

CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN

Premio Joaquín Guichot

TERCER PREMIO

**Aprende a estudiar cooperando
- Cuaderno para el profesorado -**

XXVIII
EDICIÓN



JUNTA DE ANDALUCÍA

En las aulas hay que crear un ambiente que sea "compatible" con el cerebro, es decir, rico en estímulos e interacciones sociales y respetuoso con las diferentes inteligencias y estilos de aprendizaje. (Spencer Kagan)



1º FPB IES MONTERROSO. ESTEPONA. 2014. Profesr: José Manuel Martín Martín. Alumnado: Badreddini, Inma, Saray, Laura, Liman, Gabriel, , Carlos

APRENDER A COOPERAR

CUADERNO PARA EL PROFESORADO

Tomando como base el documento: Laboratorio de innovación educativa (2009):
Aprendizaje cooperativo.

ÍNDICE

POR QUÉ Y PARA QUÉ.	4
CÓMO LO HACEMOS.	8
I. PRIMER ÁMBITO DE INTERVENCIÓN: La cultura de cooperación: redefinición del proceso de enseñanza-aprendizaje.	9
II. SEGUNDO ÁMBITO DE INTERVENCIÓN: La red de aprendizaje: Implantación de una estructura de aprendizaje cooperativo en el aula.	11
FORMACIÓN DE GRUPOS.	11
ESTABLECIMIENTO DE REGLAS.	15
NUESTRA IDENTIDAD DE AULA.	16
PAUTAS GENERALES.	16
MOMENTOS DE LA SESIÓN.	17
ESTRUCTURA DE APRENDIZAJE COOPERATIVO.	18
III. TERCER ÁMBITO DE INTERVENCIÓN: Utilización de la red de aprendizaje para la potenciación del proceso de enseñanza-aprendizaje.	19
SESIÓN COOPERATIVA.	19
UNIDAD DIDÁCTICA COOPERATIVA	23
IV. CUARTO ÁMBITO DE INTERVENCIÓN: Establecer que el ser humano se construye en la interacción social.	25
ANEXOS.	26
PRIMER ÁMBITO DE INTERVENCIÓN. PRIMER PASO: Establecer que el ser humano se construye en la interacción social.	27
Historias de niños y niñas que han sido criados por animales salvajes .La verdadera historia del niño salvaje de L’Aveyron	28
PRIMER ÁMBITO DE INTERVENCIÓN. SEGUNDO PASO: Establecer la cooperación como el marco de intervención más deseable.	30
Tipo de persona que promovemos	31
Tres grandes retos que tenemos con todo el alumnado.	33
La fábrica de galletas	34
El trabajo en equipos cooperativos. Cooperación en la naturaleza y en la vida ..	35
Profesiones y trabajo en equipo	39
Compañerismo y ayuda.	40
Dinámicas y juegos cooperativos.	41

¿POR QUÉ Y PARA QUÉ?



Foto: Gloriana Cañas Robles

Foto: Gloriana Cañas Robles

POR QUÉ

El Aula cooperativa consiste en la formación de pequeños grupos mixtos y heterogéneos donde el alumnado trabaja conjuntamente de forma coordinada entre sí para resolver tareas académicas y profundizar en su propio aprendizaje. ... de tal manera que cada cual "sólo puede alcanzar sus objetivos si y sólo si los demás consiguen alcanzar los suyos", teniendo en cuenta la dimensión afectiva de los procesos de enseñanza aprendizaje.

TEORÍA SOCIOCULTURAL DE VYGOTSKY

El individuo aprende en su interacción con los demás, a partir de la cual, procesa la nueva información hasta incorporarla en su estructura cognitiva. ZDP: Zona de Desarrollo Próximo. la distancia entre el nivel de desarrollo real niño o niña, determinado por la capacidad de resolver problemas de manera independiente, y el nivel de desarrollo potencial, determinado por la capacidad de resolver problemas bajo la orientación de una persona adulta o en colaboración con pares con más capacidad.

TEORÍA GENÉTICA DE PIAGET Y LA ESCUELA DE PSICOLOGÍA SOCIAL DE GINEBRA

La interacción social es fundamental para el desarrollo de las estructuras intelectuales superiores (razonamiento, planificación, memoria, atención voluntaria, creatividad...), cuyo papel resulta decisivo para el aprendizaje. En cooperación el sujeto accede a un nivel de rendimiento superior a la individual, por lo que la producción colectiva es superior a la suma de capacidades individuales.

TEORÍA DE LA INTERDEPENDENCIA SOCIAL DE LOS HERMANOS JOHNSON

Interdependencia positiva (cooperación) deriva en una *interacción promotora* en la que los individuos animan y facilitan los esfuerzos de los demás, así como el desarrollo de destrezas sociales relacionadas con la comunicación, la cooperación, la resolución pacífica de conflictos, el apoyo y la ayuda mutua... y el aumento de los esfuerzos hacia el logro, de las relaciones interpersonales positivas y de la salud emocional. Fomentando la responsabilidad individual y grupal.

APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE AUSUBEL

El alumnado debe pasar a la actividad y convertirse en un constructor de conocimientos. El diálogo, la discusión y las explicaciones mutuas, conducen al procesamiento cognitivo de los contenidos y a un aumento de la comprensión. En las dinámicas cooperativas el alumnado cuenta con el tiempo necesario para reflexionar, pensar y asociar sus ideas previas con las nuevas, lo que permite mejorar las destrezas metacognitivas: planificación y organización de la tarea, toma de decisiones, argumentación y defensa de posturas, negociación ...

LA PSICOLOGÍA HUMANISTA DE ROGERS

Parte de que el trabajo cooperativo:

- Promueve la persistencia en la tarea de todos los miembros del grupo-clase, sea cual sea su nivel, capacidad o historia académica. La **diversidad** es un rasgo distintivo de lo humano.
- Contribuye al desarrollo de un **autoconcepto y autoestima positivos**, mejorando nuestras posibilidades de aprendizaje y los lazos afectivos, lo que favorece un buen

clima de aula centrado en el respeto mutuo.

- Permite que el alumnado tienda a atribuir su éxito a causas controlables (su capacidad y esfuerzo, y la de los miembros del grupo).
- Mejora las expectativas del profesorado con respecto al aprendizaje del alumnado al aumentar las probabilidades de éxito escolar.

LA TEORÍA DE LAS MÚLTIPLES INTELIGENCIAS DE GARDNER

La **Teoría de las Inteligencias Múltiples**, sostiene que tenemos, al menos, ocho inteligencias diferentes. Como docentes, debemos reconocer y estimular las diferentes inteligencias humanas y la forma única en que estas se combinan en cada estudiante. Los programas educativos tradicionales se concentran en la inteligencia lingüística y la lógico-matemática, dando mínima importancia a las otras posibilidades del conocimiento.

El aprendizaje cooperativo contribuye al **desarrollo específico de la inteligencia interpersonal**, ya que dota al alumnado de las destrezas necesarias para la interacción social: ponerse en el lugar de la otra persona, establecer y mantener relaciones positivas con los demás, trabajar en equipo, planificar actividades y organizar tareas, tomar decisiones y negociar acuerdos, ejercer un liderazgo compartido, comunicarse de manera clara y eficaz, resolver conflictos de forma constructiva, dar y pedir ayuda y apoyo... El grupo ofrece un **entorno relajado y seguro** que anima a el alumnado a participar abiertamente en las actividades, lo que les permite poner en práctica sus distintas habilidades.

EL CONDUCTISMO

Ante un estímulo, se produce una respuesta voluntaria, la cual, puede ser reforzada de manera positiva o negativa provocando que la conducta operante se fortalezca o debilite. El aprendizaje cooperativo está diseñado para proveer de incentivos a los miembros del grupo por participar en un esfuerzo grupal.

ESTRUCTURAS E APRENDIZAJE COOPERATIVO DE SPENCER KAGAN

“Mientras el mundo a su alrededor cambia, los centros docentes no lo hacen. Al menos, no en lo más importante: cómo enseñan los docentes. En los centros, las prácticas de instrucción se han mantenido notablemente resistentes al cambio. Es una verdad universal. Yo he formado docentes y observado aulas en más de veinte países. Donde quiera que vaya, ya sea a los centros de ciudades industrializadas de países ricos, o a pueblos y aldeas rurales de países pobres, las estrategias de instrucción siguen siendo muy similares. Son similares entre ellas y similares a lo que eran hace varios siglos.” Spencer Kagan.

Hoy día, el nivel de interés que puede ofrecer el profesorado palidece en comparación a todas las demás fuentes de estímulos a los que el alumnado está expuesto (móvil, internet, play station...). Nuestra mejor herramienta en este juego competitivo es la creación de un entorno de aprendizaje rico en estímulos, y no hay estímulo más atractivo para la mayoría del alumnado que sus compañeras y compañeros. Las fuentes de información han cambiado. Los puestos de trabajo para los que debemos prepararlos han cambiado. El mundo cambia a un ritmo acelerado. El currículo es cada vez más sofisticado, nuestro alumnado cada vez más diverso y las situaciones de aula cada vez más difíciles. Ha llegado el momento de cambiar nuestra manera de enseñar. (Etxebarria y Berritzegunea).

PARA QUÉ

Contribuir al desarrollo cognitivo. Respetar las particularidades del individuo y lo ayuda a alcanzar el desarrollo de sus potencialidades al favorecer la confrontación de puntos de vista, generan conflictos de tipo cognitivo que conducen a la reestructuración de aprendizajes, a través de la búsqueda de nuevas soluciones y la asimilación de perspectivas diferentes a las propias. Se pone el énfasis en los procesos más que en los resultados, ya que se apunta a que el alumnado aprenda a aprender. Promueve el desarrollo de destrezas complejas de pensamiento crítico.

Reduce la ansiedad en la medida que fomenta la autoestima del alumnado y la confianza en sí mismo, ya que permite que trabajen en un entorno tranquilo en el que encuentran el tiempo suficiente para pensar, las oportunidades para ensayar y recibir retroalimentación y mucho mayores probabilidades de éxito, derivadas tanto del apoyo y ayuda de sus compañeras y compañeros, como de la adecuación de la intervención educativa a sus peculiaridades.

Fomenta la autonomía e independencia, el trabajo cooperativo permite que los y las estudiantes se impliquen en una variedad de procedimientos que antes estaban reservados al profesorado, como por ejemplo, la planificación de la tarea, el control de su progreso, la búsqueda y selección de los recursos, etc. Todo ello deriva en una mayor responsabilidad.

Permite la adecuación de los contenidos al nivel del alumnado. El trabajo cooperativo produce una seguridad en él que acaba fomentando la participación de quienes tienen más timidez e inseguridad en el trabajo conjunto y la distribución equitativa del turno de palabra.

Favorece el desarrollo socio-afectivo, fomentando el desarrollo de habilidades sociales y comunicativas (aprender a relacionarse, escuchar activamente, hablar por turnos, intercambiar ideas y sentimientos, aceptar la diversidad...) y habilidades para el trabajo en grupo (tomar decisiones, planificar, incorporar las expectativas de todo el mundo, determinar su propia organización...) .Esta **interacción constante** se traduce en una mayor cohesión dentro del grupo-clase, potenciada por el desarrollo de actitudes de apertura, entendimiento, ayuda mutua, confianza y valoración positiva de los demás, que derivan en el acercamiento e integración entre compañeros y compañeras.

Aumenta la motivación hacia el aprendizaje escolar: El aprendizaje cooperativo tiende hacia una motivación intrínseca, basada en la satisfacción y el gozo de incrementar los conocimientos y la competencia propios, de beneficiar a los otros, etc.

Mejora el rendimiento académico, con la retención más duradera de la información a aprender.

Mejora la convivencia escolar, al reducir algunos de los factores más decisivos en la aparición de comportamientos violentos, como pueden ser: el **fracaso escolar**, ya que muchos de los alumnos y alumnas que fracasan en términos académicos son incapaces de lograr su autoestima de manera positiva y buscan status por medio de una conducta antisocial y **falta de vínculos** con sus compañeros y compañeras.

CÓMO LO HACEMOS



Ana Cañas Robles

I. PRIMER ÁMBITO DE INTERVENCIÓN. La cultura de cooperación: redefinición del proceso enseñanza- aprendizaje.

El establecimiento de una cultura de cooperación exige un trabajo específico de sensibilización inicial hacia el aprendizaje cooperativo, en el que el objetivo sea crear la necesidad de trabajar conjuntamente, compartiendo las tareas de enseñanza-aprendizaje.

PRIMER PASO: Establecer que el ser humano se construye en la interacción social

Que el alumnado tome conciencia de la importancia que tiene la interacción social para el desarrollo humano. Explicar los casos de los “**niños y niñas salvajes**”: menores que crecieron alejados de la sociedad y que, al ser encontrados y reincorporados a ella, evidenciaron graves problemas para adquirir conductas “humanas”.

SEGUNDO PASO: Establecer la cooperación como el marco de interacción más deseable.

Es preciso llegar a reconocer que el “otro” es algo más que una espalda que se interpone entre uno mismo y la pizarra. Por eso la disposición espacial de una clase tiene que favorecer y propiciar múltiples y variados encuentros. Una clase como grupo es mucho más que un conjunto de soledades en compañía. La experiencia escolar no puede quedar en una parodia, en una especie de caricatura de la convivencia humana, aunque se trate de personas de corta edad. Debe existir experiencias de encuentro personal, con sus conflictos y dificultades (Toro, 2005).



- ✓ Ficha ¿Qué tipo de persona queremos conseguir? (Ver anexo).
- ✓ Ver video Redes 87: El sistema educativo es anacrónico. ¿Por qué los niños y niñas y niñas se aburren en la escuela?

<http://www.redesparalaciencia.com/4593/redes/redes-87-el-sistema-educativo-es-anacronico>

- ✓ Ficha: Grandes retos a conseguir con el alumnado. ¿Cómo? (Ver anexo).
- ✓ Vídeo Aula Inteligente ¿Qué hemos aprendido?

http://videos.lainformacion.com/asuntos-sociales/bienvenido-a-un-aula-inteligente_AxCOAjYhZEQ7RETYaplIp5/



- ✓ Vídeo : trabajo en equipo; “Pingüinos, hormigas y cangrejos” ¿Qué hemos aprendido?
www.youtube.com/watch?v=qvF3jfSWq8A
- ✓ Elegid por equipo alguna de las fichas de trabajo, la que mejor creáis que se adapta a vuestros intereses y compartid las conclusiones con el resto de equipos: la fábrica de galletas, los gansos, Tú también eres imprescindible, El equipo de fútbol, La cooperativa, Reflexión sobre el trabajo cooperativo en la naturaleza, el deporte, las profesiones... (Ver anexos).
- ✓ Ficha profesiones y trabajos en equipo. (Ver anexo).
- ✓ Hacer Actividad. Compañerismo y ayuda. (Ver anexo).
- ✓ Películas como “*Titanes, hicieron historia*” de Boaz Yakin (EP-ESO), “*La estrategia del caracol*” de Sergio Cabrera (ESO) o “*La toma*” de Naomi Klein y Avi Lewis (ESO)...
- ✓ Dinámicas y juegos cooperativos: *dinámica de los cuadrados*, *el juego de la NASA*. (Ver anexos).



¿Qué hemos aprendido?

TERCER PASO Reflexionar sobre la forma de aprovechar las ventajas de la cooperación en el aula y presentar el aprendizaje cooperativo.

Abrir **procesos de reflexión** en pequeño grupo que deriven en una puesta en común en asamblea. Experimentar con algunas **estrategias cooperativas sencillas**, breves y bien estructuradas a través de un juego de mesa como *Cranium* y, a continuación, reflexionar sobre la experiencia: *¿Cómo nos hemos sentido? ¿Nos gusta más trabajar juntos o solos? ¿Cómo podríamos mejorar? Cranium*, es el juego para todo el cerebro. Pinta, actúa, adivina, usa tu conocimiento y, sobre todo, ríe... mantiene una modalidad de juego innovadora y creativa por conjugar varios tipos de retos en uno solo, *con acertijos ingeniosos ideados para ejercitar tu cerebro* y siempre con el humor y la diversión como factor primordial.

CUARTO PASO: Proponer la implantación del aprendizaje cooperativo en el aula y firmar un “contrato cooperativo”

El grupo-clase se convierte en una “**Comunidad de Aprendizaje Cooperativo**” a la que podemos otorgar una identidad a partir de símbolos, denominaciones y/o materiales comunes. Firmado en el cuaderno de Equipo.

II. SEGUNDO ÁMBITO DE INTERVENCIÓN

La red de aprendizaje: implantación de una estructura de aprendizaje cooperativo en el aula.

FORMACIÓN DE GRUPOS

Colocar a los estudiantes en grupos y decirles que trabajen juntos, no constituye por sí misma una situación cooperativa.

¿Cuántos miembros tendrán cada grupo?

Los **agrupamientos deben ser heterogéneos** y no deben tener más de seis miembros, con la intención de que se coordinen más rápido y alcancen más fácilmente los acuerdos, que puedan participar todos y todas y permita una mayor cohesión del grupo al detectar y resolver de forma más rápida los problemas que puedan surgir.

¿Cuánto tiempo durará el agrupamiento?

Existen distintos tipos de agrupamiento en función de la duración de los mismos:

- Equipos de base: desde un trimestre hasta una etapa.
- Equipos esporádicos: desde unos minutos hasta una sesión.
- Equipos de expertos: de una a varias sesiones.
- Asamblea: de unos minutos hasta una sesión.

Todo el alumnado tendrá oportunidad de trabajar con cada compañero o compañera, a través de la combinación de los equipos de base con otros tipos de agrupamiento (esporádicos, de expertos, asamblea...), lo que evita la competitividad entre el alumnado.

¿Cómo se distribuirá el alumnado en los distintos grupos?

Los grupos podrán ser **seleccionados por el propio alumnado, por el o la docente, al azar** (valiéndonos de instrumentos para la distribución aleatoria), **de forma estratificada:** valiéndonos de instrumentos para el conocimiento y clasificación del alumnado en función de diversos criterios.




Se distribuye al alumnado del grupo clase en tres columnas. En la columna de un extremo se coloca una sexta parte (tantos como equipos de seis alumnos o alumnas queremos formar, es decir, la cantidad que resulta de dividir por seis el número total de participantes), procurando colocar en esta columna a quienes son más capaces de dar ayuda, de motivar, de ilusionar y animar al resto... no necesariamente quien tenga un rendimiento más alto. En la columna del otro extremo se coloca la sexta parte de alumnado más «necesitado» de ayuda, el menos autónomo y el menos motivado. En la columna del centro se coloca el resto del grupo. Cada equipo se forma con un alumno o alumna de la primera columna, cuatro de la columna del centro y uno de la tercera columna, procurando, además, que se dé un equilibrio en las demás variables: género, etnia, etc. Asimismo es necesario:

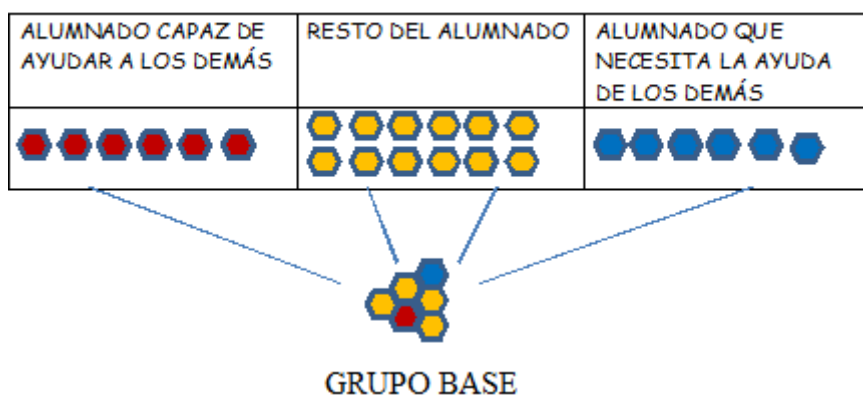
- Valorar las posibles compatibilidades e incompatibilidades entre compañeras y compañeras.
- Mezclar chicas y chicos.
- Procurar que el grupo que se crea represente en la medida de lo posible al grupo clase.
- Preguntar al alumnado por sus preferencias personales y afinidades.

Paso 1. Clasificación del alumnado en tres categorías:

La figura geométrica elegida es un hexágono porque la unión de ellos permite formar una colmena que se asemeja al trabajo en equipo que realiza las abejas (son insectos sociales y colaboradores con una estructura interna organizada con reparto de funciones reguladas y coordinadas. Las interacciones sociales y la regulación de la actividad se realizan gracias a la capacidad de comunicación de sus integrantes).

Asimismo se eligen los colores primarios porque la combinación de ellos genera el resto de colores, al igual que el objetivo que pretendemos con el trabajo cooperativo: un producto creativo resultado de la combinación de las aportaciones de todas y todos.

-  Alumnado capaz de ayudar a los y las demás.
-  El resto de alumnos y alumnas de la clase.
-  Alumnado que necesita de la ayuda de los y las demás.



A cada grupo se le representa con un hexágono de distinto color. Una vez se han establecido los grupos, necesitamos observar cómo es su funcionamiento y el grado de rendimiento que obtiene TODO el alumnado del grupo. A este tipo de grupos se le ha venido denominando **Equipos de Base**. Es recomendable ir cambiando los grupos cada evaluación siempre siguiendo el mismo criterio de elaboración, porque también resulta más motivador para el alumnado y porque evita la competitividad entre sí.

En nuestro caso, antes de formar los Equipos Bases, procedemos de la siguiente forma:

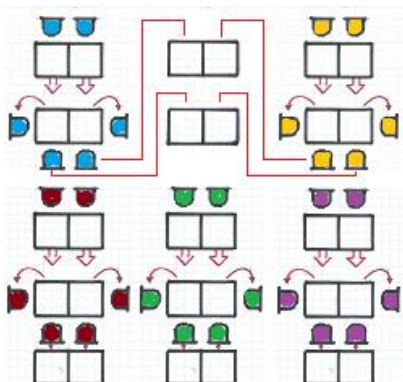
- Como actividad introductoria, se planteará el trabajo en grupo con un símil con la empresa. Se les cuenta la historia de “La Fábrica de galletas”. (Ver Anexo). Pero antes es necesario que se realice una lluvia de ideas de cuáles son las cualidades que debe tener un buen trabajador o trabajadora para tener éxito en mi empresa... (trabajo en equipo, creatividad, responsabilidad, respeto, iniciativa...).
- A partir del vídeo “Pingüinos, cangrejos y Hormigas” se realiza un debate: www.youtube.com/watch?v=GU-UJMmRq44
 - ¿Qué supone trabajar en equipo?
 - ¿Cuál es la principal función del portavoz del grupo? Identifica en el vídeo el personaje que asume este rol.
- Formación de Equipos (4 o 5 grupos de 6 personas). Opción 1.
- Identidad del grupo, con los logotipos correspondientes que os identifican como miembros del equipo. El grupo debe funcionar como una sola persona con “el cerebro muy grande”. Los grupos se cambiarán cada trimestre (una vez constituido el equipo base) para favorecer el compañerismo entre el alumnado y evitar la competitividad entre los compañeros y compañeras. Cualquier problema que surja debe ser resuelto en primera instancia por el grupo.
- Asignación de roles (siendo recomendable que cada miembro del grupo tenga un rol asignado), a través de una etiqueta de identificación: portavoz (expresa los acuerdos del equipo), secretario o secretaria y ayudante (toma notas de las respuestas del grupo,

registra acuerdos y conclusiones del grupo y cumplimenta el cuaderno del grupo), responsable del registro de evaluación grupal y ayudante (dispondrá de una ficha de seguimiento grupal, donde registrará las actividades realizadas y puntos conseguidos), el mediador o mediadora de conflictos (dispondrá de una ficha de resolución de conflictos, así como será la persona encargada de controlar el tiempo asignado a cada una de las actividades). Los roles que permiten desarrollar valores de responsabilidad, tolerancia, etc., deben ser rotativos. Se recomienda que el cambio se realice quincenalmente, en función de la dinámica de los grupos.

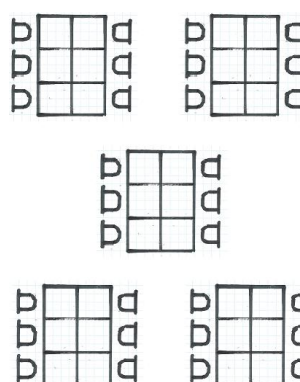


¿Cómo dispondremos el aula?

OPCIÓN 1



OPCIÓN 2



oficina paro

Al introducir el símil del trabajo de aula con el trabajo en equipo que se necesita en una fábrica, introducimos la Oficina del Paro (Tiempo fuera en mesa apartada de los grupos) para aquel alumnado que no cumpla las normas y cuando el mediador y mediadora no hayan podido resolver el conflicto. *El castigo que más mella hacía en ellos era la “exclusión temporal” de aquello en lo que todo el resto de la clase estaba participando. Esta exclusión era una forma de “dejar de trabajar, participar o estar implicado...” y generaba un “aburrimiento” consecuencia no tanto de “no hacer” sino de “no estar con los otros. “sentirse fuera del grupo” ejerce sobre ellos la suficiente presión interna como para moverles a un cambio en su conducta (Toro, 2005).*

Opción 1: Facilita el trabajo cooperativo cuando no se ha llegado al consenso de trabajar cooperativamente por parte del Equipo educativo del curso. Evitando el tener que estar continuamente cambiando mesas y sillas de una distribución tradicional a una cooperativa.

Opción 2: Facilita el trabajo cooperativo cuando hay consenso por parte del equipo educativo del grupo. Opción ideal.

ESTABLECIMIENTO DE REGLAS

- Realizar listado de actividades, acciones, juegos...donde son importantes las reglas
¿Qué pasaría si no hubiera reglas en la circulación?
- Establecer reglas para poder trabajar en grupo (normas para sentirme bien, para resolver conflictos, para tener una buena comunicación). Algunas de las normas que facilitan la comunicación pueden ser:
 - Regla de Oro: “Me comportaré con los demás como me gusta que se comporten conmigo”. Se realiza lluvia de ideas, recogiendo las aportaciones de todos los equipos.
 - Es necesario levantar la mano para poder participar.
 - Cumplir los compromisos.
 - Pedir y ofrecer ayuda.
 - Aceptar y cumplir las tareas del cargo asignado.
 - Cumplir con los tiempos asignados.
 - Las actividades deben ser pensadas por todos los miembros del grupo y no se puede responder, aunque se sepan las respuestas, sin antes haber consensuado las soluciones con el resto del equipo, ya que de lo contrario la respuesta no se considerará correcta. El procedimiento es:
 - Consensuar con todo el equipo.
 - Secretaria o secretario apunta el acuerdo.
 - El o la portavoz levanta la mano para dar la respuesta del grupo.
 - En el caso de que algún miembro del grupo no participe en la realización de las actividades, el resto de los equipos lo podrán elegir para que dé las respuestas a sus preguntas y en caso de no saberlas su equipo no obtendrá puntos. (Se pretende que el poder que tiene un grupo entre iguales, favorezca la participación de todo el mundo).
 - La consigna para estar en silencio: 1, 2, 3 Tiempo y levantar la mano. Si algún miembro del equipo habla en ese momento, no se le entregará el punto correspondiente del trabajo en equipo y compañerismo. Se refuerza a los equipos que sí lo consiguen.

- Cada grupo deberá diseñar reglas referentes a la disciplina, ya que el mal comportamiento de alguno de ellos repercutirá en los resultados del grupo (Permite la transferencia de autoridad al grupo de iguales). Si el grupo no puede abordar el comportamiento de alguno de sus miembros deberá pedir ayuda al profesorado que deberá llevar al alumno o alumna “a la oficina del paro” (mesa individual apartada de los equipos). El alumno o alumna deberá comunicar en qué momento ya está preparado para asumir las responsabilidades que requieren cualquier tipo de trabajo en equipo.

Los grupos cuyos componentes cumplan estas normas obtendrán puntos.

NUESTRA IDENTIDAD DE AULA

En la adolescencia, el grupo aporta seguridad y bienestar a la vez que facilita su identidad. En la organización del espacio no debemos olvidarnos del aspecto estético. El conjunto de elementos plásticos y visuales que rodean la vida cotidiana del aula debe condicionar comportamientos y actitudes positivas, creando un ambiente agradable y acogedor. “La percepción de un ambiente ordenado, limpio y estéticamente aceptable supone, en primer término, un mensaje de acogida y dignificación hacia las personas que lo utilizan y las actividades que allí se realizan (...) Cuando los elementos materiales y ambientales se deterioran, se suele entrar en una espiral progresiva de degradación organizativa que termina afectando a la convivencia” (López Zafra, psicóloga social).

Por equipos, deberán elaborar bocetos para decorar la clase para, posteriormente, realizar una puesta en común. Para ayudar en esta tarea se pueden ofrecer réplicas de obras de arte, musicales, culturales, cartelería mural que aporte mensajes favorecedores de una vida sana y sin conflictos... Se puede implicar a los padres/madres en la decoración de la clase.

PAUTAS GENERALES

- ✓ Los miembros de un grupo deben **sentarse juntos con su tarjeta de identificación del rol con sus funciones**, de forma que puedan mirarse a la cara, con la elección de un nombre para su equipo, logo... Los roles serán rotativos.
- ✓ El alumno o alumna sólo tendrá éxito si lo tienen también sus compañeros y compañeras. Con doble responsabilidad: aprender los contenidos asignados y asegurarse que todos los miembros del grupo los aprendan para llegar a la meta grupal. El alumnado con un rendimiento más alto pueden ejercer, en determinadas actividades, de tutor de sus compañeras o compañeros con dificultades.
- ✓ Ofrecer recompensas grupales no tangibles: reconocimiento, elogios, alabanzas...y otorgar premios tangibles en función de las metas comunes (puntos), que se convertirán en diplomas y la posibilidad de proponer determinadas actividades al resto del grupo.

- ✓ En determinadas actividades, se requerirá un **trabajo individual concreto** sobre los contenidos a tratar. La finalidad del aprendizaje cooperativo es **aprender juntos a tener mayor autonomía** y adoptar medidas que aseguren la implicación de todo el mundo.
- ✓ **Las destrezas, hábitos y actitudes interpersonales y grupales**, necesarias para la **cooperación** son: compartir los materiales y las ideas, pedir y proporcionar ayuda, cumplir los compromisos, controlar los tiempos, estar atento, aceptar y cumplir con las tareas del cargo asignado, escuchar con atención a los compañeros y compañeras, utilizar un tono de voz suave, respetar el turno de palabra, preguntar y responder con corrección....
- ✓ El aula debe ser un espacio donde pueda hacerse actividades distintas por parte de los equipos al mismo tiempo, para que cada equipo exponga su trabajo al resto de los grupos y el aprendizaje sea más enriquecedor.
- ✓ A lo largo del proceso de aprendizaje debe estar presente: los **ánimos y el estímulo continuo** que se dan entre sí; la **ayuda y apoyo inmediatos**, el **intercambio** de opiniones, recursos y estrategias; la **confianza mutua** entre los miembros del grupo. Sólo se pregunta al profesorado si ninguno de los integrantes del grupo puede resolver el problema.
- ✓ Para fomentar la participación de todos y todas, el alumnado debe ser consciente que se puede **elegir al azar el trabajo de un alumno o alumna** para representar al grupo, Pedimos al alumnado que explique lo aprendido a la clase.
- ✓ Fomentamos la **autoevaluación individual y grupal**. El registrador o registradora de la evaluación refleja en una “**guía de observación**” el grado de contribución de cada miembro del grupo. Cada integrante **firma el trabajo**.

Necesario tener en cuenta:

- La **autoevaluación del trabajo desarrollado por el grupo**.
- La **evaluación de los resultados realizada por el profesorado**.

MOMENTOS DE LA SESIÓN COOPERATIVA

- **Momento 1:** Activación de conocimientos previos y orientación de la tarea.
- **Momento 2:** Presentación de los contenidos.
- **Momento 3:** Procesamiento de la información. Cada alumna o alumno escribe sus preguntas después de la explicación y tratan de contestarlas en su grupo. El profesorado pasa por los grupos y contesta cuando es necesario. Las preguntas más interesantes

pueden ponerse en común.

- **Momento 4:** Recapitulación, autoevaluación.

El **control del tiempo** es imprescindible si no queremos tener la sensación de “perderlo”. Por eso es conveniente que el profesorado calcule con la mayor precisión posible el tiempo que da para cada actividad y mantenga un equilibrio en las sesiones de clase. Una buena práctica es llevar un cronómetro o un reloj de arena. El mediador o mediadora del grupo se encargará de controlar el tiempo.

Debemos disponer de señales visuales y auditivas para el control del tiempo y la llamada de atención :

Señal auditiva: 1, 2, 3 tiempo.

Señal visual: El profesorado levanta su mano e inmediatamente el alumnado levanta sus manos y quedan en silencio prestando atención.

ESTRUCTURAS DE APRENDIZAJE COOPERATIVO
(SPENCER KAGAN)

III. TERCER ÁMBITO DE INTERVENCIÓN

Utilización de la red de aprendizaje para la potenciación del proceso enseñanza-aprendizaje.

SESIÓN COOPERATIVA

MOMENTO 1. Activación de conocimientos previos y orientación hacia la tarea (10 minutos).

El estudiante nunca parte de cero al aprender algo nuevo, pues siempre tiene cierta información, alguna vivencia anterior o punto de referencia relacionado con el tema.

ESTRATEGIAS

Parejas de pregunta y respuesta

Los estudiantes leen el material asignado y escriben preguntas referentes a los puntos principales de ese material o de otros relacionados y contestan el resto de grupos. Cada equipo prepara un material diferente y lo explica a los otros miembros y viceversa.

Frase mural

Escribir en la pizarra o proyectar un mensaje corto alusivo al tema de la lección que iniciamos. Por grupos, ponen en común sus ideas, opiniones, puntos de vista o comentarios.

Lámina/foto mural.

Una variante de la estrategia anterior es la de presentar una fotografía.

En el telediario.

Pedir al alumnado que lleven a la clase artículos, notas periodísticas, editoriales y caricaturas relacionadas con el tema que se va a tratar y descubrir con qué conocimientos cuentan para resolver el problema.

Escribir sobre...

"¿Qué sabes?", "¿qué se te ocurre?", "¿qué piensas cuando te mencionan o dicen...?"

Situación problema

Individualmente proponen una solución y en pequeño grupo se discuten las propuestas por cada miembro. Un portavoz de cada grupo expone a la clase las soluciones que han manejado.

Confeccionar preguntas.

1. El profesorado presenta muy brevemente el tema que se va a tratar durante la unidad didáctica.
2. Cada estudiante, en un folio, escribe su nombre y, a continuación, una pregunta que le sugiera el tema. ¿Qué te sugiere ese título?, ¿de qué crees que trata?, ¿por qué piensas así?
3. Cuando todo el alumnado han terminado, las distintas preguntas empiezan a circular. El alumnado añade su nombre debajo de aquellas preguntas de sus compañeras o compañeros que les resulten interesantes.
4. El docente recoge todas las preguntas y responde a aquellas que han despertado más interés. Si algún alumno o alumna sabe contestar pone el nombre.

Variación:

Formular una pregunta interesante, fomentando la curiosidad sobre un tema que se desee discutir. Se utiliza la pregunta como encabezado para lo que se va a enseñar y los estudiantes deberán estar más atentos intentando encontrar la respuesta durante la explicación del tema.

Otras estrategias: Pensar – formar parejas – poner en común, Por turnos, - 1 – 2 – 6, Lápices al centro, - El número...

MOMENTO 2. Presentación de los contenidos (20 minutos)

La presentación no debe durar más de 20 minutos, ya que está demostrado que la asimilación real de información no se prolonga mucho más allá. Antes de empezar la clase, se deberán hacer preguntas que serán respondidas durante la exposición. Pedir a los equipos de estudiantes que estén alerta para encontrar esas respuestas.

ESTRATEGIAS**Introducción.**

Facilitar un esquema o mapa conceptual sobre los contenidos que se van a desarrollar. Incorporar preguntas que nos permitan comprobar el nivel de asimilación que va teniendo el alumnado. Se puede utilizar la técnica de la “parada de tres minutos”.

Visionados.

Partimos de extractos de películas, documentales o de fotografías...utilizando más de un canal para la presentación de la información.

Trabajo sobre materiales.

Entregar al alumnado un texto, documento, página Web... sobre el que deben trabajar

para entrar en contacto con los contenidos.

Pequeños experimentos.

Realizar hipótesis, contrastarlas y construir conocimiento.

Diálogos.

Partiendo de imágenes, preguntas, afirmaciones... el alumnado dialoga, tratando de establecer los contenidos que queremos aprender.

Mini rompecabezas.

Se entrega a cada integrante una sola sección del tema para que la aprenda y luego enseñe al resto del grupo. Cada uno estudia su parte y luego se la enseña a los demás. El grupo sintetiza las presentaciones de sus integrantes y construye la idea general.

MOMENTO 3. Procesamiento de la información (20 minutos).

El momento del procesamiento de la información puede ser individual y posteriormente en equipo.

ESTRATEGIAS

Parejas de leer y explicar.

El material de lectura proporcionado a los estudiantes se puede leer en parejas cooperativas:

1. Leen en silencio el primer párrafo, y el estudiante A resume su contenido al estudiante B.
2. Identifican la pregunta que se contesta en el párrafo.
3. Acuerdan un resumen del párrafo que responde a la pregunta.
4. Relacionan el significado del párrafo al conocimiento anterior.

Debate activo

Dividir la clase en dos equipos de debate. Se asigna arbitrariamente la postura “pro” a un grupo y “contra” al otro. El debate comienza pidiendo a quienes ejerzando portavoces que presenten sus puntos de vista. Cuando se hayan escuchado los argumentos iniciales, se solicita que elaboren estrategias para rebatir los argumentos del bando opuesto y que identifiquen cuáles consideran que fueron los mejores argumentos propuestos por ambos bandos.

Otras estrategias:

Pensar – formar parejas – poner en común, 1 – 2 – 6, Lápices al centro, Minirompecabezas...

MOMENTO 4. Recapitulación de lo aprendido (10 minutos).

Sintetizar de forma ordenada los contenidos tratados en clase.

ESTRATEGIAS.**Cierre de la discusión enfocada.**

Deben disponer de cuatro o cinco minutos para resumir y discutir el material presentado. Posteriormente deberán realizar una lista con las cinco cosas más importantes que han aprendido y dos preguntas que les gustaría formular.

Cierre para las parejas cooperativas escribientes.

Escribe en un „resumen-de-un-minuto“ al final de cada clase que describa la cosa más importante que hayan aprendido y la cuestión sin respuesta más importante que todavía tengan (Light 1990). Pedir ejemplos de las ideas analizadas. “¿Cómo puedo emplear esta idea en la vida?”).

Búsqueda de información.

Elaborar un conjunto de preguntas que puedan ser respondidas buscando información en el material que el o la docente ha brindado al alumnado. Repartir las preguntas sobre el tema a los grupos. Las respuestas se ponen en común con el resto de la clase.

Ejercicios para el desarrollo de la transferencia.

1. El o la docente prepara una ficha de trabajo para el desarrollo de la transferencia, con las siguientes cuestiones:

a) ¿Para qué te sirve lo tratado hoy en clase?

- ✓ En tu propia vida.
- ✓ Para los demás.
- ✓ Para la sociedad.

b) ¿Cómo podrías "hacer uso" de lo aprendido?

- ✓ De manera inmediata.
- ✓ En el futuro.
- ✓ En el pasado, si lo hubieras sabido.

c) ¿Cómo puedes relacionar lo aprendido hoy con otros temas o contenidos? ¿Con qué lo asocias?

d) Imagínate una situación donde puedas aplicar lo estudiado hoy.

e) ¿A qué te compromete este nuevo aprendizaje?

Otras estrategias.

Pensar – formar parejas – poner en común, Lápices al centro, el saco de las dudas....

UNIDAD DIDÁCTICA COOPERATIVA

En el diseño del Programa de las Técnicas de Estudio "Aprende a estudiar cooperando", se han tenido en cuenta tres fases:

1. Fase de planificación.

1.1. Contextualización de la unidad didáctica, teniendo en cuenta la importancia de las técnicas de estudio, las características del alumnado al que va dirigido (adolescencia).

1.2. Formulación de objetivos.

1.3. Selección y secuenciación de los contenidos: Aprender a cooperar, fase previa...

1.4. Diseño de las actividades y tareas: propias del trabajo cooperativo y de la de la unidad didáctica Técnicas de Estudio.

1.5. Selección y elaboración de los materiales: material relacionado con los contenidos que aborda la unidad y con el trabajo cooperativo (guías de observación, cuaderno del equipo...).

1.6. Establecimiento de los criterios de evaluación y los criterios de éxito grupales.

Un objetivo cooperativo	Realizar una tarea en grupo cooperativo
Un posible criterio de evaluación	El alumnado que forma un grupo cooperativo interactúa cuando realizan la tarea.
A partir de este criterio reflexionamos...	El alumnado interactúa cuando realizan la tarea „si...“
Utilizando distintos indicadores	... Expresan verbalmente sus ideas. ... Dialogan. ... Llegan a acuerdos.

El esfuerzo de los estudiantes por aprender y promover el aprendizaje de resto de la clase debe ser reconocido y festejado para lo que podemos prever algún tipo de **recompensa**

no tangible o celebración.

2. Presentación y explicación de la tarea

Se trata de explicar al alumnado los **contenidos** (qué debe aprender), los **objetivos** (qué grado de aprendizaje debe conseguir), las **actividades** (cómo lo aprenderá), la **forma en que se estructurará la cooperación** (cómo trabajará en equipo) y los **criterios e instrumentos de evaluación** (cómo se comprobará lo que han aprendido).

3. Explicación de los contenidos, teniendo en cuenta las ideas previas.

4. Trabajo en equipo bajo la supervisión docente:

- Se mueve por la clase prestando atención al trabajo de los distintos grupos y comprobando que la interacción es la adecuada.
- Interviene en los equipos para controlar el desarrollo del trabajo, realizando correcciones y ofreciendo los apoyos necesarios.
- Vigila la utilización de las habilidades cooperativas trabajadas, así como el cumplimiento de las funciones derivadas de los roles y las normas establecidas para la actividad.

5. Cierre de la actividad

Se **resume** los distintos contenidos tratados, poniendo el énfasis en los aspectos más importantes, utilizando esquemas y mapas conceptuales que ayuden a integrar el conocimiento. Se abre un proceso de diálogo que permita identificar y subsanar las dudas.

6. Prueba de evaluación

Se utilizan distintos instrumentos como portfolio, controles orales o escritos, exposiciones, realización de trabajos... todos ellos individuales o grupales. Se deberá valorar los aspectos relacionados con el trabajo cooperativo, que no deben restar puntos en la calificación individual. El reparto de las recompensas debe hacerse siempre en función de los criterios previamente establecidos. De cara a evitar la competición entre los grupos, no debemos limitar las recompensas: todos los equipos que alcancen los criterios marcados las conseguirán.

En la **autoevaluación**, los equipos deben considerar el rendimiento académico de cada uno de sus miembros, de cara a establecer los apoyos y ayudas pertinentes, lo que han hecho bien y lo que han hecho mal y por tanto deben mejorar,...

IV. CUARTO ÁMBITO DE INTERVENCIÓN**La red de enseñanza. El trabajo en equipo del profesorado. Valoración de nuestro Proyecto de innovación.**

La colaboración entre el profesorado implicado en este proyecto, ha estimulado nuestra creatividad y por tanto la innovación y las posibilidades de aprender conjuntamente, creando vínculos, relaciones sociales positivas y valoración del trabajo en equipo... Dicho trabajo ha sido generalizado a través de sesiones prácticas a otros centros educativos: el CEIP Nuestra Sra. del Carmen y el IES Mediterráneo de Estepona. Asimismo ha sido muy bien valorado por el Equipo Directivo que nos ha facilitado el trabajo de forma exitosa.



ANEXOS

PRIMER ÁMBITO DE INTERVENCIÓN: PRIMER PASO: Establecer que el ser humano se construye en la interacción social



HISTORIAS DE NIÑOS Y NIÑAS/AS QUE HAN SIDO CRIADOS POR ANIMALES SALVAJES

<http://cuidadeellosquenecesitandeti.blogspot.com.es/>

Un niño salvaje es aquella persona humana que ha vivido aislado de todo contacto humano desde una edad muy joven, y no tiene experiencia (o poca) del cuidado humano, la conducta social, emociones y principalmente del lenguaje humano. Algunos niños y niñas salvajes fueron excluidos por personas (generalmente por su propia familia), y en algunos casos este abandono se debió al rechazo de los padres y las madres. Se sabe de casos de niños y niñas presuntamente criados por animales, sobre todo por lobos, osos, monos, gacelas y otros animales más.

LA VERDADERA HISTORIA DEL NIÑO SALVAJE DE L'AVEYRON

<http://www.taringa.net/posts/info/12894464/Historias-reales-de-ninos-salvajes-encontrados.html>

“El 18 de Enero de 1800, un niño desnudo, con la cara y las manos llenas de cicatrices, apareció en las afueras de Saint-Sernin en la escasamente poblada provincia de Aveyron en la parte sur central de Francia.

Cuando el muchacho de ojos oscuros llegó a Saint-Sernin, no habló, ni respondió para hacerse entender, pero reaccionaba de inmediato ante el sonido de las ramas al quebrarse o ante el ladrido de los perros. Rechazaba los alimentos cocidos, prefería las patatas crudas que lanzaba al fuego y recuperaba rápidamente con sus manos desnudas, devorándolas cuando todavía quemaban. Como un animal acostumbrado a vivir en la selva, el chico parecía insensible al frío y al calor extremos, y rasgaba la ropa que la gente trataba de ponerle. Parecía evidente que había perdido a sus padres desde muy pequeño o lo habían abandonado, pero de esto hacía tanto tiempo que era imposible saberlo. Durante un tiempo, el muchacho apareció como un fenómeno intelectual y social.

Los filósofos debatían sobre cuestiones como la naturaleza esencial de los seres humanos, preguntas que durante los dos siglos siguientes se convirtieron en fundamento del estudio del desarrollo del niño: ¿Son innatas o adquiridas las cualidades, el comportamiento y las ideas que definen a los seres humanos? ¿Cuál es el efecto del contacto social durante los años de formación, y se puede superar su carencia? Un estudio cuidadosamente documentado de un niño que había crecido en aislamiento podría proporcionar evidencia del impacto relativo de la «naturaleza» (las características innatas de un niño) y la «crianza» (educación familiar, escolar y otros factores de influencia social).

Después de la observación inicial, el muchacho, a quien se le llamó Víctor, fue enviado a una escuela para niños y niñas sordomudos en París. Allí, quedó a cargo de Jean-Marc-Gaspard Itard, un médico de 26 años, interesado en la nascente ciencia de la «medicina mental» o psiquiatría. El muchacho era, escribió Itard, «un niño desagradablemente sucio... que mordía y rasguñaba a quienes se le acercaban, que no demostraba ningún afecto por quienes lo cuidaban, y quien era, en síntesis, indiferente a todo lo atento a nada».

Algunos observadores concluyeron que era un «idiota», incapaz de aprender. Itard creyó que el desarrollo de Víctor se había limitado por el aislamiento y que tan sólo

necesitaba que se le enseñaran las destrezas que los niños y niñas en la sociedad civilizada normalmente adquirirían a través de la vida diaria. Itard llevó a Víctor a su casa y durante los siguientes cinco años, gradualmente lo «domesticó». Itard despertó primero la habilidad de su propio pupilo para discriminar la experiencia a través de un entrenamiento esmerado y paulatino a las respuestas emocionales así como a la instrucción en moral, comportamiento social, lenguaje y pensamiento.»

Resumen de una conferencia de Óscar Valtueña Borque, Académico Correspondiente de la Real Academia Nacional de Medicina:

Existen casos indiscutibles de niños y niñas salvajes por su estudio retrospectivo: el niño salvaje d'Aveyron, Gaspar Hauser, y Amala y Kamala de Midnapore. Cinco niños y niñas salvajes se asociaron con lobos; 3 con osos; 2 con gacelas; 2 con cerdos; y con leopardos, monos, vacas y cabras uno por cada tipo de animal. Los niños y niñas salvajes, una vez capturados, mostraron insensibilidad al frío y al calor y una visión nocturna total, con un olfato superior al humano. Imitaban sonidos de animales y aves y preferían la compañía de los animales domésticos a la de los humanos. Para comer buscaban la carne cruda olfateándola y al beber lo hacían a cuatro patas. Dormían desde el anochecer al alba, de acuerdo con las estaciones, excavando cuevas con este objeto, mostrándose sexualmente indiferentes.

El ser humano, el más prematuro de toda la tierra, nace con una organización cerebral prácticamente inactiva, y debe vivir con otros seres humanos para que se active su genoma. El niño sin socialización no es más que la esperanza de un ser humano.



- ¿Qué características considerarías imprescindibles para vivir en sociedad?
- Investiga por equipos historias de niños y niñas y niñas salvajes. ¿Cuáles son las principales características de esas niñas y niños y niñas que no se han criado en sociedad?



¿Qué hemos aprendido? Escríbelo en el cuaderno de equipo.

PRIMER ÁMBITO DE INTERVENCIÓN. SEGUNDO PASO: Establecer la cooperación como el marco de interacción más deseable.



“EL SUEÑO DE UNA SOLA PERSONA NUNCA DEJARÁ DE SER UN SUEÑO. EN CAMBIO, UN SUEÑO COMPARTIDO PUEDE SER EL INICIO DE UNA BELLA REALIDAD” (Helder Cámara)



¿QUÉ TIPO DE PERSONA QUEREMOS CONSEGUIR?

<p>Requisitos para triunfar en la vida</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Feliz, que disfrute y sepa valorar las pequeñas cosas de la vida. Con una buena educación emocional. ✓ Con empatía, capaz de ponerse en el lugar de la otra persona. ✓ Con pensamiento positivo, resaltando siempre la parte positiva de la vida y de quienes le rodean, mejorando de esta forma sus relaciones sociales. ✓ Con la creatividad necesaria para adaptarse a los cambios que la sociedad del conocimiento genera. ✓ Responsable, autónoma, con seguridad y confianza y que se esfuerce por conseguir sus sueños y metas, resolviendo problemas y tomando decisiones. ✓ Capaz de plantear retos y motivarse por conseguirlos, con la curiosidad, la ilusión y entusiasmo necesarios para conseguirlos. ✓ Con un buen desarrollo de las inteligencias interpersonal e intrapersonal (Gardner). ✓ Con valores: Respeto, tolerancia, solidaridad, esfuerzo, constancia, sentido de la justicia...
<p>Lo que buscan las grandes empresas</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Capacidad de adaptación, de relación y de superación. ✓ Capacidad de ingenio y creatividad para innovar. ✓ Capacidad de participación, decisión, de análisis y juicio crítico. ✓ Capacidad de búsqueda de información y de gestión del tiempo. ✓ Responsable y que sepa trabajar en equipo. ✓ Con autonomía y compañerismo. ✓ Con buena comunicación oral y escrita. ✓ Conocimiento en informática, e idiomas. ✓ Con buena salud física y psicológica.

<p>¿Qué puede aportar la escuela para conseguir el tipo de persona que buscamos?</p>	<p>Es necesario utilizar metodologías que fomenten el trabajo en equipo, y el protagonismo del alumnado en su aprendizaje, con actividades motivadoras, participativas, fundamentadas en el juego y que permitan ver la funcionalidad y la aplicabilidad en la vida cotidiana, fomentando de esta forma la responsabilidad del alumnado. Asimismo deben ser significativas, basadas en proyectos e interdisciplinares, evitando que el conocimiento de las distintas asignaturas se conviertan en compartimentos estancos sin ninguna conexión.</p> <p>Las actividades deben:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Ser tareas abiertas llenas de preguntas más que de respuestas que favorezcan la curiosidad, el descubrimiento, la exploración... ✓ Presentar múltiples perspectivas para crear conflictos cognitivos. ✓ Facilitar el aprender a aprender. ✓ Permitir que el alumnado: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Adquiera, genera y amplíe conocimiento por sí mismo. ▪ Desarrolle habilidades de comprensión y expresión. ▪ Desarrolle y amplíe estrategias de aprendizaje: de apoyo (motivación...), de procesamiento de la información (selección, organización, elaboración...), de personalización del conocimiento (creatividad, pensamiento crítico, recuperación, transferencia), metacognitivas (planificación, autorregulación, evaluación...). ▪ Resuelva problemas reales. ▪ Utilice el pensamiento crítico y la creatividad. <p>Las actividades deben adaptarse a la actualidad, utilizando diversas herramientas e instrumentos para la adquisición de los contenidos y que permitan facilitar la transferencia de aprendizajes.</p>
<p>¿Qué estamos haciendo para conseguir el tipo de persona que queremos?</p>	
<p>¿Qué estamos dispuestos a hacer?</p>	



GRANDES RETOS A CONSEGUIR CON EL ALUMNADO. ¿CÓMO? ESA ES LA CUESTIÓN. Reflexionad en equipo.

<p>LOGRAR QUE APRENDAN</p>	
<p>CAPACITARLES PARA VIVIR EN SOCIEDAD</p>	
<p>LOGRAR SU DESARROLLO PERSONAL</p>	

LA FÁBRICA DE GALLETAS

Como actividad introductoria, se plantea el trabajo en grupo con un símil con la empresa. Pero antes es necesario que se realice una lluvia de ideas de cuáles son las cualidades que debe tener un buen trabajador o trabajadora para tener éxito en una empresa (trabajo en equipo, creatividad, responsabilidad, respeto, iniciativa...). Una vez recogidas las aportaciones del alumnado se lee la siguiente historia:

“Soy la jefa de una empresa de galletas que va abrir sus puertas en breve y estoy haciendo una selección de los mejores trabajadores para contratarlos. ¿Queréis aprender a trabajar de forma cooperativa para que tengáis la opción de poder formar parte de mi equipo?”

En primer lugar: ¿qué responsables de las secciones necesitaría? En cada equipo debe haber responsables de cada una de las secciones. Recogemos las respuestas del alumnado:

- ✓ *Persona encargada de hacer el pedido de los ingredientes.*
- ✓ *Persona que echa los ingredientes en la proporción adecuada.*
- ✓ *Persona que realiza la masa y le da forma.*
- ✓ *Persona que hornea las galletas.*
- ✓ *Persona que empaqueta.*
- ✓ *Persona que se encarga de distribuirlas.*

Imaginad que la persona que echa los ingredientes llega sistemáticamente tarde ¿Qué pasaría?...

Efectivamente se pararía la cadena de trabajo. ¿Qué deberíamos hacer? ... Las respuestas más comunes: echarla. Se les hace ver cuál es el procedimiento adecuado: hablar primero con esa persona para pedirle explicaciones de por qué lo hace, ... puede ser que tenga que darle un medicamento a un familiar que está muy enfermo y por eso llega tarde. Posteriormente el grupo deberá proponer una solución que deberá trasladar a la jefa de esa empresa, que escuchando las razones de peso puede cambiarle de turno. Si el equipo no hace nada al respecto, las galletas no llegarán a su destino, por lo que la jefa cuando tenga constancia de ello, despedirá a todo el equipo por falta de eficacia y porque han producido pérdidas a la empresa. Todos y todas son responsables.

Como somos conscientes que ya estáis en la ESO y muy pronto os incorporaréis al mundo del trabajo, desde nuestro centro estamos muy interesados en prepararos para saber trabajar en equipo, por lo que vamos a dedicar varias sesiones de tutoría a aprender de forma cooperativa.



Allí donde dice “fábrica de galletas” debéis pensar que dice “clase”, ¿Cómo se podría organizar de forma cooperativa nuestra clase?



¿Qué hemos aprendido? Escríbelo en el cuaderno de equipo.

EL TRABAJO EN EQUIPOS COOPERATIVOS. COOPERACIÓN EN LA NATURALEZA Y EN LA VIDA (Perè Pujolàs, Programa para enseñar a trabajar en equipos cooperativos en la ESO).

FICHA DE TRABAJO 1: LOS GANSOS

Cuando venga el otoño, fíjate en los gansos cuando vuelan hacia el sur para pasar el invierno. Forman bandadas en forma de uve, como una punta de lanza. Quizás os interese saber lo que la ciencia ha descubierto sobre esta forma de volar tan peculiar de los gansos, que también utilizan los pájaros. Se ha comprobado que cuando cada ganso mueve sus alas, se produce un movimiento en el aire que ayuda al ganso que va detrás. Volando de esta forma, el grupo completo aumenta su poder como mínimo un 77% más que si cada ganso volara en solitario. Las personas que comparten una misma dirección y tienen sentido de comunidad, pueden conseguir sus metas más fácilmente y más rápidamente porque se apoyan unas/os a otras/os.

Cada vez que un ganso sale de la formación siente inmediatamente la resistencia del aire en sus alas, se da cuenta de la dificultad de volar solo y rápidamente vuelve al grupo para beneficiarse del poder del compañero que va delante. Si nosotros tuviéramos la inteligencia de un ganso nos mantendríamos al lado de los que van en nuestra misma dirección.

Cuando el ganso que va en la punta del grupo se cansa, se pasa a uno de los puestos de atrás y otro ganso ocupa su posición. También nosotros obtenemos mejores resultados si nos turnamos en los trabajos más difíciles. Los gansos que van detrás graznan (producen su sonido tan característico) para alentar a los que van delante a mantener el ritmo del movimiento de las alas. Una palabra de ánimo produce grandes beneficios.

Finalmente, cuando un ganso enferma o cae herido por un disparo, otros dos gansos se salen de la formación y le siguen para ayudarlo y protegerle. Lo acompañan hasta que está en condiciones de volar de nuevo o hasta que se muere. Sólo en ese momento, los gansos vuelven a su formación o se unen a otro grupo. Si nosotros tuviéramos la inteligencia de un ganso nos mantendríamos uno al lado de otro para apoyarnos y acompañarnos.



- ✓ ¿Qué conclusiones podemos extraer de este texto si lo aplicamos a un grupo de personas unidas por una misma finalidad, que quieren llegar a una misma meta?
- ✓ ¿Cuál podría ser esta meta en un “Equipo de aprendizaje cooperativo”?
- ✓ Investiga otros casos de animales que se organizan de forma cooperativa. Elabora fichas para compartir con el resto de equipos.



¿Qué hemos aprendido? Escríbelo en el cuaderno de equipo.

FICHA DE TRABAJO 2: TÚ TAMBIÉN ERES IMPRESCINDIBLE

USTXD XS UNA PXRSONA IMPORTANTX, AUNQUX NO SX LO PARXZCA

Aun qux mi máquina dx xscribir xs dx un modxlo muy vixjo, funciona pxxfxctamxntx, si xxcxptuamos una sola txcla. Quizás ustxd pxnsará qux con todas las otras txclas funcionando pxxfxctamxntx bixn, una sola txcla fuxra dx sxrvicio, apxnas sx tixnx qux notar. Pxro rxsulata qux una sola txcla fuxra dx sxrvicio ponx xn rixsgo xl rxsulata final dx cualquixr trabajo.

Tambixn ustxd sx puxdx dxcir a ustxd mismo “Bixn, solo soy una pxrsona xntx muchas otras, mi participación xs poco importantx, nadix podrá sabxr si no doy lo mxjor dx mi misma”. Pxro si ustxd pixnsa xn la txcla inútil dx mi máquina dx xscribir, vxrá qux para qux un trabajo qux dxpxndx dxl xsfuxrzo dx todos acabx bixn, todos somos importantxs, y xs imprxscindiblx qux todos aportxmos lo mxjor dx nosotros mismos.

¿Sx imagina qux la txcla dx mi máquina vixja dx xscribir no marcara absolutamxntx nada? Si fuxra así, por xjxmplo xl párrafo antxrior habría quxdado así:

Tambin ustd s pud dcir a ustd mismo “Bin, solo soy una prsona ntr muchas otras, mi participación s poco important, nadi podrá sabr si no doy lo mjor d mi misma”. Pro si ustd pinxa n la tela inútil d mi máquina d scribir, vrá qu para qu un trabajo qu dpxnd dl sfurzo d todos acab bin, todos somos importants, y s imprxscindibl qu todos aportmos lo mjor d nosotros mismos.

Así qux la próxima vxz qux ustxd pixnsx qux no xs importantx rxcuxrdx mi vixja máquina dx xscribir...



¿Qué conclusiones podemos extraer de este texto si lo aplicamos a un “Equipo de aprendizaje cooperativo”?



¿Qué hemos aprendido? Escríbelo en el cuaderno de equipo.

FICHA DE TRABAJO 3: EL EQUIPO DE FÚTBOL.

Un equipo de fútbol está formado por diferentes jugadores o jugadoras que ejercen diferentes funciones en el terreno de juego (portero portera, defensa, media punta, delantera, extremo...) y la base del éxito para conseguir su objetivo común –ganar el partido- se tiene que buscar en el hecho de que cada cual cumpla su misión tan bien como sepa. No se puede concebir un equipo formado por once porteros o porteras, u once defensas...

La eficacia del equipo, su éxito final, depende de la *diversidad* y la *complementariedad* de las funciones de todos los miembros del equipo que, además, persiguen un objetivo común: marcar más goles que el equipo contrario... La colaboración –que supone el cumplimiento responsable de la función de cada una/o- es algo indispensable para conseguir el éxito del equipo.

Además, la aportación de todos y cada uno de los miembros del equipo es igualmente relevante: todo el mundo contribuye, con el mismo peso específico, al éxito del equipo. Difícilmente un único jugador, por bueno que sea, conseguirá ganar un partido solo, sin la ayuda de sus compañeros y compañeras de equipo.

El éxito del equipo también depende en buena parte de que los jugadores y jugadoras se animen y se den coraje mutuamente, se ayuden entre sí, de que todo el equipo defienda y todo el equipo ataque. Cuando algún equipo no sabe jugar o no le salen las cosas suficientemente bien y no gana, tiene que pararse a pensar qué es lo que falla, entrenarse más, aprender mejor cada una de las habilidades para formar un buen equipo.



- ✓ Allí donde dice equipo de fútbol, pensar que dice equipos de aprendizaje cooperativo...
 - ¿Cuál es el objetivo?
 - ¿De qué depende su éxito y qué puedan conseguir su objetivo?
 - ¿Cómo se puede aumentar su eficacia?

- ✓ Investiga otros deportes donde el trabajo de equipo sea necesario para alcanzar los objetivos. Elabora fichas para compartir con el resto de equipos



¿Qué hemos aprendido? Escríbelo en el cuaderno de equipo.

FICHA DE TRABAJO 4: LA COOPERATIVA.

En una cooperativa no hay ni jefaturas, ni trabajadores o trabajadoras, sólo hay socios y socias, que están muy unidos, tienen el mismo interés (que la cooperativa funcione, vaya bien) y persiguen el mismo fin (justamente esto les ha llevado a formar una cooperativa).

En una cooperativa nadie se siente superior a los demás. Todos los socios y socias se sienten importantes, son y se sienten valorados. Aunque hacen trabajos diferentes (encargada, oficial, aprendiz...), por encima de esto, tienen en común la condición de socio. No hacen el mismo trabajo, pero se valora igual de importante el trabajo de cada cual.

En una cooperativa, hay interdependencia, nadie puede ir a la suya. Tienen que comprometerse a hacer su trabajo, y cumplir responsablemente sus compromisos. Que cada cual “vaya bien” repercute en el hecho de que todo el mundo vaya bien.

No hay ningún motivo para que haya competitividad entre el diferentes socias y socios de una cooperativa. Al contrario, interesa que cada cual sea cuanto más competente mejor en lo que hace. Debido a esto, se exigen entre sí hacer cada vez mejor su trabajo. Cada uno se alegra de la mayor competencia del otro, porque así también se beneficia.

Hay una clara comunión de intereses entre las personas de una cooperativa y, por lo tanto, es más fácil que, además, sean amigos y amigas. Debido a esto, las celebraciones por el éxito conseguido son más corrientes.



- ¿Cuál es el objetivo de una cooperativa?
- ¿De qué depende su éxito y que consigan su objetivo?
- ¿Cómo se puede aumentar su eficacia?

¿Qué hemos aprendido? Escríbelo en el cuaderno de equipo.



PROFESIONES Y TRABAJO EN EQUIPO.

Cada una/o piensa en tres profesiones, las que más gustaría tener de mayor. Después las ponen en común, para ponerse de acuerdo sobre qué profesión analizará cada una/o. Seguidamente se reúnen en equipos y analizan, una por una, las profesiones que le ha tocado, respondiendo entre todas/os a preguntas como las siguientes: *¿En qué consiste esta profesión? ¿Se necesitan otras personas, de la misma profesión o de profesiones distintas? ¿El que tienen esta profesión, es conveniente que sepan trabajar en equipo? ¿Alguien os ha enseñado a trabajar en equipo?...*

Finalmente, ponen en común las profesiones que han analizado, para constatar la importancia que tiene, en todas las profesiones, o en la gran mayoría, el trabajo en equipo, y lo importante que es que aprendan a trabajar en equipo...

Profesión	Tareas propias de la profesión	¿Estas tareas se tienen que hacer en equipo?	
		SÍ	NO

- **¿Cuáles son las consecuencias de no trabajar en equipo?**
- **¿ En la Escuela o el instituto cuándo es necesario trabajar en equipo?**



¿Qué hemos aprendido? Escríbelo en el cuaderno de equipo.

COMPAÑERISMO Y AYUDA



Foto cedida por Iván Fernández. 2014. "Sé feliz con lo que tienes mientras persigues lo que deseas"

<https://www.youtube.com/watch?v=Jv84DGh04fg>

Deporte y valores: el atleta vasco Iván Fernández Anaya da una lección de honor y deportividad.

En el cross de la localidad navarra de Burlada (2 de diciembre de 2012) sucedió un hecho que nos ayuda a seguir creyendo en los valores del deporte.

El atleta keniano, Abel Mutai, medalla de oro de los 3.000 obstáculos hace cuatro meses en Londres, estaba a punto de ganar la prueba cuando, al entrar en una pista donde estaba la meta se creyó que ya había llegado, aflojó totalmente el paso y, relajado, comenzó a saludar al público creyendo vencedor. El siguiente atleta que le venía detrás, Iván Fernández Anaya, al ver que se equivocaba y se paraba una decena de metros antes de la pancarta, no quiso aprovechar la ocasión para acelerar y ganar. Se quedó a su espalda, y gesticulando para que le entendiera y casi empujándolo, llevó al keniano hasta la meta, dejándolo pasar por delante.

Iván Fernández Anaya, un corredor vitoriano de 24 años que está considerado un atleta con mucho futuro (campeón de España de 5.000 metros en categoría promesas hace dos años) afirmó al terminar la prueba: "Aunque me hubieran dicho que ganando tenía plaza en la selección española para el Europeo, no me habría aprovechado. Creo que es mejor lo que he hecho que si hubiera ganado. Y esto es muy importante, porque hoy en día, tal como están las cosas en todos los ambientes, en el fútbol, en la sociedad, en la política, donde parece que todo vale, un gesto de honradez va muy bien".

Al ser consultado sobre si conversaron luego de la carrera, el atleta español respondió que "hablamos un poco pero no nos entendíamos muy bien. Me dio las felicitaciones por haberlo dejado ganar". "Ante todo nosotros entrenamos para hacerlo lo mejor posible, entrenamos muy duro, yo quiero recordar que ante la victoria y ante todo está la personalidad de cada uno y la deportividad con los compañeros. **En esta ocasión me dejé ganar porque mi corazón me decía que él era el ganador de la carrera**".



¿Qué hubieráis hecho vosotros y vosotras en el caso de Iván Fernández?

¿Qué habéis hecho para ayudar a otras personas?



¿Qué hemos aprendido? Escríbelo en el cuaderno de equipo.

DINÁMICAS Y JUEGOS COOPERATIVOS

TÍTULO: TÉCNICA DE LOS CUADRADOS (Perè Pujolàs)

OBJETIVOS:

- Fomentar la cooperación.
- Fomentar la solidaridad de grupo.
- Impulsar el trabajo en común.
- Facilitar la comunicación no verbal.
- Diagnosticar y solucionar conflictos.

DESARROLLO:

Se divide la clase en grupos de 5 o 6 personas. Cada grupo recibe un conjunto de 5 sobres con piezas de un rompecabezas con los que se pueden formar cuadrados iguales. Cinco miembros del grupo trabajan y uno puede quedarse fuera, como observador.

El profesorado explicará las instrucciones previamente: “Trabajando en pequeños grupos debéis solucionar este rompecabezas, pero no es tan sencillo como parece. Voy a daros a cada uno un sobre que contiene piezas del mismo. Sacad las piezas del sobre y ponedlas encima de la mesa frente a vosotros. No lo hagáis hasta que dé la señal. Distribuidas entre los cinco están las piezas que pueden formar cinco cuadrados iguales. Cada cual debe formar un cuadrado enfrente de él o ella. La tarea no ha terminado hasta que cada uno tenga delante un cuadrado de iguales dimensiones”.

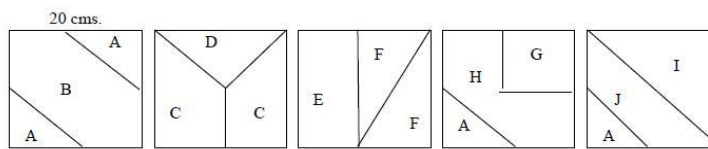
Las normas que se deben cumplir son:

- No se puede pedir ninguna pieza.
- No se puede hablar, ni con gestos.
- No se debe intentar terminar en solitario.
- Sí se pueden dar las propias piezas a los demás.

Para conseguir una pieza de otro tienes que esperar a que él te la dé .Hay que intentar acabar en equipo .Cada cual tratará de construir su cuadrado y ayudar a que lo construyan los demás respetando las normas anteriores. El alumnado observador anota las conductas relevantes para exponerlas posteriormente, junto con un feedback constructivo.

MATERIALES:

- Cinco sobres con las piezas recortadas dentro.



Sobre A: Piezas a,c,h,i
Sobre D: Piezas d,f

Sobre B: Piezas a,a,a,e
Sobre E: Piezas b ,c,f,g

Sobre C: Pieza j



¿Qué hemos aprendido? Escríbelo en el cuaderno de Equipo

TÍTULO: EL JUEGO DE LA NASA (Perè Pujolàs, Programa para enseñar a trabajar en equipos cooperativos en ESO).

OBJETIVOS:

Descubrir que las decisiones tomadas en equipo son más acertadas que las decisiones de forma individual, y que el trabajo en equipo, en general, es más eficaz que el trabajo individual.

DESARROLLO:

Comenzamos con los y las participantes sentados por grupos de seis. Y se les lee lo siguiente:
 “Formáis parte de la tripulación de una nave espacial que iba a reunirse con la “nave nodriza”, en la superficie iluminada de la luna. Debido a unas dificultades mecánicas que surgieron, la nave espacial tuvo que alunizar en un lugar que dista unos 350 km. del sitio donde tenía que encontrarse con la otra nave. Durante el alunizaje, gran parte del equipaje de la nave en la que ibais, se estropeó o sufrió daños de consideración, y puesto que la supervivencia de la tripulación, o sea de cada un de vosotros, depende de que podáis llegar a la “nave nodriza”, habéis de seleccionar el material más importante para llevarlo, dejando lo menos importante.”

Se leen todos los objetos y aparatos que quedaron ilesos después del forzado alunizaje. Los participantes deben ordenarlos de acuerdo con su importancia y utilidad, para poder llegar al punto de encuentro con la “nave nodriza”. Es decir, se ha de poner 1 en el más importante, 2 al que le sigue en importancia y así sucesivamente hasta el nº 15 que será el de menor importancia.

Primera parte: Cada alumno o alumna individualmente ordena por orden de importancia los objetos que quedaron ilesos después del alunizaje, en la columna INDV. Se les deja unos 5 minutos.

NASA	GRUPO	INDIV	Materiales
			Caja de cerillas
			Comestible concentrado
			20 m. de soga de nylon
			Tela de seda de paracaídas
			Calentador para alimentos
			Dos pistolas, calibre 45
			Una caja de leche en polvo
			Dos botellas de oxígeno
			Un mapa de la constelación de la luna
			Un bote salvavidas
			Una brújula
			25 litros de agua
			Luces de Bengala
			Botiquín de primeros auxilios
			Una radio, no sólo receptora, sino también transmisora, de frecuencia modulada, que funciona acumulando energía, al exponerla a la luz del sol.

Segunda parte: Se realizan grupos de 5 a 6 alumnos/as y vuelven a reclasificar los artículos tras

la discusión en pequeño grupo, el resultado se anota en la columna correspondiente. Se destacará las actitudes de cooperación, escucha activa, flexibilidad para cambiar los puntos de vista, las actitudes que facilitan el diálogo,...

Tercera parte: El profesorado indica la ordenación de la NASA y en gran grupo se abre un debate.

Motivo	NASA	Materiales
De poca o nula utilidad ya que no hay oxígeno	15	Caja de cerillas
Alimentación diaria necesaria	4	Comestible concentrado
Útil para arrastrar a los heridos e intentar la ascensión	6	20 m. de sogas de nylon
Para protegerse del sol	8	Tela de seda de paracaídas
Necesario en la parte de la luna no iluminada por el sol	13	Calentador para alimentos
Con ellas se puede tomar impulso por reacción	11	Dos pistolas, calibre 45
Alimentación útil, mezclada con agua	12	Una caja de leche en polvo
Necesarios para la respiración	1	Dos botellas de oxígeno
Para orientarse en el espacio	3	Un mapa de la constelación de la luna
Protección o transporte	9	Un bote salvavidas
Inútil por ausencia de campos magnéticos	14	Una brújula
Necesarios	2	25 litros de agua
Útiles para hacer señales de socorro a la nave	10	Luces de Bengala
Para posibles accidentes	7	Botiquín de primeros auxilios
Para intentar contactar con la nave	5	Una radio, no sólo receptora, sino también transmisora, de frecuencia modulada, que funciona acumulando energía, al exponerla a la luz del sol



¿Qué hemos aprendido?. Escríbelo en el cuaderno de Equipo.

Premios

Joaquín Guichot & Antonio Domínguez Ortiz

Concurso para el fomento de la investigación y la innovación educativa



JUNTA DE ANDALUCÍA