

Prácticas innovadoras inclusivas

retos y oportunidades



Alejandro Rodríguez-Martín
(*Compilador*)



Universidad de Oviedo
Universidá d'Uviéu
University of Oviedo



Organización
de las Naciones Unidas
para la Educación,
la Ciencia y la Cultura

Centro
UNESCO
Principado
de Asturias

Prácticas innovadoras inclusivas retos y oportunidades

Alejandro Rodríguez-Martín

(Comp.)



Universidad de Oviedo
Universidá d'Uviéu
University of Oviedo



Organización
de las Naciones Unidas
para la Educación,
la Ciencia y la Cultura

Centro
UNESCO
Principado
de Asturias

© 2017 Universidad de Oviedo

© Los/as autores/as

Edita:

Servicio de Publicaciones de la Universidad de Oviedo

Campus de Humanidades. Edificio de Servicios. 33011 Oviedo (Asturias)

Tel. 985 10 95 03 Fax 985 10 95 07

Http: www.uniovi.es/publicaciones

servipub@uniovi.es

I.S.B.N.: 978-84-16664-50-4

D. Legal: AS 682-2017

Imprime: Servicio de Publicaciones. Universidad de Oviedo

Todos los derechos reservados. De conformidad con lo dispuesto en la legislación vigente, podrán ser castigados con penas de multa y privación de libertad quienes reproduzcan o plagien, en todo o en parte, una obra literaria, artística o científica, fijada en cualquier tipo y soporte, sin la preceptiva autorización.

¿Cómo citar esta obra?

Rodríguez-Martín, A. (Comp.) (2017). *Prácticas Innovadoras inclusivas: retos y oportunidades*. Oviedo: Universidad de Oviedo.



ÍNDICE

Presentación	9
<i>Eje Temático 1.</i>	
<hr/>	
Políticas socioeducativas inclusivas y formación del profesorado	13
<i>Eje Temático 2.</i>	
<hr/>	
Prácticas innovadoras inclusivas en Educación Infantil y Primaria	503
<i>Eje Temático 3.</i>	
<hr/>	
Prácticas innovadoras inclusivas en E.S.O., Bachillerato, Formación Profesional y otras enseñanzas	1399
<i>Eje Temático 4.</i>	
<hr/>	
Prácticas innovadoras inclusivas en la universidad	1807
<i>Eje Temático 5</i>	
<hr/>	
Prácticas innovadoras inclusivas en el ámbito social	2325
<i>Eje Temático 6.</i>	
<hr/>	
Prácticas innovadoras inclusivas en el ámbito laboral	2611

METODOLOGÍA COOPERATIVA Y ESPACIOS DE AVENTURA. UN APRENDIZAJE INCLUSIVO PARA TODOS/AS.

García Martín, Óliver¹, Ramos Llamas, Fedra²

I.E.S. María Moliner, España

¹victimizerio@hotmail.com, ²fda_afrodita@hotmail.com

Resumen. Actualmente, la forma que tienen de aprender nuestros escolares consiste mayoritariamente en memorizar datos de cara a la realización de un examen. Como cabría esperar, esta forma de aprendizaje no tiene en cuenta las diferencias individuales de cada alumno/a, tratando a los grupos, la mayor parte del tiempo, de manera homogénea. Partiendo de la base de que cada niño/a tiene un ritmo de aprendizaje diferente, ¿por qué los aprendizajes de las áreas instrumentales se siguen impartiendo de la misma forma amparados en una evaluación de carácter finalista? Bajo esta premisa, ¿podemos hablar realmente de una educación inclusiva donde exista un aprendizaje que se adapte de manera realista al alumno y no al revés? ¿Existen formas alternativas de impartir conocimientos de manera motivadora y cuya finalidad no sea memorizar para un examen? A través de estas líneas, queremos presentar un modelo de aprendizaje inclusivo basado en la combinación de diferentes elementos pedagógicos como las metodologías cooperativas y los espacios de aventura, donde dejaremos patente que, independientemente de los contenidos a impartir, todo el grupo podrá beneficiarse de una nueva forma de aprendizaje altamente inclusiva y motivadora.

Palabras clave: metodología cooperativa, espacios de aventura, interdependencia positiva, diversidad funcional, motivación intrínseca.



MARCO TEÓRICO

Uno de los pilares básicos sobre los que se sustenta el aprendizaje es la motivación. Sin embargo, la motivación que la gran mayoría de alumnos/as tiene por el aprendizaje, se basa en aprobar el examen correspondiente. En esta situación hablamos de motivación extrínseca, que es aquella que se **da** para evitar castigos, para agradar al profesor, o por otra razón que poco tiene que ver con la tarea. La motivación extrínseca está asociada a estrategias de aprendizaje inadecuadas (Corpus et al, 2009).

Por el contrario, tenemos la motivación intrínseca, que es aquella que no necesita de incentivos ni de castigos ya que la propia actividad que persigue es gratificante (Anderman y Anderman 2010; Deci y Ryan, 2002; Reiss, 2004).

Así mismo, esta motivación está asociada a estrategias de aprendizaje significativo (Corpus et al, 2009).

Basándonos en estos principios, pensemos por un momento en que tipo de motivación puede tener un alumno/a con diversidad funcional de carácter motriz en el área de educación física, o un alumno extranjero recién llegado que no conoce el lenguaje en una clase de ciencias.

El primer paso para llegar a un aprendizaje inclusivo es transformar la motivación de nuestros alumnos/as en una motivación de carácter intrínseco, que favorezca la participación activa de todos.

El segundo paso consistiría en dar al grupo un fin común, es decir, un objetivo que favorezca que todo el grupo se una para lograrlo y que además, la única forma de lograrlo, sea que todos necesiten de todos sin excluir a nadie.

Y es en este punto donde entrarían en acción, en nuestro modelo de aprendizaje, las metodologías cooperativas y los espacios de aventura.

La metodología cooperativa

Tiene como eje el aprendizaje cooperativo. Por lo tanto, esta es una metodología que se basa en el trabajo de pequeños grupos, generalmente heterogéneos, en la que los alumnos/as trabajan juntos para mejorar su propio aprendizaje y el de los demás (Velázquez, 2007). Sin embargo, para que esto se dé, es necesario una serie de elementos siendo uno de ellos la interdependencia positiva (Johnson y Johnson, 1999) por la cual yo dependo del grupo y el grupo depende de mí. Este tipo de metodología resulta altamente eficaz de cara a múltiples aprendizajes de diversa índole dentro del marco de la educación y que trascienden ampliamente los horizontes de la misma.

Las actividades derivadas de la metodología cooperativa tienen como ventaja las siguientes características de carácter inclusivo:

- 1- Favorecen la participación de todos, así como sentimientos de protagonismo colectivo en la que todos y cada uno de los participantes tiene un papel destacado (Guitart, 1990).

- 2- Favorecen la capacidad para resolver problemas, desarrollan la empatía y la capacidad para expresar sentimientos y emociones (Pérez, 1998).
- 3- Posibilita el aprendizaje de valores morales y habilidades para la convivencia social, así como el fomento de las conductas de ayuda y de comunicación (Omeñaca y Ruiz, 1999).
- 4- Todo proyecto o actividad educativa que aspire a la interculturalidad, pasa por crear situaciones de interdependencia (Recasens, 2004; Reyzábal y Sanz, 1995), por lo tanto, la metodología cooperativa iría intrínsecamente unida, a través de la manifestación de dicha interdependencia, al tratamiento intercultural, si este se aplicase en un contexto educativo determinado, haciendo así de la metodología cooperativa, una eficiente herramienta de cara a tratar aspectos interculturales en el ámbito educativo de manera realista y factible.
- 5- La metodología cooperativa favorece la coeducación e igualdad, desarrollando el potencial de cada participante independientemente del género, y planteando situaciones bajo el prisma del valor humanístico, por el cual, todo el grupo deberá unirse para un fin común poniendo sus distintas habilidades al servicio del grupo.

Los espacios de aventura.

Este concepto extraído de Educación Física, y ampliamente desarrollado por Mendiara, nos permite transformar virtualmente un entorno cotidiano como, por ejemplo, un aula o el gimnasio, en algo simbólico de cara a explotar las habilidades imaginativas del niño. Esto quiere decir que, mediante los materiales adecuados, podemos convertir un gimnasio en una selva, en una nave espacial o en un templo perdido, donde los alumnos/as podrán experimentar todo tipo de experiencias motrices y donde el docente podrá alterar las circunstancias en función de cómo actúen sus alumnos/as.

Los espacios de aventura son una poderosa herramienta motivacional que, bien aplicada, puede llegar a aumentar exponencialmente el interés de los alumnos/as por el aprendizaje de cualquier contenido, dotando además, de una gran carga significativa al proceso de enseñanza aprendizaje.

Como hemos podido comprobar, la metodología cooperativa une al grupo bajo un fin común, potenciando el valor humanístico de las actividades derivadas de la misma, así como favoreciendo un clima de solidaridad, tolerancia y respeto, mientras que los espacios de aventura, a su vez, elevan la motivación del grupo hacia la adquisición de conocimientos y favorecen el aprendizaje significativo.

OBJETIVOS

Nuestra propuesta, tiene como principal meta los siguientes objetivos:



- 1- Favorecer un aprendizaje inclusivo, asequible y motivador para todos.
- 2- Potenciar la superación de límites a través del trabajo en equipo.
- 3- Desarrollar la imaginación.
- 4- Fomentar el espíritu crítico.
- 5- Promover la educación en valores.
- 6- Aprender a resolver conflictos desde el entendimiento y el dialogo.

DESARROLLO DE LA PRÁCTICA/EXPERIENCIA

A continuación, vamos a describir una práctica donde explicaremos cómo aplicar este modelo de aprendizaje, basado en metodología cooperativa y espacios de aventura, en el área de Educación Física.

La máquina del tiempo.

Para este proyecto, seleccionamos las áreas de Educación Física y Educación Musical con el objetivo de acercar las danzas a los alumnos/as desde la óptica de la inclusión, y como espacio de aventura ideamos una máquina del tiempo.

El argumento que utilizamos fue explicar a los alumnos/as que la ciencia había creado una máquina del tiempo pero que, durante las pruebas que se hicieron con la misma, hubo un fallo que hizo que varias de sus piezas fueran al pasado, concretamente a la Francia del siglo XVIII, acabando éstas diseminadas dentro del mismísimo palacio de Versalles. Ante esta situación ficticia, los alumnos/as deberán trazar un plan para viajar al pasado, infiltrarse en el palacio y recuperar las piezas de la máquina del tiempo, y todo ello sin ser descubiertos si no quieren alterar la línea temporal. La única manera que tendrán de tener una mínima posibilidad de éxito, será la de fingir que son un grupo de huérfanos que va a representar una sesión de baile de salón para el mismísimo rey Luis XIV.

Esta curiosa Unidad Didáctica se desarrolla en cuatro sesiones:

- **Sesión nº 1:** Tras explicar a los alumnos/as el argumento del espacio de aventura, la primera sesión consistirá en hacer un viaje al futuro donde los alumnos/as experimentarán con un desafío cooperativo que pondrá a prueba sus capacidades. El objetivo de esta prueba es acercar a los alumnos/as a las distintas dinámicas y roles, de forma que se vayan familiarizando con ellas. Esto supone que, si tenemos en el aula alumnos/as con diversidad funcional de algún tipo, les daremos roles especiales en esta aventura. Si el grupo no apoya a estos alumnos, no podrán conseguir superar la actividad (*interdependencia positiva*); estos roles que iremos asignando en esta primera toma de contacto, serán los que conserven a lo largo de toda la Unidad Didáctica.

- **Sesión nº 2:** Experimentada la primera fase, en la segunda sesión y al igual que en las películas de aventuras, se empezará a trazar un plan con el grupo para infiltrarse en el Versalles del siglo XVIII. Para ello, se hablará de las peculiaridades de la época, se seleccionará un baile denominado *minué*, y que se empezará a ensayar de inmediato.
- **Sesión nº 3:** Una vez dominado el *minué*, la tercera sesión consistirá en bailar simulando la búsqueda de las piezas de la máquina del tiempo que estarán repartidas por el espacio; todo ello sin que se note demasiado, para que los guardias que custodian Versalles, no se percaten de nada raro el día de la misión. Aquí asignaremos nuevos roles a los alumnos/as que serán: “buscadores” que se encargarán de encontrar las piezas, “enlaces” que se encargarán de mover las piezas una vez encontradas, y “distractores” que evitarán que los guardias atrapen al grupo en caso de que algo salga mal.
- **Sesión nº 4:** En esta última sesión, los alumnos/as ya estarán preparados para intentar recuperar las piezas. Para ello, primero deberán activar la máquina del tiempo (*secuencia cooperativa de pases con un balón de manera correcta*). Realizado el viaje temporal con éxito, deberán encontrar las piezas mientras ejecutan correctamente el baile sin ser descubiertos (*las piezas estarán representadas por cartulinas ocultas en el entorno, y los guardias por picas sobre ladrillos colocados estratégicamente*).

Recuperadas todas las piezas, los alumnos/as descubrirán con sorpresa, que la máquina del tiempo ya no estará donde la dejaron (*parece ser que un mayordomo del rey la encontró y la guardó en algún lugar de los jardines de Versalles*), por lo que si quieren acabar satisfactoriamente la misión, tendrán que realizar un último desafío cooperativo todos juntos y recuperar la máquina del tiempo perdida entre los inmensos jardines de Versalles. Una vez encontrada, habrán superado la misión. Y lo más importante, habrán aprendido conceptos de baile clásico e historia de un modo tan significativo, que no lo olvidarán jamás.

EVIDENCIAS

Esta propuesta se llevó a cabo con 453 alumnos/as de diversos centros de la provincia de Valladolid, todos ellos de 5º y 6º de primaria. Se realizó una encuesta evaluativa de carácter anónimo con diferentes preguntas, en la que el 99% del alumnado confirmó, a través de dichas preguntas, que esta propuesta era muy motivadora para ellos y que aprendían mejor los contenidos de las distintas áreas desde esta perspectiva de enseñanza, que de la forma de docencia habitual.

Estas son las preguntas de nuestras encuestas:

- 1- Valora de 0 a 10 esta aventura que has experimentado. Los alumnos/as valoraron esta propuesta con una nota media de 9,5.



- 2- ¿Te gustaría aprender matemáticas, lengua o ciencias naturales a través de aventuras como estas? ¿Por qué? El 99% de los alumnos/as respondió afirmativamente a esta pregunta, aludiendo que era algo completamente diferente a lo que conocían hasta ese momento y que hacía el aprendizaje más lúdico de lo acostumbrado.
- 3- Nombra las cosas que más te han gustado de la aventura. En este punto, el 90% de los alumnos/as hizo especial hincapié en los juegos cooperativos y los bailes como elementos de carácter sumergible, y el 10% restante alabó los aspectos científicos y realistas del marco contextual de la historia.
- 4- ¿Crees que la solidaridad y el compañerismo son fundamentales para resolver ciertas situaciones, o por el contrario, es mejor intentarlo solo? Razona tu respuesta. En este punto el 100% de los escolares consideran fundamentales la solidaridad y el compañerismo, aludiendo entre otras cosas, la ayuda que se propician entre todos para superar las dificultades y la mejora de las relaciones de grupo.
- 5- ¿Piensas que las personas pueden unirse y afrontar juntos un problema común a pesar de ser diferentes? Razona tu respuesta. En este sentido, el 100% de los alumnos considera fundamental superar las diferencias para afrontar los problemas. Algunos escolares, profundizando más en dicha cuestión, hacen alusión a cosas como: *“a veces es necesario, que aunque dos personas se lleven mal, se unan para superar los problemas”*. *“Un modo de pensar diferente no debería ser impedimento para que las personas se unan para hacerle frente a un problema común”*. *“A veces hay que dejar las diferencias de lado”*. *“Todos somos humanos”*. *“Da igual ser feo, alto, bajo, gordo, delgado o guapo. Lo que importa es el corazón”*. *“Todos somos iguales”*.

CONCLUSIONES

Como hemos podido comprobar, combinar elementos pedagógicos como las metodologías cooperativas y los espacios de aventuras da lugar a actividades con un poder educativo sin precedentes. Crear un fin común para todos los alumnos/as amparado en un contexto fantástico, permite diluir todas las fronteras que a menudo marcan las diferencias en los grupos clase y aunar bajo un mismo propósito los intereses de todos, dando lugar a un auténtico ambiente inclusivo, donde nadie se queda atrás. Por otra parte, presentar a los alumnos/as los contenidos desde esta perspectiva, propicia que los acepten y los aprendan con mucha más facilidad. No es lo mismo enseñar a un alumno/a un baile como el *minué* desde el prisma de una clase ordinaria, que presentárselo desde la óptica de un viaje en el tiempo en el que el reto es salvar la línea temporal.

Desarrollar este tipo de trabajo es altamente gratificante para los docentes, vistos los resultados. No obstante, su puesta en práctica es, en cierto grado, compleja, ya que requiere de mucha planificación y del diseño de los espacios de aventura

idóneos para los conocimientos a enseñar, pero superada esa barrera, el límite es la imaginación.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Anderman, E.M. y Anderman, L.H. (2010). *Motivating children and adolescent in schools*. Columbus, OH: Merrill / Prentice Hall.
- Corpus, J.H., McClintic-Gilbert, M.S. y Hayenga, A.O. (2009). Within-year changes in children's intrinsic and extrinsic motivational orientations: contextual predictors and academic outcomes. *Contemporary educational psychology*, (34), 154-166.
- Deci, E.M. y Ryan, R.M. (2002). *Hand-book of self-determinations research*. Rochester, NY: university of Rochester Press.
- Guitart, R. (1990). *101 juegos no competitivos*. Barcelona: Graó.
- Johnson, D.W. y Johnson, R.T. (1999). *Aprender juntos y solos. Aprendizaje cooperativo, competitivo e individualista*. Buenos Aires: Aique.
- Mendiara, J. (1999). Espacios de acción y aventura. *Revista Apunts*, (56), 65-70.
- Omeñaca, R. Y Ruiz, J.V. (1999). *Juegos cooperativos y Educación Física*. Barcelona: Paidotribo.
- Pérez, E. (1998). Juegos cooperativos: juegos para el encuentro. *Educación Física y deportes*, año 3, núm. 9, Marzo. www.efdeportes.com.
- Recasens, A. (2004). Multiculturalidad y educación. <http://sauce.pntic.mec.es>.
- Reiss, S. (2004). Multifaceted nature of intrinsic motivation: the theory of 16 basic desires. *Review of general psychology*, (8), 179-193.
- Reyzábal, M. y Sanz, A. (1995). *Los ejes transversales. Aprendizajes para la vida*. Madrid: escuela española.
- Velázquez, C. (2007). El aprendizaje cooperativo en Educación Física: qué, para qué, por qué y cómo. *La peonza. Revista de Educación Física para la paz (nueva época)*, 2, 3 13.