. Esta metodología potencia el pensamiento crítico y la toma de decisiones informadas, al tiempo que fomenta la empatía y la comprensión de diversas perspectivas. Los estudiantes aprenden a enfrentar problemas complejos y a trabajar de manera colaborativa, habilidades fundamentales para el éxito en la vida y la sociedad actual.

El Aprendizaje Basado en el Juego ha revelado su capacidad para aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes en el proceso de aprendizaje. Al participar en actividades lúdicas, los estudiantes exploran y experimentan de manera activa, fomentando el desarrollo de habilidades cognitivas y emocionales. El juego proporciona un ambiente de aprendizaje seguro y desafiante que facilita la asimilación de conceptos y la adquisición de competencias.

El Aprendizaje Basado en las Aulas Invertidas ha demostrado su eficacia en maximizar el tiempo en clase y fomentar un aprendizaje más activo y significativo. Al acceder a los materiales previos fuera del aula, los estudiantes llegan mejor preparados para el trabajo colaborativo y la aplicación de

conocimientos en situaciones prácticas. Esta metodología promueve un cambio en el rol del educador, quien se convierte en facilitador y guía en el proceso de aprendizaje.

Posteriormente, el Aprendizaje Basado en el Trabajo Colaborativo ha destacado la importancia de la colaboración entre estudiantes para alcanzar objetivos comunes. Al trabajar en equipo, los estudiantes desarrollan habilidades sociales, como la comunicación efectiva, la resolución de conflictos y la empatía. Esta metodología fomenta un ambiente de aprendizaje colaborativo y enriquecedor, donde cada estudiante contribuye con sus fortalezas y perspectivas únicas.

En conclusión, las metodologías activas representan una poderosa herramienta para mejorar la calidad de la educación y promover un aprendizaje significativo y relevante. Cada una de estas metodologías ofrece enfoques diferentes y complementarios, que pueden adaptarse a las necesidades y características específicas de los estudiantes y del contexto educativo. Los resultados de esta revisión resaltan la importancia de adoptar enfoques pedagógicos innovadores y centrados en el estudiante, que promuevan la participación activa, la colaboración y el desarrollo integral de los estudiantes. Los educadores y tomadores de decisiones en el ámbito educativo tienen la responsabilidad de explorar y adoptar estas metodologías, para así crear ambientes de aprendizaje enriquecedores que empoderen a los estudiantes para enfrentar los desafíos del siglo XXI con confianza y competencia. Con un enfoque en el aprendizaje activo y participativo, podemos construir un futuro más prometedor y una sociedad más preparada para enfrentar los retos del mundo contemporáneo.

LISTA DE REFERENCIAS

- Barrows, H. (1980). *Problem-Based Learning: An Approach to Medical Education*. Nueva York, Estados Unidos: Springer Publishing Company.
- Barrows, H., & Tamblyn, R. (1980). *Problem-Based Learning: An Approach to Medical Education*. Nueva York, Estados Unidos: Springer Publishing Company.
- Bergmann, J., & Sams, A. (2012). *Flip Your Classroom: Reach Every Student in Every Class Every Day*. Eugene, Oregón, Estados Unidos: International Society for Technology in Education (ISTE).
- Bruner, J. (1960). *The Process of Education*. Cambridge, Massachusetts, Estados Unidos: Harvard University Press.

- Bruner, J. (1976). *Play: Its Role in Development and Evolution*. Londres. Reino Unido: Penguin Books.
- Chard, S. (1998). *The Project Approach: Managing Successful Projects and Developing Real Skills*. New York - Estados Unidos: Scholastic Professional Books.
- Cohen, E. (1994). *Diseño del Trabajo en Grupo: Estrategias para el Aula Heterogénea*. Nueva York, Estados Unidos.: Teachers College Press.
- Dewey, J. (1916). *Democracy and Education*. Nueva York, Estados Unidos: The Macmillan Company.
- Elkind, D. (2007). *The Power of Play: Learning What Comes Naturally*. Boston, Massachusetts: Da Capo Press.
- Gerstein, J. (2015). *Flipped Classroom Workshop-in-a-Book*. Thousand Oaks, California, Estados Unidos: Corwin.
- Gray, P. (2013). *Free to Learn: Why Unleashing the Instinct to Play Will Make Our Children Happier, More Self-Reliant, and Better Students for Life*. Nueva York, Estados Unidos: Basic Books.
- Gussin Paley, V. (2004). *A Child's Work: The Importance of Fantasy Play*. Chicago, Illinois: University of Chicago Press.
- Gutiérrez, C., Narváez, M., Castillo, P., & Tapia-Peralta, S. (2023). *Metodologías activas en el proceso de enseñanza-aprendizaje: implicaciones y beneficios*. doi:https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i3.6409
- Johnson, D., & Johnson, R. (1975). *Aprendizaje Juntos y Solos: Aprendizaje Cooperativo, Competitivo e Individualista*. Englewood Cliffs, Nueva Jersey, Estados Unidos.: Prentice Hall.
- Jonassen, D. (2011). *Learning to Solve Problems: An Instructional Design Guide*. Nueva York, Estados Unidos: Routledge.
- Khan, S. (2012). *The One World Schoolhouse: Education Reimagined*. Nueva York, Estados Unidos: Twelve.
- Kilpatrick, W. (1918). *The Project Method*. Nueva York, Estados Unidos: Columbia University Press.
- Myrick, J. (2004). *Teaching Nursing: The Art and Science*. Filadelfia, Estados Unidos: Lippincott Williams & Wilkins.
- Piaget, J. (1951). *Play, Dreams, and Imitation in Childhood*. Nueva York, Estados Unidos: W.W. Norton & Company.

- Schank, R. (1982). *Dynamic Memory: A Theory of Reminding and Learning in Computers and People*. Cambridge, Reino Unido: Cambridge University Press.
- Sharan, S. (1994). *Aprendizaje Cooperativo en Grupos Pequeños: Métodos Recientes y Efectos en el Logro, Actitudes y Relaciones Étnicas*. Mahwah, Nueva Jersey, Estados Unidos.: Lawrence Erlbaum Associates.
- Slavin, R. (1995). *Aprendizaje Cooperativo: Teoría, Investigación y Práctica*. Boston, Massachusetts, Estados Unidos.: Allyn & Bacon.
- Talbert, R. (2017). *Flipped Learning: A Guide for Higher Education Faculty*. Sterling, Virginia, Estados Unidos: Stylus Publishing.
- Vygotsky, L. (1933). *Play and its Role in the Mental Development of the Child*. Nueva York, Estados Unidos: International Universities Press.
- Vygotsky, L. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge, Massachusetts, Estados Unidos: Harvard University Press.