



Universidad Internacional de La Rioja
Facultad de Educación

Grado en Pedagogía

**Permanencia escolar a través de
metodologías activas y el uso de las TIC
por medio de la capacitación docente**

Trabajo fin de estudio presentado por:	Ana María Bustamante Carranza
Tipo de trabajo:	Tipo 2: Diseño y aplicación de programas educativos <ul style="list-style-type: none">▪ Línea 1: Centro educativo y Asesoramiento
	Investigación Educativa
Directora:	Karen Julieth García Yepes
Fecha:	02 julio 2025

Resumen

El objetivo de este Trabajo de Fin de Grado (TFG) es capacitar a los docentes en metodologías activas y en el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), con el fin de fomentar la motivación del alumnado como medida preventiva de abandono escolar. La metodología utilizada se centra en el diseño de un programa educativo de capacitación docente con 30 horas de duración. Esta propuesta se distribuye en tres bloques, que posibilita su aplicación durante el curso escolar 2025/2026 en un instituto de la ciudad de Ceuta, España. Los resultados esperados indican que el uso de metodologías activas, específicamente en Flipped Classroom y Gamificación, junto con la formación docente en TIC, favorece un entorno de aprendizaje motivador y colaborativo. Por tanto, se trata de un aprendizaje más participativo destaca la importancia de situar en el centro del aprendizaje al alumno. Como conclusión, se propone continuar innovando en educación mediante líneas de actuación centradas en la formación continua de los docentes. Por consiguiente, se fomenta la importancia de aplicar este tipo de programas como vía para mejorar la calidad educativa y paliar las tasas de abandono escolar.

Palabras clave: abandono escolar, TIC, gamificación, Flipped Classroom, capacitación docente.

Abstract

The objective of this Final Degree Project (TFG) is to train teachers in active methodologies and in the use of Information and Communication Technologies (ICT), with the aim of enhancing student motivation as a preventive measure against early school dropout. The methodology employed focuses on the design of a 30-hour educational teacher training programme. This proposal is structured into three modules, allowing for its implementation during the 2025/2026 academic year in a secondary school in the city of Ceuta, Spain. The expected outcomes suggest that the application of active methodologies—specifically Flipped Classroom and Gamification—combined with appropriate teacher training in ICT, contributes to the creation of a motivating and collaborative learning environment. This results in a more participatory learning process that emphasizes the importance of placing the student at the centre of education. In conclusion, the project advocates for continued educational innovation through strategies centred on the continuous professional development of teachers. Therefore, it highlights the relevance of implementing such programmes as a means to enhance educational quality and address early school dropout rates.

Keywords: early school dropout, ICT, gamification Flipped Classroom, teacher training.

Índice de contenidos

1. Introducción	7
2. Objetivos del TFG	8
3. Marco Teórico	9
3.1. Abandono escolar	9
3.1.1. Definiciones	9
3.1.2. Factores	10
3.1.3. Políticas educativas	11
3.1.4. Programas de prevención.....	11
3.2. Metodologías activas.....	13
3.3. Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC).....	15
3.3.1. Uso responsable	16
3.3.2. Estrategia metodológica: metodologías activas y TIC.....	17
3.4. Capacitación docente	18
4. Marco contextual	19
5. Diseño.....	21
5.1. Objetivos.....	21
5.2. Desarrollo	22
5.2.1. Bloque I. Capacitación docente: diagnóstico y formación	24
5.2.2. Bloque II. Capacitación docente: implementación	30
5.2.3. Bloque III. Capacitación docente: evaluación e institucionalización.....	32
5.3. Evaluación.....	33
5.3.1. Evaluación inicial: bloque I. Capacitación docente: diagnóstico y formación .	34
5.3.2. Evaluación formativa. Bloque II. Capacitación docente: implementación	34

5.3.3. Evaluación final. Bloque III. Capacitación docente: evaluación e institucionalización.....	35
6. Conclusiones.....	36
7. Limitaciones y prospectiva	37
Referencias bibliográficas.....	38
Bibliografía consultada o de ampliación	42
Anexo A. Cronograma anual capacitación docente.....	44
Anexo B. Ficha banco de recursos	46
Anexo C. Cuestionario de evaluación inicial y final	¡Error! Marcador no definido.

Índice de tablas

Tabla 1. <i>DAFO IES "X"</i>	20
Tabla 2. <i>Cronograma general del programa educativo</i>	23
Tabla 3. <i>Cronograma bloque I. Distribución por fases de ejecución</i>	24
Tabla 4. <i>Cronograma Bloque II. Distribución por fase de ejecución</i>	30
Tabla 5. <i>Cronograma bloque III. Distribución por fase de ejecución</i>	32
Tabla 6. <i>Síntesis evaluación del programa educativo</i>	35

1. Introducción

Mediante la realización del presente Trabajo de Fin de Grado (TFG) se pretende abordar uno de los principales problemas que enfrentan numerosos sistemas educativos: el abandono escolar. Este fenómeno, complejo y multifactorial, representa un desafío tanto para las políticas educativas como para las dinámicas de aula.

Los jóvenes que abandonan los estudios corren el riesgo de sufrir exclusión social, dado que a menudo se encuentran con dificultades para obtener y conservar un empleo, y por lo tanto tienden a verse social y económicamente desfavorecidos a largo plazo (OECD, 2023).

Por consiguiente, la Agenda 2030 de Desarrollo Sostenible aprobada por la Organización de las Naciones Unidas (ONU) en 2015, apuesta en su cuarto Objetivo de Desarrollo Sostenible (ODS) por una educación de calidad que asegure desde las instituciones educativas las competencias necesarias, técnicas y profesionales para acceder al empleo, el trabajo decente y el emprendimiento". (UNESCO, 2021).

Por este motivo, resulta fundamental analizar estrategias educativas innovadoras que ofrezcan oportunidades de aprendizaje continuo en un mundo cada vez más globalizado y en constante cambio. En este sentido, según Muntaner Guasp et al. (2020), "las metodologías activas son el futuro en el panorama educativo por lo que suponen en el desarrollo integral del alumnado" (p. 111).

En consecuencia, se prepara un escenario educativo pensando en favorecer al estudiante, permitiéndolo participar en su propio aprendizaje como agente activo de la sociedad del conocimiento conocedores de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones.

Para abordar esta problemática, este TFG se estructura en 4 partes principales. En la primera parte, se encuentra el marco teórico que establece las bases conceptuales para el óptimo desarrollo de la intervención propuesta, dando rigor y credibilidad a los objetivos propuestos. En la segunda parte, se describe el diseño de intervención de manera estructurada y planificada. En la tercera parte, se disponen las conclusiones que permiten contrastar los resultados respecto al marco teórico. Por último, se refieren las limitaciones para su elaboración y se proponen futuras líneas de investigación.

2. Objetivos del TFG

- Diseñar programa educativo para la permanencia escolar a través de las metodologías activas.
- Fomentar el uso de las TIC como estrategia de enseñanza y aprendizaje.

3. Marco Teórico

Para la elaboración de este Trabajo de Fin de Grado (TFG) se han considerado las categorías: abandono escolar, metodologías activas y tecnologías de la información y la comunicación (TIC). A través del marco teórico, se busca materializar los fundamentos teóricos pertinentes para dar respuesta a los objetivos planteados con anterioridad.

3.1. Abandono escolar

3.1.1. Definiciones

Para comenzar, es fundamental delimitar los conceptos de fracaso escolar, abandono escolar, y absentismo escolar. Aunque comparten ciertas características, presentan particularidades diferenciadas.

García, (2009) entiende por fracaso escolar a la forma negativa y administrativa donde la población no obtiene el título de escolarización obligatoria. Fernández Enguita et al. (2010), concretan que estos no logran cumplir los objetivos establecidos por el currículo.

De acuerdo con de la Fuente Fernández (2009), el abandono escolar se define como “la ausencia definitiva del centro escolar por parte del alumno que, sin causa justificada, finaliza la etapa educativa que esté cursando.” (p. 175). Específicamente, se trata de población entre 18 y 24 años que solo cuentan con los correspondientes estudios mínimos obligatorios (Comisión Europea, 2011). Por este motivo, El Instituto Nacional de Evaluación Educativa (INEE) de España, desde el año 2000, publica el Sistema Estatal de Indicadores de la Educación (SEIE) para conocer su situación en el marco de la Unión (Ministerio de Educación, Formación Profesional y Deportes, 2021).

Por último, al absentismo escolar difiere del abandono en cuanto a limitaciones, debido a que no hay un consenso claro sobre el momento exacto en el que el absentismo se convierte en abandono. Consecuentemente, el absentismo escolar puede derivar en dificultades académicas constituyendo un rasgo común previo ante el abandono escolar. (Fernández Enguita et al, 2010) Por su parte González (2015), al estar familiarizada con las múltiples perspectivas de este fenómeno, propone un acuerdo entre los diferentes agentes sociales para paliarlo. Para ello, resalta la importancia de conocer los patrones de funcionamientos de las instituciones educativas, tanto su estructura como sus dinámicas de aula.

3.1.2. Factores

Según Salvà-Mut et al. (2014), “los malos resultados académicos aparecen como principal desencadenante de un abandono provocado por múltiples causas” (p. 137). Concluye que, desde la perspectiva del alumnado, la no permanencia en la institución educativa está relacionada con la desmotivación, el sentimiento de pérdida de tiempo o de agobio y la falta de motivación por el estudio o rechazo hacia lo escolar.

Absentismo, mal comportamiento y pasividad son los tres síntomas más claros que manifiestan los participantes en el estudio durante el proceso de alejamiento progresivo de la escuela que desemboca en el abandono temprano de los estudios. El grupo de iguales desempeña un papel central en estas conductas. También se destacan el ambiente propicio al absentismo y la permisividad en relación con el mismo por parte de los centros. (p. 139)

Esto sugiere que el abandono escolar no es una situación espontánea, sino un proceso paulatino donde pueden intervenir diferentes factores. Por su parte, González (2017) propone que, dado que no se trata de un grupo de alumnos homogéneo, es esencial diseñar propuestas individualizadas, fomentando la motivación intrínseca del alumnado.

En este sentido, de acuerdo con Romero Sánchez et al. (2019), las causas pueden clasificarse en exógenas y endógenas. Las primeras, las causas exógenas, son ajenas al individuo y, por lo tanto, no las puede modificar. Entre ellas se encuentran el contexto escolar y los factores socioeconómicos. Las segundas, las causas endógenas, nacen en el individuo y se dividen en dos dimensiones: la personal y la relacional. La dimensión personal está relacionada con la motivación, las actitudes y aptitudes del alumno, mientras que la dimensión relacional comprende su red de apoyo o entorno más próximo. En este sentido, Fernández Enguita et al. (2010), propuso que la dimensión personal de los factores endógenos del alumnado se encuentra entre las causas de abandono escolar, conformado por la acumulación de desencuentros con la institución educativa o dinámicas de etiquetaje.

A modo de síntesis, se destaca que, a pesar de las numerosas investigaciones que abordan los posibles desencadenantes del abandono escolar, se insta a profundizar aún más en esta problemática. De esta manera, se hace fundamental desarrollar estrategias eficaces que contribuyan a reducir las preocupantes cifras.

3.1.3. Políticas educativas

Aunque aún es preocupante, según el Ministerio de Educación, Formación Profesional y deportes (2025):

En el año 2024 el abandono temprano de la educación y la formación en España se sitúa en el 13,0%, lo que supone respecto al año anterior una disminución de 0,7 puntos porcentuales (13,7% en 2023), proporcionando el dato anual más bajo de la serie histórica. Comparando con el año 2014, hace una década, cuando el porcentaje de abandono era del 21,9%, se ha producido una bajada de 8,9 puntos, habiéndose reducido el peso del colectivo de abandono en un 40,7%.

Como podemos evidenciar, España muestra una reducción significativa ante la problemática del abandono escolar, pero, aun así, un 13% sigue siendo una cifra alarmante. Como parte positiva, se concluye que las políticas educativas actuales van por buen camino. En este sentido, debemos seguir profundizado en estas líneas de actuación, aplicando programas innovadores pensados en mejorar el actual dato histórico. A través de la Constitución Española de 1978 (CE 1978), en su artículo 27.1 se establece el derecho a la educación tratando en el artículo 27.4 que ha de ser de obligatoria y gratuita. Por consiguiente, se trata de la principal norma jurídica, configurándose como la base del marco normativo del sistema educativo español. Desde principios de la década de 1980, en España, se implementan diferentes modificaciones legislativas en el ámbito educativo. De acuerdo con Bayón-Calvo (2017), en consecuencia, también ha evolucionado la finalidad de cada una de ellas. Las primeras modificaciones tenían como objetivo la alfabetización y su acceso a la educación a menores de 16 años. Sin embargo, el objetivo de la actual Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOMLOE), es paliar las cifras de abandono escolar mediante la mejora de resultados educativos del alumnado. Aun así, las cifras varían de una Comunidad Autónoma.

3.1.4. Programas de prevención

Aunque en el caso de España los datos de abandono escolar han disminuido, aún hay que seguir trabajando. En este sentido, en las últimas décadas se han ido desarrollando diferentes actuaciones para prevenirlo. El Ministerio de Educación, Formación Profesional y deportes recoge estas medidas en el Plan de Abandono (2015), donde las Administraciones educativas

trabajan con un enfoque multidisciplinar para conseguir una oferta educativa flexible. Así pues, y de acuerdo con las indicaciones de la Unión Europea, se pueden distinguir tres tipos de medidas: prevención, intervención y compensación, cada una acompañada de actuaciones más concretas que la anteriores. En primer lugar, las medidas de prevención sirven como indicativo hacia la población en riesgo, donde se toman medidas para atender la diversidad y, así, favorecer el éxito académico a través de la adquisición de competencias básicas. Además, busca un enfoque multidisciplinar donde involucrar tanto a la comunidad educativa como a la sociedad. En segundo lugar, si las medidas de prevención no son suficientes, se aplican las medidas de intervención, que se encargan de evitar el abandono escolar a través del aprendizaje de competencias transversales. En tercer lugar, si las actuaciones previas no son suficientes, se ponen en marcha las medidas de compensación, promoviendo la vuelta de aquellos que no acabaron la educación obligatoria y precisan de enseñanzas mínimas para poder desenvolverse en sociedad. Por consiguiente, es imperativo contar con actuaciones de sensibilización a través de figuras como el orientador educativo del centro.

Según el estudio de Fernández Enguita et al. (2010), el Programa de Diversificación Curricular, como medida de prevención, se considera como una estrategia adecuada debido a que el alumnado adscrito, de perfiles heterogéneos, permanece la institución. Desde mi experiencia personal como participante en dicho programa en mi educación obligatoria, concluyo que fue determinante para mi permanencia en el sistema educativo. A mi juicio, es una medida de prevención que permite personalizar aprendizajes y que sirve como propuesta base para implementar estrategias donde el alumnado sea el encargado de construir su propio aprendizaje.

Por su parte, a partir de la revisión literaria realizada por Rizo-Áreas y Hernández-García (2019), se pone en evidencia la importancia de mantener medidas de prevención ya que se observa un alto grado de implicación y compromiso por parte de todos los agentes involucrados. En consecuencia, entre las medidas de prevención que propone el Ministerio de Educación, Formación Profesional y deportes (s.f.), y de acuerdo con la Unión Europea, se presenta el Programa para la orientación, avance y enriquecimiento educativo (PROA+). Dicho programa está destinado a población vulnerable, ofreciendo metodologías de aprendizaje personalizado y adaptado a las necesidades específicas del alumno.

Este programa se estructura en dos ejes:

- Programa de Acompañamiento Escolar: encargado de ofrecer apoyo de extraescolares a estudiantes vulnerables.
- Programa de Apoyo y Refuerzo: brinda actuaciones a público en riesgo de exclusión social para aportar procedimientos de organización y mejorar su situación. Según el Plan de Acción para reducir el abandono escolar temprano en España, entre estos estudiantes se encuentra alumnado en riesgo de repetición de curso o de abandono escolar. A través de la coordinación de diferentes agentes educativos (tutor, equipo directivo y orientador del centro entre otros) y las familias de estos, se muestran herramientas y estrategias que pueden utilizar.

Conocedores de la problemática que supone que el abandono escolar sea multicausal, comprobamos que la implicación de las políticas educativas es fundamental. Por tanto, es conveniente buscar estrategias innovadoras que estén centradas en el alumnado que se encuentra en la sociedad del conocimiento.

3.2. Metodologías activas

En pleno siglo XXI nos hallamos en un periodo globalizado donde se debe innovar en la búsqueda de estrategias. Estas estrategias deben servir para transmitir nuevos conocimientos y conseguir aprendizajes significativos. Herrán (2008, como se cita en Muntaner Guasp, 2019, p. 97), define la metodología como “el modo de desarrollar la práctica docente poniendo en manifiesto las intenciones educativas del docente”. De esta manera, podemos distinguir dos tipos de metodologías: tradicionales y activas.

Las metodologías tradicionales, aluden a la transmisión de saberes impartidos por el docente mediante una clase magistral transmitiendo el conocimiento de manera unidireccional. En este sentido, según Queiruga Dios, (2018), “La metodología conductista no permite la adquisición de competencias que el alumno debe desarrollar”. (p. 8).

En contraposición, las metodologías activas según Muntaner Guasp et al. (2019), son un proceso de innovación educativa. Es decir, el alumno se convierte en el protagonista de su propio aprendizaje. Según Fernández March (2006), deben estar centradas en enseñanzas que perduren a lo largo de la vida del estudiante (saber ser, hacer y aprender). Asimismo, deben promover la autonomía en el proceso de enseñanza y aprendizaje a través del trabajo

colaborativo entre los docentes y los alumnos. En este sentido, tanto el rol docente como el rol del alumno conforman un enfoque transdisciplinar que pone en relevancia la importancia de poner el foco de atención sobre él como medida de permanencia escolar. Por este motivo, como propuesta innovadora centrado en la motivación del alumnado, sería conveniente integrar metodologías activas y el uso de competencias TIC y suscitar la creatividad, el pensamiento crítico o la toma de decisiones.

De acuerdo con Pertusa Mirete (2022), aunque la clasificación de las diferentes metodologías activas es muy amplia y versátil, se ponen en relieve las siguientes:

- Aprendizaje basado en problemas (ABP) y Aprendizaje basado en Retos (ABR): el primero consiste en la confección de un proyecto creado mediante los intereses del alumno. Se tiene en cuenta tanto el proceso como el producto y, además, está conectado con la realidad. De este modo, se fomenta el desarrollo de habilidades sociales. Sin embargo, el aprendizaje basado en retos, aunque comparte características con el primero, se diferencia en que este último tiene como objetivo “la búsqueda de soluciones a problemas identificados” (p. 15). Es decir, el aprendizaje basado en problemas desencadena en el aprendizaje basado en retos.

A mi juicio, dichas metodologías activas pueden incorporarse en la institución educativa desde edades muy tempranas ya que promueven competencias transversales que fomentan la motivación intrínseca del alumno y el aprendizaje significativo.

- Aula invertida (Flipped Classroom): implica un cambio de roles y la introducción de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) para llevarlo a cabo. “El alumno prepara las lecciones en casa y el tiempo escolar se dedica a resolver dudas, realizar tareas referidas al contenido trabajado previamente, etc.” (Pertusa Mirete, 2022 (p. 17). Así pues, de acuerdo con Cedeño-Escobar y Viguera-Moreno (2020), mediante esta metodología activa se busca reducir los índices de abandono escolar a través de aprendizajes significativos y de educación personalizada. Además, posibilita la motivación del alumnado mediante experiencias y recursos propios de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC). En este sentido, toma como referencia la Taxonomía de Bloom, donde se busca analizar, evaluar y crear actividades donde el alumno experimenta y crea mientras el docente guía y acompaña el aprendizaje.

Depende de qué se quiera enseñar y la edad de los destinatarios, existen diferentes modelos de aula invertida, entre los que se encuentran:

- Tradicional: los contenidos se preparan en casa y en el aula se resuelven dudas o se amplían información.
- De debate: fomento del pensamiento crítico o la toma de decisiones a través de un tema de interés.
- Grupal: promueve el aprendizaje colaborativo desarrollando una propuesta por equipos.
- Virtual: a través de aulas virtuales (e-learning), se documenta el proceso de enseñanza y aprendizaje.
- Gamificación: Kapp (2012, como se cita en Ortiz-Colón et al. 2018), utiliza las dinámicas de juego en entornos no lúdicos, teniendo como finalidad la motivación del alumnado a través de su cooperación. Por su parte, Cáceres y Gómez (2022), exponen que “la motivación juega un papel fundamental, pues cuando las personas tienen más éxito en satisfacer sus necesidades, muestran más motivación intrínseca” (p. 147). Además, según estos autores, el uso de dinámicas de juego en entornos no lúdicos favorece la toma de decisiones, el pensamiento crítico y redefinir planes estratégicos para su consecución. Los resultados de su investigación sostienen que los docentes ven oportuno integrar la gamificación como metodología activa de aula ya que atiende a la motivación del alumnado y genera un clima de convivencia adecuado.

3.3. Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC)

De acuerdo con García et al. (2007), los alumnos no mantienen la atención en un aula con metodología tradicional porque tienen la sensación de encontrar esa información en internet. En consecuencia, prefieren buscar otras opciones a través de metodologías activas que incluyan las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, (en adelante TIC), para cimentar su propio conocimiento. En esta línea, mediante la denominada web 2.0, se logran acciones para crear contenido, compartir objetos de forma individual o colaborativa.

Conforme Rodríguez y Molero (2009), el conectivismo implica la integración de elementos cambiantes en el proceso de enseñanza y aprendizaje, subrayando la importancia en la toma de decisiones y poniendo como agente activo al alumno. Por su parte, Cabero y Marín (2014)

exponen la importancia de cómo las TIC contemplan problemas reales que innovan en las prácticas docentes aplicadas en el aula.

En este sentido, desde las instituciones educativas se insta a incluir las TIC, teniendo en cuenta que:

El mundo digital es un nuevo hábitat en el que la infancia y la juventud viven cada vez más: en él aprenden, se relacionan, consumen, disfrutan de su tiempo libre. Con el objetivo de que el sistema educativo adopte el lugar que le corresponde en el cambio digital, se incluye la atención al desarrollo de la competencia digital de los y las estudiantes de todas las etapas educativas, tanto a través de contenidos específicos como en una perspectiva transversal, y haciendo hincapié en la brecha digital de género. (LOMLOE, 2020, p. 122871).

Como Avello Martínez y Duart (2016) exponen, entre las claves para su correcta implementación, se han de tener en cuenta criterios como la claridad y flexibilidad de desarrollo, dotarlo de significado y planificar en pasos más pequeños la tarea. Por tanto, conviene subrayar el papel fundamental que ejercen los agentes educativos para poder utilizar las TIC dentro del aula mediante el uso de metodologías activas.

3.3.1. Uso responsable

Aunque la utilización de las TIC en el proceso de enseñanza y aprendizaje puede ser una medida innovadora para fomentar la permanencia en el sistema educativo, no podemos dejar de lado sus posibles desventajas. La dicotomía entre ventajas y desventajas del uso de las TIC en la práctica educativa implica que debemos conocer y comprender las diferentes perspectivas para actuar en consecuencia. En este sentido, el bienestar emocional de los estudiantes juega un papel fundamental y puede derivar en abandono escolar.

Por su parte, de acuerdo con Plaza de la Hoz (2017), entre las ventajas del uso de las TIC en las prácticas educativas se incluyen el fomenten de la inclusión, la creación de habilidades sociales para su autorregulación y, así promover la alfabetización digital. Sin embargo, entre las desventajas se encuentran casos de inatención o de dependencia. Según el estudio realizado por Vidal (2021):

La disponibilidad de conexión a Internet en el hogar permite el acceso a contenido digital que pueden ser beneficiosos para que los estudiantes obtengan buenos

resultados docentes, siempre que las exposiciones sean moderadas y controladas. No obstante, las exposiciones excesivas a Internet de manera improductiva no conducen al crecimiento de las habilidades digitales, de modo que se pierden oportunidades educativas potencialmente beneficiosas (p. 361)

A mi juicio, conociendo las posibles dificultades que pueden aparecer (ciberacoso, nomofobia, problemas de atención, de visión, brecha digital...), y con la información y formación apropiada, se pueden utilizar las TIC de manera educativa mediante su uso adecuado y equilibrado. En conclusión, mediante la educación en valores o diferentes protocolos de actuación de las instituciones educativas, se pueden reducir las desventajas.

3.3.2. Estrategia metodológica: metodologías activas y TIC

El uso de las TIC en la institución educativa supone una forma heterogénea de enseñanza que busca integrar herramientas y recursos en las aulas en busca de la calidad educativa. En este sentido, Cobo et al, (2006) entienden que la integración de las TIC incluye una educación híbrida que fomenta una mejora en el rendimiento académico del alumno a través de la satisfacción tanto del docente en el desarrollo de su práctica educativa, como del alumno por contar con la motivación por promover aprendizajes significativos. Por otro lado, de acuerdo con Morales-Morgado et al (2023), confirman con su estudio que el uso de metodologías activas ayuda a mejorar tanto la inclusión como la colaboración entre pares. En este sentido, el trabajo en equipo se fortalece a través de la toma de decisiones y del pensamiento crítico adquirido mediante la unificación de las TIC con las metodologías activas como método de enseñanza y aprendizaje.

Por ello, Salinas, Pérez y De Benito (2008) facilitan técnicas para el desarrollo de metodologías activas a través de las TIC a través de la búsqueda u organización de la información, el aprendizaje basado en proyectos o problemas o actividades creativas que el alumno puede crear presentaciones multimedia.

Por consiguiente, utilizar metodologías activas y TIC se puede considerar una medida preventiva para bajar la cifra de abandono escolar de nuestro país. No obstante, para que todo ello se pueda unificar es imperativo la capacitación docente.

3.4. Capacitación docente

Según Rist (1970, citado en Tarabini, 2015), las expectativas iniciales de los docentes pueden derivar en un factor determinante en la permanencia, o no, de la institución educativa, descubierto por el estudio pionero de Rosenthal y Jacobson “El efecto Pigmalión”. Tarabini (2015) muestra que tal efecto en el docente puede implicar ubicar a los alumnos a quienes se atribuyen menos expectativas en los grupos de menos nivel, separados de los que tienen mayor nivel como método de expectación sesgada. En palabras de Muntaner et al (2020): “el alumnado no rehúye de las ciencias, de las matemáticas o del lenguaje, sino que rechaza el método en el que éstas le son transmitidas” (p.110). Aun así, según Romeroy (1999, citado en Fernández Enguita et al., 2010, p. 136)” Estos alumnos tienen una imagen muy positiva de sus profesores, o al menos de la mayoría, y se han sentido ayudados y apoyados por ellos”.

Rodríguez Vite expone en su ensayo la importancia de la capacitación docente para conseguir una educación de calidad. En este sentido, se trata del incremento en las actitudes y aptitudes del docente para conseguir mejores resultados en su práctica laboral. Por este motivo, “La capacitación de nuevos saberes y la adaptación a la tecnología es una forma estratégica que el docente de estos tiempos debe asumir como herramienta fundamental para absorber los cambios y transformaciones que se experimenta en el área educativa.” (Rodríguez Vite, 2017). En contraposición, Gómez y Baya (2022) sostienen que la incorporación de metodologías activas en el aula se dificulta por la falta de capacitación docente, de tiempo o de recursos. Por este motivo, Pérez Zúñiga et al. (2018), concluyen que se deben fomentar recursos innovadores tanto para generar contenidos nuevos, como para la resolución de estos. Por su parte, según Pozo y Gómez Crespo (1998, como se cita en Queiruga et al., 2018, p. 8), “el profesor debe crear contextos para el descubrimiento, a la vez de suscitar conflictos o preguntas para que los alumnos respondan o problemas que resuelvan”.

En conclusión, el cambio metodológico supone una innovación donde la comunidad educativa tiene un papel fundamental para conseguir la motivación del alumno. Por ello, debe dejar el uso de metodologías tradicionales y convertirse en el guía del aprendizaje del alumnado, consolidando un aprendizaje significativo. Por este motivo, la integración de las metodologías activas y el uso de las TIC, mediante la capacitación docente, es una buena forma de conseguir la calidad educativa. De este modo, podemos fomentar la permanencia escolar en nuestro país.

4. Marco contextual

De acuerdo con los indicadores de abandono temprano facilitados por el Ministerio de Educación, Formación Profesional y deportes, Ceuta es una de las ciudades con mayor tasa de abandono escolar de España. Por este motivo, el centro educativo donde se contextualiza el presente programa tiene lugar en Ceuta, España.

El centro escogido, al cual vamos a designar como IES "X" para preservar su anonimato, se encuentra ubicado cerca de diferentes barrios que están relativamente alejados del núcleo de la ciudad de Ceuta. El entorno de este IES carece de oferta de ocio y cultural debida a su ausencia de zonas verdes, espacios deportivos o zonas de ocio sociales o cafeterías.

El primer curso escolar de esta institución educativa tiene lugar en 2006 y, desde entonces, ofrece una oferta educativa que abarca desde la Educación Secundaria Obligatoria (en adelante ESO) hasta formación no obligatoria, como Bachillerato y Formación Profesional. Consta de dos edificios, siendo el edificio A el que alberga a alumnado de ESO, mientras que el edificio B acoge a alumnado de Bachillerato y Formación Profesional. Estos edificios se comunican gracias a un patio de usos múltiples que incluye instalaciones deportivas y diferentes terrazas a distintas alturas. Además, cuenta con gimnasio cubierto y una amplia biblioteca entre sus zonas comunes. El claustro está formado por 106 profesionales de la educación para dar respuesta a su oferta formativa. Se trata de una institución educativa que acoge diferentes acciones, materializados en planes y programas educativos, para conseguir la motivación del alumnado desde diferentes perspectivas. Entre estos planes, se encuentran:

- Plan lingüístico de centro.
- Proyecto lector.
- Plan digital de centro.
- Plan de mejora de rendimiento académico.
- Plan de recuperación de materias pendientes.

Más de 1000 alumnos son los que acuden a este centro, en su mayoría procedentes de familias numerosas. El contexto socioeconómico de estas familias registra elevados índices de analfabetismo y precariedad laboral. Entre las profesiones de los progenitores es frecuente localizar autónomos (empleo doméstico) o personal del sector de la construcción, que enfrenta una elevada tasa de desempleo en la actualidad.

Como consecuencia, un elevado porcentaje de estas familias se encuentra en riesgo de exclusión social o vulnerabilidad, abarcando más del 25% entre las dos aulas de 3º de ESO y las dos 4º de ESO. Además, entre el perfil de este alumnado encontramos un 11.6% de alumnado absentista y un 51.8% de alumnado con evaluación negativa en algunas de sus materias cursadas. En este sentido, desde las políticas educativas se insta a garantizar la calidad y permanencia en el sistema educativo como medida prioritaria. Por este motivo, los destinatarios del presente programa educativo son los alumnos de las aulas de 3º y 4º de ESO con edades comprendidas entre los 14 y los 18 años.

A modo de síntesis, la tabla 1 recoge una matriz DAFO sobre la institución educativa seleccionada, siendo relevante su contenido para realizar el diseño de este programa en este centro.

Tabla 1. DAFO IES "X"

Debilidades	Amenazas
<ul style="list-style-type: none"> • Ciudad con tasa elevada de abandono escolar. • Desmotivación del alumnado. • Limitaciones en capacitación docente. 	<ul style="list-style-type: none"> • Alumnado con absentismo escolar. • 51.8% del alumnado con evaluaciones negativas en alguna materia. • Contexto socioeconómico desfavorable.
Fortalezas	Oportunidades
<ul style="list-style-type: none"> • Agentes educativos implicados. • Innovación educativa mediante diferentes planes. • Plan de formación docente en competencia digital. 	<ul style="list-style-type: none"> • Políticas educativas actualizadas en metodologías activas y competencia digital. • Posibilidad de acceder a programas de apoyo educativo estatales.

Fuente: elaboración propia.

5. Diseño

Conocedores de la realidad que enfrenta el IES “X” de la ciudad de Ceuta, evidenciamos la necesidad de implicarnos para empoderar a los agentes educativos de esta institución. De este modo, se pretende conseguir un futuro donde la permanencia escolar del alumnado sea más elevada que en la actualidad. Por tanto, teniendo en cuenta este contexto educativo, se presentan las siguientes líneas de actuación para cubrir las necesidades identificadas. Este Trabajo de Fin de Grado, promueve la importancia de la Pedagogía para trabajar de forma multidisciplinar con los agentes implicados. En este sentido, entre las funciones de la pedagoga se encuentra el diseño de programas educativos que, tras identificar la necesidad, asesora para cubrirla de manera realista. Por tanto, conociendo el reto que presenta el IES “X” y el compromiso de los agentes implicados de la organización, se materializa el *Programa de permanencia escolar a través de metodologías activas y el uso de TIC por medio de la capacitación docente*. Este programa busca conseguir la motivación intrínseca del alumnado del centro educativo a través de la capacitación docente de los agentes implicados en metodologías activas y uso de TIC en las aulas de 3º y 4º de Educación Secundaria Obligatoria (ESO) de dicha institución. Por tanto, su finalidad engloba la permanencia escolar atendiendo a diferentes principios pedagógicos. Entre estos, encontramos la personalización del aprendizaje, fomentando la individualización de la enseñanza a través de la autonomía y creatividad de los alumnos. En este sentido, para conseguir la motivación intrínseca de los alumnos, se fomentarán aprendizajes útiles y funcionales a los docentes de 3º y 4º de E.S.O del centro. Posteriormente, en un primer momento, se implementará a través del Plan de Acción Tutorial (PAT) durante las sesiones de tutoría en el segundo trimestre del curso, a través de temas de interés de éstos. En síntesis, el rol docente juega un papel tan significativo como el rol del alumno. En suma, mediante un trabajo multidisciplinar, se pretende generar innovación educativa a través del papel activo del alumno en su aprendizaje, promoviendo la importancia en la toma de decisiones y pensamiento crítico y por ello, su permanencia escolar.

5.1. OBJETIVOS

Para poder realizar este programa se plantea como objetivo general:

- Capacitar a los docentes en metodologías activas y TIC en búsqueda de la motivación del alumnado como medida preventiva de abandono escolar.

Para su consecución, se proponen los siguientes objetivos específicos:

- Fomentar la integración de metodologías activas en el aula.
- Incorporar herramientas TIC para la personalización del aprendizaje por medio de la capacitación docente.
- Diseñar estrategias de capacitación docente para garantizar la permanencia escolar.

5.2. DESARROLLO

A continuación, se va a profundizar en los diferentes bloques y fases para la consecución del programa educativo propuesto. Este programa de permanencia escolar a través de metodologías activas y el uso de TIC, se contextualiza en el IES “X” debido a la necesidad de afrontar la alta tasa de abandono escolar entre las aulas de 3º y 4º de ESO. Además, este programa pone en relieve la importancia de los docentes como guías de sus alumnos hacia su motivación intrínseca. Por tanto, se va a desarrollar durante el curso escolar 2025/2026, distribuidos en tres grandes bloques (formación, implementación y evaluación) y con dos tipos de destinatarios diferenciados, pero interrelacionados. Por un lado, durante todo el curso, pero en especial en el primer trimestre, los destinatarios principales serán los docentes de los cursos mencionados anteriormente, a través de su capacitación en metodologías activas y el uso de TIC. Para su consecución, se desarrollará una formación de 30 horas de duración a cargo de una formadora experta, distribuidas de manera híbrida (presencial y online) a lo largo de todo el curso escolar. La parte presencial de esta formación se realizará en sesiones de 2 horas durante algunas sesiones de claustro docente mientras que, las sesiones online tendrán una duración de 1 hora y reflejará aplicaciones prácticas para su desempeño docente.

Por otro lado, los alumnos de las aulas de 3º y 4º de ESO de dicha institución son también destinatarios. Estos alumnos, durante las sesiones semanales de tutoría del segundo trimestre, a través de la figura del tutor de aula —formado en 23 horas previamente en el primer trimestre— realizará la tutoría a través del uso de metodologías activas y TIC, buscando los intereses de estos.

A su vez, se propone formar en dos metodologías activas diferentes a los docentes y que después, los tutores de estas clases lo apliquen en alumnado de 3º de ESO mediante Flipped Classroom y los tutores de 4º de ESO a través de gamificación. Asimismo, es fundamental garantizar recursos adecuados en cada sesión para promover un aprendizaje eficaz. Por tanto,

cada sesión consta de recursos y materiales variados y adecuados, como son impresiones o programaciones, ordenadores y herramientas TIC, así como recursos humanos (formadora experta) que faciliten el aprendizaje personalizado. Esta propuesta de programa, dividido en tres bloques troncales y cinco fases, promueve que, tras la consecución del bloque I, se realice la implementación de metodologías activas y el uso de TIC en las aulas de 3º y 4º ESO en la hora semanal de tutoría y gracias a la figura del tutor de aula. Finalmente, con los datos recogidos al término del tercer bloque, podremos ajustar lo considerando las conclusiones, limitaciones y líneas prospectivas del mismo.

Tabla 2. Cronograma general del programa educativo

CRONOGRAMA GENERAL PROGRAMA EDUCATIVO				
¿Qué?	¿Cuándo se aplica?			¿Qué pretende conseguir?
Bloque I. Capacitación docente: diagnóstico y formación (Fases 1,2 y 3) ○ Imparte formadora experta	Septiembre – junio 2026			Diagnóstico de necesidades y capacitación docente mediante una formación híbrida de 30 horas de duración a lo largo del curso escolar 2025/2026. * Fechas: ajustar según calendario escolar 2025/2026
	¿Dónde? Sala de profesores IES “X”			
	¿Para quién? • Docentes de 3º y 4º de ESO			
	1º trimestre	2º trimestre	3º trimestre	
	23 horas	3 horas	4 horas	
Bloque II. Implementación (Fase 4) ○ Imparte tutor de aula	Enero – abril 2026 (2º trimestre) Horario estipulado de tutoría			Implementación de metodologías activas y TIC a alumnado de 3º y 4º ESO durante las sesiones de tutoría del 2º trimestre. ¿Para quién y cómo? Alumnado de: • <u>3º ESO</u> : Flipped Classroom • <u>4º ESO</u> : Gamificación
	¿Dónde? Aula de referencia alumnado			
	* Fechas: ajustar según calendario escolar 2025/2026			
* <i>Imparte formadora experta: 3 horas de capacitación en sala de profesores</i>				
Bloque III. Evaluación e institucionalización (Fase 5) ○ Imparte formadora experta	Abril – junio 2026 (3º trimestre)			Recogida final de información para sacar conclusiones, limitaciones y líneas prospectivas del programa educativo.
	Incluye 4 horas de formación			

Fuente: elaboración propia.

5.2.1. Bloque I. Capacitación docente: diagnóstico y formación

Este primer bloque es el eje central del programa educativo ya que busca la capacitación docente para conseguir la motivación intrínseca del alumnado y, gracias a ésta, su permanencia en la institución educativa. Esta capacitación docente tiene una duración de 30 horas repartidas a lo largo del curso escolar 2025/2026, aunque la mayor carga formativa se desarrolla durante los meses de septiembre a diciembre de 2025. En líneas generales, las sesiones tienen duración de 2 horas para la parte presencial y de 1 hora para la realización práctica online. Se utiliza la sala de profesores para su desarrollo en las horas de claustro docente, especificando según calendario escolar 2025/2026, cuándo se lleva a cabo para la planificación y organización de los agentes implicados.

Tabla 3. Cronograma bloque I. Distribución por fases de ejecución

Cronograma bloque I. Distribución de fases 1,2 y 3 (septiembre – diciembre)					
Fase 1 Septiembre		Fase 2 Septiembre - octubre		Fase 3 Noviembre - diciembre	
Primera semana escolar <ul style="list-style-type: none"> • <u>Sesión 1</u>: presentación y toma de contacto (1h) • <u>Sesión 2</u>: elaboración de metas y uso de Google Classroom (2h) 		A partir cuarta semana escolar <ul style="list-style-type: none"> • <u>Sesión 4</u>: características generales metodologías activas (2h) • <u>Sesión 5</u>: características generales Flipped Classroom (2h) 		<ul style="list-style-type: none"> • <u>Sesión 4 Online</u>: Posibles temas de interés y resolución de dudas (1h) • <u>Sesión 8</u>: simulación implementación de metodologías activas y TIC en el aula. Parte I (2h) 	
Segunda semana escolar <ul style="list-style-type: none"> • <u>Sesión 3</u>: Habilidades sociales (1h) 		<ul style="list-style-type: none"> • <u>Sesión 2 Online</u>: Google Classroom tarea Flipped Classroom (1h) • <u>Sesión 6</u>: características generales Gamificación (2h) 		<ul style="list-style-type: none"> • <u>Sesión 5 Online</u>: banco de recursos TIC. Parte I. (2h) 	
Tercera semana escolar <ul style="list-style-type: none"> • <u>Sesión 1 Online</u>: Google Classroom habilidades sociales (1h) 		<ul style="list-style-type: none"> • <u>Sesión 3 Online</u>: Google Classroom tarea gamificación (1h) • <u>Sesión 7</u>: evaluación y retroalimentación (2h) 		<ul style="list-style-type: none"> • <u>Sesión 6 Online</u>: banco de recursos TIC. Parte II. (1h) • <u>Sesión 9</u>: simulación implementación. 	
Horas totales fase 1: 5		Horas totales fase 2: 10		Horas totales fase 3: 8	
Presenciales: 4	Online: 1	Presenciales: 8	Online: 2	Presenciales: 4	Online: 4
Horas totales bloque I = 23					

Fuente: elaboración propia.

Fase 1

Consta de cuatro sesiones enfocadas al análisis de necesidades en el uso de TIC para establecer un punto de partida. Además, incluye el fomento de habilidades sociales para promover la comunicación y la colaboración entre los agentes implicados. Para su consecución, se establecen 3 sesiones de forma presencial y 1 sesión en modalidad online durante el mes de septiembre, haciendo un total de 5 horas de formación. Como los docentes inician el curso escolar antes que el alumnado, como excepción, se realizarán las dos primeras sesiones presenciales en la primera semana del curso. Posteriormente, serán sesiones semanales, coincidiendo con la primera sesión online en la tercera semana del curso escolar.

○ Sesión 1: toma de contacto

Para comenzar esta formación y asentar sus bases, se pone en relieve la motivación y la participación de los participantes. En este sentido, promoviendo un clima de confianza, se realizan actividades grupales de presentación. Posteriormente, para conocer cómo aplican actualmente los docentes el proceso de enseñanza y aprendizaje, mediante la herramienta TIC “*padlet*”, creamos un mural para conocer buenas prácticas docentes. Este mural colaborativo es ampliado durante la sesión 2 para exponer las metas de la formación.

○ Sesión 2: buenas prácticas para buscar las metas de la formación

A través del mural colectivo y el uso del pensamiento crítico de los docentes, se busca conocer las metas del programa educativo y vincularlo en su propia práctica docente. De este modo, en base a una serie de categorías preestablecidas por el contenido resultante del mural, se promueve un espacio de debate para sacar conclusiones compartidas en busca de la innovación educativa. Para su resolución, se crea colaborativamente una matriz DAFO que exponga los datos de manera organizada.

○ Sesión 1 online: explicación Google Classroom. Inicio

Las conclusiones resultantes del trabajo colaborativo sirven como punto de partida para explicar a los participantes nociones básicas del uso de la herramienta Google Classroom. En este sentido, se abordan los elementos clave de la plataforma para que todos los docentes organicen sus contenidos, se comuniquen con sus compañeros y/o alumnos o realicen un seguimiento del rendimiento académico de éstos. Además, se crea un curso que recoge la formación que están realizando y se incluyen los temas: «dudas y preguntas, material para

consulta, prácticas sesiones online y buenas prácticas docentes» en él, mostrando cómo se hace a todos los participantes y solventar las posibles dudas de realización.

- **Sesión 3: píldoras formativas de habilidades sociales**

Como cierre de fase se realiza un taller de habilidades sociales. Los docentes deben de tener habilidades de comunicación para la colaboración y demostrar que compartiendo recursos y conocimientos (como las buenas prácticas de las sesiones 1 y 2), se generan prácticas educativas más creativas. Para su consecución, se propone la realización de una unidad didáctica de aula en base a un tema de interés de sus alumnos. Para ello, cada docente asume un rol específico para desarrollar actividades pedagógicas a través de metodologías activas que conozcan y el uso de TIC. Por tanto, esta sesión tiene una doble finalidad: por un lado, asentar unas nociones básicas de colaboración, pensamiento crítico y toma de decisiones y, por otro lado, ser la antesala del desarrollo de la fase 2.

Fase 2

En la última semana de septiembre tiene lugar el inicio de la fase 2. En esta fase se analizan los resultados de la matriz DAFO creada por los docentes en la sesión 2, vinculada a las buenas prácticas docentes. De este modo, se introduce el uso de metodologías activas, y, específicamente en Flipped Classroom y Gamificación a los participantes. Esta fase se estructura en 3 sesiones de dos horas cada una de manera presencial, donde se muestran las características de ambas metodologías, complementadas por actividades realizadas en sesiones online de una hora, para aplicar los contenidos de manera colaborativa y práctica. Finalmente, la última sesión presencial (sesión 6), está destinada a mostrar la evaluación y la retroalimentación de todo lo recogido en esta fase. Para ello, se promueve el uso de la herramienta Google Classroom explicada en la fase 1 para integrar la teoría con la práctica a través del uso de TIC, situando a los docentes como agentes activos de su aprendizaje.

- **Sesión 4: introducción a las metodologías activas**

Se plantea una sesión introductoria del uso metodologías activas para conocer sus principios y analizar su impacto educativo. Para ello, a través de una dinámica grupal, sus integrantes analizan los beneficios y los desafíos de su uso en las aulas. Como el IES “X” implementa metodología basada en problemas, se propone que sean los docentes quienes marquen el punto de partida de esta sesión.

- **Sesión 5: características generales Flipped Classroom**

Tras asentar una base sólida de metodologías activas en líneas generales (papel que juega el docente y el alumno, ventajas y desafíos que enfrentan...) esta sesión se centra en metodología Flipped Classroom. Para ello, esta sesión se estructura en varios momentos, siendo un primero la parte más teórica donde se realiza un recorrido sobre qué es, cómo se puede implementar en el aula y qué herramientas y recursos son los más apropiados. A continuación, se muestran casos prácticos reales de implementación. Tras la visualización del material, los docentes forman grupos y realizan un boceto de diseño de unidad didáctica sobre cómo lo implementarían en sus aulas. Finalmente, mediante la herramienta TIC “Kahoot” se propone la realización de un test para conocer el grado de conocimientos adquiridos.

- **Sesión 2 online: tarea Flipped Classroom en Google Classroom**

Una vez expuesta la parte más teórica sobre la metodología de Flipped Classroom, se propone a los docentes que mediante Google Classroom terminen su propuesta didáctica realizada de forma colaborativa en la sesión anterior. Esta vez, de manera individual, deben profundizar sobre el tema de interés de sus alumnos e integrar recursos digitales, buscando la motivación intrínseca. Para facilitar el trabajo creativo a los docentes, se proporciona una plantilla editable en la sección de «prácticas sesiones online» del curso de la formación, incluyendo los elementos: identificación, objetivos y contenidos a trabajar, fases de implementación y la evaluación de la esta. Además, en la sección de material para consulta del curso, se proporcionan artículos de interés para ampliar información a los participantes.

- **Sesión 6: características generales Gamificación**

Esta sesión se estructura en varios momentos, siendo el primero la parte más teórica donde se realiza un recorrido sobre qué es, cómo se puede implementar en el aula, qué herramientas y recursos son los más apropiados o cuáles son los elementos del juego que aparecen de manera más frecuente. A continuación, se muestran casos prácticos y, tras su visualización, los docentes forman grupos y realizan un boceto de diseño de unidad didáctica sobre cómo lo implementarían en sus aulas. Para ello, se exponen las características básicas de la herramienta TIC “genial.ly”, la cual permite realizar gamificaciones a través de plantillas editables con una interfaz intuitiva. Finalmente, mediante la herramienta TIC “Kahoot” se propone la realización de un test para conocer el grado de conocimientos adquiridos.

- **Sesión 3 online: tarea Gamificación en Google Classroom**

Se propone a los docentes que profundicen sobre el tema de interés utilizado en la sesión anterior de manera individual y a través del curso de Google Classroom. En este sentido, a través de la herramienta “*Genial.ly*” escogen una plantilla editable y la adaptan para realizar su gamificación. Esta vez deben incluir el enlace web en el tema «*Buenas prácticas docentes del curso*» de Google Classroom y ser visible para todos los participantes.

- **Sesión 7: evaluación con Google Classroom, resolución dudas**

En esta última sesión de la fase, se promueve realizar una evaluación del proceso. Para ello, a través de las tareas entregadas previamente por los participantes sobre Flipped Classroom y Gamificación, se selecciona un ejemplo de cada metodología activa para realizar una prueba piloto para su evaluación. Para escoger la temática se realiza un mural colaborativo a través de la herramienta “*Padlet*”. Este mural incluye las temáticas utilizadas por los participantes para, posteriormente, realizar una propuesta de evaluación válida a través de Google Classroom. Para su consecución, cada propuesta en “*Padlet*” debe recoger el tema identificativo, los objetivos que se pretenden trabajar, la metodología utilizada, los recursos utilizados y los criterios de evaluación. Posteriormente, se muestra la ruta de aprendizaje para evaluarlo con Google Classroom como se enseña en la sesión 1 online de la fase 1 para, finalmente dedicar unos minutos finales para resolución de dudas de todo lo realizado durante la fase 2.

Fase 3

Fase encargada de cerrar el primer bloque del presente programa educativo y fortalecer los aprendizajes adquiridos. Por este motivo, las tres sesiones online tienen como finalidad recopilar temas de interés que puedan motivar a los alumnos. También se suscita actualizar el banco de recursos que se ha ido articulando a través de las diferentes dinámicas expuestas en las sesiones previas. Por otro lado, las dos sesiones presenciales, de dos horas de duración cada una, están orientadas a la realización de simulaciones de implementación.

- **Sesión 4 online: posibles temas de interés y resolución de dudas**

Mediante el padlet elaborado en la última sesión presencial (sesión 7), profundizamos de manera colaborativa sobre los intereses de los alumnos elaborando un dossier y vinculando

las propuestas a contenidos de las diferentes asignaturas que cursan los alumnos. Finalmente, se destinan unos minutos para resolución de dudas.

○ **Sesión 8: simulación implementación de metodologías activas y TIC en el aula. Parte I**

Una vez elaborado el dossier sobre posibles temas de interés que motivan a los adolescentes, se propone trasladar la teoría a la práctica a través de situaciones reales que pueden darse en las aulas. En este sentido, se promueve la participación y colaboración de todos los docentes para generar escenarios que precisen de toma de decisiones y pensamiento crítico. A través de la colaboración se fomenta el intercambio de buenas prácticas que tienen como finalidad la innovación educativa. Para ello, los participantes deben asumir un personaje, siendo estos: rol docente y rol alumno. Mediante el rol docente se realiza una representación donde el participante expone los pasos a realizar de la metodología activa escogida y explica las herramientas utilizadas para su consecución. En contrapunto, el resto de los participantes representan el papel de alumno y deben interpretarlo promoviendo la participación.

Finalmente, los participantes de manera individual recogen en un documento su crítica reflexiva de la sesión para después, en la sesión 5 online, incluirlo en la formación del curso en Google Classroom en el tema creado para la ocasión: «casos prácticos de simulación educativa».

○ **Sesiones 5 y 6 online: informe de casos prácticos y banco de recursos TIC**

En esta ocasión, se crea un nuevo tema en el curso de formación de Google Classroom denominado «casos prácticos de simulación educativa». En esta sección deben colgar el informe de autoevaluación realizado en la sesión previa, creando una comunidad de aprendizaje reflexiva y participativa. En este sentido, se promueve realizar una crítica constructiva y evidenciando los puntos fuertes y débiles. Posteriormente, en la sesión online 6, se actualiza el banco de recursos que sirve de repositorio colaborativo de consulta de toda la comunidad educativa. Para ello, deben compartir al menos un recurso propio que utilicen en sus aulas, pero integrando metodologías activas y el uso de TIC. Para su realización, se propone que consulten sus programaciones de aula y sean creativos. El recurso debe contener un apartado con los elementos de: nombre, breve descripción, curso, objetivo para posteriormente categorizarlos. El Anexo B incluye una muestra de ficha que sirva de referencia para que los participantes lo rellenen con los campos propuestos.

○ **Sesión 9: simulación implementación de metodologías activas y TIC en el aula. Parte II.**

Para cerrar esta última sesión y fase del bloque I, se continúa simulando situaciones que permitan a los docentes sentirse seguros de sí mismos y conocedores de los conceptos teóricos y prácticos adecuados para la implementación de metodologías activas y TIC en el aula. En este sentido, los participantes vuelven a asumir el papel de un personaje, siguiendo el rol docente o rol alumno. Mediante el rol docente se realiza una exposición donde el participante presenta los pasos a realizar de la metodología activa escogida y explica las herramientas y recursos utilizados para su consecución. En contrapunto, el resto de los participantes representan el rol del alumno y deben interpretarlo mediante la participación. Para finalizar, se propone realizar una lluvia de ideas que sirva como evaluación de los beneficios y los retos encontrados con perspectiva crítica y formativa.

5.2.2. Bloque II. Capacitación docente: implementación

Este bloque corresponde a la fase 4 del programa educativo y pretende una doble finalidad. En esta ocasión, la formadora tiene un papel menos activo en la formación, ya que su función es hacer el seguimiento de la implementación de metodologías activas y de TIC en el aula por parte de los tutores de aula. Por ello, ha llegado la hora de poner relieve la importancia del papel docente para motivar a sus alumnos a través de metodologías activas para su permanencia en el sistema educativo. Los encargados de implementar las metodologías activas y del uso de TIC en las aulas son los tutores de aula a través de sus sesiones de tutoría, incluidas en el Plan de Acción Tutorial (PAT). Los tutores de las aulas de 3º de ESO realizan la implementación a través de Flipped Classroom, mientras que los tutores de aula de 4º de ESO lo efectúan mediante Gamificación.

Tabla 4. Cronograma Bloque II. Distribución por fase de ejecución

Cronograma bloque II. Distribución fase 4 (enero – marzo)		
Enero	Febrero	Marzo
Sesión 10: resolución dudas y organización recursos repositorio de consulta (1h)	Sesión 11: actualización implementación (1h)	Sesión 12: actualización implementación y registro en Google Classroom (1h)
<i>*Formadora: seguimiento de implementación y resuelve dudas en hilo específico de Google Classroom</i>		
Horas presenciales = 3	Horas Online = 0	Horas totales bloque II = 3

Fuente: elaboración propia.

Fase 4

El bloque II tiene lugar en el segundo trimestre del curso académico 2025/2026 y se materializa en la fase 4 del programa educativo. Para ello, se realizan tres sesiones presenciales de una hora cada una para resolver dudas y realizar el seguimiento de la implementación. Al mismo tiempo, la formadora crea un tema nuevo en el curso de formación de Google Classroom denominado «bloque II. Implementación: dudas» que comprueba diariamente. Este tema sirve para dar respuestas a las posibles inquietudes que surjan a los tutores durante la implementación. Por otro lado, las sesiones presenciales buscan conocer en profundidad cómo van implementando los tutores de aula la innovación educativa. Asimismo, aunque implementan los tutores, el resto de los docentes forman parte de la fase 4 debido a que su presencia es importante y, además, se encargan de organizar los recursos TIC del repositorio de consulta actualizado en la fase 3 ([sesión online 6](#))

- **Sesión 10: resolución dudas y organización recursos TIC.**

Se busca asesorar a los tutores de aula a través de las posibles dudas surgidas durante el periodo vacacional de navidad. Por este motivo, se solicita a los tutores de aula que expongan de forma breve cómo van a realizar su metodología activa en el aula y, así, compartir experiencias. Por otro lado, los docentes que no implementan, pero son participantes del programa educativo, tienen como tarea organizar el repositorio de recursos de la formación. Para ello, a través de los apartados que deben aparecer en el recurso — como se propone en la [sesión 6 online](#) (nombre, breve descripción y curso)— pueden categorizarlo e incluirlo en la plataforma del IES “X” para consulta de la comunidad educativa.

- **Sesión 11: actualización primeras semanas de implementación**

Esta sesión propuesta tras las primeras semanas de implementación de Flipped Classroom y Gamificación busca analizar e identificar los retos y oportunidades de estas. Para ello, los tutores de aula se agrupan por metodología activa implementada. Es decir, los tutores de 3º se agrupan formando la categoría “Flipped Classroom”, mientras que los tutores de 4º de ESO componen la categoría “Gamificación”. Una vez agrupados por metodología aplicada, se promueve que los participantes compartan de forma breve su experiencia. De este modo, se recopila información de cómo se ha implementado y realizar propuestas de mejora en base a la retroalimentación recibida.

○ **Sesión 12: actualización implementación y registro en Google Classroom**

Como cierre de la fase 4 y, por tanto, del bloque II, se realiza una sesión de seguimiento a finales de marzo para realizar la evaluación de la implementación. En primer lugar, los tutores de aula realizan una breve exposición sobre la experiencia vivida. Para ello, mediante un grupo focal donde la formadora asume el rol de moderadora, los tutores exponen los éxitos y las dificultades de esta. El grupo focal proporciona a los tutores los puntos clave para que puedan seleccionar las evidencias, formando sus criterios de evaluación de la experiencia. Para finalizar, se dedican unos minutos para recordar cómo registrar la evaluación en Google Classroom — expuesto en fase 1—para que analicen cómo ha resultado el proceso.

5.2.3. Bloque III. Capacitación docente: evaluación e institucionalización

Una vez implementadas las metodologías activas Flipped Classroom y Gamificación, se plantea llevar a cabo la evaluación de su ejecución como fase final del programa educativo, desarrollado en la fase 5. Desde una perspectiva integral, esta fase se desarrolla durante el tercer trimestre mediante cuatro sesiones formativas, todas ellas en modalidad presencial. Dichas sesiones, con una hora de duración cada una, tienen como finalidad conocer la retroalimentación de los participantes a través de diferentes técnicas grupales.

Tabla 5. Cronograma bloque III. Distribución por fase de ejecución

Cronograma bloque III. Distribución de fase 5 (abril – junio)		
Abril	Mayo	Junio
Sesión 13: inicio evaluativo (2h)	Sesión 14: elaboración informe final (1h)	Sesión 15: cierre de fase, bloque y formación. (1h)
Horas presenciales totales = 4	Horas Online totales = 0	Horas bloque III = 4

Fuente: elaboración propia.

Fase 5

○ **Sesión 13: inicio evaluativo**

A través de una dinámica grupal se busca conocer las impresiones de los participantes sobre el camino recorrido. Para ello, se propone realizar una matriz DAFO por grupos para recoger la valoración global de la implementación y, posteriormente, analizarla. Por este motivo, los participantes se agrupan a través del uso metodológico implementado en su tutoría — Flipped

Classroom en 3º ESO y Gamificación en 4º ESO —, mientras que el resto de los participantes, conforman otro grupo que aporta su reflexión en base a la formación realizada. Para finalizar, se elabora un mural en “*Padlet*” que contiene la información de cada matriz DAFO, siendo la base para realizar la elaboración del informe final de la sesión 14.

○ **Sesión 14: elaboración informe final**

Para ver la evolución de la implementación, se utiliza el recurso realizado en la sesión 13 a través del mural desarrollado en “*Padlet*” para realizar, de manera colaborativa, la elaboración del informe final. Por consiguiente, entre todos los participantes y gracias a sus prácticas docentes, se promueve la creación de un informe de calidad para evaluar la implementación desarrollada por los tutores en el segundo trimestre. Cada uno de los participantes aporta su reflexión y a continuación lo integra en un documento final, mostrando la perspectiva global.

○ **Sesión 15: cierre de fase, bloque y formación**

Como cierre de formación, se propone escribir en post-it de diferentes colores, escogidos de forma libre, una palabra que describa qué ha significado esta formación para cada uno de los participantes. Posteriormente, los post-it se fijan en una cartulina y se coloca en la sala de profesores para recordar y reconocer la implicación de todos los participantes al verlo expuesto en el IES “X”.

5.3. EVALUACIÓN

Para llevar a cabo este programa educativo dedicado a la capacitación docente, y conseguir que los alumnos permanezcan en el sistema educativo a través del uso de metodologías activas y el uso de TIC, es conveniente realizar una evaluación que nos permita recoger información válida y fiable. En este sentido, se utiliza la propuesta de modelo complejo de Pérez Juste, quien entiende la evaluación como “la valoración, a partir de criterios y de referencias preespecificadas de la información técnicamente diseñada y sistemáticamente recogida y organizada, sobre cuantos factores relevantes integran los procesos educativos para facilitar la toma de decisiones de mejora.” (Pérez Juste, 2018, p. 32). Esta evaluación se desarrolla en diferentes momentos (inicial, formativa y final) de forma planificada proporcionando la mejora del propio programa durante todo el proceso. (Pérez Juste, 2018).

5.3.1. Evaluación inicial: bloque I. Capacitación docente: diagnóstico y formación

De acuerdo con Pérez Juste (2018), la evaluación inicial establece las bases del programa educativo ya que, mediante un análisis de necesidades, se obtiene la calidad y viabilidad del programa en sus mejores condiciones. En este sentido, el bloque I del presente programa, compone esta evaluación a través de las fases 1, 2 y 3. Cada una de estas fases tiene una finalidad específica para que, en conjunto, constituya una evaluación inicial firme y adecuada.

Por ello, a través de la fase 1 y las primeras sesiones (cuatro), se contextualiza y profundiza sobre el punto de partida para adecuar el programa acorde a las necesidades demandadas por los docentes de las aulas de 3º y 4º ESO del IES "X". Para ello, se entrega un cuestionario inicial, incluido como anexo C, para valorar los conocimientos, actitudes y competencias de los docentes. Durante las sesiones (seis) que constituyen la fase 2, y conocer el grado de adquisición de competencias en metodologías activas (Flipped Classroom y Gamificación) y el uso de TIC, se evalúan los test propuestos en las sesiones presenciales 5 y 6 mediante herramienta "Kahoot". Además, mediante un anecdotario, la formadora observa los avances y el grado de implicación de los participantes. Para finalizar, a través de la fase 3, última fase del bloque I, se evalúa el grado de preparación de los docentes para implementar metodologías activas en las sesiones de tutoría a través del papel de tutor de aula. Para ello, mediante la autoevaluación crítica reflexiva realizada tras los simulacros de implementación, se detectan necesidades para reajustar el programa educativo e iniciar la evaluación procesual en el bloque II.

5.3.2. Evaluación formativa. Bloque II. Capacitación docente: implementación

Durante la fase 4, que corresponde al bloque II de este programa educativo, se lleva a cabo la evaluación formativa. De acuerdo con Pérez Juste (2018), en este momento se evalúa la ejecución del programa. Para ello, mediante el desarrollo de las actividades propuestas por los docentes a través de Flipped Classroom (alumnos 3º de ESO) y de Gamificación (alumnos 4º de ESO) se busca conocer la mejora del proceso de enseñanza y aprendizaje de estos alumnos ante esta innovación educativa. Para su consecución, se propone utilizar la entrevista (grupo focal) propuesta en la sesión 12, y, así, conocer la satisfacción de los participantes. De igual modo, se tienen en cuenta las tareas recogidas en el curso de Google Classroom para obtener una visión holística del programa educativo.

5.3.3. Evaluación final. Bloque III. Capacitación docente: evaluación e institucionalización

Durante la fase 5, que corresponde al bloque III de este programa educativo, se lleva a cabo la evaluación final. Según Pérez Juste (2018), la evaluación final sirve para obtener la valoración global del programa educativo. Asimismo, permite comprobar si los objetivos propuestos son alcanzables. Por ello, durante el bloque III, se realiza la evaluación final a través del trabajo colaborativo de los participantes recogido durante las sesiones. Por consiguiente, mediante la retroalimentación obtenida durante la formación se fomenta la coevaluación, permitiendo conocer propuestas de mejora y sus limitaciones. De igual modo, mediante un cuestionario final (ver anexo C) se promueve conocer el grado de eficiencia, eficacia, impacto y satisfacción del programa.

Tabla 6. *Síntesis evaluación del programa educativo*

Evaluación programa educativo de capacitación docente IES "X"		
<i>Capacitar a los docentes en metodologías activas y TIC en búsqueda de la motivación del alumnado como medida preventiva de abandono escolar.</i>		
Objetivos específicos	Resultados esperados	Indicadores de logro
<ul style="list-style-type: none"> Fomentar la integración de metodologías activas en el aula. Incorporar herramientas TIC para la personalización del aprendizaje. 	<ul style="list-style-type: none"> El docente cuestiona el uso de metodologías tradicionales e implementa metodologías activas en el aula. Desarrollo de competencias en metodologías activas y el uso de TIC. El alumnado se siente motivado en el aula. El docente diseña propuestas basadas en metodologías activas y el uso de TIC. Se promueve una red de buenas prácticas docentes. Se promueve la innovación. 	<ul style="list-style-type: none"> Elevada participación docente. Autoevaluación positiva de la formación Mejora porcentaje de tasa en abandono escolar durante el curso 2025/2026. Mejora uso de metodologías activas y uso de TIC en el IES "X". Aportaciones de calidad para la elaboración del informe final. Compromiso de mejora educativa. Alta satisfacción en la comunidad educativa.

Fuente: elaboración propia.

6. Conclusiones

Este Trabajo de Fin de Grado (TFG) ha tenido como objetivo principal capacitar a los docentes en metodologías activas y TIC en búsqueda de la motivación del alumnado como medida preventiva de abandono escolar. Para ello, en primer lugar, se ha desarrollado un marco teórico que evidencia la necesidad de innovar en educación para paliar las cifras elevadas, aunque más bajas que hace una década, que enfrenta España de abandono escolar temprano. Todo ello ha sido posible gracias al trabajo de investigación inicial de literatura sobre abandono escolar existente, que subraya la necesidad de abordar este reto desde una perspectiva preventiva. Por ello, para poder dar respuesta a dicho reto, se ha realizado una propuesta de diseño de programa preventivo de permanencia escolar a través de metodologías activas y el uso de TIC por medio de la capacitación docente. Para su consecución, se plantearon tres objetivos específicos que han permitido guiar su desarrollo, los cuales van a ser analizados a continuación.

En primer lugar, para fomentar la integración de metodologías activas, se propone el uso de Flipped Classroom y Gamificación mediante la formación de los agentes implicados del IES "X," y, así, estos puedan integrarlo de forma adecuada en sus aulas. En segundo lugar, para incorporar herramientas TIC, se ha promovido el uso de diferentes recursos que permitan a los docentes conseguir la motivación de sus alumnos. En tercer y último lugar, en cuanto al diseño de estrategias de capacitación docente para garantizar la permanencia escolar, se ha conseguido gracias a la elaboración del programa educativo distribuido en tres bloques y cinco fases que promueven el pensamiento crítico y la toma de decisiones de los docentes.

En definitiva, los objetivos propuestos al inicio de este programa educativo han sido alcanzados gracias al uso de metodologías activas y de TIC, combinados junto al eje transformador que es la capacitación docente.

Así pues, esta propuesta pone en relieve la importancia que juega los agentes implicados para la permanencia escolar, quienes deben contar con recursos y herramientas adecuados para transformar la educación actual. Asimismo, se ha intentado paliar el abandono escolar temprano desde una de las principales funciones del pedagogo: el asesoramiento a las instituciones educativas y el acompañamiento a los docentes.

7. Limitaciones y prospectiva

El presente Trabajo de Fin de Grado (TFG) tiene como alcance la formación docente estructurada en tres bloques y cinco fases de consecución que promueve poner al alumno en el centro de su aprendizaje mediante la capacitación docente de Flipped Classroom y Gamificación como herramienta innovadora. Además, se encuadra en un contexto real – IES “X” de Ceuta –, el cual enfrenta una elevada tasa de abandono escolar y permite aplicar la personalización del aprendizaje. A su vez, este programa se puede adaptar a otras etapas educativas o centros de similares características como medida preventiva para conseguir la permanencia escolar de los menores.

No obstante, se identifican una serie de limitaciones que hay que tener en cuenta. En primer lugar, al tratarse del diseño de una propuesta de intervención desde su parte teórica, no es posible conseguir evidencias empíricas sobre su impacto o efectividad. Para continuar, no se han podido realizar ajustes necesarios sobre el contexto real por su falta de aplicación. A su vez, al no contar con una prueba piloto de este programa educativo, se imposibilita la necesidad de un seguimiento que permita medir el impacto a corto, medio y largo plazo. Por este motivo, su aplicabilidad al centro educativo escogido – u otros centros – podría necesitar modificaciones tanto en contenidos como en recursos para poder adaptarse al contexto del público destinatario. Finalmente, la propuesta propone un cambio metodológico que precisa de tiempo para obtener resultados adecuados.

No por ello, podemos olvidarnos de las líneas prospectivas que se abren gracias al diseño de este programa educativo. En este sentido, encontramos la necesidad de la aplicación del programa – mediante una prueba piloto – que permita medir el impacto y obtener resultados a través de las técnicas e instrumentos de evaluación propuestas. Asimismo, esta propuesta se puede adaptar a otros centros educativos u otras etapas educativas mediante el ajuste de los recursos y herramientas utilizadas. En paralelo, sería interesante la consolidación de comunidades de aprendizaje para ampliar las buenas prácticas docentes.

En definitiva, con este TFG se invita a mirar el abandono escolar desde la perspectiva del docente, siendo acompañados desde el profesional de la Pedagogía como trabajo multidisciplinar, empleando estrategias innovadoras que promueva la calidad educativa en el sistema educativo español.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Avello Martínez, Raidell, y Duart, Josep M. (2016). Nuevas tendencias de aprendizaje colaborativo en e-learning Claves para su implementación efectiva. *Estudios pedagógicos (Valdivia)*, 42(1), 271-282. <http://doi.org/10.4067/S0718-07052016000100017>
- Bayón-Calvo S. (2018). Una radiografía del abandono escolar temprano en España: Algunas claves para la política educativa en los inicios del siglo XXI. *Revista Complutense de Educación*, 30(1), 35-53. <https://doi.org/10.5209/RCED.55465>
- Cabero Almenara, J., y Marín Díaz, V. (2014). *Miradas sobre la formación del profesorado en Tecnologías de Información y Comunicación (TIC)*. *Revista Venezolana de Información, Tecnología y Conocimiento*, 11(2), 11-24.
- Cáceres Gómez, M. V., y Gómez Baya, D. (2022). Actitudes del profesorado hacia la gamificación. *Análisis y Modificación de Conducta*, 48(177), 145-157. <https://doi.org/10.33776/amc.v48i177.7185>
- Coll, C., Mauri, T., y Onrubia, J. (2006). Análisis y resolución de casos-problema mediante el aprendizaje colaborativo. *Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento (Rusc)*, 3(2), 29-41.
- Comisión Europea. (2011). *Recomendación del Consejo, de 28 de junio de 2011, relativa a las políticas para reducir el abandono escolar prematuro*. Diario Oficial de la Unión Europea.
- de la Fuente Fernández, M. A. (2009). Derecho a la educación, deber de prevenir y reducir el absentismo y abandono escolar. *Revista de Investigación en Educación*, 6, 173-181.
- Cedeño-Escobar, M. R. y Viguera-Moreno, J. A. (2020). Aula invertida una estrategia motivadora de enseñanza para estudiantes de educación general básica. *Dominio de las Ciencias*, 6(3), 878-897.
- España. (1978). *Constitución Española de 1978*, art. 27. Boletín Oficial del Estado.

España. (2020). *Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación*. Boletín Oficial del Estado (BOE), núm. 340, de 30 de diciembre de 2020, pp. 122868-122953.

Fernández Enguita, M., Mena Martínez, L., y Riviére Gómez, J. (2010). Desenganchados de la educación: procesos, experiencias, motivaciones y estrategias del abandono y del fracaso escolar. *Revista de Educación, (Extraordinario)*, 119–145.

Fernández March, A. (2006). Metodologías activas para la formación de competencias. *Educatio Siglo XXI*, 24, 35–56.

García, F., Portillo, J., Romo, J., y Benito, M. (2007). Nativos digitales y modelos de aprendizaje. In *SPDECE*.

García, J. S. M. (2009). Fracaso escolar, PISA y la difícil ESO. *Revista de Sociología de la Educación-RASE*, 2(1), 56-85.

González, González, M. T. (2015). Los centros escolares y su contribución para paliar el desenganche y abandono escolar. *Profesorado. Revista de Currículum y Formación del Profesorado*, 19(3), 158–176.

González, González, M. T. (2017). Desenganche y abandono escolar y medidas de re-enganche Algunas consideraciones. *Profesorado, Revista de currículum y formación del profesorado*, 21(4), 17-37. <https://doi.org/10.30827/profesorado.v21i4.10043>

Ministerio de Educación, Formación Profesional y Deportes (2025, 28 de enero). El abandono educativo temprano marcó en 2024 su mínimo histórico con un 13%.

Ministerio de Educación, Formación Profesional y Deportes. (s.f.). Plan de Refuerzo, Orientación y Apoyo (PROA).

Ministerio de Educación, Formación Profesional. (2021). Sistema estatal de indicadores de la educación: Abandono escolar temprano. Instituto Nacional de Evaluación Educativa.

Ministerio de Educación, Formación Profesional y Deportes. (2015). Plan para la reducción del abandono educativo temprano.

Ministerio de Educación, Formación Profesional y Deporte. (s.f.). *Indicador 5. Abandono temprano de la educación-formación*.

- Morales-Morgado, E. M., Ruiz-Torres, S., Rodero-Cilleros, S., Morales-Romo, B., y Campos-Ortuño, R. A. (2023). Metodologías activas en educación superior, mediadas por tecnologías en diversas disciplinas. *Aula, 29*, 295–311. <https://doi.org/10.14201/aula202329295311>
- Muntaner Guasp, J. J., Pinya Medina, C., y Mut Amengual, B. (2020). El impacto de las metodologías activas en los resultados académicos. *Profesorado, Revista De Currículum y Formación Del Profesorado, 24*(1), 96–114. <https://doi.org/10.30827/profesorado.v24i1.8846>
- OECD, (2023). Propuestas para un plan de acción para reducir el abandono escolar temprano en España, No. 71, OECD Publishing, Paris, <https://doi.org/10.1787/9bc3285d-es>.
- UNESCO, (2021). Hacia la inclusión en la educación: Situación, tendencias y desafíos. 25 años después de la Declaración de Salamanca de la UNESCO.
- Ortiz-Colón, A. M., Jordán, J., y Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educação e pesquisa, 44*, e173773. <https://doi.org/10.1590/S1678-4634201844173773>
- Plaza de la Hoz J. (2017). Ventajas y desventajas del uso adolescente de las TIC: visión de los estudiantes. *Revista Complutense de Educación, 29*(2), 491-508. <https://doi.org/10.5209/RCED.53428>
- Pérez Juste, R. (2018). Evaluación de programas educativos. La Muralla.
- Pérez Zúñiga, R., Mercado Lozano, P., Martínez García, M., Mena Hernández, E., y Partida Ibarra, J. Á. (2018). La sociedad del conocimiento y la sociedad de la información como la piedra angular en la innovación tecnológica educativa. *RIDE. Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo, 8* (16), 847-870. <https://doi.org/10.23913/ride.v8i16.371>
- Pertusa Mirete, J. (2022). Metodologías activas: la necesaria actualización del sistema educativo y la práctica docente. *Supervisión 21, 56* (56), 21.
- Queiruga Dios, M. Á., Sáiz Manzanares, M. C. y Montero García, E. M. (2018). Transformar el aula en un escenario de aprendizaje significativo. *Hekademos revista educativa digital, (24)*, 7-18.

- Rizo-Areas, L. J., y Hernández-García, C. (2019). El fracaso y el abandono escolar prematuro: el gran reto del sistema educativo español. *Papeles salmantinos de educación*, (23), 55-82. <https://doi.org/10.36576/summa.108387>
- Rodríguez, Rodríguez, A. J., y Molero de Martins, D. M. (2009). Conectivismo como gestión del conocimiento. REDHECS: *Revista electrónica de Humanidades, Educación y Comunicación Social*, 4(6), 73-85.
- Rodríguez Vite, H. (2017). Importancia de la formación de los docentes en las instituciones educativas. *Ciencia Huasteca Boletín Científico De La Escuela Superior De Huejutla*, 5(9). <https://doi.org/10.29057/esh.v5i9.2219>
- Romero Sánchez, E., y Hernández Pedreño, M. (2019). Análisis de las causas endógenas y exógenas del abandono escolar temprano: una investigación cualitativa. *Educación XX1*, 22(1), 263-293.
- Salvà-Mut, F., Oliver-Trobat, M.F., y Comas-Forgas, R. (2014). Abandono escolar y desvinculación de la escuela: perspectiva del alumnado. *magis, Revista Internacional de Investigación en Educación*, 6 (13), 129-142. <https://doi.org/10.11144/Javeriana.M6-13.AEDE>
- Salinas, J., Pérez, A, y de Benito, B (2008). *Metodologías centradas en el alumno para el aprendizaje en red*.
- Tarabini, A. (2015). La meritocracia en la mente del profesorado: un análisis de los discursos docentes en relación al éxito, fracaso y abandono escolar. *Revista de Sociología de la Educación-RASE*, 8(3), 349-360.
- Vidal, I. M. G. (2021). Influencia de las TIC en el rendimiento escolar y su impacto en estudiantes vulnerables. RIED. *Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 24(1), pp. 351-365. <http://dx.doi.org/10.5944/ried.24.1.27960>

BIBLIOGRAFÍA CONSULTADA O DE AMPLIACIÓN

- García Aguilera, F. J., y Cuenca, D. A. (2022). Las TIC como estrategia de inclusión social: Análisis de un itinerario de segunda oportunidad educativa. *Innoeduca: international journal of technology and educational innovation*, 8(1), 121-134.
- Botella Nicolás, A. M., y Ramos Ramos, P. (2019). Investigación-acción y aprendizaje basado en proyectos. Una revisión bibliográfica. *Perfiles educativos*, 41(163), 127-141.
- Capilla, M. M., Torres, J. M. y Sánchez, F. R. (2015). Percepciones acerca de la integración de las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la universidad. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*, (46), 103-117.
- de Soto García, I. S. (2018). Herramientas de gamificación para el aprendizaje de Ciencias de la Tierra. *Edutec, Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, (65), 29-39.
- García Fernández, B. (2016). Indicadores de abandono escolar temprano: un marco para la reflexión sobre estrategias de mejora. *Perfiles educativos*, 38(154), 191-213.
- González González, M. T. (2006). Absentismo y abandono escolar una situación singular de la exclusión educativa. REICE. *Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 4(1), 1-15.
- Hernández-Carrera, R. M., Bautista-Vallejo, J. M., y Vieira-Fernández, I. (2020). Hacia la sociedad del aprendizaje: análisis de las TIC y competencias educativas. *Linhas Críticas*, 26.
- Hernández-Perlines, F. (2017). Impacto del aprendizaje del emprendimiento a través de las TIC. *IJERI: International Journal of Educational Research and Innovation*, (8), 128-147.
- Mut, F. S., Trobat, M. F. O., y Forgas, R. L. C. (2014). Abandono escolar y desvinculación de la escuela: perspectiva del alumnado. *Magis: Revista Internacional de Investigación en Educación*, 6(13), 129-142.
- Rivero, M. M. (2020). Implicaciones de la globalización en la labor pedagógica. El caso español de reducción de la tasa de abandono escolar. *Revista de Investigación Transdisciplinaria en Educación, Empresa y Sociedad-ITEES*, 4(4), 1-23.

- Sánchez, E. R., y Pedreño, M. H. (2019). Análisis de las causas endógenas y exógenas del abandono escolar temprano: una investigación cualitativa. *Educación XX1*, 22(1), 263-293.
- Tarabini, A. (2015). La meritocracia en la mente del profesorado: un análisis de los discursos docentes en relación al éxito, fracaso y abandono escolar. *Revista de Sociología de la Educación-RASE*, 8(3), 349-360.
- Suberviola-Ovejas, I. (2024). Revisión bibliográfica narrativa para la conceptualización del abandono escolar temprano: definición terminológica e índices de medición. *Estudios sobre Educación*.
- Torres Carceller, A. (2019). Innovación o moda: las pedagogías activas en el actual modelo educativo. Una reflexión sobre las metodologías emergidas. *Voces de la Educación*, 2019, vol. 4, núm. 8, p. 3-16.

ANEXO A. CRONOGRAMA ANUAL CAPACITACIÓN DOCENTE

CRONOGRAMA PROGRAMA EDUCATIVO CAPACITACIÓN DOCENTE			
Bloque I (Evaluación inicial)	Fase 1 (septiembre)		
	Septiembre	Sesión 1: toma de contacto y punto de partida (1h)	Sesión 2: elaboración de metas y uso de Google Classroom (2h)
		Sesión 3: Habilidades sociales. (1h)	
		Sesión 1 Online: Google Classroom tarea habilidades sociales (1h)	
	Fase 2 (septiembre — octubre)		
	Septiembre	Sesión 4: características generales Flipped Classroom (2h)	
	Octubre	Sesión 2 Online: Google Classroom tarea Flipped Classroom (1h)	
		Sesión 5: características generales Gamificación (2h)	
		Sesión 3 Online: Google Classroom tarea gamificación (1h)	
		Sesión 6: Sesión complementaria (2h)	
		Sesión 4 Online: unificando Flipped Classroom y gamificación (1h)	
	Fase 3 (noviembre — diciembre)		
	Noviembre	Sesión 7: Posibles temas de interés y resolución de dudas (1h)	
		Sesión 8: simulación implementación de metodologías activas y TIC en el aula.	
		Sesión 5 Online: banco de recursos TIC. Parte I. (2h)	
Sesión 6 Online: banco de recursos TIC. Parte II. (2h)			
Diciembre	Sesión 9: simulación implementación de metodologías activas y TIC en el aula.		
Fase 4 (enero — marzo)			
Bloque II (Evaluación continua)	Enero	Sesión 10: resolución dudas y organización recursos TIC (1h)	
	Febrero	Sesión 11: actualización implementación (1h)	
	Marzo	Sesión 12: actualización implementación y registro en Google Classroom (1h)	
Fase 5 (abril — junio)			
Bloque III (Evaluación final)	Abril	Sesión 13: inicio evaluaciones y dudas (2h)	
	Mayo	Sesión 14: elaboración informe final. (1)	
	Junio	Sesión 15: cierre formación. (1h)	

Recursos:

- Formadora experta en metodologías activas y TIC.
- Anecdotario formador.
- Plataforma virtual: curso formación capacitación docente de Google Classroom.
- Ordenadores sala de docentes IES "X".
- Guías didácticas sobre metodologías activas. (Flipped Classroom y Gamificación)
- Guía información qué se va a desarrollar en cada sesión.
- Material de papelería: bolígrafos, pinturas, pegamentos, post-it...
- Herramientas y recursos TIC: Padlet, Kahoot, Genial.ly, Google Classroom.
- Recursos visuales: infografías, revisión de casos prácticos, PowerPoint, murales...

Total: 30 horas de capacitación docente distribuidas en 5 fases y tres bloques, durante el curso académico 2025/2026 en el IES "X". Consta de 15 sesiones presenciales (P) y 7 sesiones online (O) haciendo un total de 22 sesiones de formación.

Fuente: elaboración propia.

ANEXO B. FICHA BANCO DE RECURSOS

Banco de recursos	
<u>Nombre:</u>	<u>Curso:</u>
<u>Breve descripción:</u>	
<u>Objetivo:</u>	
<u>Materiales necesarios:</u>	

Fuente: elaboración propia.