

MURCIA. ESPAÑA.

TAREA GLOBALIZADA EN LA QUE SE TRABAJAN TODAS LAS ÁREAS CURRICULARES

Propuesta de tarea competencial para las aulas de primaria a través de aprendizaje cooperativo

CONTRIBUYE AL DESARROLLO DE APRENDIZAJES SIGNIFICATIVOS Y ATIENDE A LA DIVERSIDAD DEL ALUMNADO



Paloma Alguacil Gayá

CEIP Gregorio Miñano, Murcia
palguacilgaya@gmail.com

Uno de los fines de la Educación Primaria es el desarrollo de una serie de competencias. A continuación, se presenta una propuesta de tarea competencial a través de aprendizaje cooperativo. Es una tarea globalizada, pues se trabajan todas las áreas curriculares impartidas por el tutor y permite el desarrollo de todas y cada una de las competencias, pues es una tarea activa, participativa, manipulativa, motivadora, contribuye al desarrollo de aprendizajes significativos y atiende a la diversidad del alumnado.

One of the aims of Primary Education is the development of a serie of competences. Thus, this assignment with competential proposal will be presented through cooperative learning. The former is well-developed since it embraces all the curricular áreas worked by the autor and allows the development of the aforementioned competences. Moreover, the task proposed is characterized for being active, participative, manipulative, motivating, also, developing meaningful learnings and catering for Attention to Diversity.

Propuesta

La propuesta que se presenta es realizar con los alumnos el “trivial loco para niños aún más locos”. Para ello, durante todo el trimestre (si se prefiere, se puede programar también como una tarea anual), los alumnos irán creando todos los materiales necesarios para, más adelante, jugar.

Por un lado, a lo largo de cada una de las Unidades Formativas o Didácticas, cada equipo tendrá que ir creando las diferentes tarjetas (que, como se explicará más adelante, están relacionadas con las diferentes áreas). Por otro lado, tendrán que ir creando todos los materiales necesarios para llevar a cabo el juego (tablero, dado, fichas, quesitos...).

Al finalizar el trimestre y con todos los materiales preparados, los alumnos jugarán. Cada partida sirve de repaso de todos los contenidos trabajados a lo largo del trimestre.

Alumnado destinatario.

El proyecto ha sido planificado y programado para llevar a cabo con alumnos de 4º de Educación Pri-

maria. Será para todo el grupo de referencia, siendo éste heterogéneo con alumnos de diferentes nacionalidades, religiones o etnias, diferentes niveles y estilos de aprendizaje, etc.

Es un proyecto para desarrollar a lo largo de todo el trimestre, en diversas sesiones de las áreas de lengua, matemáticas, ciencias naturales, ciencias sociales y plástica; por ello, el proyecto está programado para llevarlo a cabo por el tutor del grupo de referencia, con la colaboración de aquellos especialistas que lo deseen o sea recomendable (por ejemplo, el maestro especialista en Pedagogía Terapéutica para apoyar en determinados momentos a los alumnos que presenten Necesidades Específicas de Apoyo Educativo).

En la planificación del proyecto, parto de la idea que no será la primera vez que los alumnos del grupo trabajen de forma cooperativa. Con anterioridad, ya habrán realizado trabajo cooperativo utilizando, al menos, técnicas simples.

Además, se habrá realizado una fase previa de cohesión del grupo, pues para llevar a cabo el aprendizaje a través de trabajo cooperativo es necesario trabajar diferentes aspectos previamente: que los alumnos se conozcan, no discriminen por motivos de etnia, raza o sexo (o cualquiera que sea el motivo de discriminación), que acepten las diferencias, sean empáticos, dispongan de estrategias de resolución de conflictos, aprendan a formular y recibir quejas correctamente, conozcan y sepan expresar sus emociones, etc. Una vez se haya realizado esta fase previa a través de la realización de diferentes actividades y/o dinámicas de cohesión del grupo, podremos empezar a desarrollar un trabajo cooperativo pleno.

Relación con el currículo.

El currículo básico de la Educación Primaria para la Región de Murcia queda establecido por el Decreto 198/2014 de 5 de septiembre. Éste establece en su artículo 4 que «se entiende por currículo la regulación de los elementos que determinan los procesos de enseñanza y aprendizaje para cada una de las enseñanzas y etapas educativas». Además, el currículo estará formado por diferentes elementos, entre los que se encuentran los contenidos, las competencias clave y los estándares de aprendizaje evaluables. Puesto que la propuesta del presente proyecto ha sido programada para llevarla a cabo en un centro de la Región

de Murcia, éste será nuestro marco de referencia (pues el Decreto ya toma como referencia el Real Decreto 126/2014, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria para todo el territorio estatal).

Como he comentado brevemente, en el torneo de la última fase del proyecto se realizarán preguntas con contenidos trabajados durante el trimestre en las áreas de lengua, matemáticas, ciencias naturales y ciencias sociales. De este modo, un gran porcentaje de los contenidos y estándares de aprendizaje programados para el trimestre pueden ser trabajados durante el desarrollo del proyecto: sistema de numeración decimal, operaciones, cálculo, resolución de problemas, sinónimos, verbos, expresión escrita, gramática y ortografía, los seres vivos, las funciones vitales, el mapa de España, los diferentes paisajes, inventos y máquinas, historia, etc.

Relación con las competencias clave.

Las Competencias Clave son un conjunto de habilidades cognitivas, procedimentales y actitudinales que deben ser alcanzadas a lo largo de la educación obligatoria por todos los alumnos. Éstas las debe haber desarrollado un joven al finalizar la enseñanza obligatoria para lograr su realización personal, ejercer la ciudadanía activa, incorporarse a la vida adulta de manera satisfactoria y ser capaz de desarrollar un aprendizaje permanente a lo largo de la vida.

Puesto que las competencias son uno de los elementos del currículo y, como vemos, la LOMCE, Real Decreto 126 y Decreto, establecen la necesidad de que todas ellas sean desarrolladas y adquiridas por nuestros alumnos, es necesario incluirlas en las programaciones docentes y de actividades, para lograr su máximo desarrollo.

En este punto, puede surgirnos la siguiente pregunta, ¿cómo saber si estoy contribuyendo a desarrollar las competencias? En caso afirmativo, ¿cómo saber qué competencias estoy desarrollando en un momento determinado?. Las Competencias Clave disponen de una serie de descriptores (habilidades, destrezas u operaciones mentales) que sirven de ayuda en la for-

Las Competencias Clave son un conjunto de habilidades cognitivas, procedimentales y actitudinales que deben ser alcanzadas



mación y desarrollo del perfil competencial en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Estos descriptores presentan cada una de las competencias con una relación de destrezas, habilidades, operaciones mentales, etc., que permiten una familiarización del significado de cada competencia, detectar su presencia en el currículum del centro y aula y sirven como apoyo a la hora de programar tareas y actividades para el desarrollo, adquisición y evaluación de las competencias.

Estos descriptores permiten relacionar cada elemento del currículum (estándares y objetivos de etapa principalmente) con las competencias que desarrolla, lo que permite programar y trabajar con nuestros alumnos de mejor manera.

De este modo, los descriptores suponen una herramienta para facilitar esa relación de las competencias con los contenidos, estándares y objetivos de etapa, para saber qué competencias estamos trabajando y desarrollando en cada momento.

Durante el desarrollo de las diferentes fases de este proyecto, contribuiremos al desarrollo de todas las competencias. A modo de ejemplo:

- Competencia en comunicación lingüística: durante el proyecto los alumnos tienen que comunicarse, dialogar, realizar composición escrita, seleccionar información, hacer un uso correcto de la ortografía y gramática, conceptos sobre el conocimiento de la lengua que pueden salir en las preguntas del trivial, saber redactar las tarjetas, etc.

• Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología: se trabajarán conceptos numéricos, realización de operaciones y clasificaciones, estructurar, seleccionar los datos necesarios, cuidar los materiales y el entorno, relacionarse con los demás y vivir en sociedad, conocer máquinas e inventos, resolución de problemas, mostrar actitudes adecuadas ante la perseverancia y esfuerzo en el trabajo, apreciar el método científico, etc.

• Competencia digital: uso de ordenador, manejo de procesador de Word, búsqueda y selección de información...

• Competencias sociales y cívicas: escuchar las in-

tervenciones de mis compañeros, dialogar, debatir, ponerme de acuerdo, aceptar otros puntos de vista, aceptar las diferencias, respetar las normas de clase, establecer las normas de equipo y respetarlas, valorar el trabajo de mis compañeros, esforzarme, comunicarme, formular y recibir quejas de forma adecuada, tener empatía, ofrecer ayuda y dejar ayudarme...

• Conciencia y expresiones culturales: aunque el área de artística no se ha incluido en las preguntas del trivial (no será uno de los 'colores'), todas las áreas están relacionadas entre sí, por lo que también se trabajaran conceptos y destrezas artísticas. Valorar nuestro entorno, desarrollar la creatividad, destrezas manuales para la creación de las tarjetas, etc.

• Aprender a aprender: fomentar el desarrollo de hábitos de autonomía; verbalizar el proceso seguido, decidir qué información es la más necesaria (por ejemplo, a la hora de elegir las preguntas sobre las que voy a hacer mis tarjetas), reflexionar sobre posibles errores que he cometido y ser capaz de corregirlos, etc.

• Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor: tener iniciativa, hacer uso de la creatividad, desarrollar habilidades sociales como respeto a los demás, a la cooperación y al trabajo en equipo, ser capaz de tomar decisiones (ante un problema o a la hora de tomar una decisión), etc.

Relación con las áreas.

Respecto a la relación del proyecto con las áreas curriculares, decir que se relaciona estrechamente con las áreas de lengua, matemáticas, ciencias naturales y ciencias sociales, principalmente, aunque en menor medida también se trabajan conceptos, destrezas o habilidades relacionadas con otras, como puede ser Educación Artística.

A continuación se exponen detalladamente cada una de las fases. Como veremos, al finalizar cada unidad de cada área, se realizarán las preguntas y tarjetas correspondientes a esa unidad (cada miembro del equipo las del área que le corresponden) y, antes de realizar el torneo, cada equipo repasará los contenidos más importantes del trimestre de todas las áreas para procurar aceptar el máximo número de preguntas durante el torneo.

Equipos cooperativos

Puesto que en el aula encontraremos alumnos con

Los descriptores son una herramienta para facilitar la relación de las competencias con los contenidos, estándares y objetivos



diferentes niveles, ritmos y estilos de trabajos, con dificultades particulares, alumnado con Necesidades Específicas de Apoyo Educativo (NEAE) y otros factores condicionantes, la selección de los diferentes equipos se hará en función a los siguientes criterios:

-Los equipos serán de 4 personas si el número de alumnos total de la clase lo permite.

-Cada equipo estará compuesto por miembros con distintos niveles. Con el fin de facilitar la distribución, primero reflexionaremos sobre el nivel de cada uno de los alumnos asignándole un número o color en función del nivel.

-Si el aula cuenta con varios alumnos con NEAE, éstos serán repartidos en diferentes equipos, teniendo en cuenta el resto de miembros para que se puedan solventar las necesidades de la mejor forma posible.

-Pensar en las distintas funciones o roles del equipo de manera que sus miembros puedan desempeñar aquellos que consideremos más oportunos para cada uno de ellos.

-Tener en cuenta la cohesión del grupo a la hora de realizar la selección.

-Además, para la disposición de los miembros dentro del grupo, también se tendrá en cuenta para su distribución en las mesas aquellos alumnos que pueden prestar mejor ayuda y aquellos alumnos que son más susceptibles de necesitar ayuda. Se tendrá en cuenta puesto que es recomendable situar a los alumnos que pueden prestar ayuda enfrente de los que la pueden necesitar.

Con el fin de que quede reflejado de una forma más clara y, tomando como referencia las propuestas de Pilar Etxebarria en «nos conocemos», los equipos quedarían contruidos como se explica en la imagen I

Para que el equipo trabaje de una forma organizada, resulta muy recomendable por no decir imprescindible que cada equipo disponga de un cuaderno de trabajo y de un plan de trabajo.

Puesto que en el cuaderno se recogen diferentes

aspectos de importancia sobre el equipo, uno de sus apartados estará destinado a los planes de equipo. Todos los apartados del cuaderno aparecen en blanco, pues es un modelo que sería completado por cada uno de los equipos base. Está formado por los siguientes apartados:

- **Nuestro equipo:** breve presentación del equipo: nombre del equipo, nombre de cada uno de sus miembros o integrantes, si firman algún tipo de contrato educativo, lemas de equipo, etc.

- **Nuestros objetivos:** los alumnos tendrán que exponer cuáles son sus objetivos principales.

- **Nuestras normas:** normas de funcionamiento. Se podrán incluir también aquellas generales para todo el grupo clase, además de las propias de cada equipo.

- **Cargos del equipo:** cargos y funciones de cada uno de los miembros del equipo.

- **Planes de equipo y trabajo:** es el apartado más importante pues, a través de él, planificarán y autoevaluarán todos los trabajos a realizar, la dinámica del equipo, aspectos a mejorar, el producto final a elaborar, etc.

- **Revisión del plan:** autoevaluación del plan por parte de los miembros del equipo.

- **Diario de sesiones:** diario dónde quede reflejado lo realizado por el grupo y cada uno de sus miembros en una sesión de trabajo cooperativo.

Los equipos serán de cuatro personas si el número total lo permite y estarán compuestos por miembros con distintos niveles

Fases del proyecto

Para poder llevar a cabo el torneo de trivial por equipos pero todo con materiales elaborados por los alumnos, he considerado oportuno dividir el proyecto en diferentes fases de desarrollo.

CONSIGNAS:

Niveles de trabajo:

Bajo = 4; Medio = 3; Bueno = 2; Muy bueno = 1.

Posibles ayudas:

Más capaces de ayudar = color verde

Más susceptibles de recibir ayuda = rojo

Resto de alumnos = azul

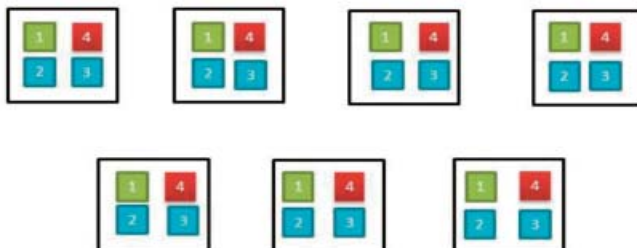


Imagen I. Guía para la construcción de los equipos en base a la propuesta de Pilar Etxebarria

Fase previa.

La fase previa consiste en acercar a los alumnos al juego del trivial. Mostraré a los alumnos uno real (a ser posible, un trivial infantil o junior), explicaré los diferentes tipos de preguntas existentes y que éstas se diferencian por colores, estructura del tablero y normas de juego.

A continuación, pondremos en práctica los conocimientos con una pequeña partida de toma de contacto (con el tablero y fichas del juego real).

Fase 1: preguntas.

Para llevar a cabo el trivial uno de los materiales necesarios son las tarjetas con las preguntas y respuestas. Éstas van a ser creadas por los alumnos según se vayan desarrollando las distintas unidades didácticas del trimestre.

Los equipos cooperativos (equipos base) se habrán creado según los criterios comentados en tareas anteriores (heterogéneos, con alumnos de distintos niveles, situando las mesas como el esquema aporta-

do con anterioridad) y estarán formados por 4 miembros.

Para crear las diferentes tarjetas con preguntas vamos a utilizar la técnica de puzzle. Como sabemos, para poner en práctica esta técnica

se parte de un tema común (en este caso, el trivial) con diferentes subtemas, de los que será el encargado uno de los miembros del equipo. Los diferentes subtemas serán las diferentes temáticas de preguntas que parten de cuatro de las áreas troncales (lengua, matemáticas, ciencias naturales y ciencias sociales). Cada miembro del equipo será el encargado de seleccionar las preguntas de una de las áreas y, tras su supervisión por parte del maestro, será el encargado de pasar esas preguntas a las tarjetas.

Subfase 1: unidades didácticas.

Cada vez que se finalice una unidad didáctica del 3º trimestre de alguna de las áreas correspondientes a los subtemas, se destinarán determinadas sesiones para que cada miembro del equipo seleccione aquellas preguntas con sus respuestas correspondientes que considere más apropiadas o importantes de toda la unidad. De cada unidad creará 10-12 preguntas. Cuando todos los miembros del equipo hayan elaborado sus preguntas, se reunirán los expertos (todos los miembros de cada equipo del mismo subtema). Cada grupo de expertos se encargarán de revisar todas las preguntas para comprobar que no se repitan, eliminarán aquellas que estén repetidas o porque conjuntamente deciden que no son las más apropiadas. Si la eliminación es muy numerosa, conjuntamente redactarán alguna más. Al finalizar la reunión de expertos, el maestro encargado revisará las preguntas elegidas y dará o no el visto bueno. Una vez revisadas las preguntas, cada experto volverá a su equipo y creará sus tarjetas.

Para crear las tarjetas, se les proporcionarán cartulinas de colores (que serán los colores correspondientes a cada temática en el tablero). Las tarjetas las proporcionará el tutor para que todas tengan el mismo tamaño y forma.

Para redactar las tarjetas, los alumnos podrán elegir si prefieren hacerlo a mano o en formato digital para que escojan aquel con el que se sienten más cómodos.

En este punto encontraremos una diferencia con el juego real. Para facilitar la organización de los equipos, cada tarjeta llevará una única pregunta con la respuesta correcta por detrás. Los colores de las tarjetas serán:

- Lengua: azul.
- Matemáticas: rojo.
- Ciencias Naturales: verde.
- Ciencias Sociales: lila.

Se repetirá el proceso cada vez que finalice una unidad.

Las preguntas parten de cuatro de las áreas troncales: lengua, matemáticas, ciencias naturales y ciencias sociales



Si finalizamos primero la de un área pero todavía queda alguna sesión para finalizar la de otra, esperaremos a que estén todas terminadas para realizar las sesiones de creación de tarjetas. Por otro lado, en el caso de que no todas las áreas tengan el mismo número de unidades (como puede ser ciencias, que normalmente tienen menos unidades), se subdividirá alguna de las unidades para que coincida con el resto de áreas y todos los miembros del equipo creen las tarjetas a la vez.

Fase 2: tablero y fichas

Una vez finalizada la fase 1 y ya dispongamos de todas las tarjetas con preguntas y respuestas, crearemos el tablero, las fichas de juego, un dado gigante y los 'quesitos'.

Puesto que el torneo se va a realizar con todos los equipos a la vez, será necesario disponer de un espacio mayor al juego real. Por ello, será un tamaño bastante grande para situar en el suelo (mínimo 1 m x 1 m).

Con el fin de que la creación sea dinámica y productiva, a cada equipo se le asignará una función en cada sesión de realización de los materiales. Por ejemplo: un equipo las fichas, otros los quesitos de colores, otro ir dibujando el tablero y otro el dado. Según se vayan finalizando funciones, se pueden ir asignando otras.

van a necesitar muchas sesiones para ello, pero no tiene por qué. En cada equipo a un experto en un subtema concreto que se ha reunido con el resto de expertos y han comprobado todas las preguntas, eliminado aquellas repetidas, etc. Por tanto, cada experto puede guiar al resto de miembros del equipo sobre qué contenidos de cada área es más importante repasar. Puede orientar, pero nunca podrá decir ninguna pregunta concreta (no, tampoco las que él ha creado).

Puesto que todas las tarjetas ya estarán listas al finalizar la fase 2, serán entregadas al maestro encargado, por lo que en esta fase los equipos no dispondrán de ninguna de ellas.

Fase 4: torneo

¡A jugar!

Apilaremos todas las mesas y sillas dejando espacio libre y disponible para situar el tablero y que los equipos se coloquen alrededor. Normas del juego:

- Para evitar conflictos, puesto que por mucho que hayamos trabajado la cohesión del grupo (de cada equipo y todo el grupo de referencia) es un torneo que llevan mucho tiempo preparando y los nervios y excitación están en un nivel muy alto, el maestro será el encargado de leer las preguntas. Podemos decir que durante todo el torneo será el presentador del concurso.



Tanto el tablero como las fichas seguirán el formato del juego real, pero adaptando los colores, el número de quesitos del tablero, número de 'quesitos' de cada ficha, etc. Puesto que el tablero es de gran tamaño y el número de colores (y, por tanto, de quesitos), es inferior, si lo consideramos oportuno podemos poner dos casillas de cada color para conseguir ese quesito.

Toda esta fase será guiada por el maestro, que será el encargado de coordinar todo el proceso y funciones de cada equipo. En esta ocasión, los equipos no tendrán subtemas para cada uno de los miembros.

Fase 3: nos preparamos.

Una vez terminados todos los materiales, cada equipo se prepara para el gran torneo. ¿Cómo? Repasando los contenidos trabajados durante el trimestre en todas las áreas.

Según se lee, lo primero que pensamos es que se

- Cada equipo tendrá su ficha y se colocará en la salida, que será el centro del tablero.

- Se puede avanzar en todos los sentidos del tablero. Es decir, desde dónde se sitúe la ficha se puede mover hacia derecha o izquierda.

- Cada equipo lanza el dado y mueve la ficha. Cuando caiga en la casilla, el maestro leerá la pregunta del color correspondiente. El equipo debatirá la pregunta (durante unos pocos segundos, podremos un cronómetro de 20-30 segundos para que el juego sea fluido) y un portavoz (que podrá ser el que cumple ese rol u otro miembro que hayan elegido previamente) dará la respuesta. Si es correcta, vuelven a tirar; si es incorrecta tira el siguiente equipo.

- Cada vez que se de una respuesta correcta en las casillas especiales, se consigue el quesito de ese color (la ficha de 'el gran queso' estará formada por 4 quesitos).

- Si se cae en una casilla especial y ya se tiene ese

quesito, si se falla la pregunta, se pierde.

- Cuando un equipo haya conseguido todos los quesitos, para ganar el juego, tendrá que volver a la casilla de salida. Tienen que llegar con un lanzamiento exacto (no vale subir y bajar; si por ejemplo me faltan dos y saco un cuatro, no puedo subir una de más y bajar).

- Una vez hayan llegado a la casilla de salida, eligen el color de la pregunta final. Se les realiza la pregunta, si aciertan ganan el juego, si fallan tendrán que volver a caer de nuevo en la casilla de salida y repetir el proceso.

- El primer equipo que llegue a la casilla de salida y acierte la pregunta, será el equipo ganador.

Antes de realizar el juego, habremos dejado muy claro al grupo que todos los equipos ganan. Para reforzar esta actitud positiva, al finalizar el torneo se dirá un premio para todo el grupo, no únicamente para el equipo ganador.

Presento este proyecto porque me parece una forma creativa y motivante de aprender. Cuando nuestros alumnos aprenden jugando, en un gran número de ocasiones se consolidan mucho mejor los contenidos y se puede realizar un repaso final de trimestre de una forma lúdica, cooperativa y muy participativa.

exposiciones del profesor y realización de ejercicios y exámenes. El eje principal de la educación son nuestros alumnos y que ellos logren desarrollar sus aprendizajes de una forma óptima, pero ésta no tiene por qué darse únicamente a través de mecanismos convencionales. Durante las diferentes fases del proyecto, todos los alumnos preparan las preguntas de todas las áreas, repasan los contenidos del trimestre y aplican esos conocimientos. Por ello, considero que si por llevar a cabo este proyecto disponemos de menos tiempo para realizar ejercicios y exámenes convencionales no pasa nada, pues los alumnos podrán aprender igualmente y, al estar motivados, incluso con mejores resultados. Además, tengamos en cuenta que el tutor del grupo realiza muchas sesiones semanales con los alumnos, pues imparte la mayor parte de las áreas.

Una vez dicho esto, la temporalización será durante todo el 3º trimestre, realizando aproximadamente:

- Una o dos sesiones al finalizar cada unidad para que los equipos elaboren las preguntas.

- Tras ellas, una sesión (al finalizar cada unidad) para que se reúnan los grupos de expertos y reflexiones sobre las preguntas ya elaboradas.

- Una sesión (tras cada unidad) para crear las tarjetas correspondientes a esa unidad (aquellos alum-



Agrupamientos

Como he ido comentando en la explicación de las distintas fases, los agrupamientos de los alumnos serán a través de equipos cooperativos, reuniones de expertos y en gran grupo (todo el grupo de referencia).

Durante todas las fases de desarrollo del proyecto, el maestro será el guía y mediador y estará disponible en todo momento para resolver las dudas o dar respuesta a las necesidades de los alumnos.

Temporalización

En este punto me gustaría comentar que soy consciente de que la propuesta requiere de mucho tiempo y sesiones. Sin embargo, no me parece una tarea imposible. Los tiempos han cambiado y los docentes tenemos que ser conscientes de ello. No todo el proceso de enseñanza-aprendizaje se tiene que regir por

nos que no terminen, podrán hacerlo en casa).

- Dos sesiones para realizar el tablero y materiales. Si no es suficiente, se darán las necesarias hasta finalizar.

- Dos sesiones para preparar el torneo. En este punto, como he comentado, cada experto guiará al resto del equipo por lo que cada miembro puede continuar preparando el torneo y repasando los contenidos en casa.

- Una sesión para llevar a cabo el torneo. Esta sesión puede tener una duración más larga para que dé tiempo a finalizar el juego con un equipo ganador.

El número de sesiones es aproximado, pues dependiendo de la organización de los equipos, el nivel de comprensión de las fases y otros posibles problemas o dificultades que nos podamos encontrar, podrán variar.

Materiales

Los materiales necesarios para desarrollar el proyecto son, entre otros:

- Materiales fungibles: lápiz, goma, colores, tarjetas, cartulinas, rotuladores, tijeras, rotuladores permanentes, pegamento, cartón pluma, cartón, papel de seda, papel charol, cola, pegamento fuerte, silicona, papel continuo, etc.
- Pistola de silicona.
- Libros de texto o, en su defecto, materiales utilizados en clase (apuntes, fichas...).
- Ordenador y pizarra digital.

Indicadores de éxito del proyecto

Bajo mi humilde opinión, el mayor indicador de éxito ante un proyecto de este calibre, será la motivación de nuestros alumnos.

Si durante el proceso tienen ganas de que lleguen esas sesiones, preguntan sobre el tema y se muestran motivados, para mí, será un gran indicador de éxito.

Por otro lado, considero importantes los siguientes:

- Que los alumnos comprendan las distintas fases del proceso sin tener muchas dudas al respecto. Si no es así, algo no habremos hecho bien o no habremos guiado lo suficiente.
- Organización de los equipos.
- Cantidad y tipo de conflictos que surjan entre los equipos.
- Al finalizar cada unidad, durante la fase de creación de tarjetas, podremos ir comprobando de forma continuada si se está desarrollando correctamente el proceso.
- Resultado del torneo: si la mayor parte de las preguntas son respondidas correctamente por los equipos, será un indicador de logro, pues los alumnos habrán consolidado los aprendizajes correspondientes al trimestre.

Además, al finalizar todo el proyecto, considero adecuado llevar a cabo una reflexión sobre la práctica docente para ver qué aspectos han fallado, qué dificultades nos hemos encontrado y establecer propuestas de mejora.

Estrategias de evaluación y mecanismos de recogida de datos

El proyecto no es una actividad de evaluación propiamente dicha. No es un instrumento de evaluación

de una unidad concreta o de un contenido determinado.

Por ello, la propuesta no plantea una evaluación final.

Como estrategias de evaluación decir que se llevará a cabo una recogida de datos a través de observación y registro anecdótico con el fin de complementar la información recogida a través de los diferentes instrumentos de evaluación que se incluyan en la programación docente.

La recogida de datos se hará en función a criterios más relacionados con la autonomía, esfuerzo, hábitos de trabajo y relaciones sociales, que con los contenidos curriculares propiamente dichos.

Bibliografía

Legislación

- Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la Mejora de la Calidad Educativa.
- Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria.
- Decreto 198/2014, de 5 de septiembre, por el que se establece el currículo de la Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia.

Libros

- Arnáiz Sánchez, P. (2003). Educación Inclusiva: una escuela para todos. Editorial Archidona. Málaga.
- Palacios, Marchesi y Coll. (2004). Desarrollo psicológico y educación. Alianza psicología. Madrid.
- Pujolás, P. (2008). 9 ideas clave. El aprendizaje cooperativo. Editorial Grao. Barcelona.
- Soler J. y Cananglia, M.M. (2006). Aplícate el cuento: relatos de ecología emocional
- Varas, M. y Zariquie, F. Anexo I «técnicas formales e informales de aprendizaje cooperativo» del libro «alumnos con altas capacidades y aprendizaje cooperativo».

Webs:

- Etchebarría, P. Nos conocemos. Disponible en <https://sites.google.com/site/elkarezagutzendugu/home/formando-grupos>
- <http://www3.uah.es/convivenciayaprendizajecooperativo/>

Otros:

- Presentaciones y temario curso «Aprendizaje cooperativo como estrategia docente» del Centro de Profesores y Recursos de la Región de Murcia.

