

Estrategias Innovadoras para una Enseñanza de Calidad



**ESTRATEGIAS INNOVADORAS
PARA UNA ENSEÑANZA DE CALIDAD**

ESTRATEGIAS INNOVADORAS PARA UNA ENSEÑANZA DE CALIDAD

María Luisa Sevillano García
Profesora titular de Didáctica y Organización Escolar
Universidad Nacional de Educación a Distancia



Madrid • México • Santafé de Bogotá • Buenos Aires • Caracas • Lima
Montevideo • San Juan • San José • Santiago • São Paulo • White Plains

María Luisa Sevillano García

Estrategias innovadoras para una enseñanza de calidad

PEARSON EDUCACIÓN, S. A., Madrid, 2005

ISBN: 978-84-832-2550-9

Materia: Didáctica y metodología 37.02

Formato: 17 x 24

Páginas: 180

Todos los derechos reservados.

Queda prohibida, salvo excepción prevista en la Ley, cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública y transformación de esta obra sin contar con autorización de los titulares de propiedad intelectual. La infracción de los derechos mencionados puede ser constitutiva de delito contra la propiedad intelectual (arts. 270 y sgts. Código Penal).

DERECHOS RESERVADOS

© 2005 PEARSON EDUCACIÓN, S. A.

C/ Ribera del Loira, 28

28042 Madrid (España)

PEARSON PRENTICE HALL es un sello editorial autorizado de PEARSON EDUCACIÓN

Estrategias innovadoras para una enseñanza de calidad

María Luisa Sevillano García

ISBN: 84-205-4424-8

Depósito Legal: M-

Editor: Juan Luis Posadas

Técnico editorial: Elena Bazaco

Equipo de producción:

Director: José Antonio Clares

Técnico: María Alvear

Fotografía de cubierta: ©

Diseño de cubierta: Equipo de Diseño de PEARSON EDUCACIÓN, S.A.

Composición: Claroscuro Servicio Gráfico, S. L.

Impreso por:

IMPRESO EN ESPAÑA - PRINTED IN SPAIN

Índice general

CAPÍTULO 1. Descripción y clasificación de las estrategias educativas

1.1. Teorías y definiciones	2
1.2. La investigación en la búsqueda de las mejores estrategias	5
1.3. Clasificaciones	13
1.4. Las estrategias según familias de modelos educativos.....	19
1.5. Descripción de estrategias de enseñanza-aprendizaje	22
1.6. Horizonte de nuevas estrategias	44
1.6.1. Concepto.....	44
1.6.2. La presencia de las nuevas tecnologías.....	45
1.6.3. Consideración de las emociones	46
1.6.4. Estrategias emergentes.....	49
1.7. Actividades y tareas.....	63

CAPÍTULO 2. Propuesta de estrategias validadas para conseguir una enseñanza-aprendizaje de calidad

2.1. Estrategias de motivación	70
2.2. Estrategias de autoestima o valoración personal.....	72
2.3. Estrategias de cooperación	76
2.4. Estrategias de socialización	85
2.5. Estrategias para el aprendizaje de valores.....	86
2.6. Estrategias de juego	86
2.7. Técnicas de trabajo	94
2.8. Estrategias de expresión.....	102
2.9. Estrategias de diagnóstico.....	103
2.10. Estrategias de investigación.....	104

CAPÍTULO 3. Estrategias y experiencias educativas innovadoras con medios de comunicación y nuevas tecnologías por niveles educativos

3.1. Educación Infantil	120
3.2. Educación Primaria.....	122
3.3. Enseñanza Secundaria Obligatoria	132
3.4. Experiencias en Bachillerato.....	156
3.5. Experiencias en la formación de profesores	159
3.6. Experiencias en la formación de adultos	164
3.7. Experiencias en las que participan centros educativos completos.....	167
3.8. Estrategias con y sobre medios de comunicación	170

Referencias bibliográficas	175
---	------------

Descripción y clasificación de las estrategias educativas

1.1. TEORÍAS Y DEFINICIONES

1.2. LA INVESTIGACIÓN EN LA BÚSQUEDA DE LAS MEJORES ESTRATEGIAS

1.3. CLASIFICACIONES

1.4. LAS ESTRATEGIAS SEGÚN FAMILIAS DE MODELOS EDUCATIVOS

1.5. DESCRIPCIÓN DE ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

1.6. HORIZONTE DE NUEVAS ESTRATEGIAS

1.6.1. Concepto

1.6.2. La presencia de las nuevas tecnologías

1.6.3. Consideración de las emociones

1.6.4. Estrategias emergentes

1.7. ACTIVIDADES Y TAREAS

1.1. TEORÍAS Y DEFINICIONES

La urgencia y necesidad del conocimiento y la utilización de las estrategias educativas es sentida en amplios sectores educativos. La segunda acepción del *Diccionario del Español Actual* (1999, p. 2.023) define «estrategias» como el conjunto de **acciones coordinadas** para conseguir un fin. El *Diccionario de las Ciencias de la Educación* (1983, p. 593) refiere que el término estrategia ha pasado a significar el planteamiento conjunto de las directrices a seguir en cada una de las fases de un proceso. La consideración unitaria de la estrategia supone englobar tres elementos fundamentales constitutivos: el combinatorio (referido a la organización coherente de los recursos), el probabilístico (que implica un análisis de los fenómenos debidos al azar) y el voluntarista (que alude al control y la canalización de las fuerzas confluyentes en el proceso).

Bruner define las estrategias como las **regularidades** presentes en la toma de decisiones. El término hace referencia a las rutinas de procedimiento que utilizamos cuando tomamos decisiones en la adquisición, retención, transferencia y utilización de los conocimientos e informaciones. Cole entiende que las estrategias de control o alto nivel: metacognición, planificación, evaluación, revisión, creación, son extremadamente dependientes del influjo estimulador e incluso educativo del medio ambiente que rodea la vida de cada individuo. Solamente los contextos son interacciones culturales; con un elevado nivel de desarrollo inducen y facilitan la formación de estas estrategias.

Según Weinstein y Mayer (1997, p. 27), las estrategias de aprendizaje pueden ser definidas como **conductas** y pensamientos que un aprendiz utiliza durante la formación con la intención de influir en su proceso de codificación. De la misma forma, Nisbert y Shucksmith (1987) las definen como **secuencias** integradas de procedimientos que se eligen con el propósito de facilitar la adquisición, el almacenamiento y/o la utilización de la información. Otros autores entienden por estrategias las operaciones mentales empleadas para facilitar la adquisición de conocimiento, y añaden dos características esenciales: que sean directa o indirectamente manipulables y que tengan un carácter intencional o propositivo. Para Monereo (1994), las estrategias de aprendizaje son **procesos** de toma de decisiones (conscientes e intencionales) en los cuales el alumno elige y recupera, de manera coordinada, los conocimientos que necesita para cumplimentar una determinada demanda u objetivo, dependiendo de las características de la situación educativa en que se produce la acción. Las estrategias de aprendizaje son secuencias de procedimientos o planes orientados hacia la consecución de metas de aprendizaje, mientras que los procedimientos específicos dentro de esa secuencia se denominan «tácticas de aprendizaje». En este caso, las estrategias serían procedimientos de nivel superior que incluirían diferentes tácticas o técnicas de aprendizaje.

Según Genovard y Gotzens (1990, p. 266), las estrategias de aprendizaje pueden definirse como aquellos **comportamientos** que el estudiante despliega durante su proceso de aprendizaje y que, supuestamente, influyen en su proceso de codificación de la información que debe aprender. Esta definición parece delimitar dos componentes fundamentales de una estrategia de aprendizaje: por un lado, los procedimientos que el estudiante despliega durante su proceso de aprendizaje con la intención de aprender y, por otro, se relaciona con una determinada manera de procesar la información a aprender para su

óptima codificación. Las estrategias implican una secuencia de actividades, operaciones o planes dirigidos a la consecución de metas de aprendizaje; y tienen un carácter consciente e intencional en el que están implicados procesos de toma de decisiones por parte del alumno, ajustados al objetivo o meta que pretende conseguir.

En consecuencia, podemos decir que las estrategias de enseñanza-aprendizaje constituyen **actividades conscientes e intencionales** que guían las acciones a seguir para alcanzar determinadas metas de aprendizaje. Con ciertos matices, quizás sea más exacto afirmar que son actividades potencialmente conscientes y controlables. Dicho en otros términos, las estrategias de aprendizaje son procedimientos que se aplican de un modo intencional y deliberado a una tarea, y que no pueden reducirse a rutinas automatizadas, es decir, son más que simples secuencias o aglomeraciones de habilidades. Como afirma Beltrán (1993, p. 394), las estrategias tienen un carácter intencional. Implican, por tanto, un plan de acción, frente a la técnica, que es marcadamente mecánica y rutinaria.

Al servicio de estas estrategias, existen diferentes tácticas o técnicas de aprendizaje específicas para conseguir las metas de aprendizaje que requiere la puesta en acción de ciertas destrezas o habilidades que el alumno posee, muchas de las cuales no precisarán de grandes dosis de planificación y de reflexión a la hora de ponerlas en funcionamiento, debido a que, gracias a la práctica y al aprendizaje anterior, algunas de esas destrezas y habilidades se encuentran automatizadas. No debemos olvidar que la capacidad de dominio de destrezas automatizadas presenta ventajas importantes por el hecho de que libera más mecanismos mentales y le permite al sujeto prestar mayor atención a otros aspectos de la tarea (Prieto, 1993). De hecho una de las diferencias importantes entre expertos y novatos en la resolución de un problema o una tarea específica es el dominio, por parte de los primeros, de más destrezas automatizadas, es decir, los sujetos expertos han agrupado su conocimiento en secuencias de acciones automáticas que hacen más rápida y eficiente su ejecución y, al mismo tiempo, liberan espacio de procesamiento para dedicarlo a otros aspectos relevantes del problema (Pozo, 1989).

Medina Rivilla (2001, p. 158), al referirse a los métodos en la enseñanza universitaria, considera que el sistema metodológico es el conjunto integrado de decisiones que toma el profesorado para comunicar su saber y configurar las situaciones de enseñanza más adecuadas a cada estudiante y ambiente de clase. En base a los comentarios anteriores, y a modo de síntesis y delimitación conceptual, los rasgos característicos más destacados de las estrategias de aprendizaje podrían ser los siguientes:

- a) Su aplicación no es automática, sino controlada. Precisan **planificación** y control de la ejecución, y están relacionadas con la metacognición o conocimiento sobre los propios procesos mentales.
- b) Desde esta misma perspectiva Pozo (1999, p. 300) considera la estrategia como un uso deliberado y planificado de una secuencia compuesta de procedimientos dirigida a alcanzar una meta establecida. En este sentido el dominio estratégico de una tarea requeriría previamente un dominio técnico, sin el cual la estrategia no sería posible.

El aprendizaje recibe influencias no sólo por la presentación de la información, la comprensión de los objetivos, la manera de usar los esquemas, los conocimientos

previos, sino también y de forma muy especial por cómo usan los estudiantes sus propias estrategias de aprendizaje. Las estrategias de aprendizaje incluyen las estrategias metacognitivas, y las técnicas para describir y evaluar estructuras de conocimiento (Mayer, 1992, p. 405). En este sentido, para generar en los estudiantes aprendizajes es preciso emplear estrategias complejas generales y otras más específicas. De esta manera se puede alcanzar un **desarrollo del pensamiento y de la persona**, llegando ésta a conseguir una autonomía (Trillo, 1989, p. 105). Apunta Darling Hammond (2001, p. 327) que la Administración educativa debe ocuparse del desarrollo de redes que hagan que los centros y profesores pongan en común lo que están haciendo. Son convenientes estrategias que promuevan una urdimbre horizontal de oportunidades para que los profesionales aprendan mutuamente.

Si analizamos y buscamos algunos términos clave que más se repiten en las definiciones y comentarios anteriores, tenemos que las estrategias son entendidas como se indica en la Tabla 1.1:

Procesos	Acciones
Fases	Comportamientos
Planes	Directrices
Secuencias	Conscientes
Regularidades	Controlables
Procedimientos	Intencionalidades
Operaciones mentales	Con fines

TABLA 1.1. Términos clave.

En realidad todas las estrategias encuentran limitaciones en forma de ruidos que pueden tener origen y motivo diversos. Schorb (1995, p. 117) investigó cómo la aparente espontaneidad de los estudiantes puede obedecer a una muy calculada forma de dispersión, distracción, ruido; él habla en este caso de ficción. En líneas generales podemos entender por ruido todo aquello no previsto por el profesor que pueda entorpecer al estudiante su proceso de aprendizaje. Y obviamente no todas las estrategias están expuestas en igual cantidad e intensidad a estos ruidos que distraen y entorpecen: puertas que se abren, personas desconocidas que llegan, los teléfonos móviles que suenan, etc. También hay que considerar ruidos internos como cansancio, estado de ánimo, disgustos, etc. Si, por ejemplo, empleamos estrategias colaborativas con el objetivo de estimular la capacidad de colaboración, aumentar la motivación, puede aparecer una infravaloración de esta estrategia o supervaloración de las individuales a causa del esfuerzo que hay que hacer para adaptarse a los demás

En la descripción y formulación de estrategias se parte normalmente de objetivos generales que, a su vez, determinan la nominación de las mismas (conocimiento, comprensión, actitud, habilidades). También se da por supuesto que en el ámbito del aprendizaje

hay objetivos dirigidos a la adquisición de conocimientos, comprensión, actitudes o habilidades hacia los cuales tenderán las estrategias.

1.2. LA INVESTIGACIÓN EN LA BÚSQUEDA DE LAS MEJORES ESTRATEGIAS

En la búsqueda de las mejores estrategias, óptimas, se trabaja con categorías, valores, escalas, criterios. Señalo algunas:

- Costos de su implantación (medios, formación, dinero).
- Tiempo necesario.
- Certeza de que se alcanzan los objetivos previstos.

La decisión sobre qué alternativas de estrategias son las mejores, se puede tomar aplicando la regla matemática que aconseja decidirse por aquella estrategia que ofrezca los mejores resultados con menor costo. Las variables seguridad (máxima) y costos (mínimos) son las determinantes, incluso por delante del tiempo empleado. En todos los modelos las estrategias juegan un papel importante; en unos para negarlas, en otros para ilustrar desde la reflexión su sentido para que encuentren su lugar y función dentro de una didáctica lo más científica posible. Las cuestiones en torno a las estrategias sobre enseñanza giran y se fundamentan en dos teorías:

1. La teoría de la enseñanza como proceso regulable.
2. La teoría de la redundancia en el aprendizaje.

La enseñanza como proceso regulable

Esta teoría pretende abarcar y contemplar la estructura de todos los estadios en la enseñanza y el aprendizaje (Knecht, 1986, p. 76). Describe los estadios y pasos educativos sirviéndose conceptualmente del esquema mostrado en la Figura 1.1.

Como regulador de todo el proceso, el profesor diseña o elige estrategias con cuya ayuda se alcanzan los objetivos de aprendizaje. Las estrategias de enseñanza contienen indicaciones sobre medios y métodos que deben activarse para dirigir el camino en el aprendizaje de los destinatarios. Medios o personas no deben circunscribirse sólo al profesor, sino ampliarse a todo lo que es portador de información, como otros estudiantes que informan o presentan algo a la clase. Se integran en el marco de las estrategias docentes para potenciar directamente la actividad de los destinatarios, es decir, de los estudiantes. Éstos son susceptibles de influencias también por parte de las interferencias internas y externas. Los efectos se constatan mediante los controles o la evaluación que manifiestan el estado de aprendizaje de los destinatarios. Esto se puede hacer de diversas formas: preguntas, observaciones, tests, etc. De esta forma el regulador del proceso (profesor, enseñante, docente) conoce el alcance de las estrategias que puso en marcha para el logro de los objetivos. En función de los resultados, este proceso circular puede llevar a poner en escena otras estrategias.

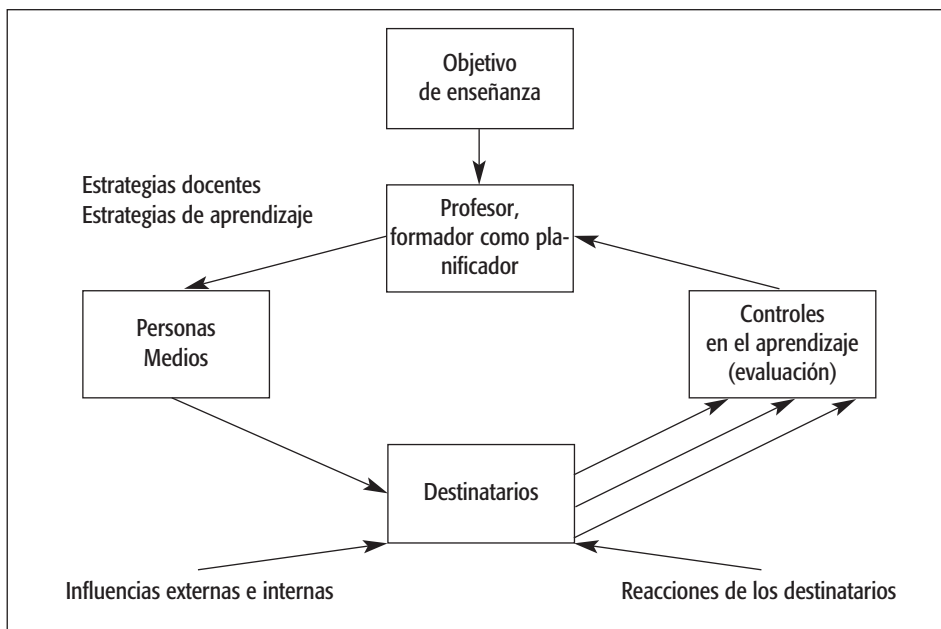


FIGURA 1.1. Estudios en la enseñanza (Knecht, 1986, p. 76).

La descripción de la educación como regulable es la descripción de un sistema. Se muestran los elementos del sistema, las relaciones y las funciones que corresponden a cada parte del mismo. Los diferentes componentes del círculo procesual conforman la base y el fundamento para la elaboración de estrategias docentes. Su diseño se orientará e inspirará en los objetivos, contemplará medios y actividades que permitan esperar ciertos efectos, y determinarán formas y tiempos de control o evaluación de los aprendizajes.

La teoría de la redundancia en el aprendizaje

Esta teoría describe el aprendizaje como una construcción de información o creación de redundancias. Parte del supuesto de que sólo mediante la percepción, el archivo y la reelaboración de informaciones se pueden explicar los cambios en los comportamientos. Éstos no acontecen casualmente, sino que vienen condicionados por los contenidos informativos especiales y supeditados a las correspondientes situaciones (Von Cube, 1982, p. 203). Se distinguen tres tipos de procesos de aprendizaje:

1. El aprendizaje por aproximación se produce, por ejemplo, cuando se aprende por símbolos.
2. El aprendizaje por almacenamiento en la memoria.
3. El aprendizaje por formación de cadenas de símbolos. Normalmente va unido al orden, la secuenciación y jerarquía.

Las estrategias tienden a estimular el desarrollo de todas las capacidades físicas, afectivas, intelectuales y sociales. Buscan ajustar los programas y recursos metodológicos a las características individuales de cada alumno. Como las estrategias son diversas y variadas, es preciso seleccionarlas también en función de las características de las áreas de conocimiento y las actividades que se proponen. Entre los criterios que procede considerar cuando de seleccionar estrategias se trate podemos significar los siguientes:

- La interacción como fuente de desarrollo y estímulo para el aprendizaje.
- Un enfoque globalizador.
- Que permitan la secuencialización de los niveles de dificultad para cada grupo y, si es posible, para cada alumno.
- Que permitan una atención individualizada mediante procesos diferenciados dentro del aula.
- La utilización de métodos y recursos variados que potencien la creación y el uso de las nuevas estrategias propias de búsqueda y organización de los elementos requeridos para resolver un problema.
- Que faciliten información previa al comienzo del trabajo de los alumnos.
- Que den importancia a la investigación, exploración y búsqueda de solución por parte del alumno.
- Que permitan el uso de diversas fuentes de información y recursos metodológicos.
- Que proporcionen al alumno información sobre el momento del proceso de aprendizaje en que se encuentra.
- Que tiendan hacia metas cognitivas generales y de procesamiento de la información.
- Que posibiliten objetivos metacognitivos como conocimiento de las propias posibilidades y limitaciones de percepción, memoria y razonamiento.
- Que fomenten la autonomía en la búsqueda de soluciones (procesos autónomos de autoaprendizaje).
- Que generen planes de trabajo y su revisión sistemática, tanto por parte del alumno como del profesor.
- Que estimulen la creación de un clima de aceptación mutua y la cooperación dinámica de grupos.
- Que favorezcan la planificación en equipo (docente, centro).
- Que permitan integrar medios didácticos variados como: recursos escritos, material para la realización de experiencias, medios audiovisuales, computador, etc.
- Que favorezcan la programación de actividades de tipo comprobatorio, el descubrimiento dirigido, la investigación libre, realización de pequeños proyectos, resolución de problemas, salidas fuera del centro escolar, búsqueda de información, comunicación de resultados.

Es muy importante, a la hora de planificar y decidir qué estrategia o estrategias se deben utilizar, tener en cuenta las siguientes variables:

- Para qué utilizarlas (qué objetivos se pretenden lograr).
- Quiénes las van a poner en práctica.
- Dónde se implementan.
- Con qué medios se cuenta.

- Pertinencia, es decir, la relación entre la acción y las finalidades.
- Facilidad en su aplicación.
- Rentabilidad instructiva, lo que significa medios, fines, costes y resultados.
- Adecuación a los discentes.

La investigación, la contextualización, la reflexión, y no sólo el estudio, han de ser también fuente de inspiración para el inicio, refuerzo o abandono de estrategias. Es preciso conocer puntos diversos de valoración, de profesores, estudiantes, en relación con medios, en disciplinas y niveles diversos, etc. En la Figura 1.2 se presentan algunos de estos resultados procedentes de investigaciones que he realizado en los últimos años (Sevillano, 1999).

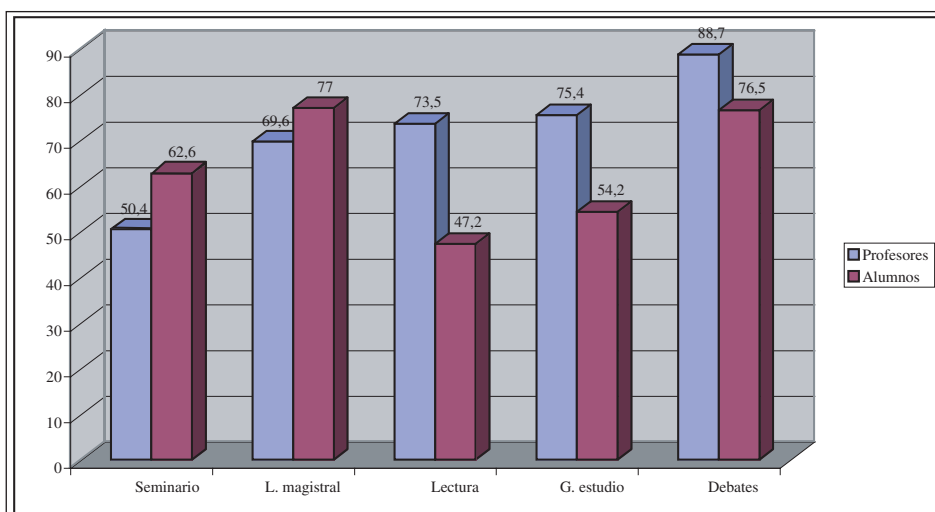


FIGURA 1.2. Estrategias más utilizadas y mejor percibidas por profesores y estudiantes (Sevillano, 1999).

De otra investigación en torno a las estrategias más utilizadas y con mejores resultados obtenidos, y en la que trabajé con una muestra de 329 profesores, obtuve los resultados mostrados en las Tablas 1.2 y 1.3.

Según la concepción de los propios profesores de acuerdo con algunas investigaciones que Meyer (2000, p. 36) presenta en su obra titulada *Unterrichtsmethoden II. Praxisband*, las estrategias son, en primer lugar, ayudas para facilitar los contenidos escolares a los estudiantes; sirven, por tanto, para mejorar sus aprendizajes. La competencia en estrategias es importante, y los alumnos valoran con acierto cuáles tienen y dominan sus profesores. Para los estudiantes las estrategias son formas y procedimientos que los profesores utilizan para configurar, ampliar o recortar espacios, tiempos y modos de trabajo escolar.

	N.º	%
Dramatización	193	58,7
Recogida de datos	183	55,6
Juegos	173	52,6
Investigación	162	49,2
Técnicas de animación	153	46,5
Elaboración de publicaciones	133	40,1
Discusión	110	33,4

TABLA 1.2. Estrategias desarrolladas y aplicadas en el trabajo y de forma colaborativa (Sevillano, 1999).

	N.º	%
Invencción de cuentos	240	72,9
Realización de prácticas	210	63,8
Manipulación de cosas	125	38,0
Localización de fuentes	98	29,8
Elaboración de publicaciones	81	24,4

TABLA 1.3. Estrategias creativas (Sevillano, 1999).

Sobre la percepción y valoración de estrategias, Hilbert Meyer (1997, p. 51) realizó una investigación, en la ciudad de Oldenburg, en la que contó con una muestra de veinticuatro estudiantes de octavo curso de Bachillerato de 19 años de edad. En el cuestionario figuraban las siguientes estrategias:

- Clase de preguntas y respuestas (enseñanza frontal).
- Dos estudiantes trabajan conjuntamente un tema (trabajo de compañeros)
- Los temas son trabajados en los grupos (grupos de trabajo).
- Conversación en círculo (mesa redonda).
- Por medio de asunción de roles se desarrollan los temas (juego de roles).
- Los alumnos discuten, el profesor modera (discusión de alumnos).
- Lección magistral por parte del profesor.
- Lección magistral impartida por alumnos.
- Experimentación autónoma por parte de los alumnos.
- Trabajo individual y en silencio.

De las diez estrategias propuestas, los estudiantes debían seleccionar las tres más percibidas y por orden. Las asignaturas en cuestión eran Sociales, Matemáticas, Alemán, Física, Historia, Biología. También se les proponían doce categorías para que adjudicasen tres a las tres estrategias elegidas. Estas categorías eran: 1. Interesante, 2. Aburrida, 3. Exigente, 4. Plural, 5. Sin sentido, 6. Fácil, 7. Instructiva, 8. Divertida, 9. Provocadora, 10. Cansada, 11. Desagradable, 12. Frustrante. Los resultados fueron los de la Tabla 1.4.

Estrategias	Categorías											
	Interesante	Plural	Divertida	Fácil	Provocadora	Instructiva	Cansada	Aburrida	Sin sentido	Desagradable	Frustrante	Exigente
1. Enseñanza frontal	–	–	–	–	–	8	5	5	2	1	1	3
2. Trabajo de compañeros	1	10	5	3	–	2	–	2	–	2	–	–
3. Enseñanza en grupos	4	8	1	2	–	–	2	1	–	1	3	3
4. Mesa redonda	6	–	4	2	–	4	–	2	1	3	–	–
5. Juego de roles	4	8	1	1	3	–	1	–	1	5	–	1
6. Discusión de alumnos	11	3	3	3	1	1	–	2	1	–	–	–
7. Lección magistral profesor	–	1	1	–	–	6	5	2	3	–	–	7
8. Lección magistral alumnos	2	–	1	–	–	2	5	5	2	–	1	8

TABLA 1.4. (Meyer, 1997).

En la Universidad a Distancia de Hagen un grupo de profesores de Ciencias de la Educación, y bajo la dirección de Terhardt (1986), realizaron un estudio sobre estrategias docentes. Se analizaron 181 horas de clase impartidas por 88 profesores en el nivel de Bachillerato, en el Estado de Westfalia del Norte. Se trataba de profesores experimentados. Las asignaturas contempladas eran Alemán, Ciencias Sociales y Ciencias Naturales. Los resultados fueron los que se muestran en la Tabla 1.5.

Estrategia	%
1. Enseñanza en grupos	7,43
2. Enseñanza cooperativa	2,60
3. Enseñanza frontal	76,86
4. Trabajo entre compañeros	2,88
5. Trabajo individual	10,24

TABLA 1.5. (Terhardt, 1986).

La estrategia *enseñanza frontal* es la más utilizada, no constatándose diferencias tampoco entre profesoras y profesores. Los estudiantes, entre otras tareas y a tenor de los datos del estudio, se dedican a:

- Hablar (aclaran dificultades y malentendidos, debaten, intercambian opiniones, leen en voz alta las actividades realizadas).
- Escribir (cumplimentan tests, escriben protocolos).
- Calcular (verbalmente, mentalmente, con la calculadora).
- Jugar (crean juegos).
- Organizar (cuadernos, libros, notas).
- Elaborar (experimentos, modelos, periódicos de pared, fotograffas).

La consideración del aula y del centro como un mundo ecológico, un micromundo insertado en el entorno, un espacio en el que se pone en acción una pluralidad convergente de estrategias, recursos, objetivos, una globalidad de vida en la que se implican activamente desde la diversidad de roles hasta objetivos todos los participantes, y regeneran los procesos y el sistema, aparecen como muy importantes. Ésta es la tesis que mantiene el profesor Spanhel de la Universidad de Nüremberg, con su correspondiente alegato y provocación: optimizar el aprendizaje. En un estudio que publicó en la revista «Medienerziehung» en septiembre de 1993 me inspiró para trasladar y adaptar los siguientes esquemas (véanse las Figuras 1.3, 1.4 y 1.5).

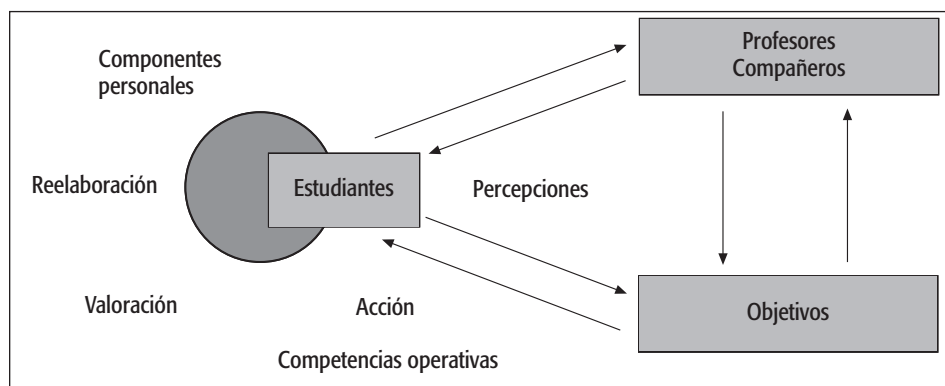


FIGURA 1.3. El estudiante y su relación con lo que encuentra y vive en el aula (Spanhel, 1993).

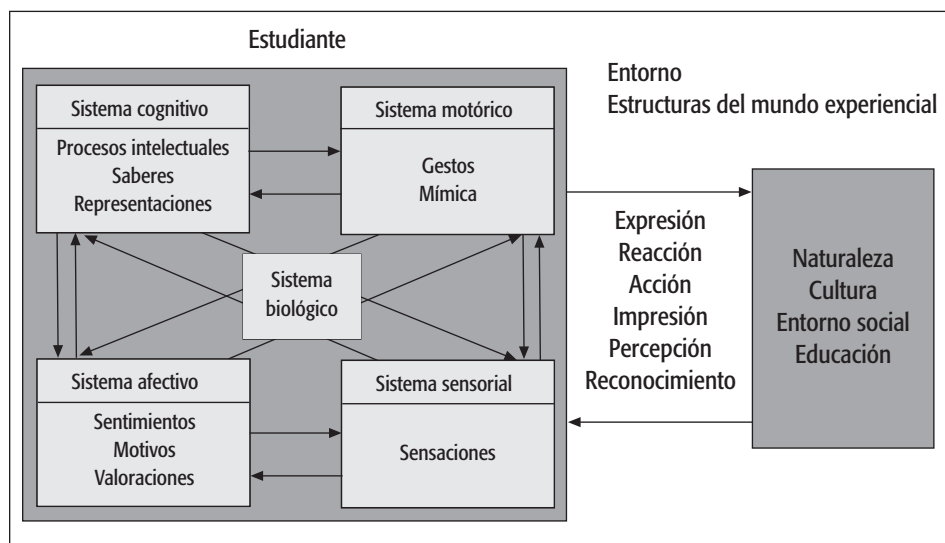


FIGURA 1.4. Colaboración de las estructuras internas y su transformación por la acción del entorno.

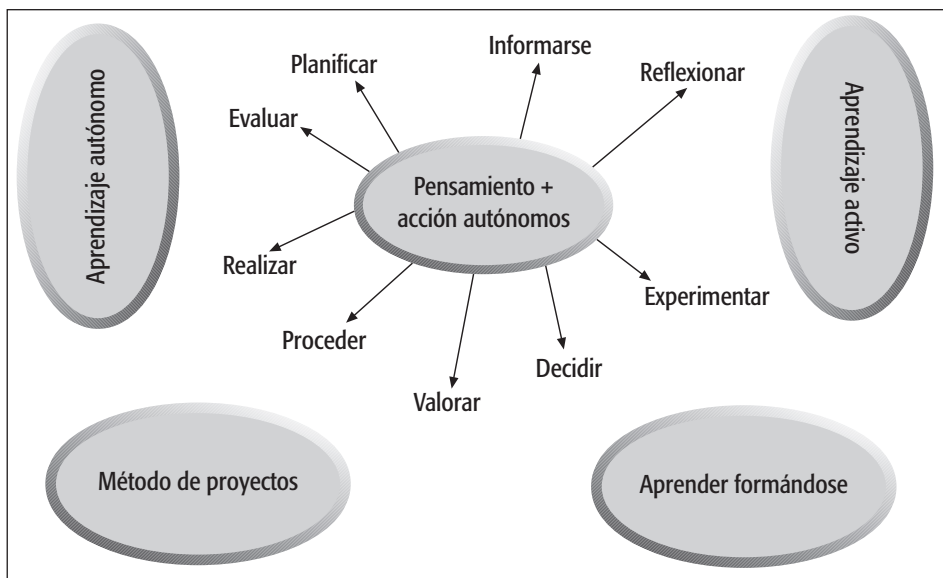


FIGURA 1.5. Acción de las estrategias (adaptación de Spanhel, 1993).

Un estudio parecido realizado en Alemania (1998, pp. 50 y ss.) con el título «Schulprofil Medienerziehung», de Horst Dichanz, ofrecía los resultados mostrados en la Tabla 1.6. La muestra era de 58 profesores.

	SÍ (%)	NO (%)	NS (%)
La realización de actividades utilizando medios resulta exitosa:			
• Con prensa	70	10	20
• Con vídeos y computadores	25	47	28
La integración de estos medios exige estrategias más flexibles:			
• Con prensa	51	19	30
• Con vídeos y computadores	76	18	6
La integración de estos medios estimula la lectura y la escritura de mis estudiantes:			
• Con prensa	56	17	27
• Con vídeo y computador	22	51	27
La integración de estos medios estimula el interés de mis estudiantes en las tareas escolares:			
• Con prensa	47	13	30
• Con vídeo y computadores	76	10	14

TABLA 1.6. (Horst Dichanz, 1998, p. 50).

1.3. CLASIFICACIONES

Las teorías del aprendizaje como proceso regulable y de redundancia permiten, en opinión de Knecht (1986, p. 81), formular con mayor precisión los procesos de estimulación y acompañamiento del aprendizaje de los estudiantes. Para explicar este concepto los diversos autores consultados distinguen las siguientes categorías de estrategias para enseñar:

- Estrategias tendentes a lograr conocimientos.
- Estrategias tendentes a lograr comprensión.
- Estrategias tendentes a lograr actitudes.
- Estrategias tendentes a lograr habilidades.
- Estrategias tendentes a generar capacidad de pensamiento y raciocinio productivo, creativo y crítico.

Román y Díez (1994, p. 208) entienden que estas categorías se pueden agrupar en *algorítmicas* y *heurísticas*. Las primeras indican de una manera precisa todos los pasos, acciones y decisiones que deben tomarse en cuenta para la resolución de un problema. Si se siguen todos los pasos en el orden previsto se llega a la solución deseada sin cometer errores. Las segundas cuentan sólo con pasos o secuencias generales y dejan libertad a los sujetos en su aplicación. Estamos de acuerdo con Giddens (1984) en que el aprendizaje emerge a partir de las prácticas sociales recurrentes, pero esas prácticas dependen de los hábitos y formas de vida que adoptan los individuos. En definitiva, reconocemos que hay influencias sociales que afectan a las predisposiciones de los individuos, desde la asunción de que sus actuaciones dependen, asimismo, de los valores, creencias y actividades que las personas mantienen.

Sobre clasificación de estrategias encontramos también alusiones en el Diseño Curricular Base (1989, p. 403), cuando se dice que en el área de Lengua y Literatura, por indicar un ejemplo, resulta útil combinar los dos grandes tipos de estrategias: las expositivas y las de indagación (observemos lo de «los dos grandes tipos»), y a continuación hasta se conceptualizan. Las estrategias expositivas son aquellas mediante las cuales se presenta un conocimiento ya elaborado. Se suelen utilizar fundamentalmente para la presentación de hechos y conceptos, y no resultan funcionales en el aprendizaje de procedimientos o adopción de actitudes. Suelen ser adecuadas en planteamientos introductorios, panorámicos, resúmenes o puestas en común.

De las estrategias didácticas de indagación se dice que son fundamentales (punto 27), y se caracterizan por requerir la estructuración y reelección de la investigación e información obtenida, siguiendo pautas más o menos precisas. Mediante estas estrategias, el alumno se enfrenta a situaciones nuevas, problemáticas, en las que debe utilizar reflexivamente sus conocimientos previos y contrastarlos con los que va adquiriendo. Resulta cuando menos curioso que, habiendo hablado de dos tipos de estrategias al final del punto n.º 27, se aluda a las estrategias de producción de textos orales y escritos, literarios y no literarios que fomentan la creatividad personal.

Aun reconociendo la gran diversidad existente a la hora de categorizar las estrategias de enseñanza-aprendizaje, suele haber ciertas coincidencias entre algunos autores en establecer tres grandes clases de estrategias: las estrategias cognitivas, las estrategias metacognitivas y las estrategias de manejo de recursos (Pintrich, 1992).

1. Las estrategias **cognitivas** hacen referencia a la integración del nuevo material con el conocimiento previo. En este sentido, serían un conjunto de estrategias que se utilizan para aprender, codificar, comprender y recordar la información al servicio de unas determinadas metas de aprendizaje. Para Kirby (1984), este tipo de estrategias serían las microestrategias, que son más específicas para cada tarea, más relacionadas con conocimientos y habilidades concretas, y más susceptibles de ser enseñadas. Dentro de este grupo, Weinstein y Mayer (1986) distinguen tres clases de estrategias: estrategias de repetición, de elaboración y de organización. La estrategia de repetición consiste en pronunciar, nombrar o decir de forma repetida los estímulos presentados dentro de una tarea de aprendizaje. Se trataría, por tanto, de un mecanismo de la memoria que activa los materiales de información para mantenerlos en la memoria a corto plazo y, a la vez, transferirlos a la memoria a largo plazo. Por otro lado, mientras que la estrategia de elaboración trata de integrar los materiales informativos relacionando la nueva información con la información ya almacenada en la memoria, la estrategia de organización intenta combinar los elementos informativos seleccionados en un todo coherente y significativo. Además, dentro de esta categoría de estrategias cognitivas también estarían las estrategias de **selección** (Hernández, 1991), cuya función principal es la de seleccionar aquella información más relevante con la finalidad de facilitar su procesamiento. La mayor parte de las estrategias incluidas dentro de esta categoría, en concreto las estrategias de selección, organización y elaboración de la información, constituyen las condiciones cognitivas de aprendizaje significativo.

2. Las estrategias **metacognitivas** hacen referencia a la planificación, el control y la evaluación por parte de los estudiantes de sus propios conocimientos. Son un conjunto de estrategias que permiten el conocimiento de los procesos mentales, así como el control y la regulación de los mismos, con el objetivo de lograr determinadas metas de aprendizaje. El conocimiento metacognitivo requiere consciencia y conocimiento de variables de la persona, de la tarea y de la estrategia. En relación con las variables personales está la consciencia y el conocimiento que tiene el sujeto de sí mismo, y de sus capacidades y limitaciones cognitivas; aspecto que se va formando a partir de las percepciones y comprensiones que desarrollamos nosotros mismos en tanto sujetos que aprenden y piensan. Las variables de la tarea se refieren a la reflexión sobre el tipo de problema que se va a tratar de resolver. Significa, por tanto, averiguar el objetivo de la tarea, si es familiar o novedosa, cuál es su nivel de dificultad, etc. En cuanto a las variables de estrategias, incluyen el conocimiento acerca de las estrategias que pueden ayudar a resolver la tarea (González, 1989). En este sentido, puede entenderse la consciencia metacognitiva como un proceso de utilización de pensamiento reflexivo para desarrollar la consciencia y el conocimiento sobre uno mismo, la tarea y las estrategias en un contexto determinado.

Por consiguiente, una buena base de conocimientos de las características y demandas de la tarea, de las capacidades, los intereses y las actitudes personales, y de las estrategias necesarias para completar la tarea, son requisitos básicos de la consciencia y el co-

nocimiento metacognitivo; a lo que debemos añadir la regulación y el control que el propio sujeto debe ejercer sobre todo lo anterior. Para Kurtz (1990), la metacognición regula de dos formas el uso eficaz de estrategias: en primer lugar, para que un individuo pueda poner en práctica una estrategia, antes debe tener conocimiento de estrategias específicas y saber cómo, cuándo y por qué debe usarlas. Así, por ejemplo, debe conocer las técnicas de repaso, subrayado, resumen, etc., y saber cuándo conviene utilizarlas. En segundo lugar, mediante su función autorreguladora, la metacognición hace posible observar la eficacia de las estrategias elegidas y cambiarlas según las demandas de la tarea. Según Monereo y Clariana (1993), estas estrategias están formadas por procedimientos de autorregulación que hacen posible el acceso consciente a las habilidades cognitivas empleadas para procesar la información. Para estos autores, un estudiante que emplea estrategias de control es también un estudiante metacognitivo, ya que es capaz de regular el propio pensamiento en el proceso de aprendizaje.

3. Las estrategias **de manejo de recursos** son una serie de estrategias de apoyo que incluyen diferentes tipos de recursos que contribuyen a que la resolución de la tarea se lleve a buen término. Tienen como finalidad sensibilizar al estudiante con lo que va a aprender, y esta sensibilización hacia el aprendizaje integra tres ámbitos: la motivación, las actitudes y el afecto (Beltrán, 1993). Este tipo de estrategias coinciden con lo que otros llaman *estrategias afectivas* y *estrategias de apoyo*, e incluyen aspectos clave que condicionan el aprendizaje, como son el control del tiempo, la organización del ambiente de estudio, el manejo y control del esfuerzo, etc. Este tipo de estrategias, en lugar de enfocarse directamente sobre el aprendizaje, tendrían como finalidad mejorar las condiciones materiales y psicológicas en que se produce ese aprendizaje. Gran parte de las estrategias incluidas dentro de esta categoría tiene que ver con la disposición afectiva y motivacional del sujeto hacia el aprendizaje.

La importancia de los componentes afectivo-motivacionales en la conducta estratégica la ponen de manifiesto la mayor parte de los autores que trabajan en este campo. Todos coinciden en manifestar que los motivos, las intenciones y metas de los estudiantes determinan en gran medida las estrategias específicas que utilizan en tareas de aprendizaje particulares. Por eso entienden que la motivación es un componente necesario de la conducta estratégica y un requisito previo para utilizar estrategias. Todo esto nos indica que los estudiantes suelen disponer de una serie de estrategias para mejorar el aprendizaje, aunque la puesta en marcha de las mismas depende, entre otros factores, de las metas que persigue el alumno, referidas tanto al tipo de metas académicas (por ejemplo, metas de aprendizaje-metas de rendimiento) como a los propósitos e intenciones que guían su conducta ante una tarea de aprendizaje en particular. Las estrategias de aprendizaje van más allá de los factores considerados tradicionalmente como cognitivos, representando un nexo de unión entre las variables cognitivas, motivacionales y metacognitivas que influyen, a su vez, en las concepciones constructivistas del aprendizaje que consideran al alumno como agente activo y responsable, en último término, de la calidad y profundidad de los aprendizajes realizados. Detrás del carácter consciente y deliberado de las estrategias de aprendizaje, y del control y regulación que el estudiante puede ejercer sobre las mismas, subyacen elementos directamente vinculados con el papel esencialmente activo que desempeña el sujeto en su proceso de aprendizaje.

Cuando el alumno se enfrenta a la resolución de una determinada tarea dispone de una amplia variedad de recursos mentales que pueden contribuir a una solución adecuada de la misma. No obstante, los posibles motivos, intenciones y metas del sujeto son elementos que van a condicionar, en gran medida, el tipo de estrategias que va a utilizar para resolver dicha tarea. En este caso, las propias creencias del sujeto respecto a su capacidad para enfrentarse a la resolución de la tarea, así como la importancia e interés de la misma, son algunos de los factores motivacionales que pueden determinar la puesta en marcha de unas determinadas estrategias.

Pero estas decisiones que debe tomar el sujeto respecto a las expectativas de éxito y el valor concedido a la resolución de una determinada tarea precisan de un análisis previo referido tanto a las características de la misma —su grado de dificultad, si es más o menos familiar, etc.— como a sus posibilidades, recursos personales y confianza en sí mismo para enfrentarse a su resolución. Este tipo de decisiones que va tomando el sujeto debe repercutir finalmente en la utilización de aquellas estrategias más ajustadas a los análisis realizados previamente. De nuevo constatamos clasificaciones diversas que se resumen y presentan en la Tabla 1.7.

El profesor Knecht, de la Universidad de Bielefeld, en 1986 intentó desarrollar una didáctica basada en estrategias. Hasta hoy sus teorías siguen encontrando eco y aplicación, si bien objetivamente con adaptaciones. Spanher, actual catedrático de Nüremberg y estudiante de Knecht, afirma que dichas teorías sobre estrategias no difieren mucho de lo que actualmente se entiende por proyectos. Siguiendo a Popp (1970, p. 53), Knecht (1986, p. 31) caracteriza las estrategias por sus funciones, que se sustentan en las siguientes:

- Heurísticas.
- Prognósticas.
- Instrumentales.
- Tecnológicas.
- Innovadoras.
- Ideológico-críticas.

También nos recuerda a Salzmann (1974, p. 180), quien establece unas características para las estrategias como:

- Inmutabilidad.
- Subjetividad.
- Transparencia.
- Intencionalidad.
- Orientación.
- Construcción.

Trabaja este autor asimismo en el concepto categorial de estrategias y distingue los siguientes grupos:

1. Modelos de estrategias para la enseñanza (véase Figura 1.6), que comprende:
 - La instrucción.
 - El control-evaluación.
 - La motivación.
 - La explicación.

Conceptuales	De comprensión
Actitudinales	De habilidades
Creativas	Críticas
Algorítmicas	Heurísticas
Generales	De microestrategias
Repetitivas	Selectivas
Memorísticas	Organizativas
Metacognitivas	Autorreguladoras
Recursivas	Afectivas
De apoyo	Constructivistas

TABLA 1.7. Otras clasificaciones (Sevillano, 2001).

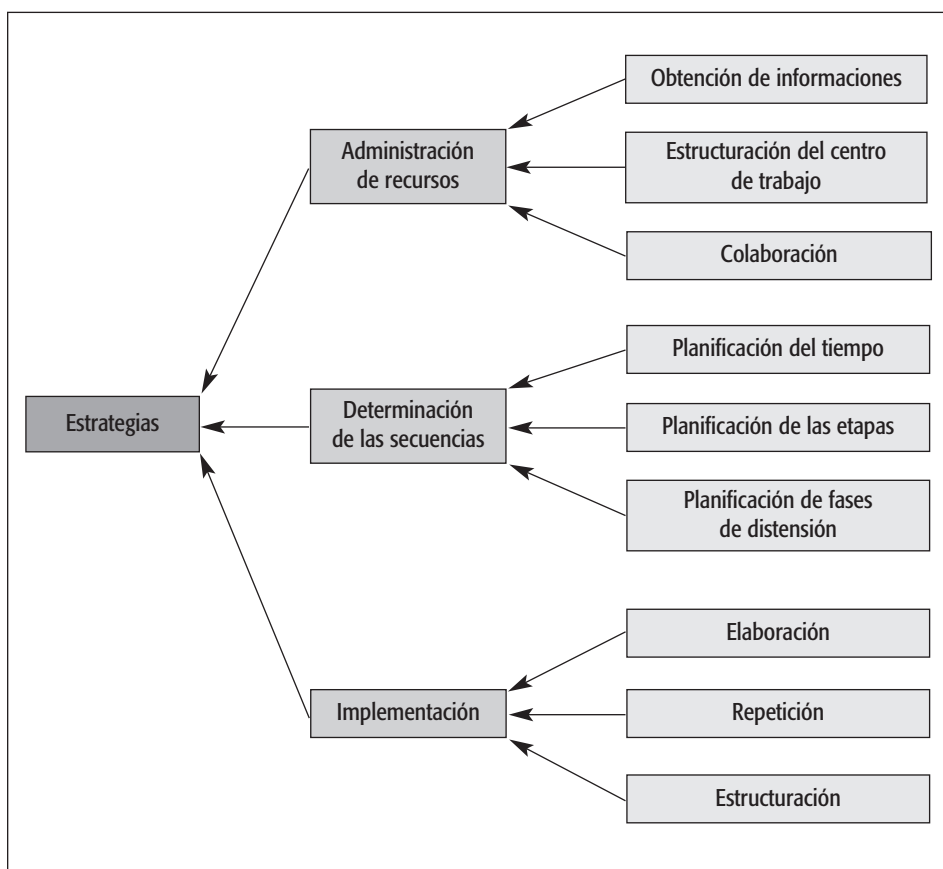


FIGURA 1.6. Propuesta de Straka (1997, pp. 43 y 49).

2. Modelos de estrategias para el aprendizaje (véase Figura 1.7), que contemplan:

- Reacción a los estímulos.
- Solución de problemas.
- Ensayo y error.
- Juego.
- Trabajo.
- Experimentación.
- Reglamentación del comportamiento.
- Reglamentación de los conflictos.
- Dominio social.
- Agrupamiento social.

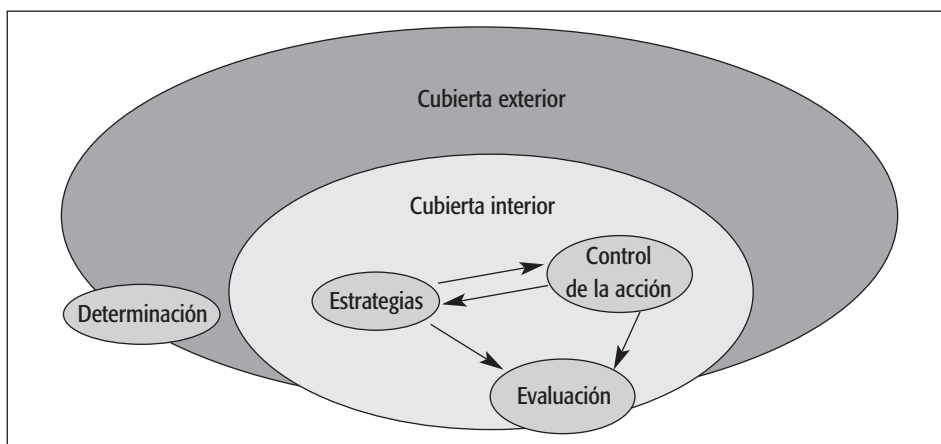


FIGURA 1.7. Modelo postulado de dos cubiertas, del aprendizaje motivado y autodirigido (Straka, 1997, p. 49).

3. Modelos de estrategias relacionales, que integran:

Sintetizando otras propuestas realizamos la Tabla 1.7:

La historia de la didáctica ha girado en torno a la búsqueda de los métodos, es decir, las estrategias en la enseñanza, convirtiendo a éstas en su eje y centro. Avancemos ahora un breve esquema de su evolución (véase Tabla 1.8).

Época	Características
1900-1925	Se trabaja con clases homogéneas en grupos grandes.
1925-1950	La tendencia es la enseñanza individualizada.
1950-1960	Se realiza investigación social y se articulan pequeños grupos.

TABLA 1.8. Evolución histórica. (Continúa)

(Continuación)

Época	Características
1960-1970	Retorno de la educación individualizada.
1970-1980	Enseñanza flexible: influye la orientación humanista. Potencia lo afectivo, lo cognitivo, lo social. Enseñanza grupo cerrado: influye la investigación proceso-producto. Experiencias diversas y contradictorias.
1980-1990	Enseñanza para la comprensión. Diálogos. Influencias de las teorías cognitivas-sociales. Enfoques siconaturales. Estrategias de descubrimiento y discusión.
1990-2004	Los estudiantes en el centro. Atención a la diversidad. Estrategias cooperativas.

TABLA 1.8. Evolución histórica.

1.4. LAS ESTRATEGIAS SEGÚN FAMILIAS DE MODELOS EDUCATIVOS

La metodología de la enseñanza tiene por objeto la transmisión de los saberes didácticos, de forma dinámica y creadora, al mismo tiempo que favorece el desarrollo de las capacidades humanas, y fomenta actitudes positivas que llevarán al que aprende a su óptima realización personal. La metodología didáctica hace, pues, referencia no sólo a los aspectos procesuales del currículum, sino que además se ocupará del diseño tecnológico que permita actuar en cualquier nivel de la estructura y del control del rendimiento desde el mismo *input* de la estrategia metodológica.

Todas las variables del modelo serán evaluadas de forma precisa y constante, teniendo en cuenta la importancia de la interacción entre ellas. ¿Qué otros aspectos se han de considerar de forma ineludible? Las estrategias didácticas tendrán en cuenta el contexto en el que se ubican, la naturaleza y estructura de los contenidos temáticos y los alumnos reales, además de otros condicionamientos propios de la institución docente. Por otra parte, el método didáctico ha de sustentarse en una teoría psicológica, como el proceso de cognición en general, y deberá tener en cuenta al menos la concepción del hombre que perfila los fines educativos del sistema, que cuando sean coherentes habrán de coincidir. De forma análoga a lo que ocurre con los objetivos y los contenidos, los diversos autores representantes de las distintas familias de modelos difieren en el fondo y la forma en el tratamiento de las estrategias. Todos están de acuerdo en valorarlas como algo indispensable para que el aprendizaje se produzca. Se centran en la actividad del alumno, en la estructura propia de la disciplina, en las características de los alumnos, en el sistema de evaluación, y encuentran una justificación psicológica en el que aprende y otra en la estructura lógica de la disciplina. Las estrategias no poseen una conceptualización clara y unívoca en todos los modelos analizados; es un término polimórfico que adopta en su expresión múltiples formas.

Modelos tradicionales

Entre las estrategias tradicionales vamos a hacer referencia expresa a una de larga tradición en la vida universitaria: **la lección magistral**. En ella se resumen las características esenciales: transmisión de conocimientos y ofrecimiento de un enfoque crítico de la disciplina. Con respecto a la misma quiero destacar su valor desde este modelo, para lograr una visión de conjunto, una síntesis cultural de carácter universal. La lección tiene un valor para el desarrollo de una disciplina científica cuya síntesis no puede ser fácilmente abarcada por el alumno con la bibliografía al uso. La lección magistral es la presentación ordenada, motivadora y clara del conjunto de mensajes formativos que sintetizan el núcleo de la información. La calidad didáctica de la lección magistral reside en su adaptación a las ideas previas de los estudiantes, esquemas, experiencias vitales y estilos cognitivos. Está constituida por las formas siguientes de presentación del mensaje: narración, interpretación, descripción y diálogo.

Modelos de procesamiento de información

Este modelo tiene tres etapas de pensamiento inductivo y, en consecuencia, tres estrategias docentes:

- Formación de conceptos.
- Interpretación de datos.
- Aplicación de principios.

Resulta de importancia en las tres fases proponer actividades abiertas, operaciones implícitas y preguntas inductivas. La observación y la interacción verbal se aplican mucho en estos modelos; un objetivo importante es enfatizar las relaciones entre conocimientos «de qué» (conceptos) y «cómo» (procedimientos).

Aprendizaje para el dominio

En este modelo se considera importante:

- Adquisición de ciertas habilidades básicas para asegurar un mejor aprendizaje.
- Utilización de estrategias alternativas como recurso para un aprendizaje eficiente.
- Claridad comunicativa.
- Presentación adecuada.
- Organización y ritmo de aprendizaje.
- Secuenciación de los contenidos en unidades pequeñas que permitan una progresión en el aprendizaje.
- Provisión de estrategias alternativas: grupos y tutores de libros de texto.
- Posibilitación de ritmos diferentes de aprendizaje y formación de subgrupos en la clase.
- El factor tiempo.

- Adaptación de los estilos a la configuración de los alumnos.
- El dominio de un tema definido por el conjunto de objetivos básicos.
- La división del tema en un conjunto de unidades de aprendizaje relativamente pequeñas, cada una de las cuales va acompañada por sus propios objetivos, que son partes de los más amplios y esenciales para su dominio.
- La selección de los materiales de aprendizaje y estrategias comunes.
- Cada unidad va acompañada de una breve prueba de diagnóstico para medir el progreso realizado (evaluación formativa) e identificar los problemas concretos que subsisten.
- Desarrollo de unidades autoadministradas con multimedios.

Modelos conductistas

Estos modelos contemplan, dentro de las estrategias, lo siguiente:

- Currícula muy estructurados y refuerzos inmediatos.
- Tareas pequeñas y secuenciadas.
- Procedimientos para propiciar nuevas conductas de comportamiento específicos e individualizados.
- Presentación del estímulo, observación o modelado de la respuesta; práctica de la respuesta al estímulo; refuerzo apropiado e inmediato de la respuesta
- Aplicación de las estrategias de la Enseñanza Programada.
- Elaboración y aplicación de baterías de tests a una extensa muestra de la población.

Modelos personales

La concepción de las estrategias dentro de estos modelos desencadena los siguientes procesos:

- Adaptación de la enseñanza a las características de los estudiantes.
- Fundamentación de la enseñanza más en las relaciones personales que en las asignaturas y los procesos intelectuales.
- El profesor es un orientador. Éste facilita el trabajo, el alumno lo comienza, y no se aplican premios ni castigos.
- Voluntad del profesor y los alumnos de compartir abiertamente las ideas y comunicarlas.
- Se centra en los alumnos.
- Creación de una atmósfera de comunicación empática en la que se fomenta la autodirección del estudiante.
- Movilización los elementos afectivos más que los intelectuales.
- Implantación de clases abiertas.
- Tendencia a flexibilizar los aprendizajes.
- Potenciación del grupo de trabajo, centrado en la creatividad y el autoconocimiento.

- Supone una actividad concreta ante el problema de la participación y libertad del alumno en todas las fases del aprendizaje.
- Utilización del estudio de casos, la entrevista y la observación como metodología preferente.

Valoración

De la exposición anterior aparece clara la búsqueda de estrategias, acordes con las circunstancias: entorno, psicología, posibilidades del alumno, etc. En esta búsqueda por una enseñanza mejor, los enfoques diversos adquieren una dimensión enriquecedora. Constatamos la ausencia de estrategias puras. La recíproca integración a través de principios como la individualización, personalización y socialización nos parece de capital importancia. Como en la vida, hay tareas a realizar por uno mismo y otras a compartir. La responsabilidad como estructurante de la estrategia la estimamos de singular significatividad.

Nuestra concepción del currículum incluye las estrategias como un elemento nuclear del mismo en el que confluyen varias dimensiones y cuya interdependencia con el resto de los elementos del modelo curricular evidencia su riqueza y limitaciones. Todo esto demanda una intensa investigación que supere el concepto restringido de estrategia y de técnicas a las que en numerosos trabajos se ha descendido, influenciados por la tendencia conductista y neoconductista, reducida a la búsqueda de soluciones muy concretas, propias del microanálisis característico.

Nuestra propuesta es, por tanto, la búsqueda de una diversidad de estrategias creadoras y artísticas que mejoren la calidad de la enseñanza; por ello la elaboración de estrategias integradas fundamentadas y experimentadas en la tarea instructivo-formativa desde la vertiente teorico-práctica es imprescindible para afianzar y desarrollar la capacidad creativa del docente, aplicadas con una base científica, un dominio tecnológico y una actitud artístico-creativa. El sistema de estrategias más adecuado a una situación de enseñanza-aprendizaje es el que posibilita y capacita al profesor para tomar las decisiones bien fundamentadas en las más diversas circunstancias de enseñanza-aprendizaje en las que actúa. No podemos olvidar la interrelación entre las decisiones planificadas de la acción, las interactivas (en la compleja vida del aula) y postactivas en la base de una rigurosa aplicación de pluralidad de estrategias.

1.5. DESCRIPCIÓN DE ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

Estrategia de enseñanza cooperativa

La cultura de la cooperación, del trabajo en equipo, de la colaboración o del intercambio entre iguales ha echado raíces en la iniciativas educadoras más innovadoras. No

se concibe una escuela democrática sin estos supuestos. La cooperación es también un principio que puede garantizar un proceso de enseñanza más creativo, sólido y enriquecedor, en la medida en que el profesorado y el alumnado se implican en la construcción y transmisión del conocimiento escolar. De esta forma se creará una escuela más solidaria y humanista. Pero es evidente que aquélla no se adquiere espontáneamente en las interacciones sociales. Por el contrario, la cooperación requiere un lento aprendizaje, la intervención dinamizadora docente, y una concepción pedagógica y organización del centro que brinden numerosas y variadas oportunidades para formarse en el diálogo, el intercambio y el respeto a la diversidad, así como en el ejercicio de los derechos, deberes y potencialidades educativas de la colectividad. La apuesta por el trabajo cooperativo de los estudiantes, en opinión de Sole (1997, pp. 50-53), viene avalada tanto por las investigaciones psicológicas como por las corrientes pedagógicas renovadas que ven en esa forma de organización social un medio favorable para la formación integral de los alumnos. Las situaciones de cooperación enriquecen las posibilidades intelectuales y afectivas del grupo y de cada uno de sus componentes. El profesorado puede observar las actitudes y competencias en juego, y luego reelaborar sus propuestas iniciales. El alumnado tiene la ocasión de compartir nuevas experiencias. La heterogeneidad que caracteriza a los grupos, tratada en un trabajo cooperativo, genera excelentes oportunidades de progreso.

Meyer (1999, p. 242) entiende por enseñanza cooperativa una estrategia de socialización de la clase mediante la división de la misma en pequeños grupos dispuestos a reelaborar y profundizar en los temas propuestos por el profesor, y ofrecer a la totalidad de la clase los resultados de sus trabajos. El trabajo en grupo es el así realizado integrando la interacción y la comprensión verbal. Esta estrategia se acredita como apropiada para profundizar en la autonomía del pensamiento, el sentimiento y la acción. Sus características principales son:

- Los estudiantes pueden participar activamente.
- Los alumnos pueden expresarse con naturalidad.
- Se puede desarrollar y cimentar el sentimiento de pertenencia.
- Los alumnos pueden trabajar de forma autónoma.
- Se puede utilizar vías alternativas de aprendizaje que, por ejemplo en la estrategia frontal, no son posibles.
- Se puede revitalizar la curiosidad que lleve a tratar visiones del tema no previstas por el profesor.
- El profesor puede contemplar la evolución de los alumnos desde diversas formas.

Las estrategias cooperativas obtienen su energía del grupo, capitalizando el potencial que procede de puntos de vista diferentes. Es una forma de organización e interacción en el aula que se basa en la necesidad de compartir el conocimiento. Antil, Yenkin y otros (1998) consideran que en cualquier clase hay una variedad de cinco niveles de aprendizaje, lo cual hace difícil a los profesores la adaptación de todos; pero si se organiza la clase en grupos cooperativos, se pueden explotar las diferencias individuales para promover el aprendizaje. Lázaro Quin y otros compañeros realizaron experiencias colaborativas en el Centro Baloo de Barcelona con alumnos de Educación Infantil Primaria. En la

publicación de los resultados (*Cuadernos de Pedagogía*, 1997, n.º 255, pp. 71-76) destacan que, por encima de la experiencia concreta, ellos y los alumnos ven sentido a la colaboración y un espacio para la misma. Todo ello permitió cumplir los objetivos del proyecto educativo de centro. El objetivo básico consiste en ayudar, posibilitar y experimentar el trabajo y el estudio conjuntamente, para plantear y resolver problemas de naturaleza académica y social. Otros objetivos pueden considerarse igualmente como:

- La capacidad de organización del grupo.
- La capacidad de aislar problemas.
- La clarificación de problemas.
- El desarrollo de habilidades sociales.
- El incremento de la capacidad de relación humana.
- El ser conscientes de valores personales y sociales.

Ha sido la investigación cognitiva sobre el aprendizaje desde un enfoque sociocultural, basado en Uggtsky, la que ha enfatizado el valor de la cooperación y el papel del lenguaje en el desarrollo del pensamiento. Se le otorgan tres funciones como: a) instrumento cognitivo, b) instrumento cultural y social, c) instrumento pedagógico. Yus Ramos (2001), en una entrevista publicada en *Cuadernos de Pedagogía*, defiende que los valores, las normas y actitudes no están dados, sino que se construyen con la cooperación de todos en el proceso de planificación docente.

Las estrategias cooperativas son utilizadas para los contenidos que tienen habitualmente un carácter procedimental. Los contenidos culturales son extraídos fundamentalmente de la propia situación, del entorno próximo y sobre ellos se realiza, además de un trabajo formal general, un análisis crítico. De esta forma se busca el desarrollo de una conciencia social, una crítica del propio contexto. Los contenidos se buscan no tanto en función de las necesidades de los individuos, como de la situación social en que se encuentran. Las estrategias tienden a un ajuste de transformación social. Consideran la cooperación como promoción de las actividades de los estudiantes para que puedan convertirse en miembros activos de la sociedad. El conocimiento está en proceso permanente de construcción y reconstrucción a través de los individuos y grupos. Las estrategias concretas se centran prioritariamente en las siguientes dimensiones:

- Actividad.
- Exploración.
- Modificación del ambiente.
- Colaboración asociada de compañeros.
- Aprender haciendo, para integrar al alumno en la sociedad y prepararlos para la vida futura.

Pozuelos Estrada (2001) postula el asesoramiento desde intervenciones externas a través de la formación en centros desde la colaboración, responsabilidad y rigurosidad; sin embargo, en esos procesos quedan algunas sombras por disipar, como la dependencia, el clientelismo o la inducción encubierta.

La aplicación de estilos democráticos se ha revelado como uno de los procesos más utilizados, pero se requiere que el profesor conozca bien las técnicas. Es un proceso len-

to. Se necesita tener a disposición un amplio abanico de recursos educativos. Los procesos democráticos sostienen como base para el buen funcionamiento del grupo las siguientes secuencias: plantear la situación problemática; explorar las reacciones suscitadas; formular las tareas y organizar el trabajo; estudio independiente y en grupo; analizar el proceso y el progreso, y recapitular las actividades. En estas estrategias se busca: recoger datos, asociar y clasificar ideas, formular y comprobar hipótesis, estudiar las consecuencias y modificar los proyectos, la formulación explícita de las conclusiones del trabajo y la organización del pensamiento. Otra de las virtualidades que poseen las estrategias cooperativas es que favorecen el desarrollo afectivo y social de los estudiantes, tal y como son la autoestima y la relación positiva de los alumnos entre sí y con el profesor. En esta línea realizamos algunas investigaciones (Medina y Sevillano, 1991, 1993, 1999) sobre el análisis del **clima sociorrelacional** en el aula entre los alumnos y entre los profesores, el clima social del centro educativo.

Por nuestra experiencia profesional y por las investigaciones realizadas en este campo (Sevillano, 1995, 1998), podemos afirmar que, cuando los estudiantes desarrollan estrategias cooperativas, fomentan el gusto por el intercambio de información y por coordinar los esfuerzos, se hacen más permeables a las ideas de los demás, facilitan la división de tareas, y promueven colaboraciones más heterogéneas y de mayor calidad. El trabajo en el aula de forma cooperativa es un tiempo privilegiado para la comunicación, y la búsqueda conjunta del conocimiento y del aprendizaje.

Según un estudio del INCE (1997), «Planes de estudio y métodos de enseñanza en la Educación Secundaria Obligatoria», en los centros docentes tiene escasa tradición la cultura de la cooperación y del trabajo en equipo. La cultura del profesor tiende al personalismo y su actividad natural, históricamente, es el trabajo individual. La cooperación entre profesores encuentra, según el citado estudio, una primera dificultad en el hecho de que en estos centros conviven colectivos bien diferenciados, y con culturas profesionales y funcionariales distintas. La convivencia no se ve favorecida por la excesiva complejidad que la Reforma ha llevado a los centros. En el estudio, el profesorado remarca la conveniencia de impulsar la cooperación entre profesores, ya que, en su opinión, la cultura colaborativa no ha alcanzado naturaleza operativa en la vida de los centros.

El trabajo por parejas

Otra de las estrategias de trabajo cooperativo, que ha demostrado su influencia en el aprendizaje, es el agrupamiento por parejas. Esta forma de trabajo es aplicable a los distintos niveles educativos, sobre todo en la Educación Secundaria, el Bachillerato, la Educación de Adultos y la Educación Superior. Realizar actividades como explicar al otro un texto leído, escuchar la interpretación del otro, leer al otro un texto escrito por uno mismo, rectificar errores de comprensión, proponer y discutir formas de resolver una tarea, integrar lo que expone el otro compañero, leer un mismo texto y analizar las semejanzas y diferencias de interpretación del contenido cuando se ha realizado por escrito, hacer esquemas sobre el texto y contrastarlos, se han ido aplicando paulatinamente en la enseñanza moderna.

García Merino y Puig Gordi (1997) entienden que el trabajo cooperativo es un proceso lento y complejo, pero constituye un modelo de enseñanza-aprendizaje muy útil al inicio de la Primaria. Es en este nivel donde los estudiantes deciden la decoración del aula, la organización de los equipos de trabajo, el reparto de roles y tareas, el funcionamiento de los rincones o el modo de evaluar las actividades. Los contenidos y procedimientos curriculares se desarrollan en parejas o en equipos de cuatro alumnos. El trabajo cooperativo en parejas permite fomentar entre los más pequeños la adquisición de valores, procedimientos y comportamientos cívicos positivos.

El verdadero aprendizaje se realiza —y más aún cuando se contrasta entre dos personas— haciendo esquemas, cuadros comparativos, analizando semejanzas y diferencias, expresando sentimientos ante la lectura de los textos, disintiendo de la interpretación del mismo. En muchos momentos aquí es donde se genera el conocimiento, el cambio ante los errores conceptuales, en definitiva, se llega a un aprendizaje significativo. La necesidad de llevar a cabo el aprendizaje con otros nos obliga a pensar en la necesidad de plantearnos estrategias cooperativas también en el ámbito universitario pensando en el logro de las siguientes metas:

- Promover la reflexión constante sobre los propios conocimientos en contraste con los propuestos por los demás.
- Tomar conciencia de los propios conocimientos y de la forma en que pueden ofrecerse a los demás.
- Desarrollar la apertura hacia el conocimiento de los demás.
- Evitar la pasividad ante el aprendizaje y la solución de problemas, tomando la iniciativa para la búsqueda de soluciones con otros.
- Conseguir aprendizajes significativos y relevantes construidos en colaboración.
- Comunicar satisfactoriamente a otros los hallazgos del grupo.
- Integrar estrategias de aprendizaje como búsqueda de información, discusión, representación, aplicación y comunicación.
- Evitar la pasividad y buscar soluciones a los problemas de forma cooperativa con otros estudiantes.

Las distintas formas de cooperación pueden orientar las propuestas de organización del programa, que pueden incluir estrategias cooperativas. Toledo Morales (2000), en una investigación realizada y dirigida por Villar Angulo sobre el ambiente universitario del clima de aula de la Universidad de Jaén, constata que existen diferencias significativas en la percepción de los estudiantes en las subhipótesis «compañerismo» y «trabajo en equipo», según se encuentren cursando asignaturas troncales u optativas, si están situados dentro del campus o fuera del campus, si son varones o mujeres, y que influyen en la mejora del ambiente de clase. En los cursos de perfeccionamiento docente, indica la autora que las estrategias más adecuadas son las cooperativas (p. 318). Se podría propiciar un entrenamiento entre colegas, en donde, una vez finalizado el curso, pares de profesores pueden reunirse para dar y recibir retroacción sobre los perfiles de ambiente de sus respectivas aulas. De esta manera, profesores que imparten clase a un mismo grupo de alumnos podrían discutir sobre las diferencias manifestadas en sus respectivos *climagramas*, estudiar las diferencias percibidas entre ellos y sus alumnos, reflexionar sobre cuáles son

las causas de esas discrepancias, ver qué ambientes de clase son mejores para una determinada disciplina y qué habría que mejorar en cada caso. En la misma línea están Bas-kamp, Brandenburg y Ory (1984) en relación a la evaluación formativa del profesor universitario. Estos afirman que la información compartida entre colegas a menudo aumenta la utilidad de la misma. Medina (1998, p. 747) realiza la siguiente propuesta metodológica que podría ser integrada dentro de estos programas de formación docente:

- Seminarios entre docentes expertos y noveles.
- Coobservación y diálogo compartido.
- Indagación cooperativa de las concepciones, imágenes y procesos seguidos en la construcción singularizada del saber y hacer docente.
- Narración de las experiencias más formativas, autorreflexión, correflexión y sistematización entre colegas.
- Diseño de la trayectoria personal y colaborativa coherente con las demandas de la institución y los estudiantes.
- Congresos, jornadas, debate entre colegas.
- Procesos de metarreflexión compartida y de elaboración de mapas personales y profesionales.

Abogan por este trabajo cooperativo autores como Fraser, Giddings y McRobbie (1992), y Cheus (1993), que analizan el nivel de amistad que los estudiantes sienten unos por otros, así como el grado en que los alumnos se conocen, apoyan y ayudan entre sí. Dorman, Fraser y McRobbie (1994) también indagan en otras investigaciones el grado en que los alumnos trabajan en cooperación antes que competir en la realización de trabajos. López Sánchez (1997) indica que son necesarias tres grandes condiciones para establecer relaciones personales satisfactorias: seguridad emocional, apoyo social e intimidad corporal. Desde hace algún tiempo, Medina y Sevillano (1993, 1999) venimos desarrollando una línea de investigación sobre el centro educativo, que entendemos que constituye un espacio relacional y unidad nuclear de cambio en el que interactúan sus miembros generando principios y reglas de práctica innovadora; incorpora los valores del entorno comunitario, prepara para cultivar relaciones sociales activas y críticas. La comunicación se propone como la dimensión esencial de cada relación y del conjunto del clima social que se configura en el centro educativo. Los modelos de comunicación circular y multidireccional aparecen como muy apropiados para promover la creación de un clima social de centro educativo abierto y participativo.

Una investigación llevada a cabo por Husman, Mccann y Crowson (2000), y publicada en el volumen n.º 33 del *International Journal of Educational Research* (pp. 777-799), estudia la identificación de las características del ambiente de clase que promueva y favorezca el trabajo colaborativo entre estudiantes y profesores en el aprovechamiento de la lectura y la escritura. Las evidencias observadas en las aulas de experimentación demostraron altos niveles de metacognición, motivación intrínseca y estrategias de acción. Entre las condiciones que debe reunir la organización cooperativa del aprendizaje, estarían las siguientes:

- El aprendizaje cooperativo es más eficaz cuando se plantea como una tarea común que como varias tareas subdivididas entre los miembros del equipo.

- La tarea común no significa que los sujetos eludan sus responsabilidades individuales, sino que debe evaluarse, además del rendimiento grupal, la contribución individual.
- Las oportunidades para el éxito deben ser iguales para todos, independientemente de sus conocimientos previos, valorando el progreso de manera individualizada sin establecer comparaciones con otros.

Estrategias individualizadas y trabajo autónomo

A lo largo de su historia no siempre ha estado muy clara la estrategia individualizada como proceso pedagógico-didáctico planteado por las diferencias individuales. Para autores como Vives (siglos XV-XVI), Comenio (siglos XVI-XVII), Huarte de San Juan (siglo XVI), Locke (siglos XVI-XVII) y, sobre todo, Rousseau en su obra *El Emilio* (siglo XVIII), ha prevalecido de alguna manera el tratamiento individualizador de la persona aunque no siempre han coincidido en sus enfoques. Marín Ibáñez (1982) escribe que una pedagogía individual presupone una psicología individual, y ésta no nació hasta bien entrado el siglo XX.

En la persona descubrimos dos dimensiones bien arraigadas. Por una parte, lo que tiene de común con sus semejantes, y que permite entrar en una relación empática para comprender su capacidad de gozo, de sufrimiento, de amor, de amistad, de alegría, entre otros sentimientos; dimensión que trasciende todo tipo de frontera, de raza y de lengua. A la vez, evidenciamos que existe entre los individuos diferencias cuantitativas y cualitativas relativas al desarrollo de las facultades mentales. No hay dos alumnos iguales entre sí en su constitución biológica, grado de madurez, capacidad general, aptitudes específicas, formación, ritmo de trabajo, resistencia a la fatiga, tampoco en relación con sus actitudes, ideales, intereses y valores preferidos. Conociendo claramente estos aspectos de la persona, la educación lógica no puede ser otra que este principio fundamental: a una psicología individual deben corresponder estrategias diferenciales. La estrategia individualizada viene a ser como un conjunto de métodos y técnicas que permiten actuar simultáneamente sobre varios estudiantes, adecuando la labor discente al diverso desenvolvimiento de sus actitudes y desarrollando la inclinación hacia el trabajo escolar. También recibe el nombre de **estrategia a la medida** o ajustada a cada alumno. Fernández Huerta (1983, p. 319) entiende que la estrategia individualizada se centra en el material de aprendizaje y en la planificación de la actuación discente sobre dicho material. La enseñanza individualizada se convierte en una de las estrategias más fecundas de la escuela: distingue entre el trabajo individual y el trabajo individualizado. En la estrategia individualizada se trata de un trabajo para cada individuo, preparado para él, y se considera necesario hacérselo ejecutar dentro de ciertas condiciones. Es lo que frecuentemente practican numerosos profesores cuando al interrogar a sus alumnos, consciente o inconscientemente, adaptan sus preguntas a la capacidad de cada alumno y las ordenan según sus dificultades. Esencialmente consiste en escoger para cada uno el trabajo particular que le conviene. Tampoco consideramos el trabajo individualizado como un objetivo en sí mismo, sino como un medio utilizable, juntamente con otros, para asegurar al alumno un desarrollo normal y una mejor formación de su espíritu.

Estrategias para individualizar la enseñanza

En muchas ocasiones se ha seguido el criterio de la formación de grupos de diversa naturaleza, **Grupos homogéneos**: como rasgos más comunes para la formación de estos grupos se han venido teniendo en cuenta la edad cronológica, la capacidad intelectual y el nivel de conocimiento. Ahora bien, en la práctica la pretendida homogeneidad es muy difícil de conseguir. En los grupos homogéneos se ha procurado concretar la enseñanza en torno a los denominados centros de interés, cuyos contenidos están relacionados con: a) las necesidades básicas del estudiante, y b) su ambiente. También se han ideado estrategias relacionadas con:

- Clases de recuperación para alumnos retrasados por motivos extrínsecos a la inteligencia (asistencia irregular, vivienda o distancia, enfermedad, etc.).
- Clases normales para alumnos sin dificultades.
- Clases auxiliares para alumnos deficientes o inadaptados.
- Clases destinadas a alumnos bien dotados, con programas suplementarios.

Aebli (1998), en su obra *Factores de enseñanza que favorecen el aprendizaje autónomo*, dedica el capítulo 14 al «trabajo individual y deberes para casa»: oportunidades para el aprendizaje autónomo. Resalta la variedad de procesos de aprendizaje que la escuela debe desencadenar y orientar, si quiere preparar a los jóvenes para la vida. Éstos deben ser estimulados, de tal manera que el alumno pueda llevarlos a cabo de manera autónoma. Los estudiantes deben comprobar y llevar a cabo autónomamente lo que aprenden; deben desarrollar algunas fases de trabajo individual en el proceso de aprendizaje.

La decisión depende en primer lugar de la edad y las capacidades de los alumnos. Cuanto más jóvenes y menos dotados sean los alumnos, más cortos deberán ser los deberes para casa o a la inversa. Cuanta más edad tengan los alumnos y mejores sean las condiciones personales y del hogar, tanto más prolongadas pueden ser las tareas y proyectos asignados. Los deberes deben ser establecidos de forma diferenciada según las capacidades de los alumnos y según sus intereses. Se deben tener en cuenta las condiciones externas para realizar los deberes en casa. Cuanto mejores sean, podremos desarrollar más ampliamente este trabajo autónomo e individual. La colaboración de las familias de forma positiva favorece este trabajo individual. La existencia del cuaderno de deberes y del mural de deberes ayuda a establecer una coordinación entre los profesores y los trabajos que requieren en sus asignaturas, así como el compromiso de los estudiantes en su culminación.

Crítica a las estrategias de individualización

Ventajas:

- Intentos y en ocasiones logros, en la adecuación de la enseñanza a las características individuales de los alumnos.
- Han fomentado el aprendizaje activo.

- Han propugnado el diagnóstico preventivo, la evaluación continua, así como la autoevaluación, y el funcionamiento eficaz y simultáneo de varias secciones en la escuela.
- Han redundado en la continua incitación a desarrollar la iniciativa personal así como la creatividad.

Inconvenientes:

- El esfuerzo que el docente tiene que realizar en el tiempo de su dedicación y actualización.
- Se necesita conocer al estudiante, sus rasgos psicológicos, su capacidad mental, su procedencia, su ambiente.
- Dificultad para disponer de locales adecuados, recursos y distintos materiales.

Aprendizaje autónomo

Aprendemos a aprender para convertirnos en aprendices autónomos (Aebli, 1998, p. 151). Quien ha aprendido a aprender no necesita ya de alguien que le guíe en el aprendizaje, se ha convertido en un aprendiz autónomo, capaz de aprender por sí mismo. Hay quienes entienden el plan de aprendizaje como un camino para preparar al alumno hacia la autonomía.

¿En qué situaciones es deseable o necesario?

- Aprendizaje autónomo para aprender más. Se sabe que, en la medida en que el alumno continúe trabajando independientemente de nuestras clases, aprende y experimenta más allá de lo que le transmitimos directamente.
- Aprendizaje autónomo como preparación para el siguiente nivel escolar. Los estudiantes —según los niveles educativos— deben leer libros, comprenderlos, realizar otras tareas para rendir cuenta de ellas en los exámenes.
- Aprendizaje autónomo como preparación para el trabajo. Se constata que en la vida laboral moderna, con los grandes cambios sociales, con la introducción de continuas innovaciones, con los cambios tecnológicos y de mercado, se exige una adaptación permanente por parte de los trabajadores. Una buena parte debe hacerlo por sí mismo, mediante lecturas, observación y preguntando.
- Aprendizaje autónomo para poder responder con las obligaciones de la vida ciudadana y de la vida privada. Un saber fundamentado se consigue sólo con base en el estudio individual.
- Aprendizaje autónomo para hacer más enriquecedor el tiempo libre. El saber hacer adquirido enriquece la vida. El aprendizaje autónomo le posibilita al hombre organizar adecuadamente su tiempo libre.

El aprendizaje autónomo, a mi entender, pivota sobre tres ejes:

- El componente de *saber*: conocer el aprendizaje propio, tener una idea clara de los procesos de aprendizaje correctos. Es lo que en los últimos años se ha llamado saber metacognitivo. Metacognición es el saber sobre el saber. Deberíamos hablar de metaaprendizaje, metacompreensión, metasolución de problemas, metaejercicio/

asimilación y metamotivación. Saber sobre mi proceso ideal de aprendizaje y sobre mi proceso real de aprendizaje, con sus cualidades y debilidades.

- El componente de *saber hacer*: aplicar prácticamente procedimientos de aprendizaje. Se pretende que los estudiantes desencadenen por sí mismos el aprendizaje y que los puedan dirigir correctamente.
- El componente de *querer*: estar convencido de la utilidad del procedimiento del aprendizaje y querer aplicarlo. Los estudiantes deberán estar de tal manera convencidos de su utilidad que realizarán el aprendizaje sin que nadie se lo pida y cuando nadie los controle.

Aebli (1998, pp. 153 y ss.) categoriza en cinco formas básicas el aprendizaje autónomo para adquirir la capacidad de:

- Establecer contacto, por uno mismo, con cosas e ideas (leer y observar).
- Comprender por uno mismo fenómenos y textos.
- Planear por uno mismo acciones y solucionar problemas por uno mismo.
- Ejercitar actividades por uno mismo, poder manejar información mentalmente.
- Mantener por uno mismo la motivación para la actividad y para el aprendizaje.

No todo el aprendizaje **autónomo** es de por sí aprendizaje aislado. Las personas continúan aprendiendo fuera de la escuela —en muchas ocasiones— porque se integran en grupos y asociaciones, colaboran y aprenden en el trabajo en común.

Estrategias personalizadas

Vamos a tratar este punto de una forma especial, pues si bien puede incluirse dentro de las individualizadas, ya que pretenden adaptarse a cada persona, sin embargo consideramos estas estrategias como una síntesis entre enseñanza individualizada y enseñanza colaborativa; contemplan en profundidad ambas dimensiones de la persona. Fernández Huerta (1983) defiende que las estrategias personalizadas se centran en la decisión personal del alumno. Todo lo demás son aspectos de cómo alcanzar esa decisión personal. Entre los objetivos que se pretenden con las estrategias personalizadas, podemos enumerar:

- Desarrollo de la personalidad en términos de autoconciencia, comprensión, autonomía y autoevaluación.
- Incremento de la capacidad de autoexploración, la creatividad y la solución de problemas, así como la responsabilidad personal.

Este tipo de estrategia subraya el carácter único del ser humano y su lucha por desarrollarse con una personalidad integrada y competente. El objetivo es ayudar a la persona a asumir la responsabilidad de su desarrollo, y a adquirir un sentido de autoevaluación y armonía personal. Los personalistas subrayan también la integración del yo emocional y el yo intelectual. Intentan ayudar a los alumnos a comprenderse a sí mismos y sus objetivos, y a desarrollar los medios para educarse. Se insiste en la autocomprensión y la independencia del aprendizaje. Los objetivos primarios en estas estrategias serían:

- Acrecentar el sentido de autovaloración.
- Ayudar a comprenderse con plenitud.
- Ayudar a conocer las propias emociones y ser consciente de cómo influyen en el comportamiento.
- Ayudar a formalizar los objetivos de aprendizaje.
- Ayudar a hacer planes para aumentar la competencia.
- Incrementar el sentido de la creatividad y el disfrute.
- Incrementar la apertura a nuevas experiencias.

Estrategias creativas

El término creatividad significa innovación valiosa y es de reciente creación. Hoy se ha generalizado y su empleo es universal. La necesidad de enseñanza creativa es demandada por un mundo en cambio continuo, profundo y acelerado. Las situaciones nuevas fuerzan a respuestas antes desconocidas. Frente a la educación para recibir la cultura ya elaborada, hoy se destaca un aspecto creativo. Según los principales teóricos de la creatividad como Guilford, Torrance o Löwennfeld, las características de la creatividad son: fluidez y productividad; originalidad; elaboración; sensibilidad para detectar problemas y capacidad para redefinir un objeto, encontrando para él usos múltiples diferentes de lo habitual.

Los problemas de la creatividad se agrupan en cuatro vertientes:

- En los sujetos creadores.
- En los procesos psicológicos.
- En los productos innovadores que se dan en todos los ámbitos de la cultura: los descubrimientos científicos, las invenciones tecnológicas y las creaciones artísticas.
- En los ambientes creativos.

Ricardo Marín, Saturnino de la Torre, David de Prado y Francisco Menchén son algunos de los más significativos tratadistas de esta nueva dimensión pedagógica de la creatividad. Los dos primeros coordinaron una obra que se puede considerar como clásica, titulada *Manual de la creatividad*. Compartimos su reflexión de que el pensamiento y la acción didáctica creativa están en alza, y que una sociedad se distinguirá por la capacidad de sus miembros para crear nuevas soluciones y situaciones. Por eso la creatividad ha de estar presente en la enseñanza. La nueva educación ha de tender a conjugar los conocimientos instrumentales o básicos con la capacitación innovadora para adaptarse a las nuevas exigencias. La educación creativa está dirigida a conformar personas dotadas de iniciativa, plenas de recursos y confianza, listas para afrontar problemas personales, interpersonales o de cualquier índole. Educar creativamente es educar para el cambio, capacitar para la innovación.

Entre los objetivos que se buscan con la integración de estrategias creativas señalo algunas:

- Comprender las teorías que sustentan y fundamentan la dimensión creativa en la enseñanza moderna.

- Valorar los aspectos positivos que la creatividad tiene en los procesos integrales de formación.
- Descubrir lo importante y necesario que es enseñar en la creatividad y para la creatividad desde los primeros tiempos de la educación formal y en todas las disciplinas.
- Aprender a formular estrategias creativas.
- Apreciar los cambios que se operan en las personas, de forma individual y en los grupos, cuando se aplican estrategias creativas.
- El método de descubrimiento creativo constituye un buen método para la transmisión de contenido de las materias de estudio.
- La capacidad de resolver problemas constituye una meta importante de la educación.
- Todo estudiante debe ser pensador creativo y crítico.
- El descubrimiento creativo organiza el aprendizaje de modo efectivo para su uso ulterior.

Los principios que rigen las estrategias creativas son:

1. *Convertir lo extraño en familiar.*

El estudiante tiene que comparar los datos desconocidos que se le presentan con los que él ya conoce, para familiarizarse con ellos. Los procedimientos a seguir son:

- Análisis: descomponer un objeto desconocido, descubrir sus partes, sus elementos componentes, al ser más sencillos, nos resultan más familiares.
- Generalización: es la búsqueda de nuevas respuestas, y para ello es necesario situarse en una perspectiva más amplia, con juego, palabras, significados, definiciones, etc.
- Búsqueda de modelos: consiste en contrastar el problema con esquemas y secuencias previamente conocidas, que nos permitan iluminar el problema. Este contraste nos posibilita la comprensión lógica del caso.

2. *Hacer lo familiar extraño.*

Lo esencial es distorsionar o cambiar la manera cotidiana de ver lo real. Para ello, se utiliza la metáfora, buscando cualquier tipo de analogía; las más comunes son:

- Analogía personal: el niño se identifica con el problema y trata de vivirlo desde dentro.
- Analogía directa: se trata de la elemental comparación de una realidad inmediata. El campo principal en donde utilizar esta analogía es la biología, la naturaleza viva.
- Analogía simbólica: es una manera de simplificar la experiencia, de describirla.
- Analogía fantástica: se proyectan todos los sueños y deseos sobre el objeto o problema.

Características de las estrategias creativas:

- Fluidez: expresa cantidad. Se refiere a la cantidad de ideas y/o respuestas que se dan sobre el problema propuesto.

- Flexibilidad: serie de respuestas variantes dentro de un tema; una misma idea representada de modo diferente.
- Originalidad: valor cualitativo. Sería lo opuesto a fluidez. Aquí se valoran las respuestas insólitas, inéditas dentro del grupo, auténticamente originales.
- Organización y manipulación: capacidad de articular, y organizar ideas y formas de un modo nuevo y original. Se refiere a las concepciones nuevas y planteamientos conseguidos, partiendo de conceptos o ideas conocidas.

La creatividad, como su palabra indica, es la habilidad para inventar y desarrollar ideas nuevas y originales. Los niños tienen una cualidad especial para ser creativos, dan vida a los objetos, a las acciones, etc. Crear, por ejemplo, una obra de arte ha sido resultado de la imaginación, de las destrezas humanas, de la invención.

Desarrollo y potenciación dentro de la escuela

En este caso los principios de acción son: libertad de acción, autonomía, espontaneidad, flexibilidad, iniciativa, prospección, experimentación, orientación y autoperfeccionamiento, inquietud intelectual, rompimiento de la rutina. Según los expertos, pueden ser:

- Por ensayo y error.
- Por el uso de relaciones:
 - La simple aplicación de las relaciones ya establecidas.
 - El descubrimiento de relaciones nuevas para el sujeto.
 - Pensamiento convergente.
 - Pensamiento divergente.
 - Buscar situaciones de semejanzas de las cosas.
 - Crear símiles, alegorías y metáforas.
 - Buscar asociaciones lógicas de fenómenos dispares.
 - Comparar lo incomparable.
 - Aprender a generar ideas escuchando.
 - Crear un juego mental que permita usar la información de lo que se escuche.
 - Crear situaciones experimentales y observar lo que acontece.
 - Interpretar las ideas de distintas formas.

Las estrategias-actividades creativas más utilizadas en la enseñanza son:

- El *brainstorming*, que consiste en formular todas las respuestas que se ocurran sin limitación alguna. Sólo al terminar esta fase productiva se efectúa la selección de las mejores.
- La lista de atributos: se enumeran todos los rasgos que corresponden a una realidad cualquiera y luego se cambian algunos atributos para obtener nuevos productos.
- Métodos morfológicos: se enumeran las dimensiones fundamentales de algo con sus respectivos caracteres y se combinan entre sí para descubrir todas las posibilidades.
- El problema *Solving*, cuyos pasos fundamentales son: definición del problema y división en subproblemas, recogida de información, iluminación o hallazgo de la respuesta, y puesta en práctica.

- La biónica, que busca en la biología sugerencias para nuevos inventos, especialmente electrónicos, que pretenden imitar los sentidos o las funciones del sistema nervioso.

Los profesores Ricardo Marín y Saturnino de la Torre, pioneros y especialistas en técnicas relacionadas con la creatividad, han elaborado clasificaciones y agrupaciones como las que figuran en las tablas 1.9 y 1.10.

ESTRATEGIAS	TAREAS DEL PROFESOR
1. Humor	Fomentar la risa, la diversión, la alegría y las bromas Permitir las exageraciones, incongruencias y excentricidades, dentro de un clima distendido y de desinhibición Superar el miedo al ridículo
2. Juego	Crear un ambiente adecuado que predisponga al juego Presentar el trabajo como un juego instructivo Fomentar la actividad lúdica Jugar con las ideas, los elementos y conceptos
3. Relajación	Enseñar o relajar los músculos Enseñar a percibir las sensaciones del propio cuerpo Eliminar la tensión, la angustia o la ansiedad Enseñar a inspirar profundamente Transmitir tranquilidad, sosiego y serenidad
4. Trabajo en equipo	Procurar que la relación entre los miembros de un grupo sea lo más estrecha y eficaz posible Desarrollar actitudes de respeto, comprensión y participación Enseñar a colaborar y cooperar en tareas, tanto intragrupalas como intergrupales Ayudar a los alumnos de forma flexible
5. Analogías	Buscar situaciones de semejanza Crear símiles, alegorías y metáforas Buscar asociaciones lógicas de fenómenos dispares Comparar lo incomparable
6. Audición creativa	Enseñar a generar ideas escuchando Enseñar a desarrollar un juego mental que permita usar la información de lo que se escucha
7. Búsqueda	Buscar cosas que hayan sido hechas antes Investigar sobre el estado actual de las cosas Crear situaciones experimentales y observar lo que acontece

TABLA 1.9. Conductas creativas del profesor (Marín y De La Torre, 1991). (Continúa).

(Continuación)

ESTRATEGIAS	TAREAS DEL PROFESOR
8. Discrepancias	Interpretar las ideas de distintas formas Proponer lo que no es conocido Provocar lagunas de limitaciones en el conocimiento Manipular el error de conexión de la información
9. Escritura creativa	Enseñar la habilidad de comunicar ideas mediante la escritura Enseñar a generar ideas a través de la escritura
10. Lectura creativa	Enseñar a desarrollar la habilidad mental para usar la información de lo que se lee Enseñar a generar ideas con la lectura
11. Paradojas	Buscar situaciones verdaderas, bajo apariencias contradictorias o absurdas Crear ideas extrañas, opuestas a la opinión general
12. Interdisciplinaria- riedad	Integrar los saberes e interrelacionar las áreas de conocimientos Globalizar las enseñanzas en torno a las necesidades de los alumnos
13. Preguntas provocativas	Incitar a la exploración del conocimiento Formular preguntas sorprendentes e incitantes
14. Tolerancia	Admitir la ambigüedad, la complejidad, la incertidumbre Respetar la libertad de los demás y escuchar sus criterios Pensar en la posición contraria y en la posibilidad de que tuviese una parte de razón
15. Visualización	Enseñar a expresar ideas en imágenes Enseñar a ilustrar experiencias, pensamientos, sentimientos

TABLA 1.9. Conductas creativas del profesor (Marín y De La Torre, 1991).

PROCESO	TAREAS DEL ALUMNO
1. Observación	Elaborar y examinar objetos y situaciones Obtener un conocimiento directo de los fenómenos Desarrollar la capacidad de admiración en el mundo
2. Percepción	Descubrir las cualidades de los objetos Extraer informaciones de los objetos, hechos y apariencias Establecer las relaciones de utilidad, espacio, tiempo, número y cantidad
3. Sensibilidad	Estar abierto a las cosas, hechos, experiencias y nuevas expresiones Descubrir nuevas formas, incongruencias y deficiencias Aprender a detectar las excepciones a las reglas, las contradicciones, los prejuicios Descubrir los problemas, necesidades, actitudes y sentimientos de los otros

TABLA 1.10. Capacidades a desarrollar en el alumno, proceso. (Marín y De la Torre, 1991).

(Continuación)

ESTRATEGIAS	TAREAS DEL PROFESOR
4. Espontaneidad	Actuar sin esfuerzo y sin la indicación de otros Aprender a generar ideas Adaptarse a situaciones nuevas
5. Curiosidad	Ser audaz, inquisitivo, y admirarse y maravillarse Experimentar y jugar con las palabras e ideas, tratando de extraer nuevos significados Arriesgarse en busca de una aventura Desarrollar ideas particulares para ver lo que acontece
6. Autonomía	No depender de otros y confiar en uno mismo Actuar con independencia de la normativa externa y libertad personal Responsabilizarse de la conducta como autor Buscar alternativas innovadoras
7. Fantasía	Visualizar y construir imágenes mentales Soñar acerca de cosas que nunca han sucedido Ampliar las ideas más allá de los límites reales o sensoriales
8. Intuición	Representar hechos no perceptibles Vivenciar hechos a través de símbolos Orientar hacia el futuro las observaciones, vivencias o experiencias anteriores Contemplar detenidamente los hechos
9. Asociación	Unir o combinar los contenidos vivenciales, conforme a las leyes de semejanza, contigüidad y contraste Relacionar lo que normalmente está separado y alejado Descubrir nuevas relaciones entre los elementos asociados

TABLA 1.10. Capacidades a desarrollar en el alumno, proceso. (Marín y De la Torre, 1991).

Estrategias constructivistas

El constructivismo encontró la entrada en la pedagogía a través del teorema de la autopoiesis (propia creación, propia organización). Se le asigna al constructivismo la fuerza de los organismos vivientes, lo que lleva a derivar en la creación de la propia realidad cognitiva. También el aprendizaje sería para el constructivismo una actividad estimulada desde fuera y dirigida de forma personal.

El constructivismo, en opinión de Gudjons (1999, p. 47), entronca con la teoría sistémica y la visión de la enseñanza como sistema, cuando se pregunta si los sujetos actúan simplemente elementos en el complejo entramado de diferentes subsistemas o si, por el contrario, la acción pedagógica no goza también de sus propias intencionalidades, su sentido y su libertad. El sujeto sería entonces, como sistema viviente, el único autor del saber, de su constitución y construcción. El hombre construye su mundo. Según esta

teoría, un mundo externo objetivo es una ficción. La relación sujeto-objeto se reduce a una pura subjetividad y se opone radicalmente a cualquier intento o defensa de objetivismo, como lo defiende, por ejemplo, Popper. De esta concepción se derivan consecuencias radicales para la didáctica, por ejemplo, en relación con la enseñanza y el aprendizaje. Se niega o pone en duda una influencia directa de la enseñanza sobre el aprendizaje, puesto que quien aprende organiza sus conocimientos, sus saberes, sobre la base de su estructura cognitiva individual. Enseñanza, por tanto, puede ser, como mucho, dar impulso desde fuera. La reelaboración, la construcción, es cuestión que incumbe a cada sujeto.

Las teorías constructivistas del aprendizaje acentúan con más fuerza que las cognitivistas el significado y la importancia que corresponde a la percepción y reelaboración de vivencias con y en el entorno. En la concepción constructivista el individuo estructura la comprensión de las situaciones en las que se encuentra, y conforma y transforma al mismo tiempo la situación en percepción y acción. Los conocimientos son por tanto construcciones individuales de realidad sobre la base de estructuras subjetivas de experiencia. También los saberes empíricos son en principio únicamente una construcción subjetiva de realidad que puede conducir a una construcción social de la realidad a través de procesos verbales de construcción (Tulodziecki, 1997, p. 63).

A la **organización** propia y autónoma del proceso de aprendizaje en el sentido de una acción reflexiva por propia iniciativa se le atribuye un significado especial. Esta posición se aplica, por ejemplo, al diseño y la propuesta de tareas hipermedia, en las elaboraciones temáticas sobre base de datos, etc. Se aprecia, por otra parte, un cierto rechazo a las tesis constructivistas más radicales, especialmente aquellas que destacan totalmente los componentes instructivos en el proceso de aprendizaje. A veces se vislumbra una posición intermedia impregnada de un cierto pragmatismo, que se denomina diseño instruccional de la segunda generación (Weidenmann, 1993, p. 12). Esta posición se caracteriza por su afirmación del significado e importancia del aprendizaje en relación con la acción, siguiendo principios constructivistas, y resaltando la construcción de estructuras cognitivistas o modelos mentales por el proceso de instrucciones apropiadas siguiendo la línea cognitiva del pensamiento.

También los presupuestos sobre aprendizaje situacional se pueden interpretar como una unión de principios cognitivistas y constructivistas. En torno a los supuestos del aprendizaje situacional se da importancia a las situaciones vitales y de aprendizaje siguiendo axiomas constructivistas y cognitivistas (Tulodziecki, 1997, p. 64).

En la conformación del entorno de aprendizaje, postulan estos autores, uniendo ambas teorías, lo siguiente:

- Complejos problemas de partida. Un problema interesante e intrínsecamente motivador para quien aprende debe ser el punto de partida en el aprendizaje.
- Autenticidad y situacionalidad. Hay que preparar para los saberes que se quieren alcanzar un marco y un contexto de aplicación mediante la elección de problemas auténticos y realistas.
- Perspectivas múltiples. Aquello que se aprende debe ser integrado en diversos contextos para que se pueda transferir a nuevas situaciones.

- Articulación y reflexión. La solución de problemas se debe describir primero verbalmente y reflexionar sobre su significado para contextos diversos.
- Aprendizaje e intercambio social. Hay que dar un gran valor al contexto social como una forma de aprendizaje colaborativo.

La investigación sobre las concepciones alternativas ha generado una gran línea de investigación, que permite hacer predicciones sobre los problemas conceptuales de los alumnos y planificar estrategias de enseñanza adecuadas que generan alto nivel de aprendizaje significativo. En torno a tres núcleos se agrupan actualmente las tendencias del constructivismo: el piagetiano, el radical, el sociohistórico.

- El constructivismo piagetiano. El individuo que posee unos esquemas mentales evoluciona y se adapta a situaciones más complejas; es lo que Piaget llamó «proceso de equilibración».
- El constructivismo radical, valora la construcción de esquemas, por parte del aprendiz, coherentes con su pensamiento. Se centra mucho en el aprendizaje individual.
- El constructivismo sociohistórico (Eisenhart, Marion y Finkel, 1996). Asume la importancia de la actividad para la construcción del conocimiento adaptativo, y es un proceso dependiente de los procesos históricos y culturales. Para esta corriente la construcción del conocimiento no depende tanto de procesos cerebrales y mentales, sino de procesos externos de la **vida social**.

El constructivismo basado en las teorías de Piaget.

Parece que existe consenso en que las ideas que Piaget manifiesta sobre el aprendizaje de los estudiantes responde a lo que ahora se entiende por constructivismo. Las teorías de Piaget enfatizan cómo los alumnos interpretan el mundo a través del desarrollo de estructuras lógicas independientes del contenido. Por tanto, el desarrollo intelectual sería el resultado de la adaptación de los esquemas cognitivos de los alumnos a los ambientes físicos. En consecuencia, el aprendizaje presupone un cambio conceptual y procede, para ello, buscar estrategias didácticas, creando ambientes de aprendizaje en los que las experiencias provoquen un impulso cognitivo que lleve a los estudiantes a desarrollar nuevos esquemas más adaptados a la experiencia.

El constructivismo radical.

Su postulado principal viene a decir que el conocimiento es construido por el aprendiz mediante esquemas que él encuentra coherentes. Este movimiento afirma que lo que podemos conocer son nuestros modelos del mundo y éstos están influenciados por nuestras visiones de los mismos. La norma, la escala para esta tendencia es el propio estudiante, y se da por legítimo y válido el conocimiento construido por el alumno, si tiene sentido para esta persona dentro de un contexto determinado. Por eso en la práctica la intencionalidad de la enseñanza debería ser que el alumno aprendiera a partir de la organización de sus propias experiencias.

La estrategia se centra en formas de colaboración de los estudiantes entre sí y con el profesor en orden a elaborar las propias construcciones. La función del profesor es especialmente la de favorecer que los estudiantes tengan papeles protagonistas, buscar los ambientes adecuados y dar a los alumnos tiempo para que interpreten el ambiente, expresen sus ideas y afronten los problemas planteados por otras personas. Entiendo que, salvo esa concepción tan subjetivista del conocimiento —que no comparto—, muchos de los fines y estrategias son comunes a bastantes modelos. Tampoco es preciso que el profesor adopte ese papel tan secundario; sin tener que ser absorbente y siempre directivo, sí que puede realizar tareas que en realidad ayuden más y mejor en el proceso de construcción del conocimiento. Trabajar en pequeños grupos, explorar el ambiente, comunicar, debatir, preparar informes de trabajo son estrategias muy útiles, que se aplican en múltiples modelos.

El constructivismo sociohistórico o sociocultural.

A las dos interpretaciones anteriores la tendencia del constructivismo histórico añade un elemento dependiente de los procesos históricos y culturales. En consecuencia los procesos externos de la vida social influyen en la construcción del conocimiento. El ambiente juega también un papel importante, y éste debe permitir una actividad madura, lo que impulsará al estudiante a aprender. El ambiente o contexto ha de ser real, social, cotidiano.

De lo estudiado sobre el constructivismo, entiendo que no se trate de un modelo claro que se sustente en principios defendibles desde la ciencia y las investigaciones. Advierto en él como una amalgama de elementos de heterogénea procedencia, unos más coherentes y otros menos. Ahora bien, la tendencia o tendencias en su globalidad van dando bandazos sin consensuar u ofrecer un modelo unificado. Driver (1994), por ejemplo, tan pronto habla del profesor como una autoridad para sancionar lo que es conocimiento científico, como esconde su acción para dejarle en mero observador o suministrador de andamiajes para que el estudiante sea el arquitecto constructor. Encomienda al profesor la tarea de introducir nuevas ideas y a los alumnos para que hallen su sentido, haciéndoles comprender las actividades, pero al mismo tiempo otorga a los estudiantes la capacidad de rechazar las propuestas. Tan pronto pide establecer estrategias didácticas como las niega a causa de la distancia entre las concepciones del sentido común y las científicas.

Fernando Larriba Naranjo presenta en 2000 su tesis doctoral titulada *Modelos y estrategias de enseñanza en el área de Ciencias Sociales, Geografía e Historia en el Segundo Ciclo de Educación Secundaria Obligatoria en Castilla-León*. La tesis busca conocer modelos y estrategias que utilizan los profesores y su valoración. La muestra contempla centros en todas las provincias que conforman la comunidad. De entrada el investigador obtiene respuestas sólo en un cuarto de los centros solicitados y deseados, y contrasta con otras metodologías, como reflexiones autobiográficas y estudios de casos. Bien estudiados los datos recibidos parece que se trata de un profesorado motivado y cuyos modelos de enseñanza se inspiran mayoritaria e intensamente en las características que concurren en los constructivistas. Aprecian y utilizan el desarrollo intelectual del alumno calificándolo como esencial para que puedan entender los procesos históricos

multicausales. Igualmente comprenden que la única forma de que los alumnos recuerden a medio y largo plazo los conocimientos es que dichos conocimientos se integren de una forma comprensiva en los esquemas conceptuales que poseen. La enseñanza deberá fundamentarse en el conocimiento de carácter social que ya tienen cuando comience el curso. El profesorado deberá utilizar una metodología didáctica variada en función de la unidad didáctica que se vaya a trabajar y, por último, los profesores deberán actuar como intermediarios entre los contenidos y el conocimiento de los estudiantes.

Estrategias para el desarrollo de valores y actitudes

Zabalza (1998, p. 248), tras reconocer que el tema de los valores y las actitudes no le es ni ajeno, ni desconocido, pues ha reflexionado, investigado y escrito sobre el mismo, manifiesta que la cuestión combina una atracción particular con una complejidad que convierte en un reto peligroso cualquier intento de adentrarse en su estudio. He valorado esta sinceridad, siendo su autor persona competente y meritoria en este campo. Por otra parte, mi conocimiento del profesor Marín de su pasión por el mundo de los valores y las actitudes me llevó a pedirle en alguna ocasión su colaboración para cursos y publicaciones sobre esta cuestión. Siempre puntual para acudir a tales demandas, a veces preparó escritos que no fueron publicados en su integridad. Ahora me ha parecido, admitiendo la complejidad del tema de acuerdo con Zabalza, arriesgar la elaboración y presentación de estrategias para trabajar didáctica, conceptual y vitalmente, valores y actitudes tan importantes en nuestro tiempo y tan presentes en el ordenamiento curricular. Los textos de que disponía los he organizado y reelaborado según mi saber y entender. Globalmente este texto es deudor del pensamiento, el trabajo y el esfuerzo del recordado Marín Ibáñez (1998).

La novedad de las actitudes y los valores en la estructura curricular

La educación se ha entendido de un modo implícito o explícito, como un aprendizaje de conocimientos, habilidades y actitudes valiosas, pero no siempre se ha destacado suficientemente ese tercer elemento: las **actitudes**. Tal vez porque es el más difícilmente evaluable y lo que no es motivo de calificación acaba perdiendo rango en el sistema educativo. En la Reforma, a partir de la Ley General de Educación de 1970, aparecía la obligación de evaluar las actitudes, pero se sabe las dificultades con que se alzaron en este campo y, como casi siempre, se reducía a un mero formalismo que se cumplía como buenamente se podía.

En las disposiciones que desarrollan la Ley Orgánica de Ordenación General del Sistema Educativo (LOGSE, 1990) se retoma a fondo el tema de las actitudes: Real Decreto 1006/1991 de 14 de junio, por el que se establecen las enseñanzas mínimas correspondientes a la Educación Primaria; Real Decreto 1007/1991 de 14 de junio, por el que se establecen las enseñanzas mínimas correspondientes a la Educación Secundaria Obligatoria. En los anexos de ambos decretos aparece la siguiente estructura:

- Introducción.
- Objetivos generales.
- Contenidos. Éstos se organizan en tres momentos: conceptos, procedimientos y **actitudes**, que invariablemente se repiten en todas las áreas.
- Criterios de evaluación.

Dejando aparte la consideración sobre la significación de esta estructura, recordemos que elementos de todo currículo son: objetivos (generales, específicos u operativos), contenidos (conocimientos, informaciones, experiencias), métodos, habilidades, procedimientos con sus respectivos materiales y evaluación. En cualquier caso la estructura que aparece en la legislación es válida y, además, de obligado cumplimiento. Una vía de acceso a esta cuestión es analizar los términos que aparecen en los apartados referentes a las actitudes de los mencionados decretos.

Actitudes	Primaria	Secundaria
Valorar	32	39
Respeto	14	13
Sensibilidad	10	15
Interés	10	24
Reconocimiento	01	08
Curiosidad	06	06
Aprecio	00	06
Disposición favorable	00	06
Gusto por...	06	04
Aceptar	04	03
Actitud positiva	00	04
Satisfacción, disfrute	00	02
Tendencias	00	02
Atención	00	02
Actitud crítica	03	08

TABLA 1.11. Frecuencias de actitudes.

Como se comprueba en la Tabla 1.11, hay una completa vinculación de las actitudes, y el término valorar o similares. Los valores impregnan todo el currículum, por ello hay que recordar que esta vinculación de áreas y valores no es estricta pues casi todos los valores guardan estrechas relaciones entre sí, con los bienes en que se realizan y con las variadas áreas de conocimiento que los estudian. La vida no es sólo un valor biológico sino también moral, y la más subida actividad espiritual tiene condicionamientos económicos. Las actitudes no son exclusivamente un sector dentro de «los contenidos»;

tenemos que suscitar actividades favorables hacia los «conceptos» y los «procedimientos». Pero inevitablemente hemos de distinguir en el trabajo intelectual lo que está unido en la realidad, única manera de poder analizarla y conocerla en profundidad. Ordenamos las áreas curriculares en torno a los valores clásicos de los sistemas educativos.

PRIMARIA	
VALORES	ÁREAS
Salud	E. Física
Belleza	E. Artística
Verdad	Lengua Castellana, Com. Autónoma, lenguas extranjeras, Matemáticas, Medio natural, social y cultural
Morales	Toda la educación
Cívico-político-sociales	No discriminación, derechos humanos, participación, democracia
Trascendentes	Religión, optativa

TABLA 1.12. Valores en torno a las áreas de conocimiento en Educación Primaria (Marín, 1999. Inédito).

SECUNDARIA OBLIGATORIA	
VALORES	ASIGNATURAS
Salud	E. Física
Útiles	Tecnología
Belleza	E. Plástica y Visual, Música
Verdad	Lengua Castellana y Com. Autónoma, lenguas extranjeras, Matemáticas, Ciencias de la Naturaleza, Ciencias Sociales, Geografía e Historia
Morales	Ciencias Sociales, Geografía, Historia, La vida moral y la reflexión
Cívico-políticos	Solidaridad, tolerancia, no discriminación
Trascendentes	Decreto 1007/91, art. 2, punto h)

TABLA 1.13. Valores en torno a las áreas de conocimiento en Educación Secundaria (Marín, 1999. Inédito).

1.6. HORIZONTE DE NUEVAS ESTRATEGIAS

Concepto

Uno de los pilares de la educación del presente siglo, que la Comisión Internacional sobre la Educación para el siglo XXI presidida por Delors (1996) indica, es «el aprender a conocer». No es de extrañar que en estos comienzos de siglo, en que existen recursos, informaciones, conocimientos teóricos y técnicos evolutivos sin precedentes, que circulan por múltiples medios y hasta los rincones más insospechados del planeta, se plantee a la educación la necesidad de dotar a las personas de estrategias que permitan no dejarse sumergir por las corrientes de informaciones en muchos momentos efímeras y conservar el rumbo del desarrollo individual y colectivo. No basta con que cada persona acumule al comienzo o en alguna etapa de su vida gran reserva de conocimientos. Debe formarse para actualizar, profundizar y enriquecer ese saber a lo largo de su vida, y adaptarse a un mundo que avanza de forma vertiginosa y que está en permanente cambio.

Aprender para conocer supone, en primer término, aprender a aprender, ejercitando la atención, la memoria y el pensamiento. Desde la infancia, sobre todo en las sociedades dominadas por la imagen televisiva, el estudiante debe aprender a concentrar su atención en las cosas y las personas. La vertiginosa sucesión de informaciones en los medios de comunicación y el frecuente cambio de canal de televisión atenta contra el proceso de descubrimiento, que requiere una permanencia y una profundización en la información captada. Este aprendizaje de la atención puede adoptar formas diversas y desarrollarse en múltiples ocasiones de la vida (juegos, visitas a empresas, viajes, trabajos prácticos, asignaturas científicas, naturaleza, etc.) (*Informe a la UNESCO, 1997*).

¿Qué se necesita en el aula para provocar ese proceso del aprender a aprender? Aun reconociendo que no existe un proceso único de aprendizaje sino que existen muchos procesos de aprendizaje y en cada uno, a su vez, se distinguen varios subprocesos podemos hablar de diversas fases, dimensiones, frecuencias. Hans Áebli (1998) distingue estas dimensiones:

- Tener una idea de su realización correcta.
- Intentar realizarla por uno mismo.
- Observarse en su realización y discutir la observación.
- Formular como autoinstrucciones del aprendizaje reglas de dirección y control.
- Llevar éstas a la práctica con nuevos contenidos.
- Juzgar el proceso del aprendizaje y su resultado.

En esta misma línea, Tedesco (2000) manifiesta que hacer explícito que los argumentos lógicos que se presenten permitan articular una proposición con otra, con cierta coherencia lógica, con cierta consistencia interna, sin que haya contradicción entre lo que se dice en diferentes momentos de la argumentación, siendo parte del proceso de aprender a aprender. Si un sujeto es consciente de esas operaciones, si es capaz de reflexionar sobre las mismas, está dando el salto de lo cognitivo a lo metacognitivo, está aprendiendo a aprender, está comenzando a ser consciente de lo que él tiene que hacer para seguir aprendiendo.

Curiosidad, interés y motivación son actitudes que hay que hacer explícitas en este proceso de aprender a aprender. A partir de este análisis, se pregunta Tedesco: ¿cuáles son las competencias que debe tener un nuevo docente?

- Competencias vinculadas con la idea de lo institucional. Para trabajar en equipo, para comunicar lo que se sabe, para ejercer el liderazgo en algunos momentos y en algunas cosas, y ser parte de un equipo en otros, para evaluar a los alumnos, para diagnosticar problemas, para anticiparse a ciertas situaciones.
- Competencias vinculadas con lo pedagógico. Capacidad de comprender, de fortalecer al otro, de guiar, de escuchar.
- Competencias vinculadas a la responsabilidad de los resultados.

Desarrollar en los alumnos capacidad para realizar su propio aprendizaje, porque aprender a aprender, aprender a lo largo de toda la vida, implica que el estudiante va a tener que ser cada vez más responsable de su aprendizaje, va a tener que estar tomando decisiones sobre qué buscar, cómo organizarlo, dónde ir a buscarlo, qué líneas seguir en términos de aprender. La constancia en las estrategias iniciadas es otra dimensión estudiada últimamente. Wolters y Rosenthal (2000) publicaron en el volumen n.º 33 del *International Journal of Educational Research* resultados de un estudio que habían realizado sobre las relaciones entre el punto de inicio en la fijación de decisiones y su permanencia en las mismas. Buscaban con ello poner en práctica estrategias que regulasen la constancia de los estudiantes en los trabajos iniciados. Los resultados indicaron que las tareas de valoración, orientación a metas de aprendizaje y orientación individual a metas de rendimiento se mostraban muy eficaces.

La presencia de las nuevas tecnologías

Los nuevos medios demandan una nueva configuración del proceso didáctico y de la metodología. Estos nuevos accesos al conocimiento implican también originales propuestas metodológicas para el aprendizaje, en cuanto que las estrategias tradicionales quedan obsoletas, requiriéndose nuevas fórmulas organizativas. Todo ello presupone un nuevo rol del profesor que ha de responsabilizarse del diseño de situaciones instruccionales para el alumno y se convierte en tutor del proceso didáctico. En suma, se produce un cambio en el modelo didáctico-comunicativo, que pasa de ser básicamente unidireccional (el saber se encuentra en los libros o en el docente) a ser multidireccional, más abierto y flexible con diferentes puntos de información, posibilitando la ruptura de la clase como único espacio para el aprendizaje.

Por otro lado, más que en el aprendizaje como producto final, se incide en la trascendencia del aprendizaje como proceso, esto es, en las **estrategias de procesamiento de la información**, adaptación a las situaciones de aprendizaje, control de las propias capacidades y afectos..., a través de las que el sujeto aprende. Así, el profesor pasa de ser «el que enseña» (función mostrativa referida fundamentalmente a la organización y presentación de los estímulos), al que «facilita los aprendizajes», expresión ésta ambigua pero que define mejor su nueva función, ya que frente a la irrupción de múltiples fuentes de información desorganizadas, más que nunca **se hace necesaria la reestructuración**

de todo ese saber para provocar aprendizajes de calidad. En la situación actual, las nuevas estrategias deberán considerar los ámbitos siguientes:

- Fortalecer las dimensiones que ayuden a formar la personalidad. Esto conlleva que los estudiantes sean orientados hacia **capacidades** mediante procesos de aprendizaje como reconocer, valorar y actuar; también a descubrir los diversos métodos y formas de introducirse en los variados fenómenos mundiales.
- Potenciar el desarrollo de las preferencias. Esto significa el cultivo de la autonomía y la necesidad de poner en práctica diversas estrategias formativas.
- Enseñar técnicas de aprendizaje y estudio. Son necesarias para lograr las dos metas anteriores. Es importante enseñar estrategias de exactitud, trabajo bien hecho, constancia, sistematicidad.
- Formar en competencias metodológicas. Lo que implica aprender a planificar, revisar los procesos. Es una misión importante enseñar métodos. El trabajo autónomo es en este sentido medio y objetivo.
- Espacios para un aprendizaje autónomo y de interacción social. Trabajar en equipo, resolver problemas de forma cooperativa.
- Apoyar la responsabilidad social.
- Desarrollar coherentemente los planteamientos.
- Acentuar las experiencias transversales a diversas áreas de conocimiento.

Estas metas o campos para las nuevas estrategias, en opinión de Wollenweber (1999, p. 234), deben tender siempre a una estructuración didáctica, clara, que lleve al tratamiento autónomo de las informaciones ateniéndose a las fases siguientes:

- Reconocer, desarrollar, precisar, diferenciar las actividades.
- Descubrir y utilizar fuentes de información.
- Formas de recoger informaciones.
- Selección crítica de las mismas.
- Manera de conservar las informaciones.
- Ordenamiento racional de las mismas.
- Formas de aplicación y uso.

Consideración de las emociones

La Comisión Internacional sobre la Educación para el siglo XXI, presidida por Delors (1996), en su Informe a la UNESCO indica que uno de los cuatro pilares de la educación para los próximos tiempos será aprender a vivir con los demás. Es una constatación que concurre cada vez en las escuelas de estudiantes de diferentes etnias, religiones, ideologías políticas, etc. (este hecho es extensivo a todos los niveles educativos, también el universitario). Si estos grupos, personas, compiten unos con otros o no están en una situación equitativa en el espacio común, ese tipo de contacto puede agravar las tensiones latentes y degenerar en conflictos. En cambio, si la relación se establece en un contexto de igualdad y se formulan proyectos comunes, los prejuicios y la hostilidad subyacente pueden dar lugar a una cooperación más serena e, incluso, a la

amistad. Medina y Sevillano (1991) ya realizamos un trabajo sobre el análisis del clima sociorrelacional en el aula. Consideramos que cuando se generan y fomentan actitudes positivas por parte de los profesores (justicia, igualdad, empatía, autonomía, confianza, seguridad y cooperación entre los alumnos), se está posibilitando y potenciando un ambiente grato de aprendizaje.

Perspectiva de la inteligencia emocional

Las emociones humanas han sido tenidas poco en cuenta en el ámbito docente. Una razón puede haber sido la creencia bastante generalizada en que las emociones entorpecían el logro de objetivos importantes. En el ámbito de las emociones ha sido un avance el concepto de «inteligencia emocional». A partir de esta noción ya es posible hablar de educación emocional y diseñar estrategias tendentes a conseguir entre los estudiantes emociones positivas. Una estrategia emocional bien diseñada se compone de métodos de enseñanza que fomentan las emociones positivas y ayudan a vencer las negativas. Las emociones se definen como conjuntos complejos de interacción de factores subjetivos y objetivos, transmitidos por los sistemas neuronales hormonales, y pueden generar lo siguiente:

- La aparición de vivencias afectivas como sentimientos de placer o de disgusto.
- La creación de procesos cognitivos como efectos perceptivos emocionalmente relevantes, valoraciones, clarificación de procedimientos.
- Comportamientos expresivos bien dirigidos y adaptados.

Miedo

El miedo como anticipación de algo malo que puede suceder es frecuente. En el contexto docente los miedos a los exámenes, a ser preguntado, a hacer el ridículo no son infrecuentes. Si por ejemplo ante un examen se espera un fracaso, se reacciona con miedo. Este hecho desencadena las estrategias docentes siguientes:

- **Asegurar el éxito en el aprendizaje.** Es preciso poner en juego todas las técnicas y actividades que ayuden a reducir los problemas cognitivos y motivacionales. Se puede también hacer que los estudiantes entiendan, comprendan y asuman que los fallos se pueden corregir y que de los errores se puede aprender.
- **Aceptación de errores como posibilidad para aprender.** Los estudiantes deben aprender a aceptar que cometen errores y que pueden comentarlos públicamente. Cuando lo hacen suelen recibir apoyo y comprensión por parte de compañeros y profesores. Si los errores se tratan de esta forma, generan una catarsis emocional que se traduce en efectos positivos sobre el aprendizaje.
- **Creación de una situación desinhibida.** Una sobrecarga informativa negativa lleva al miedo ante el fracaso, a la inseguridad y a un miedo vital generalizado. Los estudiantes pueden desactivar este peligro si parte de la clase se dedica a realizar análisis y crítica de las informaciones. El pensamiento crítico ayuda a relativizar, pero puede generar pesimismo. Es, por tanto, bueno poner en marcha estrategias

que hagan ver la belleza de la vida, de la naturaleza, del arte, las cualidades de los compañeros, etc.

Envidia

Rheinberg (1993) recomienda como estrategias, para que en el aprendizaje se aminoren, las siguientes:

- Comparaciones positivas bajo normas individuales y criteriales, y no sociales.
- Justicia y transparencia en la valoración y calificación de trabajos y actividades. Todo ello debe ser objetivo y objetivable. Los estudiantes deben conocer los criterios que se aplican en la evaluación de sus saberes para así evitar la sospecha de envidia hacia otros que por su simpatía pueden resultar beneficiados.
- Sinceridad y apertura en las comunicaciones entre estudiantes-profesor, y estudiante-estudiante.
- Evitar la concesión de privilegios de manera desigual.

Resumiendo, las estrategias tendentes a contrarrestar el sentimiento y las emociones de envidia hacen referencia a las cuatro causas principales de las mismas: comparaciones sociales, injusticia, relaciones inseguras y privilegios arbitrarios.

Enfado

- Estimulación de controles del enfado. Es preciso identificar y nombrar los desencadenantes del enfado, la identificación de los identificadores de enfado, la utilización de advertencias cuando haya enfado, la aplicación de medidas de transparencia y el diálogo que aminore los enfados.
- Visiones flexibles de las cosas.
- Expresión, manifestación constructiva del enfado. Se realiza discutiendo los diferentes puntos de vista. Los estudiantes tienen el derecho de manifestar su enfado cuando se les ha ocasionado perjuicios. Su enfado debe ir dirigido a los causantes y no a terceras personas inocentes. La finalidad debe ser el cambio y la mejora de la situación. La manifestación del enfado debe producirse poco después de la producción del mismo.
- No mostrar ni aceptar ninguna forma de violencia, como ataques verbales o no verbales, insultos, gritos, ataques corporales o miradas de ira.

Simpatía

Para aumentarla se conciben las siguientes estrategias:

- Intensificación de las relaciones profesor-estudiante. Las actividades que se pueden realizar son: aumentar los contactos personales en las tutorías; tematizar las relaciones; aumentar los reconocimientos positivos, establecer relaciones sociales.

- Cultivo de interacciones. Esta estrategia que aumenta la simpatía se precisa, por ejemplo, para abordar tareas colaborativas. Conviene tener en cuenta: la dependencia de todos los miembros del grupo en el logro de los objetivos, la responsabilidad de cada uno, y la cooperación y evaluación.
- Establecimiento de estructuras de aprendizaje cooperativas.
- Programas complementarios de ayuda.

Resumiendo, podemos decir que las cuatro estrategias tendentes a aumentar la simpatía, que pueden mejorar el clima y la vida en las aulas, actúan de forma jerárquica y secuencial. Así, los programas complementarios de ayuda funcionarán cuando existan estructuras de aprendizaje colaborativo, y éste si existen interacciones y relaciones intensivas.

Felicidad. Gozo. Bienestar

La estrategia que se puede poner en acción es el aumento del sentimiento general de bienestar. Para ello es preciso que se tenga libertad y control sobre las situaciones. En el contacto escolar se tiene esta vivencia, por ejemplo, cuando hay trabajos libres con prensa, Internet, etc. Lo contrasté en una de las investigaciones cuando pregunté: «¿Qué harías cuando el profesor dice “puedes hacer lo que quieras”?», y muchos respondieron que harían lo que estaban haciendo.

Estrategias emergentes

De un estudio publicado en la revista *Pädagogische Rundschau*, en abril de 1999 y cuyo autor es Horst Wollenweber, titulada «Gegen illusionäre Konzepte, für eine leistungs orientierte und Zukunftsfähige Schule» (pp. 217-249) extraigo los pensamientos e ideas que siguen.

Favorecer el desarrollo del interés.

La exigencia de autonomía de los estudiantes pide un cambio a favor de formas diferenciadas en la enseñanza. Es importante enseñar a preguntar.

Facilitar técnicas de aprendizaje y de trabajo.

Puesto que actualmente lo más importante es aprender a aprender es importante trabajar para apropiarse de lo aprendido. Para ello es preciso que el estudiante se sienta corresponsable de su propio proceso.

Formar en el dominio de competencias de estrategias.

La exigencia en pro del aprendizaje autónomo obliga a enseñar a los estudiantes las competencias metodológicas necesarias para que puedan planificar, desarrollar y valorar las distintas fases de los procesos de aprendizaje.

Proporcionar espacios para el aprendizaje autónomo y la interacción social.

El desarrollo de la personalidad de los jóvenes pide ofrecerles posibilidades y situaciones en las que hagan experiencias, aguanten conflictos y aprendan a encontrar compromisos, aprendan a trabajar conjuntamente con otros y a mostrar comprensión y confianza, así como aceptar las diferencias, y encontrar y observar reglas que propicien las interacciones sociales y el aprendizaje autónomo. En todo esto hay que activar los saberes previos, las experiencias previas, articular los intereses y preferencias, recopilar informaciones y ejercitarse de manera especial en aquello más pertinente al trabajo colaborativo y de grupos. El éxito en las tareas de resolver los problemas de forma cooperativa presupone que los problemas tienen el grado adecuado de dificultad y la solución se busca realmente de forma cooperativa, y no se encomienda por ejemplo a los más capaces del grupo.

Apoyar el desarrollo y la corresponsabilidad social.

Los objetivos educativos de proyección social como disposición para ayudar y la actitud de poner en igualdad de condiciones los intereses de los otros con los propios deben buscarse mediante el diseño y la puesta en práctica de procesos específicos en la enseñanza.

Acentuar experiencias interdisciplinares de aprendizaje.

Ante el peligro de la atomización y de perderse en áreas, disciplinas, temas, cuestiones o exámenes, las estrategias tendentes a mostrar y aprender sobre las relaciones de los saberes son de gran utilidad.

Aprendizaje situacional como complemento al aprendizaje sistemático-cognitivo.

Apertura de la escuela, aprender con la experiencia o aprendizaje práctico son algunos de los términos de las nuevas tendencias. La enseñanza actual debe posibilitar los aprendizajes extraescolares. El espacio escolar mismo debe convertirse en lugar de experiencias.

Valorar con realismo posibilidades y límites de cada una de las estrategias.

Una jerarquización y estructuración clara y didáctica para conseguir un uso autónomo de informaciones debe contemplar los siguientes elementos:

- Conocer, desarrollar, precisar y diferenciar las tareas.
- Buscar y utilizar fuentes de información.
- Formas de agrupar y catalogar las informaciones.

- Maneras de conservar la información.
- Seleccionar y valorar críticamente las informaciones en relación con su significado.
- Formas de aplicación de las informaciones.

El pensamiento socrático

En la literatura pedagógica el método socrático ha sido bastante tratado. Recientemente, Ioannin Kanakis (1997), en la *International Review of Education* de la UNESCO, volumen 43, dedica catorce páginas a expresar si los diálogos socráticos son una cuestión que sólo importa a la historia de la pedagogía o tiene que decir algo a la didáctica actual.

La ironía como acicate para motivar al aprendiz

Los diálogos de Sócrates empiezan siempre mostrándose éste como ignorante en la materia sobre la que se va a dialogar. De esta forma motiva a sus interlocutores para que manifiesten su pensamiento y recuperen el sentimiento de seguridad. De esta manera empieza el diálogo y Sócrates está en disposición de conocer lo que saben sus oyentes.

Explicación de las respuestas incompletas o falsas

A través del diálogo Sócrates conoce atajos, abreviaciones, recortes; toma en serio a sus interlocutores y complementa lo que falta. Sócrates no quiere comunicar sin más su saber, sino atraer a los estudiantes a buscar por sí mismos la sabiduría, a encontrarla y a recordarla.

Agonías

A quienes aprenden hay que liberarles primero de su saber aparente, no real. Hay que liberarles de pensar que ya han resuelto el problema. Hay que concienciarles de su no saber. Para ello, Sócrates pregunta por qué dicen lo que dicen, las razones que tienen para ello. Sócrates traslada al aprendiz a esa situación de zozobra entre el saber y el no saber (la agonía.) La pésima situación de la ignorancia es pensar que sí se sabe, puesto que quien se imagina que es sabio no aprenderá nada de aquello que cree que sabe. Algunos alumnos de Sócrates vivencian la agonía como un delirio, como una situación de desvanecimiento, como un camino sin salida.

La agonía como tensión motivadora

¿Qué busca Sócrates con ello? Que el aprendiz sea consciente de su no saber. Esta situación es ya mejor que la anterior, cuando se creía sabedor y no buscaba saber. Sócrates problematiza el saber del aprendiz y así la agonía es el inicio para el conocimiento.

Otras ayudas para seguir el diálogo

Sócrates ayuda a continuar el diálogo. Sócrates inicia el diálogo con otro. Los aprendices se acostumbran a poner en tela de juicio lo que antes era normal, su confianza en los saberes anteriores se remueve, aprenden a ser críticos consigo mismos y tolerantes con los demás.

La relevancia actual de la estrategia socrática

Vivimos en una época y en una sociedad de cambios rápidos. La complejidad, la abstracción y la pluralidad las caracterizan y determinan. Nuestros estudiantes reciben una gran cantidad de informaciones confusas y contradictorias. Las convicciones morales se ponen en entredicho mediante argumentos contradictorios. Desde esta visión tiene poco sentido presentar a los jóvenes determinados valores y creencias como absolutos, objetivos y universales. Educativamente es mejor aprender a discutir y reflexionar sobre los valores vigentes, confrontar alternativas y pensar acerca de las consecuencias que se derivan de cada decisión. Solamente así podremos colaborar en la formación autónoma y responsable de los ciudadanos.

El valor del diálogo. La concepción socrática es optimista, reflexiva, crítica y al mismo tiempo lógica. Sócrates tenía una confianza inamovible en la fuerza de convicción de la palabra.

La utilización de los errores en el proceso de enseñanza. Representa el segundo momento de la estrategia socrática. Su método no sólo consiente errores, sino que los coloca en el centro del proceso. En el descubrimiento del saber serán de gran utilidad y no se corrigen al instante. A través de ello se ayuda al aprendiz a descubrir las últimas consecuencias que se derivarían de los mismos.

La agonía. Ayuda a los aprendices a liberarse de su aparente saber y aceptar su ignorancia. Conduce desde la sensación de pérdida hasta la conciencia de entender el problema. Así progresan en la propia confianza.

Disposición crítico-reflexiva y honestidad intelectual. La primitiva confianza se transforma en incertidumbre, es expresada con miedo, con precaución. Cuando los estudiantes caen en la agonía, dudan de sus anteriores saberes. La confianza en sí mismos se remueve, se encuentran como perdidos y confiesan su ignorancia. Los principios de Sócrates «Conócete a ti mismo» y «Yo sólo sé que nada sé» son ya una aplicación a la autocrítica, que nos debe ayudar a conocer nuestras limitaciones intelectuales y acostumbrarnos a la honestidad intelectual.

La tolerancia. Es un elemento importante en la estrategia socrática. Los diálogos transcurren en una atmósfera de dura crítica-lógica. Los aprendices aprenden a discutir con lógica, a escuchar con atención y a respetar a otros.

El método de proyectos

En la sociedad actual el concepto «servicios» ocupa un lugar preferente. Las demandas de la sociedad y de las empresas quieren ser consideradas en los procesos de formación.

Han aparecido nuevas formas de enseñanza vinculadas a proyectos, y formas abiertas de enseñanza y formación. Esta apertura obliga a repensar algunas cuestiones sobre objetivos y contenidos como partes sustanciales del currículum. Estaríamos, por tanto, ante una revolución de los aprendizajes. Tales aprendizajes piden un sistema de enseñanza abierto cuyas características principales serían:

- Flexibilidad en la organización.
- Flexibilidad en el ámbito de los contenidos.
- Flexibilidad en el ámbito cognitivo.
- Flexibilidad en las formas de aprendizaje y socialización.
- Apertura de la escuela frente a otros mundos de vida y trabajo.
- La separación entre mundo escolar y laboral se elimina.

El concepto de escuela como enseñanza abierta, flexible, no debe confundirse con el caos, la anarquía o con una idea postmoderna de arbitrariedad en el aprendizaje. El objetivo central de la enseñanza abierta es la autonomía, la disposición al estudio, el compromiso y la responsabilidad de los propios estudiantes. Algunas investigaciones neuropsicológicas sobre aprendizaje han demostrado que con este sistema se desarrollan nuevas estructuras mentales. Las investigaciones de Piaget encuentran una confirmación y además se complementan sacando a la luz que los desarrollos cognitivos y los evolutivos no se pueden separar. Las iniciativas personales de cada sujeto que aprende son necesarias.

En esta nueva forma de enseñar, el profesor ha de tener consciencia clara de que él es el especialista en los contenidos a estudiar y en los métodos didácticos a emplear. Su papel es también el de moderador. En función de su saber puede integrar cuestiones interdisciplinarias y procesos complejos de aprendizaje. En el ámbito organizativo debe dominar las técnicas de trabajo colaborativo. La apertura frente a los alumnos no quiere decir inhibición y consentimiento de todo.

La teoría de los proyectos, y sobre todo su realización, ha encontrado gran resonancia y aceptación especialmente en Alemania. El profesor de Didáctica General de la Universidad de Nüremberg, Spanhel (1998), ha dedicado recientemente una obra a evaluar un proyecto que él diseñó y puso en práctica. De ella resumo algunos pensamientos:

- Los proyectos parten del concepto de que hay que integrar muchos aspectos, ideas, intereses, estrategias; colaboración de estudiantes, interciclos, interdisciplinas y profesores.
- Hay que aplicar y utilizar múltiples y diversos medios y recursos para mejorar los procesos de aprendizaje.
- Los proyectos se han de presentar y realizar como modelos de formas integradoras.
- Los proyectos se realizan buscando complementar múltiples y plurales formas y tareas educativas. Los temas transversales, pero también otros, se han previsto para que se trabajen de esta manera.
- Los proyectos representan una buena plataforma de encuentro y cooperación entre científicos y docentes.
- Los proyectos significan una posibilidad real para experimentar nuevas estrategias e innovar los procesos de enseñanza-aprendizaje.

- Los proyectos representan un modelo integrador de estrategias colaborativas y superadores de los clásicos estilos de organización y realización de procesos de aprendizaje, y su evaluación ha de ser constructivista.

Tres fases entiende el autor, como estructuradoras de un proyecto:

- La **determinación del objetivo de estudio, trabajo e investigación**. En esta fase se deben abordar las relaciones con el concepto general de la asignatura, del ciclo, del curso, del centro, etc. Se deben describir y prever los recursos que se precisarán, las posibilidades y necesidades de preparación del proyecto, la interrelación con otros centros que trabajen proyectos similares.
- La **delimitación del contexto**. Participación de varios profesores, estudiantes, familias y organismos externos.
- La identificación de **posibles conflictos** entre los diversos participantes.

La realización práctica de proyectos supone centrarse durante bastante tiempo (una semana, un mes), y trabajar integrando estrategias y medios en el logro no sólo de conceptos, sino de habilidades y resultados. La teoría de proyectos integra varias estrategias como búsqueda de informaciones y cooperación, realización de mapas conceptuales, discusión, etc., y se encuadra dentro del constructivismo y de la didáctica comunicativa. Por ello se abordará por grupos de alumnos tutorizados el estudio de cuestiones de actualidad y próximas con incidencia social, política, científica, económica y del entorno, que tal vez han sido dadas a conocer por los medios de comunicación (cuestiones de energía, elecciones, inmigración, derechos humanos, profesiones, salud, etc.) y que pueden terminar en un informe para las autoridades locales, en un vídeo para los canales de televisión, en artículos para la prensa, etc. Hablo de proyecto en el contexto de una planificación de procesos de aprendizaje que intenta poner en práctica diferentes ámbitos de acción, que están dirigidos a la mediación de estrategias cognitivas y prácticas. Objetivos y metas de los proyectos son:

- Unir la aplicación de conocimientos y experiencias de naturaleza práctica a la participación de diversos grupos de estudiantes.
- Vivenciar la interrelación de los diferentes ámbitos dentro y fuera de la institución escolar, en el sentido de experimentar la apertura de la enseñanza hacia la sociedad.
- Resaltar la posibilidad motivadora que de las dimensiones señaladas se puede derivar para el aprendizaje.
- Transformar y unir en proyectos comunes la enseñanza y la vida escolar para lograr la educación y participación de los estudiantes.

Al concepto de enseñanza por proyectos se le asocian esperanzas, que no se podrán tener cuando se trate de clases tradicionales inspiradas en los libros de texto y centradas en la docencia. En líneas generales, al aprendizaje por proyectos se le reconoce una serie de ventajas como:

- Motivación de los estudiantes, que aprenden no por notas sino por convencimiento.
- Ofrecimiento de un aprendizaje vinculado a la vida.
- Presentación de una estrategia democrática de aprendizaje, ya que los propios estudiantes pueden hacer propuestas de temas, modos y proyectos.

Los alumnos deben participar en el desarrollo de su aprendizaje y, gracias a la experiencia, aprenden a aplicar el método científico y mejorar la sociedad. En realidad en la vida profesional trabajamos mucho con el modelo de proyectos. Por tanto, la estimo como una estrategia útil también para la vida práctica. Conviene seguir algunas secuencias, como por ejemplo:

- Inicio. A veces surge de forma espontánea. Se hacen preguntas, se presentan cuestionarios.
- Preparación. Es la fase de la información, el acopio de documentación. Todos los recursos pueden ser útiles y buenos.
- Ejecución. Hay que reelaborar, ordenar, ver implicaciones en la vida.
- Valoración. Siempre es bueno ver los grados de satisfacción y aprendizaje para mejorar, cambiar y continuar.

Wolfgang Schill, profesor de Didáctica en la Universidad Libre de Berlín, al preparar en 1992 proyectos didácticos para integrar los medios de comunicación, desarrolló unos principios, fases o secuencias de la teoría y práctica de proyectos, que resumo así (Schill, 1992, pp. 253-273):

- Determinación de los contenidos. No siempre coinciden los intereses de los estudiantes con los de los profesores e instituciones.
- Elaboración de los contenidos. Se trata de concienciarse sobre ellos, de su importancia, y descubrir conexiones con otros contenidos.
- Comprensibilidad de los contenidos.
- Publicación de los resultados.

La Comisión Internacional sobre la Educación para el siglo XXI, presidida por Jacques Delors, en su *Informe a la UNESCO* (1997), recomienda tender en la formación hacia objetivos comunes y, en consecuencia, en sus programas la educación escolar debe reservar tiempo y ocasiones suficientes para iniciar desde muy temprano a los jóvenes en proyectos cooperativos, en el marco de actividades deportivas, culturales y mediante su participación en actividades sociales: renovación de barrios, ayuda a los más desfavorecidos, acción humanitaria, servicios de solidaridad entre generaciones, etc. Otras organizaciones educativas y asociaciones deben tomar el relevo de la escuela en estas actividades. Además, en la práctica escolar cotidiana, la participación de los profesores y alumnos en proyectos comunes puede generar el aprendizaje de un método de solución de conflictos y ser una referencia para la vida futura de los jóvenes.

Perrenoud (2000) sostiene que una metodología de proyectos, en el marco escolar, puede apuntar a uno o varios de los siguientes objetivos:

- Lograr la movilización de saberes o procedimientos, construir competencias.
- Dejar ver prácticas sociales que incrementen el sentido de los saberes y de los aprendizajes escolares.
- Descubrir nuevos saberes, nuevos mundos, en una perspectiva de sensibilización o de motivación.
- Plantear obstáculos que no pueden ser salvados sino a partir de nuevos aprendizajes, que deben alcanzarse fuera del proyecto.
- Provocar nuevos aprendizajes en el marco del proyecto.

- Permitir identificar logros y carencias en una perspectiva de autoevaluación y evaluación final.
- Desarrollar la cooperación y la inteligencia colectiva.
- Ayudar a cada alumno a tomar confianza en sí mismo, a reforzar la identidad personal y colectiva a través de una forma de «actuar».
- Desarrollar la autonomía, y la capacidad de hacer elecciones y negociarlas.
- Formar para la concepción y la conducción de proyectos.

A estos objetivos se agregan beneficios secundarios:

- Implicar a un grupo en una experiencia «auténtica» fuerte y común para volver a ella de una manera reflexiva y analítica, y fijar nuevos saberes.
- Estimular la práctica reflexiva y los interrogantes sobre los saberes y los aprendizajes.

También en los Decretos de Currículo, tanto en Educación Secundaria como en Primaria (1989, p. 22), se contemplan los **proyectos** como estrategia de aprendizaje. Los proyectos y programaciones de los profesores han de reforzar los aspectos prácticos a los que tradicionalmente se ha reservado un espacio muy reducido y marginal en el currículum escolar. Por un lado, se ha de incorporar una dimensión práctica en todas las áreas, asegurando con ello una Formación Profesional de Base apropiada para este nivel educativo. Esta incorporación supone poner de relieve el alcance y la significación que tiene cada una de las áreas en el ámbito profesional, estableciendo una mayor vinculación de la escuela con el mundo del trabajo y considerando ésta como objetivo de enseñanza y aprendizaje, y como recuso pedagógico de primer orden. En nuestro contexto, Rodríguez Marcos y otros (2000) utilizan esta estrategia para indagar sobre el aprendizaje de la enseñanza reflexiva en el contexto del Prácticum de Magisterio (véase Figura 1.8).

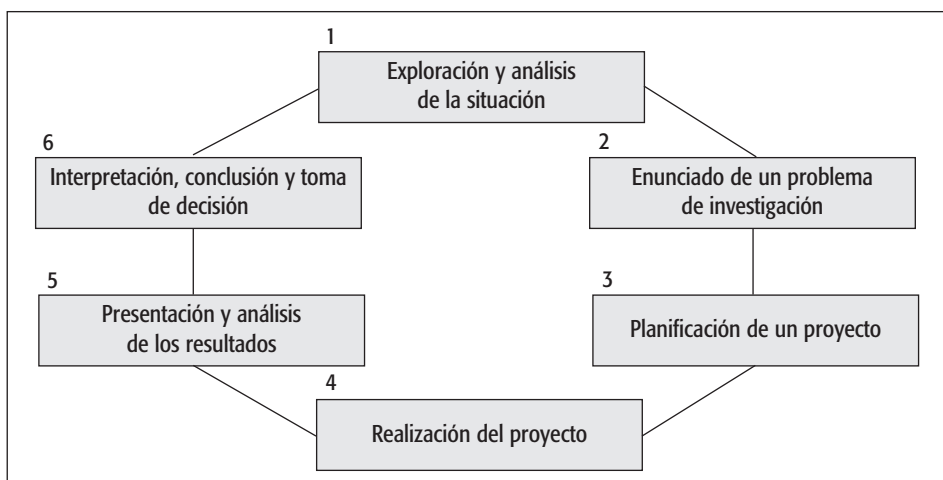


FIGURA 1.8. Estrategia de la enseñanza reflexiva (Rodríguez Marcos y otros, 2000).

Los autores de este proyecto concluyen que esta forma de trabajo induce a los estudiantes en prácticas a la observación crítica y a la práctica de la enseñanza reflexiva, a incrementar la calidad de la docencia y a contribuir a la formación permanente de los tutores/as permanentes de la Universidad. Los proyectos están fundamentalmente en función del aprendizaje del estudiante. Cada variante que ofrecen es solamente para poder atender a determinados grupos. Las estrategias indicadas se realizan con el fin de dar juego a sus aptitudes y actitudes, o para compaginar necesidades individuales con aspiraciones del grupo.

En su forma más sencilla y usual, tal y como nosotros lo hemos experimentado, un proyecto es una carpeta en la que se van recogiendo, ordenando y clasificando diversos materiales, todos ellos relacionados con el proceso progresivo del aprendizaje, y donde tendrán cabida todos los recursos que permitirán a cada alumno avanzar de diversas maneras y a su medida. En él se integrará todo lo que ayude a este proceso: fotocopias, recortes de periódicos y revistas, hojas divulgativas, cintas, casetes, diapositivas, CD, cintas de vídeo, cartulinas, etc.

Para proceder a la preparación de los proyectos, si son realizados por los profesores y entregados a los alumnos, o si son confeccionados por los mismos estudiantes, hay que tener una idea clara de los objetivos que se pretende alcanzar en un determinado tiempo, que sean intercambiables y fácilmente evaluables. Si están bien diseñados deben permitir:

- Flexibilidad en la propuesta.
- Mantenimiento continuo, abierto a la incorporación de los contenidos complementarios.
- Libertad en el aula y agrupación de los alumnos, elemento muy tenido en cuenta por cuantos propugnan y propugnamos el sistema de aula abierta, tanto a nivel espacial, como de agrupaciones flexibles.
- Aprendizaje continuo.
- Incorporar los principios del aprendizaje activo.
- Desarrollar una pedagogía gratificante.
- Incluir los aprendizajes ambientales y, por tanto, todas las ventajas de la enseñanza paralela.
- Aceptar la legislación vigente en cuanto a contenidos y objetivos se refiere.
- Formar secuencias graduales, homogéneas en sí y con un grado de dificultad ascendente.
- Recopilar material recurrente sugestivo por sus colores, esquemas, modos de presentación, etc.
- Insertar materiales gratos a la vista, atractivos y recreativos.
- Añadir materiales auxiliares que fomenten y estimulen el pluralismo metodológico.

Fases de creación

Diagnóstico del grupo

Se determinará su situación en cuanto a conocimientos, habilidades, destrezas y actitudes. En el momento de comenzar se tendrán en cuenta las propuestas hechas por los estudiantes.

Determinación y análisis de las metas que se pretenden

- Concretar qué hacer, hasta qué nivel, cuándo, cómo y dónde hacerlo.
- La búsqueda de respuestas supone planificar y desarrollar una metodología de trabajo de búsqueda bibliográfica, documental y de campo.
- Valorar las destrezas previas que el alumno debe poseer para comenzar a trabajar.

Concreción de estrategias a emplear

De acuerdo con las metas propuestas, y con las características de los alumnos y del entorno, se seleccionarán las estrategias. Se pueden tener en cuenta:

- Relación de materiales necesarios.
- Temporalización de la secuencia.
- Determinar las sesiones o días que durará el módulo.
- Realizar el guión detallado de su aplicación.
- Proponer actividades de aprendizaje alternativas por su puesta en práctica.
- Recogida y análisis de los datos.
- Elaboración (en su caso) del informe.
- Comunicación de los resultados

Ventajas de los proyectos

- Proporcionan formación continua, entendida como proceso inserto en el aprendizaje, valorando no sólo conocimientos, sino habilidades y destrezas. Son formativos porque valoran el mérito de una situación susceptible de mejora. No son algo final de un proceso determinado, sino una fase más del propio proceso, en cuanto que son capaces de desarrollo y mejora.
- Implican una planificación: señalan objetivos como punto de referencia para conseguir habilidades, destrezas, actitudes, comportamientos, compañerismo, orden, responsabilidad, etc.

Características de los proyectos

Considero que reúnen las siguientes características:

- *Responden al principio de la globalización.* Frente a la concepción de la enseñanza por materias y unidades didácticas aisladas, pretenden relacionar asignaturas y áreas entre sí a través de temas afines. Este principio lo entendemos fundamentalmente como el intento de globalizar y reunir todas las cuestiones en torno a un punto unitario que ligue y dé significado a todo lo demás. En otras palabras, significa dar una estructura orgánica al programa escolar en su desarrollo. Por consiguiente, nuestra aportación no significa saltos ni atomismos, sino organización e interrelación.
- *Responden al principio de la motivación.* En su estructura, organización y desarrollo deben motivar para captar la atención de los estudiantes, por ser ésta el más poderoso estímulo para la comprensión y adquisición de las ideas. La función motivadora del profesor, muy en boga actualmente en todos los movimientos de innovación

pedagógica, es considerada como una de las funciones más importantes en todo el esquema de las técnicas docentes modernas, puesto que se llega a afirmar que sin motivación no hay aprendizaje.

Queremos apuntar, que la innovación no es sólo un factor significativo del aprendizaje, sino también la base de la metodología y organización escolar, pues al propósito que sirve es a proporcionar incentivos, actividades y ambientes adecuados, que puedan contribuir en su conjunto e interacción a que sea efectiva.

Entendemos que el propósito de la motivación puede considerarse triple:

- Despertar el interés.
 - Estimular el deseo de aprender que conduce normalmente al esfuerzo.
 - Dirigir estos esfuerzos e intereses hacia el logro de fines apropiados para la consecución de los logros definidos.
- *Desarrollan la creatividad.* Los proyectos nacen, crecen, se desarrollan y maduran merced a la creatividad interactiva de alumnos y profesores. Cada grupo, cada curso, crea sus proyectos. En cada uno, va el sello de la originalidad. Se trata de que los intereses y aptitudes de cada grupo encuentren un camino, un modo de desarrollo, una vía instructiva en función de las necesidades que perciban.
 - *Estimulan la libertad de aprendizaje.* Cada proyecto contiene diversas opciones, con materiales múltiples y diversos. Ya no será el libro de texto ni tampoco los libros de consulta las herramientas exclusivas o hegemónicas del proceso, sino las revistas, las diapositivas, los folletos, los vídeos, los casetes, CD-ROM, etc. Cada grupo de estudiantes tendrá que tomar muchas decisiones; tendrá que ejercer la responsabilidad en las decisiones, dónde empieza, cómo sigue, qué se elige; cambiar puntos de vista, cambiar las rutinas; clasificar y resolver los problemas de relaciones sociales. Para que puedan participar todos los miembros del grupo se recomienda que se utilicen técnicas de comunicación para hacer explícita la información.

Mapas conceptuales

Los mapas conceptuales constituyen una estrategia de relación de conceptos y construcción de significados percibidos. Los experimentan los estudiantes en mayor o menor medida a tenor de la profundidad de los nuevos conceptos o de las nuevas relaciones proporcionales que hayan captado del impacto que tengan de ellos. Los mapas conceptuales facilitan la comprensión básica de un texto y su estructuración jerárquica, es decir, facilitan la organización del pensamiento con la creación de estructuras clave, o fundamentales o de más alto nivel que permitan interpretar el pensamiento de la persona y los acontecimientos objeto de estudio.

Los mapas conceptuales ayudan a hacer más evidentes los conceptos clave o las proposiciones que se van a aprender, a la vez que sugieren conexiones entre los nuevos conocimientos y los que el alumno ya sabe. La ordenación jerárquica muestra el conjunto de relaciones entre el concepto principal y otros subordinados a él.

Lo más característico de los mapas conceptuales es que se representan en un gráfico, un entramado de líneas que confluyen en una serie de puntos. Con ellas se consigue la construcción del propio conocimiento, en el que intervienen, además de la información, las percepciones, los valores, las creencias y otros componentes emocionales. Su elaboración conlleva un proceso de categorización de un documento al construir estructuras jerarquizadas de pensamiento formadas por conceptos clave y relacionados. Consideramos como elementos esenciales en un mapa conceptual:

- Es altamente motivador en el proceso de asimilación de contenidos, debido a que el alumno ha de jerarquizar la información. Le implica una actitud activa.
- Ayuda al alumno a descubrir los conceptos clave dentro de una disciplina, y le sugiere lazos de conexión entre lo que ya sabe y el conocimiento que quiere aprender.
- Constituye una estrategia eficaz para indagar los conocimientos previos de los alumnos sobre un tema determinado.
- Ayuda a los alumnos a estructurar la información, relacionando de una forma no arbitraria (jerárquica) los nuevos conceptos con los que ya sabe, porque el significado de lo que se desea aprender se percibe con más facilidad cuando la información está organizada, posee una estructura y sus principales ideas están relacionadas entre sí. Este proceso se desarrolla en una secuencia descendente: se parte de los conceptos más generales o inclusivos, y de los conceptos intermedios, hasta llegar a los más específicos con el fin de descubrir las relaciones de diferente naturaleza que mantienen entre sí.
- Es un instrumento para que profesor y alumnos compartan significados, discutiendo los representados en ellos y llegando conjuntamente a un pacto negociado o acuerdo final sobre las soluciones dadas por las distintas partes. De este modo se contribuye también a establecer un clima cooperativo, participativo y democrático en la clase. Así lo demuestra también Luque Sánchez (1999) en la realización de su tesis doctoral.
- Es muy útil como estrategia para hacer un resumen del contenido que se ha de aprender, mejorando la comprensión.
- Al conseguir el alumno una mayor simplificación y comprensión de lo que tiene que aprender, se logra mejorar el recuerdo. La misma presentación visual implica una conceptualización de los aspectos más importantes.
- Propicia que el alumno adquiera una actitud favorable para aprender significativamente. Proporciona una especie de sincretismo informativo, que favorece la comprensión y evita la pérdida de tiempo que supone la lectura y retención de palabras innecesarias para la asimilación de contenidos.
- Se utiliza como instrumento de evaluación o diagnóstico del conocimiento estructural de los estudiantes.

Las estrategias de resolución de problemas

Las normas de proceder en la resolución de problemas como estrategia para aprender a pensar y desarrollar habilidades cognitivas son muchas. La mayor parte de los autores

que hemos consultado hacen referencia a las cinco fases clásicas para estructurar la estrategia:

- Identificación del problema.
- Definición y representación del problema.
- Exploración de análisis alternativos.
- Actuación conforme a un plan.
- Logros. Evaluación de los resultados.

Martínez Aznar y su equipo del Departamento de Didáctica de las Ciencias Experimentales de la Universidad Complutense han demostrado (1996, pp. 68-69) que en alumnos de Bachillerato la aplicación de una metodología investigativa de resolución de problemas produce un cambio conceptual coherente y duradero. El desarrollo de las destrezas de resolución de problemas como la definición clara de los términos de los mismos es una fase muy importante. Una buena secuencia en estas estrategias puede ser el comenzar estimulando hacia una actitud abierta y flexible ante situaciones problemáticas. Una segunda puede ser contemplar diversas soluciones o alternativas. Normalmente todos los problemas son poliédricos y, por tanto, admiten diversas interpretaciones. En esta línea hay que progresar en las formas de ver una situación, concebir ideas originales y ser consciente de las dificultades que se pueden encontrar. Aplazamientos de decisiones, discusiones, lluvia de ideas, etc., pueden ayudar en el proceso.

No pocas veces y en diversidad de situaciones como es el estudio, exámenes, oposiciones, concursos, etc., no se resuelven los problemas satisfactoriamente por falta de estrategia.

Resumiendo y de forma esquemática, digamos que es importante seguir las fases:

- Comprender el enunciado, los términos y los conceptos.
- Comprender el problema (orígenes, desarrollo, consecuencias).
- Buscar posibles vías de solución.
- Elegir, de una en una, estas vías de solución para desechar las no pertinentes.
- Revisar el proceso seguido para eliminar dificultades.
- Resolver primero los problemas más sencillos o parte de los mismos.
- Proceder de forma secuenciada de lo más sencillo a lo más difícil.

Los grupos de discusión

La discusión dirigida se destaca como una de las estrategias didácticas más adecuadas para promover la participación de los alumnos en el estudio y la resolución de problemas. Exige una planificación previa por parte del profesor y una dirección del diálogo, interviniendo para moderarla y para resaltar aquellas partes más significativas y más importantes. Las actividades de discusión en situaciones de seminario tienen que suponer un conocimiento profundo del tema.

Hay discusión si los participantes exponen distintos puntos de vista y permanecen dispuestos a cambiar sus conceptos sobre el tema que se discute.

Los estudiantes interactúan entre sí y con el profesor. La interacción supera la típica frase de dos o tres palabras, o las respuestas de dos o tres frases, propias de las lecciones de recitación.

En la enseñanza grupal los objetivos de enseñanza de los profesores no coinciden con los objetivos de acción de los estudiantes. Habitualmente los profesores quieren formar grupos pequeños capaces de trabajar. Los estudiantes buscan formar grupos de amigos para trabajar con más libertad y alejamiento del control del profesor. El profesor, por tanto, deberá aclararles bien el método y concienciarles de que:

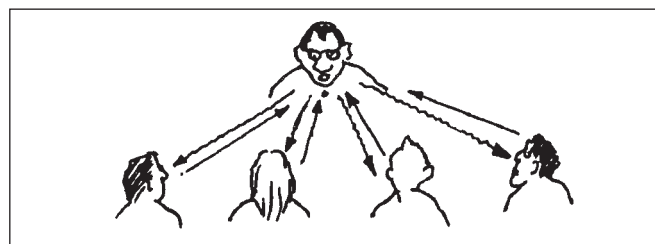
- Mediante la ampliación de la acción autónoma deben lograr una autonomía en el pensar, sentir y hacer.
- Mediante el trabajo en pequeños grupos debe potenciarse la disponibilidad para la acción solidaria.
- Mediante las diversas formas de simbolización y modelos operativos se debe crecer en creatividad.

Enseñanza frontal (variantes de la lección magistral)

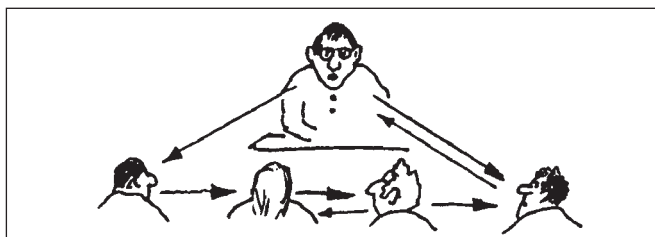
Se trata de una estrategia para enseñar, orientada temáticamente a toda la clase. El profesor asume las funciones principales de enseñar, estimular, controlar y valorar. Las principales características de esta estrategia son:

- La colaboración directa entre los alumnos se permite con ciertos límites.
- La comunicación profesor-alumnos es primordial.
- En la mayoría de las disciplinas los alumnos pasan el tiempo sentados, mirando hacia delante al profesor, al libro o al cuaderno.
- Tiene una estructuración cognitivista.
- La relación que se establece entre profesor y alumnos es mayormente verbal. La parte que corresponde sólo al profesor es superior a la suma de las partes de todos los alumnos juntos (Spanhel, 1998).
- El desarrollo de la enseñanza mediante esta estrategia es el siguiente: saludo, repetición de algo de la clase anterior, presentación de nueva materia, actividades sobre ella, textos en la pizarra, propuesta de nuevas actividades para casa.
- Los medios más utilizados son: pizarra, libro de texto, cuadernos de ejercicios, retroproyector.
- Es apta para presentar la situaciones desde la visión del profesor, proponer orientaciones y nuevos conocimientos, asegurar unos resultados y supervisar los avances de los estudiantes.
- Con ella se genera pasividad y predisposición al orden y la disciplina.

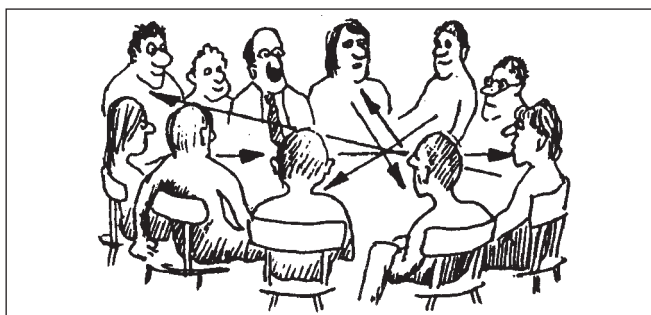
Gráficamente, Meyer (1999, p. 204) representa de la siguiente forma esta estrategia (véase Figura 1.9): Casi siempre así (1), Rara vez así (2), Nunca así (3).



1) Casi siempre así



2) Rara vez así



3) Nunca así

FIGURA 1.9. Variantes de la lección magistral.

1.7. ACTIVIDADES Y TAREAS

Concepto

La amplitud del término actividad ha sido determinada por algunos autores como la tarea, las funciones y pretensiones del profesorado. Estos autores proponen tener en cuenta los siguientes aspectos al estudiar las tareas realizadas por los alumnos:

- La pretensión del profesor al establecer tal actividad.
- La claridad de las normas que la orientan.
- Su significación en conjuntos específicos de los que forman parte.
- La percepción que el alumno tiene de otras actividades similares o anteriores.
- La estimación de los resultados alcanzados a corto y largo plazo.

El *Diccionario del Español Actual* (1999, p. 84) describe, en la cuarta acepción, la voz **actividad** como el conjunto de acciones coordinadas que tienen un fin o un efecto determinado. Y dice que el pensar, como actividad, alcanza su forma más perfecta en el razonamiento. Según el *Diccionario de Ciencias de la Educación* (1983, p. 40), **actividades** son ejercitaciones que forman parte de la programación escolar, y que tienen por finalidad proporcionar a los alumnos la oportunidad de vivenciar y experimentar hechos o comportamientos tales como pensar, adquirir conocimientos, desarrollar actitudes sociales, integrar un esquema de valores e ideales, y conseguir determinadas destrezas y habilidades específicas.

Aebli (1998, p. 21) explicita una taxonomía de actividades escolares (véase Figura 1.10).

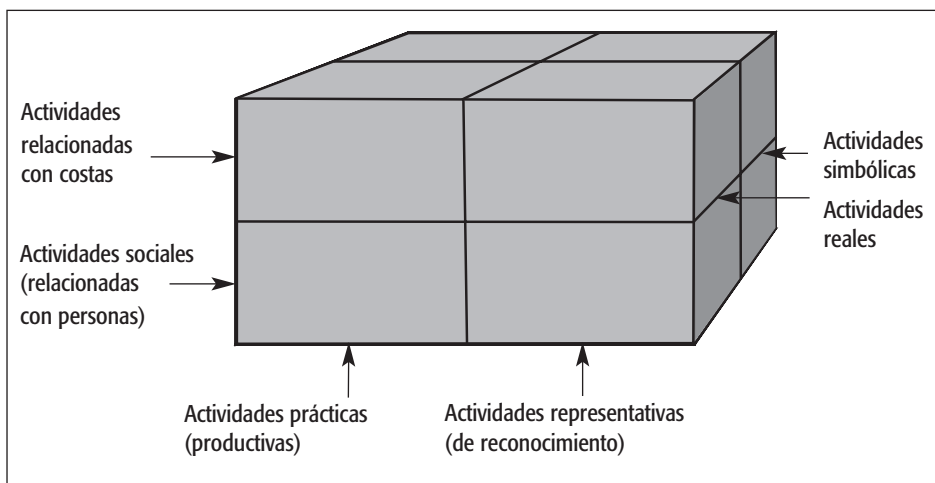


FIGURA 1.10. (Aebli, 1998, p. 21).

Funciones de las actividades

Diversos autores estudiados afirman que las actividades pueden encontrar justificaciones para ser incluidas en el currículum, razones que no son principalmente su eficacia para producir cambios específicos en las conductas de los estudiantes, sino otras que resumo así:

- Una actividad debe permitir al alumno **tomar decisiones** razonables respecto a cómo desarrollarla y ver las consecuencias de su elección. Es más importante, por ejemplo, que el alumno pueda escoger fuentes de información que el que se le permita elegir entre ahora o más tarde.
- Una actividad es más sustancial que otra si permite **desempeñar un papel activo** al alumno, como investigar, exponer, observar, entrevistar, participar en simulaciones,

etc., en lugar de escuchar, rellenar fichas o participar en discusiones rutinarias con el profesor.

- Una actividad que permita al alumno o le estimule a **comprometerse en la investigación** de las ideas, en las aplicaciones de procesos intelectuales, o en problemas personales y sociales es más importante que otra que no lo haga, implicándole en las cuestiones que plantean la verdad, la justicia, la belleza, la comprobación de hipótesis, identificación de supuestos, discusión de la contaminación, la guerra y la paz, etc.
- Una actividad tendrá más valor pedagógico que otra si **implica al alumno con la realidad**, tocando, manipulando, examinando, recogiendo objetos y materiales, y no sólo pintando, usando modelos o narrando informes.
- Una actividad es más importante que otra si puede ser cumplida por **alumnos de diversos niveles** de capacidad y con intereses distintos. Tareas como imaginar, comparar, clasificar o resumir no imponen normas de rendimiento únicas sobre los resultados de las mismas.
- Las actividades que estimulan a los estudiantes a examinar ideas o la aplicación de procesos intelectuales en nuevas situaciones, contextos o materias son más valiosas que las que no establecen **continuidad** entre lo estudiado previamente y lo nuevo.
- Las actividades que obligan a aceptar un cierto **riesgo** de éxito, fracaso y crítica, que puedan suponer salirse de caminos trillados y aprobados socialmente, tiene mayor potencialidad que las que no entrañan riesgo.
- Una actividad es mejor que otra si exige que los estudiantes escriban de nuevo, revisen y **perfeccionen** sus esfuerzos iniciales, en vez de aparecer como tareas a completar, sin lugar para la crítica ni el perfeccionamiento progresivo, efectuándolas de una vez por todas.
- Las actividades que comprometen a los estudiantes en la aplicación y el dominio de **reglas significativas**, normas o disciplinas, controlando los hechos, someténdolos a análisis de estilo y síntesis, son más importantes que las que ignoran la necesidad de esa regulación.
- Las actividades que dan la oportunidad a los estudiantes de **planificar con otros**, y participar en su desarrollo y resultados son más adecuadas que las que no se preocupan de ofrecer tales oportunidades.
- Una actividad es más importante si permite la acogida de los **intereses de los alumnos** para que se comprometan de forma personal.

También las actividades cumplen funciones de:

- Información.
- Planificación.
- Organización de materiales y procedimientos.

Su desarrollo:

- Recuperación.
- Ampliación.
- Integración.

Entendemos que las actividades no sólo tienen el carácter de refuerzo, no pocas veces suscitan y provocan un rico *feed-back*, un replanteamiento de objetivos y contenidos. Las actividades entran de lleno en la configuración de todo el sistema curricular. No se trata, pues, de un elemento auxiliar, sino nuclear. Hay momentos en el proceso en los que debe haber actividades individuales; el alumno aprende la parte de responsabilidad personal intransferible a otros miembros de la comunidad. Él tiene su parte, su función, que no puede ser asumida por otros. De igual modo y basándose en las técnicas propias de la dinámica de grupos, habrá actividades cuya ejecución corresponderá al mismo grupo, al grupo intermedio, al pleno o al debate. En la vida hay que trabajar de forma cooperativizada o socializada. La estructuración de las actividades constituye una plataforma de aprendizaje para trabajos ulteriores en la vida. Los estudiantes no pueden quedarse en la simple mecanización autónoma de lo mandado. La pasión por las cosas bien hechas, bien estructuradas y secuenciadas, les debe ser familiar. Los modelos sistémicos-tecnológicos ayudan a ello.

Desde la concepción personalista del procesamiento de la información, podemos decir que adquiere un singular relieve la diferenciación de actividades. Cada alumno con preocupaciones, necesidades e intereses diferentes reclama unas actividades diversas. Los módulos de enseñanza con sus fases y secuencias pueden facilitar la tarea. Tanto la decisión de determinar qué actividades llevarán a cabo los alumnos, como su estructuración, secuenciación y jerarquización, así como la delimitación de las que realizarán autónomamente y las propuestas por el profesor, constituyen la clave de la formación de los alumnos.

Las actividades propuestas en el aula deben estar adecuadamente contextualizadas y recoger tanto la experiencia individual y concreta, como la histórico-cultural, adaptando el conocimiento a la realidad de los alumnos y evitando aislarlos de la práctica social, o separarlos de su origen o contacto con la vida ordinaria. Para lograr una actividad formativa ha de partirse de la experimentación como punto de arranque de las contradicciones internas, provocando nuevas formas de aprendizaje. La experimentación ha de propiciar una nueva estructura de actividad y un nuevo tipo de concienciación teórica. El criterio de elaboración de estos diseños será la delimitación secuencial de las actividades más formativas a realizar y los procesos más ricos a desarrollar. Así se ofrece a los alumnos una extensa panorámica y amplitud de posibilidades, que redundan en fomento de la creatividad y de la interacción entre aquéllas. Si la actividad y el respeto a la capacidad espontánea presiden los proyectos y los diseños curriculares, sobre todo en determinadas situaciones, incorporándolas como complementarias de otras más dirigidas, se propiciará con mayor énfasis el desarrollo de la autonomía, insistiendo en el fomento del grado de aparición de conductas deseables.

El esfuerzo en la enseñanza se caracteriza por buscar las condiciones que favorezcan el desarrollo de nuevas actividades espontáneas, netamente formativas. Las actividades que concretan la previsión curricular suponen el enriquecimiento vivido por los propios alumnos. Sin ellas el currículum no se llevaría a efecto ni podría concentrarse en su implementación con otro. Para finalizar esta reflexión, estimo que es bueno tener en consideración esta clasificación de actividades. Entiendo que hay muchas clases de actividades; a título de ejemplo presento el siguiente resumen:

- **Actividades de incremento:** implican la adquisición de nuevos conocimientos, insistiendo en la dimensión cuantitativa.
- **Actividades de enriquecimiento:** exigen un esfuerzo más cualitativo, al mejorar las capacidades del sujeto que realiza la tarea y exigir la puesta a punto de sus aptitudes, actitudes y destrezas.
- **Actividades de reestructuración:** se presenta la información al sujeto, y se le invita a que reelabore y descubra otras por sí mismo.
- **Actividades prácticas:** son las llevadas a cabo en situaciones definidas y que exigen la utilización de la totalidad de adquisiciones previas para resolver nuevos problemas; se trata de situaciones ligadas a necesidades concretas.
- **Actividades de revisión:** tienen como objetivo afianzar y automatizar desarrollos previos, están ligadas al principio de redundancia y deben circunscribirse al dominio de principios, automatismos y conceptos que sirvan de base a nuevos aprendizajes.
- **Actividades relacionadas con temas sociales.**
- **Actividades como prácticas productivas o representativas:** observar, interpretar.
- **Actividades reales o simbólicas.**

Propuesta de estrategias validadas para conseguir una enseñanza-aprendizaje de calidad

- 2.1. ESTRATEGIAS DE MOTIVACIÓN**
- 2.2. ESTRATEGIAS DE AUTOESTIMA O VALORACIÓN PERSONAL**
- 2.3. ESTRATEGIAS DE COOPERACIÓN**
- 2.4. ESTRATEGIAS DE SOCIALIZACIÓN**
- 2.5. ESTRATEGIAS PARA EL APRENDIZAJE DE VALORES**
- 2.6. ESTRATEGIAS DE JUEGO**
- 2.7. TÉCNICAS DE TRABAJO**
- 2.8. ESTRATEGIAS DE EXPRESIÓN**
- 2.9. ESTRATEGIAS DE DIAGNÓSTICO**
- 2.10. ESTRATEGIAS DE INVESTIGACIÓN**

Este capítulo es el fruto de la docencia y la investigación. Contamos con la participación de profesores en activo presentes en todo el territorio español, tanto rural como urbano. Éstos desarrollaban su actividad docente en todos los niveles educativos: desde la Educación Infantil hasta la Universidad y en las diferentes áreas de conocimiento. Les pedimos que reflexionaran y pusieran por escrito, siguiendo un guión o cuestionario, las experiencias acerca de estrategias de enseñanza-aprendizaje que les hubieran aportado resultados positivos o pensarán que podrían reportarles. Las preguntas eran las siguientes:

1. Nombre de la estrategia.
2. Descripción.
3. Niveles de aplicación.
4. Asignaturas en las que se había utilizado la estrategia.
5. Núcleos temáticos en los que habían encontrado mayor aplicación.
6. Objetivos que se habían propuesto.
7. Recursos que habían utilizado.
8. Actividades desarrolladas en el transcurso de la aplicación.
9. Resultados obtenidos.
10. Dificultades que se habían encontrado.
11. Satisfacciones que habían podido constatar y que se podrían esperar.

Hemos buscado elaborar un capítulo que contemple las más diversas estrategias, disciplinas, temáticas, etc., para que su aplicabilidad pueda ser igualmente grande. Aun cuando no en todos los casos hemos podido codificar y tratar respuestas para todos los apartados, mantenemos la numeración de los once apartados para permitir una mejor comprensión. Las estrategias las hemos agrupado por categorías.

2.1. ESTRATEGIAS DE MOTIVACIÓN

1

- | | |
|--------------------------|--|
| 1. Nombre | <i>Lluvia de ideas.</i> |
| 2. Descripción | Llevaremos a cabo una lluvia de ideas para que los alumnos, a partir de una palabra relacionada con el tema, digan lo que les sugiere dicho tema. Se tomarán en consideración sus respuestas para demostrarles que son importantes e implicarles así en las actividades. |
| 3. Niveles de aplicación | Todos. |
| 4. Asignaturas | Medio Físico, Social y Natural. |
| 5. Núcleos temáticos | La casa. Los animales. Los objetos cotidianos. El colegio. El barrio. Los órganos de los sentidos. Los alimentos. |
| 6. Objetivos | Mantener la atención. Inducir al aprendizaje. Impulsar la participación. Realizar aprendizajes activos. |

	Buscar la colaboración. Potenciar el aprendizaje significativo. Despertar el interés. Crear el ambiente adecuado.
7. Recursos	La voz. El propio entorno. El espacio del aula. Los recursos cotidianos. Los sentidos.
8. Actividades	La conversación. La observación dirigida. Ejercicios sensoriales. Explicaciones.
9. Resultados	Conocer lo que saben. Lograr los objetivos propuestos. Modificar las ideas erróneas. Conocer los intereses de los alumnos. Preparar el ambiente.
10. Dificultades	No tener suficiente experiencia docente.
11. Satisfacciones	Aprender a elaborar estrategias. Organizar los aprendizajes. Ampliar los conocimientos. Superar dificultades.

2

1. Nombre	Intercambio de ideas.
2. Descripción	Celebraremos una asamblea para dar una sencilla explicación y a continuación se pedirá a cada alumno que nos comente las experiencias sobre el tema explicado. Las intervenciones serán breves para que se mantenga el interés y todos puedan participar sin cansarse en la espera.
3. Niveles de aplicación	Todos.
4. Asignatura	Conocimiento del Medio.
5. Núcleos temáticos	La naturaleza. Los alimentos. Los medios de comunicación. Los seres vivos. Las plantas. El campo. Los animales. Los medios de transporte. Los profesores.
6. Objetivos	Mantener la atención. Potenciar el aprendizaje. Buscar la colaboración en el aprendizaje. Realizar aprendizajes activos. Garantizar la implicación del alumnado.
7. Recursos	El propio entorno. Los recursos cotidianos. Los sentidos. El lenguaje oral. La descripción. La observación.
8. Actividades	Las conversaciones. Las explicaciones. La propuesta de sugerencias. La observación dirigida.
9. Resultados	Consecución de los objetivos. Conocer lo que saben los alumnos. Modificar las ideas erróneas.
10. Dificultades	Programar para un alumno tipo. Actuar en la teoría.
11. Satisfacciones	Aplicar lo aprendido. Aprender a elaborar estrategias. Superar dificultades. Ampliar conocimientos.

3

1. Nombre	<i>Experimentación.</i>
2. Descripción	Consistirá en presentar a los alumnos un paquete para que lo observen y digan lo que creen que hay dentro. Se les dirá que tengan en cuenta sus características de forma, tamaño..., que lo toquen, que lo muevan... De esta manera se introducirá el nuevo aprendizaje.
3. Niveles de aplicación	Todos.
4. Asignaturas	Medio Físico y Social.
5. Núcleos temáticos	La casa. Los seres vivos. Los órganos de los sentidos. El colegio.
6. Objetivos	Despertar el interés. Inducir al aprendizaje. Realizar aprendizajes activos. Crear el ambiente adecuado. Impulsar la participación. Partir de las ideas previas. Utilizar recursos no materiales.
7. Recursos	El propio entorno. La voz. Los recursos cotidianos. Los sentidos. El espacio del aula. Los recursos personales.
8. Actividades	Conversación. Observación dirigida. Ejercicios sensoriales. Explicaciones. Descripción. Información.
9. Resultados	Preparar el ambiente. Conocer lo que saben los alumnos. Modificar las ideas erróneas.
10. Dificultades	Diseñar en abstracto. No conocer bien a los alumnos. Tener poca experiencia docente.
11. Satisfacciones	Superación de dificultades. Organizar los aprendizajes. Ampliar conocimientos. Aplicar lo aprendido.

2.2. ESTRATEGIAS DE AUTOESTIMA O VALORACIÓN PERSONAL

1

1. Nombre	<i>Animación.</i>
2. Descripción	Consistirá en animar a los alumnos para que se valoren.
3. Nivel de aplicación	Segundo Ciclo de Educación Infantil.
4. Asignaturas	Todas.
5. Núcleos temáticos	Todos.
6. Objetivos	Confiar en las posibilidades personales. Adquirir habilidades sociales. Respetar a los demás.
7. Recursos	Los alumnos de la clase.

- | | |
|--------------------|--|
| 8. Actividades | Juegos colectivos. Verbalización de experiencias. Expresión de sentimientos. Juegos dramáticos y simbólicos. |
| 9. Resultados | Aprecio a uno mismo. Adquisición de valores. |
| 10. Dificultades | Los comportamientos son imprevisibles. La autoestima no es un aprendizaje concreto. |
| 11. Satisfacciones | El tema es atractivo. Es una forma de ayudar a los demás. Se concreta con la afectividad. |

2

- | | |
|------------------------|---|
| 1. Nombre | <i>Puedes hacerlo.</i> |
| 2. Descripción | Consistirá en animar a los alumnos para que se valoren. Así irán superando las dificultades. Paralelamente, aprenderán técnicas que mejoren su rendimiento y les enseñen a comportarse. |
| 3. Nivel de aplicación | Educación Infantil. |
| 4. Asignaturas | Todos los ámbitos. |
| 5. Núcleo temático | Se puede desarrollar en cualquier núcleo temático. |
| 6. Objetivos | Confiar en las posibilidades personales. Adquirir habilidades sociales. Respetar a los demás. |
| 7. Recursos | El profesor o profesora. Los niños y las niñas. |
| 8. Actividades | Juegos colectivos. Verbalización de experiencias. Expresión de sentimientos. Juegos dramáticos y juegos simbólicos. |
| 9. Resultados | Aprecio hacia uno mismo. Adquisición de valores como la tolerancia. |
| 10. Dificultades | Los comportamientos son imprevisibles. La autoestima no es un aprendizaje concreto. |
| 11. Satisfacciones | Conecta con la afectividad. El tema es atractivo. Es una forma de ayudar a los demás. |

3

- | | |
|------------------------|---|
| 1. Nombre | <i>Generar confianza.</i> |
| 2. Descripción | Consistirá en animar continuamente a los alumnos para que se valoren y confíen en sí mismos. Así irán superando las dificultades. Paralelamente aprenderán técnicas que mejoren su rendimiento. |
| 3. Nivel de aplicación | Educación Primaria. |
| 4. Asignatura | Identidad y Autonomía Personal. |
| 5. Núcleo temático | Los seres vivos. |
| 6. Objetivos | Aceptarse. Sentirse bien. Adquirir valores solidarios. Respetar a los demás. |
| 7. Recursos | El propio entorno. Los elementos naturales. Los medios audiovisuales. |
| 8. Actividades | Expresión de sentimientos y emociones. |

- | | |
|--------------------|--|
| 9. Resultados | Aprecio hacia uno mismo. Equilibrio emocional. Enriquecimiento como persona. |
| 10. Dificultades | Los resultados dependen de cada situación. |
| 11. Satisfacciones | Ayuda a conocerse mejor. |

4

- | | |
|------------------------|---|
| 1. Nombre | <i>Autoestima.</i> |
| 2. Descripción | Consistirá en animar a los alumnos para que se valoren y confíen en sí mismos. |
| 3. Nivel de aplicación | Educación Infantil. |
| 4. Asignatura | Identidad y Autonomía Personal. |
| 5. Núcleo temático | El cuerpo. |
| 6. Objetivos | Confiar en las posibilidades personales. Adquirir habilidades sociales. Adquirir mecanismos ante las frustraciones. |
| 7. Recursos | El cuento. El juego. Materiales didácticos. |
| 8. Actividades | Narración de un cuento. Vivenciación y dramatización del cuento. Realización de juegos colectivos. Verbalización de las experiencias. Realización de dibujos proyectivos. |
| 9. Resultados | Aprecio hacia uno mismo. Seguridad personal. Equilibrio emocional. |

5

- | | |
|------------------------|--|
| 1. Nombre | <i>Juegos de simulación.</i> |
| 2. Descripción | Se planteará una situación que los niños tendrán que analizar, resolver y dramatizar. |
| 3. Nivel de aplicación | Educación Primaria. |
| 4. Asignaturas | Todos las asignaturas. |
| 5. Núcleo temático | Los amigos. |
| 6. Objetivos | Respetar a los demás. Valorarse. Sentirse bien. |
| 7. Recursos | La colaboración. |
| 8. Actividades | Juegos colectivos. Expresión de sentimientos y emociones. Juegos simbólicos. Práctica de responsabilidades. Dibujos proyectivos. |
| 9. Resultados | Tolerancia. |
| 10. Dificultades | La autoestima no es un aprendizaje concreto. |
| 11. Satisfacciones | Es una forma de ayudar a los demás. |

6

- | | |
|----------------|--|
| 1. Nombre | <i>Soy/eres.</i> |
| 2. Descripción | Cada niño irá diciendo cosas positivas de sí mismo (que sean reales) y las cosas agradables que hayan descubierto en él. |

3. Nivel de aplicación	Educación Primaria.
4. Asignatura	Lengua Castellana.
5. Núcleo temático	Los órganos de los sentidos.
6. Objetivos	Adquirir valores solidarios. Confiar en las posibilidades personales. Adquirir mecanismos ante las frustraciones.
7. Recursos	Los recursos personales. Los sentidos. El lenguaje oral. La estrategia utilizada.
8. Actividades	Juegos colectivos. Expresión de sentimientos y emociones. Verbalización de experiencias. Juegos dramáticos.
9. Resultados	Aprecio hacia uno mismo. Seguridad personal. Equilibrio emocional. Adquisición de valores. Respeto a los otros. Tolerancia.
10. Dificultades	Los resultados dependen de cada situación. La autoestima no es un aprendizaje concreto.
11. Satisfacciones	El tema es atractivo. Ayuda a conocerse mejor. Es una forma de ayudar a los demás.

7

1. Nombre	<i>Cumpleaños.</i>
2. Descripción	Supondrá un trabajo sobre los aspectos socioafectivos del niño, ámbito de relevancia en el contexto educativo.
3. Nivel de aplicación	Educación Primaria.
4. Asignatura	Área de Educación Física.
5. Núcleos temáticos	Un cumpleaños, el de mis amigos y otros cumpleaños.
6. Objetivos	Promover la autoestima y el autoconcepto positivo. Estimular las diferencias personales. Mejorar y ampliar las relaciones de grupo en actividades de clase. Conocer cómo los demás nos ven y perciben.
7. Recursos	No son necesarios recursos materiales.
8. Actividades	Actividades en las que el que cumple años es protagonista y recibe elogios, aplausos, juegos, etc. Elaborar una carta de cumpleaños y un calendario del mes donde se escribe el día que cada niño cumple años. Cada niño hace una carta de cumpleaños y se lee en grupo. El niño que cumple años asume responsabilidades: repartir material, elegir grupos y actividades que le gustan. Al final de la sesión comenta cómo lo va a vivir con su familia.
9. Resultados	Participación. Interés. Motivación. Capacidad de atención. Concentración. Hábito de escucha. Curiosidad.

- | | |
|--------------------|--|
| 10. Dificultades | Identificación con los problemas de otros. Mayor cohesión del grupo. Comportamientos menos inhibidos, etc. Si los cumpleaños de algunos alumnos/as son en vacaciones se hará entre mayo y junio; si son el fin de semana se llevará a cabo la semana anterior. |
| 11. Satisfacciones | Crear otras referencias afectivas en los niños. Creer que es un buen medio de intercambio entre todos. |

2.3. ESTRATEGIAS DE COOPERACIÓN

1

- | | |
|--------------------------|---|
| 1. Nombre | <i>Reparto de responsabilidades.</i> |
| 2. Descripción | Se elaborará un cuadro de responsabilidades, y cada día o cada semana se nombrarán los distintos responsables que se encargarán del buen funcionamiento del aula: pasar lista, repartir el material, realizar los mandatos, cuidar las plantas, organizar el aula, etc. |
| 3. Niveles de aplicación | Todos. |
| 4. Asignaturas | Todas. |
| 5. Núcleo temático | Los amigos. |
| 6. Objetivos | Descubrir el valor de la ayuda mutua. Educar en la igualdad y en la tolerancia. Vivenciar la sintonía en las relaciones. Unirse a los demás. Superar estereotipos. Adquirir responsabilidades. |
| 7. Recursos | Los recursos cotidianos. El espacio del aula. Los agrupamientos flexibles. La asamblea. El sociograma. |
| 8. Actividades | Ordenación del material. Decoración del aula. Reparación de materiales. Cuidado de plantas y pequeños animales. |
| 9. Resultados | Autoestima. Valoración del grupo. No competitividad. Aplicación del principio de socialización. |
| 10. Dificultades | La competitividad de la sociedad. La falta de experiencia. La influencia de un tipo de educación individualista. El desconocimiento de técnicas. |
| 11. Satisfacciones | Los valores que se pueden introducir. La reflexión sobre los valores sociales. La toma de conciencia de las responsabilidades sociales. |

2

- | | |
|----------------|--|
| 1. Nombre | <i>Cuchicheo.</i> |
| 2. Descripción | Consistirá en dividir un grupo en parejas que tratarán en voz baja un tema o cuestión del momento. De este |

3. Niveles de aplicación	modo todo el grupo trabajará simultáneamente sobre un mismo asunto. Se asemeja al Phillips 66, con la diferencia de que en lugar de seis son dos los miembros que dialogan, y el tiempo se reduce a dos o tres minutos.
4. Asignaturas	Primaria. Secundaria, etc. Educación No Formal. Sociales. Naturaleza. Literatura. Áreas Transversales, etc.
5. Núcleo temático	Podrá ser utilizada para conocer rápidamente el nivel de comprensión de un tema o explicación, después de una actividad presenciada por el grupo (conferencia, clase, película, etc.)
6. Objetivos	Fomentar la participación activa de «todos» los miembros del grupo. Poder obtener las opiniones de todos los miembros en un tiempo muy breve. Tomar decisiones desde la información o puntos de vista de gran número de personas acerca de un problema o cuestión. Favorecer el aprendizaje de los alumnos que trabajan el tema. Permitir una síntesis del pensamiento de cada pequeño grupo para que sea difundido en beneficio de todos.
7. Recursos	Humanos: profesores y alumnos; especialistas en el tema. Materiales: material audiovisual (opcionalmente), conferencia o texto, bolígrafo, pizarra.
8. Actividades	Ver una película. Dividir el gran grupo en pares. Dialogar simultáneamente de dos a tres minutos en voz baja. Informar al grupo sobre la respuesta o propuesta únicas.
9. Resultados	Desarrollar la capacidad de síntesis y de concentración de los alumnos. Conseguir superar las inhibiciones para hablar ante otros. Estimular el sentido de la responsabilidad y la participación democrática en los grupos más numerosos. Dar cohesión al gran grupo y sensación de pertenencia al mismo.

3

1. Nombre	<i>Phillips 66.</i>
2. Descripción	Los especialistas expondrán ante el grupo sus puntos de vista sobre el tema a tratar, con una duración máxima de una hora. Se fraccionará el grupo en subgrupos de seis personas que discutirán el tema y sacarán conclusiones teniendo para ello un tiempo máximo de seis minutos, al cabo de los cuales presentarán al auditorio sus conclusiones, llegándose entre todos a uno o varios acuerdos finales.

3. Niveles de aplicación	Educación Secundaria. Bachillerato, etc. Educación No Formal.
4. Áreas	Ciencias Sociales. Naturaleza. Áreas Transversales, etc.
5. Núcleos temáticos	El sistema de elecciones. La personalidad. La pintura moderna.
6. Objetivos	Permitir y promover la participación activa de «todos» los miembros de un grupo, por grande que ésta sea. Obtener las opiniones de todos los miembros en un tiempo muy breve. Llegar a la toma de decisiones. Obtener información o puntos de vista de un gran número de personas acerca de un problema o cuestión. Favorecer el aprendizaje de los alumnos que trabajan el tema. Permitir una síntesis del pensamiento de cada pequeño grupo.
7. Recursos	Recursos humanos: profesores y alumnos; especialistas en el tema. Recursos materiales: película de vídeo opcional, conferencia o texto, papel, bolígrafo, pizarra, etc.
8. Actividades	Formular con precisión la pregunta o el tema del caso. Formar los subgrupos de 6 en 6, nombrando en cada uno coordinador y secretario. Exponer, cada miembro durante un minuto, y de inmediato discutir brevemente las ideas expuestas en busca de un acuerdo. Recoger, el secretario, la conclusión del subgrupo. Leer las conclusiones de cada subgrupo. Anotar en la pizarra una síntesis fiel de los informes de todos los grupos. Extraer las conclusiones y hacer un resumen final.
9. Resultados	Desarrollar la capacidad de síntesis y de concentración de los alumnos. Conseguir superar las inhibiciones para hablar ante otros. Estimular el sentido de la responsabilidad y la participación. Dar cohesión al gran grupo y sensación de pertenencia al mismo.

4

1. Nombre	<i>Estudio de casos.</i>
2. Descripción	Un «caso» es la descripción detallada de una situación real que ha sido investigada y adoptada para ser presentada de un modo tal que posibilite un amplio análisis e intercambio de ideas, en donde cada uno de los miembros pueda aportar una solución diferente, de acuerdo con sus conocimientos, experiencias y motivaciones, no habiendo una única solución.

3. Niveles de aplicación	Educación Secundaria. Educación de Adultos. Universidad.
4. Asignaturas	Área Social. Área de la Naturaleza. Áreas Transversales. Educación No Formal.
5. Núcleo temático	Cualquiera. Especialmente resulta útil en la formación profesional.
6. Objetivos	Entrenar a los miembros de un grupo en la discusión guiada y en el análisis de situaciones y hechos. Desarrollar en los alumnos la flexibilidad de razonamiento, mostrando que puede haber soluciones diversas para un mismo problema. Facilitar el aprendizaje de los alumnos en el tema que se trabaje. Ayudar a los participantes a observar su propio trabajo con perspectiva y profundidad.
7. Recursos	Recursos humanos: alumnos y docentes. Recursos materiales: fotocopias del «caso», pizarra, rotuladores, vídeo, mesas.
8. Actividades	Exponer el «caso» en estudio, ya sea leyendo o repartiendo las fotocopias preparadas. Establecer pequeños grupos de trabajo, distribuyendo al gran grupo en otros más pequeños. Estudiar el «caso» y exponer las ideas, opiniones y puntos de vista en pequeños grupos. Una vez agotada la discusión del caso, el conductor efectuará una recapitulación final presentando los problemas planteados y las soluciones propuestas. El grupo tratará de ponerse de acuerdo con respecto a las mejores conclusiones sobre el caso estudiado.
9. Resultados	Motivar a los alumnos hacia el aprendizaje de contenidos. Facilitar la participación espontánea de todos los alumnos, en los grupos pequeños y en el grupo completo. Enseñar a los alumnos a escuchar de modo comprensivo. Crear en el grupo una actitud positiva ante los problemas de las relaciones humanas, favorable a la adaptación social del individuo.

5

1. Nombre	<i>Torbellino de ideas.</i>
2. Descripción	El torbellino de ideas es una técnica de grupo que consiste en que los miembros del mismo expresen de manera informal y libre lo que se les ocurra sobre el tema objeto de estudio. Se trata de una exposición rá-

3. Nivel de aplicación
4. Asignaturas
5. Núcleo temático
6. Objetivos
7. Recursos
8. Actividades
9. Resultados
- pidas y sin críticas de ideas y ocurrencias espontáneas y prelógicas.
Últimos cursos de Educación Secundaria.
Ciencias Sociales. Ciencias de la Naturaleza. Literatura. Áreas Transversales.
Cualquiera, por ejemplo, «orientación vocacional», «homosexualidad», «comunicación», «ateísmo», «droga».
Desarrollar y ejercitar la imaginación creadora, fuente de innovaciones, descubrimientos o nuevas soluciones. Potenciar la capacidad de establecer nuevas relaciones. Crear un clima informal permisivo al máximo, sin críticas y libre de exigencias metódicas. Tender a desarrollar la capacidad para elaborar ideas originales y estimular el ingenio. Promover la búsqueda de soluciones distintas quizás más eficaces que las tradicionales. Favorecer el aprendizaje de los alumnos.
Recursos humanos: profesores y alumnos, personal de apoyo o de control. Recursos materiales: pizarra, papel, rotuladores, etc.
Precisar el problema o tema que se va a trabajar. Los alumnos exponen las ideas sin que sean censuradas ni criticadas. Considerar entre todos los miembros la viabilidad o practicidad de las propuestas más valiosas. Analizar las ideas elegidas. Hacer el resumen. Extraer conclusiones.
Facilitar la comprensión de un tema. Al crear un clima informal, se favorece la participación de los alumnos de forma espontánea. Desarrollar las capacidades creativas y actitudes propicias a la espontaneidad. De las sugerencias de algunos miembros del grupo saldrán otras.

6

1. Nombre
2. Descripción
- Role-playing.*
Dos o más personas representarán una situación de la vida real asumiendo los roles del caso, con el objeto de que pueda ser mejor comprendida y tratada por el grupo. La representación será libre y espontánea, sin uso de libretos ni de ensayos. Todos los miembros participarán, ya sea como actores o como observadores.

- | | |
|--------------------------|--|
| 3. Niveles de aplicación | Últimos cursos de Educación Secundaria. Educación de Adultos. Educación No Formal. |
| 4. Asignaturas | Ciencias Sociales. Áreas Transversales. |
| 5. Núcleos temáticos | Habilidades de comunicación. Entrevista de empleo. |
| 6. Objetivos | Despertar el interés y motivar la participación espontánea de los alumnos en el tema que se trabaja. Mantener la dinámica de la propia estrategia, la expectativa del grupo centrada en el problema que se desarrolla. Provocar una vivencia común a todos los presentes que permita discutir el problema con cierto conocimiento generalizado. Favorecer en los alumnos el desarrollo de habilidades sociales como la empatía, al tener que representar un rol que implique «ponerse en el lugar de». |
| 7. Recursos | Recursos humanos: profesores (que posean experiencia, coordinen la acción y estimulen al grupo), alumnos y observadores especiales. Recursos materiales: el «escenario» de la acción utilizando sólo los elementos indispensables, por lo común una mesa y unas sillas. |
| 8. Actividades | Estructurar la escena que se va a realizar. Elegir a los personajes que van a representar el rol. Desarrollo de la escena con la mayor naturalidad posible, por parte de los intérpretes. Cortar la acción cuando lo representado sea significativo para facilitar la comprensión de la situación propuesta. Comentar y discutir la representación. Extraer las conclusiones sobre el problema en discusión. |
| 9. Resultados | Propiciar un clima relacional adecuado para el aprendizaje en el aula. Aumentar la participación, bien como actores o como observadores, de todos los alumnos. Posibilitar el desarrollo de la autoestima, de la asertividad y de otras habilidades sociales de los alumnos. |

7

- | | |
|----------------|---|
| 1. Nombre | <i>Resolución de un problema.</i> |
| 2. Descripción | Se tratará de un número reducido de personas, entre cinco y veinte, que posee un interés común para discutir un tema, resolver un problema, tomar una decisión o adquirir información por el aporte recíproco, de forma flexible y espontánea pero cumpliendo ciertas normas: la discusión se realizará alrededor de un tema previsto, el intercambio de ideas seguirá cierto |

- | | |
|------------------------|---|
| | orden lógico, habrá un coordinador y un clima democrático. |
| 3. Nivel de aplicación | Educación Secundaria. |
| 4. Asignaturas | Ciencias Sociales. Ciencias de la Naturaleza. Literatura. Temas Transversales. |
| 5. Núcleos temáticos | La moda. El periodismo y su influencia en la juventud. La pintura moderna. ¿Hay vida en otros planetas?, etc. |
| 6. Objetivos | Profundizar en un determinado tema de interés para todo el grupo de alumnos. Favorecer la participación de todos. Crear un clima relacional adecuado que favorezca el aprendizaje de todos los componentes del grupo. Facilitar su capacidad creativa, la toma de decisiones, la responsabilidad, comunicación, seguridad, etc. |
| 7. Recursos | Recursos humanos: alumnos y profesores participantes, en algún caso puede contarse con «un observador del proceso», y en ciertos casos con un «asesor» para dar información especial sobre el tema en discusión. Recursos materiales: aula, sillas, pizarra, papel, mesas colocadas en círculo, texto a debatir, etc. |
| 8. Actividades | Estructurar la escena que se va a realizar. Elegir a los personajes que van a representar el rol. Desarrollo de la escena con la mayor naturalidad posible por parte de los intérpretes. Cortar la acción cuando lo representado sea significativo para facilitar la comprensión de la situación propuesta. Comentar y discutir la representación. Extraer las conclusiones sobre el problema en discusión. |
| 9. Resultados | Propiciar un clima relacional adecuado para el aprendizaje en el aula. Aumentar la participación, bien como actores o como observadores, de todos los alumnos. Posibilitar el desarrollo de la autoestima, de la asertividad y de otras habilidades sociales de los alumnos. |

8

- | | |
|--------------------------|--|
| 1. Nombre | <i>Reparto de responsabilidades.</i> |
| 2. Descripción | Se elaborará un cuadro de responsabilidades y cada día o cada semana se nombrarán los distintos responsables que se encargarán del buen funcionamiento del aula: pasar lista, repartir el material, realizar los mandatos, cuidar las plantas, organizar el aula, etc. |
| 3. Niveles de aplicación | Todos. |
| 4. Asignatura | Identidad y Autonomía Personal. |
| 5. Núcleo temático | El colegio. |

6. Objetivos	Descubrir el valor de la ayuda mutua. Adquirir habilidades sociales. Adquirir responsabilidades.
7. Recursos	La distribución espacial.
8. Actividades	Ordenación del material. Conversaciones. Reparación del material. Dramatizaciones. Juegos.
9. Resultados	Creación de un ambiente cálido.
10. Dificultades	La influencia de un tipo de educación individualista. Las dificultades para ensayar esta estrategia. El desconocimiento de técnicas.
11. Satisfacciones	La aplicación a las relaciones personales. La toma de conciencia de las responsabilidades sociales.

9

1. Nombre	<i>Adquisición de hábitos cooperativos.</i>
2. Descripción	Se trata de fomentar la cooperación entre el grupo-clase. Se basará en el trabajo grupal cooperativo. La adquisición de este hábito favorecerá las interacciones entre los alumnos y, en consecuencia, toda la actividad académica.
3. Nivel de aplicación	Educación Infantil.
4. Asignaturas	Áreas de Identidad y Autonomía Personal, y Comunicación y Representación.
5. Núcleo temático	Educación en valores: cooperación.
6. Objetivos	Interiorizar el hábito cooperativo. Valorar las aportaciones propias y ajenas. Comprender la importancia del trabajo en equipo.
7. Recursos	Cuento fragmentado en cuartillas, puzzle, cartulinas, pegamento, colores.
8. Actividades	Asamblea. Comentar situaciones en las cuales se haya colaborado con alguien, hayamos prestado alguna cosa, etc. Contar un cuento inventado por todos los alumnos. Dibujar los personajes del cuento inventado. Pegar en un mural los dibujos de cada niño. Componer un puzzle con las piezas que previamente habremos repartido entre los niños.
9. Resultados	Es previsible una mejora de la actitud de los niños en sus relaciones y un mayor rendimiento académico en trabajos cooperativos, tanto en un grupo pequeño como en uno grande.

10

1. Nombre	<i>Enseñanza recíproca.</i>
2. Descripción	Se trata de una estrategia de aprendizaje en la que la enseñanza se realiza por parejas. El profesor asignará

	las tareas que serán realizadas por los alumnos en pareja donde cada uno aportará su forma de ejecución, lo que enriquecerá la relación.
3. Nivel de aplicación	Primaria.
4. Asignatura	Educación Física.
5. Núcleo temático	Circuitos de trabajo.
6. Objetivos	Fomentar la cooperación entre los miembros de la pareja y su participación. Asumir las propias posibilidades y limitaciones, al tener una referencia directa del compañero. Desarrollar el trabajo conjunto.
7. Recursos	Los propios del circuito (colchonetas, aros, picas, balones, etc.).
8. Actividades	Aquellas en las que un niño hará el trabajo y otro recogerá los datos, y viceversa.
9. Resultados	Mayor motivación y realización amena.
10. Dificultades	Pérdida de tiempo en la explicación.
11. Satisfacciones	Mayor motivación por parte de los alumnos, así como un mayor desarrollo del trabajo cooperativo.

11

1. Nombre	<i>Estrategia de cooperación en el aula.</i>
2. Descripción	Se formarán equipos de cuatro o cinco alumnos respetando la heterogeneidad. Cada uno de los componentes tendrá asignado un rol: coordinador, secretario, portavoz o diseñador gráfico. Éstos serán rotatorios, de modo que al final del proyecto cada alumno habrá realizado todas las funciones.
3. Nivel de aplicación	Primer Ciclo de ESO.
4. Asignatura	Ciencias Naturales.
5. Núcleos temáticos	Cambios en la corteza terrestre. Los fósiles.
6. Objetivos	Identificar nociones temporales: simultaneidad, sucesión, duración y cambios referentes a fenómenos temporales. Usar diferentes fuentes de información. Reconocer las características básicas de los fósiles. Esforzarse por mantener un clima de diálogo en la comunicación del trabajo realizado.
7. Recursos	Libros de consulta. Colección de fósiles del centro. Láminas con dibujos.
8. Actividades	En primer lugar se distribuyen las tareas y responsabilidades de cada componente del grupo, luego se organiza el trabajo en cuatro partes: los alumnos responden a unas preguntas básicas sobre el tema, pueden consultar el libro de texto; a cada grupo se le asigna el es-

- | | |
|------------------|--|
| 9. Resultados | <p>tudio de cinco fósiles de la colección de que dispone el centro; se trata de traspasar los datos recogidos a un cuadro resumen, y elaborar un trabajo escrito a partir de un guión proporcionado por el profesor.</p> <p>Actitudes positivas de cada alumno respecto al trabajo. Relaciones positivas entre los compañeros del pequeño grupo. Relaciones positivas entre los distintos grupos. Cada miembro del grupo se podrá evaluar a sí mismo y también al resto de compañeros del grupo.</p> |
| 10. Dificultades | <p>La principal es no poder concretar más la estrategia de cooperación.</p> |

2.4. ESTRATEGIAS DE SOCIALIZACIÓN

1

- | | |
|------------------------|--|
| 1. Nombre | <i>Trabajar en grupos.</i> |
| 2. Descripción | Se organizarán grupos pequeños (de 4, 5 o 6 alumnos) para elaborar un trabajo. Se repartirá el trabajo a realizar para que todos tengan que aportar datos o materiales. Se unificarán criterios, y se hará el montaje o tarea. |
| 3. Nivel de aplicación | Educación Primaria. |
| 4. Asignatura | Conocimiento del Medio. |
| 5. Núcleo temático | La tierra. |
| 6. Objetivos | Descubrir el valor de la ayuda mutua. Ampliar las relaciones personales. Superar conflictos. |
| 7. Recursos | La asamblea. La distribución espacial. La reflexión. El sociograma. Los vínculos afectivos. Las técnicas de dinámica de grupo. Los agrupamientos flexibles. El propio entorno. El profesor o profesora. El lenguaje oral. |
| 8. Actividades | Elaboración de investigaciones conjuntas. Formación de dossier. Lecturas. Conversaciones. Maquetas. Murales. |
| 9. Resultados | Valoración del grupo. Creación de un ambiente cálido. Interculturalidad. Aplicación del principio de socialización. Enriquecimiento personal. |
| 10. Dificultades | La competitividad de la sociedad. La perspectiva teórica. |
| 11. Satisfacciones | Los valores que se pueden introducir. El disponer de un material elaborado por uno para utilizar en el futuro. La reflexión sobre los valores sociales. |

2.5. ESTRATEGIAS PARA EL APRENDIZAJE DE VALORES

1

1. Nombre	<i>Fomento de la solidaridad.</i>
2. Descripción	Se trata de fomentar la solidaridad <i>entre</i> los componentes del grupo clase. La interiorización de este valor es de suma importancia, especialmente en la infancia, porque los valores y normas que rigen la actuación de los adultos se interiorizan desde muy pequeños.
3. Nivel de aplicación	Educación Infantil.
4. Asignaturas	Áreas de Identidad y Autonomía Personal, y Comunicación y Representación.
5. Núcleo temático	Educación en valores: solidaridad.
6. Objetivos	Comprender el concepto de solidaridad. Identificar conductas solidarias en la vida cotidiana. Mostrar interés por ser solidario con los compañeros.
7. Recursos	Los materiales de uso cotidiano en la clase.
8. Actividades	Asamblea: comentar el concepto de solidaridad y mencionar actuaciones de la vida cotidiana en las cuales se refleje este valor. Proponer la realización de una conducta solidaria con los padres, hermanos, compañeros, etc. Llevar a clase un juguete y compartirlo con los compañeros. Comentar los beneficios e inconvenientes que nos reportaría el adoptar una conducta solidaria y una egoísta. Aportar ropa usada (en buen estado) para dársela a niños necesitados.
9. Resultados	Es previsible que los niños, después de realizar estas actividades, se muestren más solidarios y colaboradores.

2.6. ESTRATEGIAS DE JUEGO

1

1. Nombre	<i>El juego.</i>
2. Descripción	El juego es una forma particular que el niño/a tiene de expresar sus capacidades de actuar y de pensar. Jugar es manipular objetos, es una compleja acción que los niños/as realizan, de manera espontánea, y con la que intentan regular sus estructuras cognitivas. Es un

- proceso que potencia la creatividad y el pensamiento divergente.
3. Nivel de aplicación Educación Primaria.
 4. Asignatura Educación Física.
 5. Núcleo temático «Me muevo de muchas formas».
 6. Objetivos Desarrollar la capacidad de realización de movimientos que exijan un ajuste recíproco de todas las partes del cuerpo, implicando habitualmente la locomoción. Fomentar la colaboración y las relaciones personales. Aprender a respetar y conservar el material de las sesiones. Aceptar y respetar las posibilidades y limitaciones propias, así como las de los demás.
 7. Recursos Instalaciones como pista polideportiva, patio, zonas verdes, etc., y materiales como aros, pelotas, cuerdas, bancos suecos, colchonetas, picas, ladrillos, etc.
 8. Actividades

Actividad 1. La primera actividad consistirá en que los niños/as se encontrarían agarrados unos a otros formando un «tren» (llamaremos de esta forma al juego). En este tren irán caminando uno tras otro a través de las líneas pintadas en la pista polideportiva, por cuerdas, tacos o bancos suecos.

Actividad 2. La segunda actividad consistirá en delimitar una zona dentro del patio. El profesor escogerá a un alumno/a para que se quede a pillar al resto de compañeros. Cuando pille a uno, este uno deberá quedarse quieto y esperar a que algún compañero lo salve. Para salvar será necesario realizar alguna habilidad como pasar entre las piernas del compañero pillado o saltarlo.

Actividad 3. La tercera actividad consistirá en distribuir a los alumnos/as por grupos. Se elegirá a uno como «director» del mismo, que irá cambiando de forma que todos sean directores del grupo. El director del grupo deberá hacer libremente habilidades, mientras se desplaza por la pista polideportiva (saltos, giros, volteretas, etc.), y el resto del grupo tendrá que imitar lo que haga aquél.

Actividad 4. La cuarta actividad consistirá en la elaboración de un circuito montado en la pista por los propios estudiantes con las indicaciones del profesor, sacando picas, bancos suecos, pivotes, colchonetas, ladrillos, neumáticos, etc. Una vez montado los alumnos/as deberán ir pasando el circuito de diferentes formas; primero libremente salvando los obstáculos,

después en una posición determinada y más tarde agarrado de la mano de un compañero.

Actividad 5. La actividad quinta consistirá en un juego de relevos. Los alumnos distribuidos por grupos deberán salir desde diferentes posiciones: sentados, tumbados, de rodillas, etc., y hacer carreras de relevos a la pata coja, de espaldas, con los pies juntos, etc. El grupo que llegue antes será el ganador.

Actividad 6. La actividad sexta consistirá en delimitar una zona del campo y formar grupos entre los alumnos. A cada grupo de ocho o nueve alumnos se le dará una pelota. Los alumnos cogidos de la mano formarán un corro y en medio estará la pelota. El juego consistirá en que la pelota no salga del corro formado por los niños, éstos irán golpeando la pelota dentro del corro.

9. Resultados

La integración de la actividad lúdica es una estrategia que reúne todas las condiciones para que los niños y las niñas puedan realizar aprendizajes significativos y funcionales, interesantes para ellos y convenientes para el desarrollo de las capacidades que necesitan para integrarse en la vida social. Además la forma de aprender será progresiva, evitando así a los niños el tener que dar esos «saltos en el vacío» que les resultan siempre difíciles de superar y que condenan a muchos al fracaso escolar.

10. Dificultades

La integración de la actividad lúdica en el aula, ya sea libre o dirigida, requiere mucho trabajo a la hora de preparar cualquier sesión, ya que la explicación del juego o sacar el material que utilizaremos consume mucho tiempo.

2

1. Nombre

Lúdica.

2. Descripción

Esta estrategia lúdica consiste en un juego de psicomotricidad, concretamente, en la realización de desplazamientos libres y dirigidos en el aula, con acompañamiento musical, donde se representarán los distintos fenómenos naturales: nubes, gotas de agua, soles, lunas.

3. Nivel de aplicación

2.º Ciclo de Educación Infantil; concretamente se realizó con niños de 4 años.

4. Asignaturas

Debido al carácter globalizado de esta etapa educativa, esta estrategia abarca los distintos ámbitos de experiencia: el de Identidad y Autonomía Personal, el del Medio Físico y Social, y el de Comunicación y Representación.
5. Núcleos temáticos

Esta estrategia incide especialmente en núcleos, dentro del ámbito del Medio Físico y Social, tales como: «acercamiento a la Naturaleza», «el cuerpo y el movimiento», al realizar distintos movimientos corporales, «expresión corporal», puesto que se representan, a través del cuerpo y su movimiento, los fenómenos naturales, y «expresión musical», ya que se lleva a cabo un ajuste del movimiento a los distintos ritmos musicales.
6. Objetivos

Experimentar los distintos movimientos y gestos que se utilizan en los desplazamientos. Acercarse al conocimiento de los fenómenos naturales. Controlar progresivamente los propios movimientos, respetando el espacio de los demás. Expresarse a través de distintas formas de comunicación corporal de manera lúdica.
7. Recursos

Aula, el propio cuerpo, alfombra, magnetófono, cassette con distintos ritmos, etc.
8. Actividades

Movearse libremente por el aula al ritmo de una música lenta, y de una música rápida.
Formar dos equipos, la mitad de los niños representarán las nubes. Se situarán dentro de la alfombra y, sin salirse de ella, harán movimientos libres continuados. La otra mitad representarán las gotas de agua. Éstas se situarán por el resto del aula sin entrar en la alfombra, haciendo movimientos de agacharse y levantarse. Al parar la música, las nubes se pararán y las gotas de agua permanecerán agachadas sin hacer ruido.
La mitad de los niños serán soles, que girarán y se desplazarán alrededor de la alfombra, la otra mitad serán lunas. Al parar la música los soles dejarán de girar, se quedarán quietos. Las lunas entrarán en la alfombra y se moverán circularmente.
9. Resultados

Interiorización de los fenómenos atmosféricos a través de su representación. Ajuste progresivo del movimiento corporal a los distintos ritmos musicales. Motivación, interés.
10. Dificultades

Necesidad de organizar un espacio tan pequeño para un grupo de niños tan numerosos; al haber muchos niños, resulta difícil repartir los distintos papeles.

11. Satisfacciones Participación activa del grupo. Vivenciación de los fenómenos naturales. Creación de un clima positivo de aula. Motivación, diversión. Relación con otros niños, creación de nuevos vínculos. Movimientos libres, sensación de libertad.

3

1. Nombre *El fútbol: parte y juez.*
2. Descripción Se dividirá la clase en tres grupos, denominados 1, 2, 3. Comenzará el juego con los equipos 1 y 2, y se elegirá un árbitro y dos jueces de línea del equipo 3. En el momento en que se marque un gol parará de jugar el equipo 1 y entrará el 3 volviendo a elegirse un árbitro y jueces de línea. Los equipos irán jugando alternándose, de manera que todos juegen por igual y sean ellos los encargados de arbitrar los partidos.
3. Nivel de aplicación Primaria.
4. Asignatura Educación Física.
5. Núcleo temático El juego.
6. Objetivos Conocer las principales normas del juego y el reglamento en general. Desarrollar una actitud de respeto hacia el cumplimiento de las normas. Ser capaz de hacer que los demás cumplan las normas establecidas.
7. Recursos Los únicos recursos materiales serán el balón y el campo de fútbol, también el silbato que se le dará al árbitro. El profesor será espectador y su misión será que se trabaje coordinadamente y se elijan los árbitros siguiendo un orden; deberá procurar que participen todos por igual.
8. Actividades Realizar un pequeño calentamiento y estiramiento de músculos para evitar posibles lesiones. Dividir la clase en tres grupos de manera arbitraria, procurando que sea equilibrado en cuanto al número de niños y niñas. Hacer un repaso general de las normas y el reglamento del fútbol, y explicar en qué consiste el trabajo del árbitro y los jueces de línea. Elegir el capitán o la capitana de equipo. Explicar cómo va a ser la elección de los árbitros. Después de cada partido y al final de todos ellos el profesor dará indicaciones sobre cuáles han sido los aspectos que no han funcionado bien y cómo mejorarlos.
9. Resultados Podría suceder que los alumnos que hiciesen las funciones de árbitro no supiesen imponer orden o bien no tuviesen interés por que se cumpliesen las reglas

del juego. También podría pasar que algunos alumnos quisiesen hacer trampas y evitasen a los árbitros no cumpliendo las sanciones. Nos podríamos encontrar con que estuviesen demasiado tiempo sin marcar y el equipo del banquillo se aburriese, en ese caso se dará por finalizado y se cambiará de equipo.

4

1. Nombre	<i>Juego de los trabalenguas.</i>
2. Descripción	Se trata de que los niños, a través de la lectura y la recitación de los trabalenguas, realicen ejercicios de elocución. La estrategia se realizará de manera amena y motivadora, de forma que el niño aprenda mediante una actividad lúdica. Esta estrategia se realizará conjuntamente en el grupo-clase, ya que resultará más enriquecedora.
3. Niveles de aplicación	Este tipo de estrategia puede ser aplicada en los distintos niveles.
4. Asignaturas	Comunicación y Representación dentro del ciclo inicial. Audición y Lenguaje (Lengua) en ciclos superiores.
5. Núcleo temático	La vocalización o articulación.
6. Objetivos	Descubrir los distintos aspectos motivadores y lúdicos que contiene el lenguaje. Conseguir una buena pronunciación, entonación, articulación y empleo de las distintas palabras. Dominar aquellas dificultades que puedan surgir a la hora de articular. Potenciar otro tipo de expresiones como pueden ser la plástica o la corporal.
7. Recursos	Por un lado, los libros de texto o lectura que se utilizarían para extraer alguno de los trabalenguas, para posteriormente poder recitarlos, representarlos, etc., y por otro, fichas con sus correspondientes trabalenguas donde el niño tendría que leerlos, dibujar algo con referencia a los mismos y recitarlos posteriormente.
8. Actividades	Repetición, mediante la expresión oral, del trabalenguas que el profesor ha recitado. Expresión plástica de aquello que sugiera el trabalenguas. El profesor pondrá una frase ejemplo de un trabalenguas y el niño tendrá que inventar otra; ej: Pablo clava un clavito/Tres tigres en un trugal, etc. Trabajar la expresión corporal, mediante movimientos que el profesor realizará en relación con el trabalenguas y que los alumnos deberán

9. Resultados
- imitar. Recitar un trabalenguas que los alumnos hayan elaborado mediante un trabajo en grupo.
Mayor comprensión lectora. Mejor vocalización y entonación. Poner en marcha la creatividad del niño, etc.

5

1. Nombre *Jugamos y aprendamos.*
2. Descripción Consiste en aplicar distintos juegos como medio para consolidar los aprendizajes: juegos de interacción, manipulativos, de lógica, etc., que faciliten los aprendizajes. Se realiza en grupo. Se aplican juegos lingüísticos con una base popular, en los que se incluyen: las retahílas, las adivinanzas, los trabalenguas, el «veo veo», los juegos de discriminación fonética, los encadenados, etc.
3. Nivel de aplicación Educación Infantil.
4. Asignaturas Todas las asignaturas, pero especialmente Educación Física, y Comunicación y Representación.
5. Núcleos temático Los juegos y los juguetes.
6. Objetivos Vivenciar la propia cultura. Coordinar movimientos. Desarrollar la motricidad gruesa. Socializarse. Adaptarse a un ritmo.
7. Recursos Los juegos de tradición oral. La coeducación. La colaboración. Las reglas del juego.
8. Actividades Dramatizaciones. Ejercicios psicomotrices. Manipulaciones. Imitaciones. Ejercicios de flexión y extensión. Juegos de comba. Botar balones.
9. Resultados Suprimir tensiones. Enseñar a invertir el tiempo de ocio. Educar en la tolerancia. Difundir los juegos tradicionales. Educar en los valores.

6

1. Nombre *Juego.*
2. Descripción Recurrir a los juegos de corro en los que participarían por igual los niños y las niñas. Un caso concreto sería «Ratón, que te pilla el gato», en el que se conjugaría la expresión corporal, el canto, la interacción, los reflejos y las habilidades motoras.
3. Nivel de aplicación Educación Infantil.
4. Asignaturas Expresión corporal y musical.
5. Núcleo temático Los animales.

6. Objetivos	Desarrollar las habilidades expresivas. Coordinar movimientos. Adquirir agilidad en los desplazamientos.
7. Recursos	La cultura del entorno. El espacio desocupado.
8. Actividades	Saltar y correr. Ejercicios psicomotrices. Desplazarse en distintas situaciones. Recorrer circuitos. Ejercicios de flexión y extensión.
9. Resultados	Suprimir tensiones. Difundir los juegos tradicionales. Enseñar a invertir el tiempo de ocio.
10. Dificultades	Diferenciar la estrategia de los recursos. Recordar los juegos de la infancia. No repetir las mismas ideas. Comprender la ayuda que representan los juegos. Encontrar juegos cooperativos.
11. Satisfacciones	Recordar los juegos de la infancia. Interesarse por el juego.

7

1. Nombre	<i>Disfruta leyendo.</i>
2. Descripción	Con esta estrategia se intenta potenciar en los alumnos el gusto por la lectura, y que encuentren en esta labor un hecho gratificante que les aporte serenidad, al mismo tiempo que saber.
3. Niveles de aplicación	BUP y ESO.
4. Asignatura	Literatura.
5. Núcleo temático	Lecturas que despierten el interés de los alumnos.
6. Objetivos	Motivar a los alumnos para que sean capaces de comprender la relevancia que tiene la lectura, así como las repercusiones transcendentales que va a tener en su futuro. Obtener más facilidad en la comunicación.
7. Recursos	Textos adecuados a las exigencias de cada lector. Vídeos en los que se puedan captar las mismas ideas que en los textos citados.
8. Actividades	Una vez leído el texto, sacar una interpretación. Anotar el vocabulario nuevo que ha surgido. Extraer conclusiones que sean del interés de los alumnos o que ellos consideren relevantes. Marcar las frases que han influido en su sensibilidad. Proponer que cada alumno refleje una opinión razonada sobre el tema tratado.
9. Resultados	Mayor facilidad para expresarse, tanto en el plano oral como en el escrito. Ampliación de vocabulario. Disminución de faltas ortográficas. Adquisición de nuevos conocimientos y vivencias.

2.7. TÉCNICAS DE TRABAJO

1

- | | |
|------------------------|---|
| 1. Nombre | <i>Repaso.</i> |
| 2. Descripción | Repasar es volver a leer el esquema o resumen realizado anteriormente, e intentar reproducirlo de forma oral o escrita. El repaso es ante todo un control que permite comprobar si lo estudiado queda bien aprendido o fijado en la memoria, pudiendo insistir en los datos importantes que pudieran haberse olvidado. |
| 3. Nivel de aplicación | Educación Primaria. |
| 4. Asignaturas | Todas. |
| 5. Núcleo temático | Cualquiera. |
| 6. Objetivos | Evitar que el paso del tiempo haga olvidar gran parte de lo aprendido. Comprobar si lo estudiado queda fijado en la memoria. Facilitar el recuerdo de lo aprendido antes de realizar una prueba oral o escrita. |
| 7. Recursos | Recursos humanos: profesor que enseña la estrategia y alumnos que la ponen en práctica. Recursos materiales: material impreso, resúmenes, esquemas, lápiz, bolígrafo, folios, etc. |
| 8. Actividades | Leer detenidamente el texto completo que se esté trabajando. Releer el esquema o resumen realizados previamente. Intentar reproducirlo de forma oral. Reproducirlo de forma escrita. Comprobar si se han recogido todas las ideas fundamentales. Incluir en la reproducción escrita las ideas que se hubieran olvidado. Releerlo de nuevo. Reproducirlo de manera oral. |
| 9. Resultados | Potencia la memorización del tema objeto de estudio. Desarrolla la capacidad de memorización de los alumnos. Los alumnos hacen un aprendizaje autónomo y significativo. |

2

- | | |
|----------------|---|
| 1. Nombre | <i>Hacer esquemas.</i> |
| 2. Descripción | El esquema, al igual que el resumen, expresa las ideas fundamentales del texto, pero organizadas de tal modo que con un golpe de vista podemos captar las relaciones entre ellas. En el esquema las ideas |

<p>3. Nivel de aplicación</p> <p>4. Asignaturas</p> <p>5. Núcleo temático</p> <p>6. Objetivos</p>	<p>fundamentales se presentan organizadas en torno a una «estructura o esqueleto».</p> <p>Educación Primaria.</p> <p>Todas.</p> <p>Cualquiera.</p> <p>Identificar en un solo golpe de vista las ideas principales de un texto. Que los alumnos tengan en cuenta que todas las ideas que aparecen en un esquema son importantes, y que a través del esquema conozcan la relación y dependencia de unas con respecto a las otras. Que los alumnos diferencien y utilicen distintas técnicas para resaltar las ideas principales de un texto (subrayado, resumen y esquema).</p>
<p>7. Recursos</p>	<p>Recursos humanos: alumnos y profesores. Recursos materiales: texto impreso, material de librería, bolígrafo, rotuladores, regla, etc.</p>
<p>8. Actividades</p>	<p>Leer atentamente el texto y cada uno de sus párrafos. Descubrir el «hilo conductor» o tema. Subrayar las ideas fundamentales, teniendo en cuenta que se debe subrayar además de las ideas principales otros aspectos o ideas importantes que dependen de ellas. Redactar cada idea que se ha subrayado de manera breve y concisa. Elaborar las estructuras del esquema, por ejemplo, en forma de llaves. Rellenar la estructura del esquema.</p>
<p>9. Resultados</p>	<p>Los alumnos fijan fácilmente las ideas fundamentales. Mejoran la comprensión de las ideas, y la relación o dependencia de las mismas. Facilita la memorización. Se logra diferenciar que aunque todas las ideas que aparecen en el esquema sean importantes pueden dividirse en «principales», «secundarias» y «otras ideas complementarias».</p>

3

<p>1. Nombre</p> <p>2. Descripción</p>	<p><i>Ejercitarse en hacer resúmenes.</i></p> <p>Resumir un texto, un tema, un capítulo es «expresar» sólo las «ideas fundamentales» pero sin cambiar su sentido. Se trata de extraer las ideas principales de un texto diferenciándolas de ejemplos, aclaraciones, anécdotas, etc., que figuran en el mismo.</p>
<p>3. Nivel de aplicación</p> <p>4. Asignaturas</p> <p>5. Núcleo temático</p>	<p>Educación Primaria.</p> <p>Todas.</p> <p>Cualquier texto.</p>

- | | |
|----------------|---|
| 6. Objetivos | Aprender a sintetizar o expresar una idea en pocas palabras. Potenciar la atención y la memoria. Potenciar todas las facultades mentales. |
| 7. Recursos | Recursos humanos: alumnos y profesorado que enseñe la estrategia. Recursos materiales: libros, fotocopias, computador, material de librería (lapicero, bolígrafo, papel, etc.). |
| 8. Actividades | Leer atentamente el texto y cada uno de los párrafos. Subrayar la idea principal de cada párrafo. Escribir con una frase sencilla cada idea principal. |
| 9. Resultados | Favorece el aprendizaje de un texto. Permite mejorar la capacidad de memorización. Fomenta la comprensión de los textos. |

4

- | | |
|--------------------------|---|
| 1. Nombre | <i>Aprendizaje del subrayado.</i> |
| 2. Descripción | Subrayar consiste en «destacar», con una raya debajo, las ideas principales o fundamentales de un texto, de una unidad, de un capítulo. Al resaltarlas centramos más la atención en ellas, con lo que favorecemos la comprensión y el análisis del texto. |
| 3. Niveles de aplicación | Desde el cuarto curso de Primaria. Secundaria. Bachillerato. Universidad. Educación no Formal. |
| 4. Asignaturas | Todas. |
| 5. Núcleo temático | Cualquiera. |
| 6. Objetivos | Facilitar el aprendizaje de aspectos esenciales del tema. Que dicha estrategia no sólo se «aprenda», sino que de practicarla día a día se convierta en un hábito. Destacar a primer golpe de vista las ideas principales de un texto. |
| 7. Recursos | Texto impreso: libro, fotocopias, computador. Recursos materiales: bolígrafo, lapicero, rotulador, mesas, pizarra, regla, etc. Recursos humanos: personal docente, alumnos. |
| 8. Actividades | Lectura general: leer el título del texto y todos sus párrafos. Buscar en el diccionario el significado de palabras que no se conozcan, seleccionar el significado que corresponda al texto. Lectura atenta de cada uno de los párrafos (sin subrayar aún). Extraer la idea principal del texto y separar de los detalles que amplían, explican o completan la idea principal. Subrayar las palabras, expresiones o frases de forma que lo subrayado recoja la idea principal de ese párrafo. Re- |

petir todo esto con cada uno de los párrafos. Lectura de todo lo subrayado para darse cuenta de que tiene sentido completo sin necesidad de leer las palabras no subrayadas.

5

- | | |
|------------------------|---|
| 1. Nombre | <i>Adquisición de técnicas de trabajo.</i> |
| 2. Descripción | Se trata de un trabajo de investigación por parte de los alumnos, en el que se partirá de una puesta en común para centrar el tema y delimitar los aspectos a tratar. Después se elaborará una sencilla guía a seguir y se enumerarán las posibles fuentes de información. Cada alumno buscará y organizará los datos, y se terminará con otra puesta en común para presentar los resultados. |
| 3. Nivel de aplicación | Educación Primaria. |
| 4. Asignaturas | Es una estrategia que por sus características se puede aplicar a todas las asignaturas. |
| 5. Núcleo temático | Los instrumentos musicales. |
| 6. Objetivos | Reconocer las características de los objetos musicales. Descubrir semejanzas y diferencias entre ellos. Desarrollar la capacidad de elección y discriminación. |
| 7. Recursos | Los materiales del centro, la biblioteca escolar, la prensa, los medios audiovisuales, y todo aquello que esté al alcance de los escolares. |
| 8. Actividades | Actividades de recogida de materiales. Consulta de libros y diccionarios. Actividades de síntesis. Representaciones. Actividades de redacción. |
| 9. Resultados | Una adecuada preparación para investigar. Realizar aprendizajes constructivistas. Realizar un aprendizaje que parta de los intereses de los niños. |
| 10. Dificultades | La escasez de medios que en la realidad existen. Conectar con la realidad. Conectar todas las partes de la estrategia. El afán de ser realista. |
| 11. Satisfacciones | Proyectar el futuro docente. Convertir esta estrategia en un modelo de aprendizaje. Aplicar los conocimientos teóricos. |

6

- | | |
|------------------------|---|
| 1. Nombre | <i>Técnicas de trabajo diversas.</i> |
| 2. Descripción | Se desarrolla una actividad paralela para enseñar al alumnado cómo hacer resúmenes, esquemas, tomar notas, preparar trabajos, ordenar materiales. |
| 3. Nivel de aplicación | Primero de ESO. |

- | | |
|----------------------|---|
| 5. Núcleos temáticos | La importancia del lenguaje publicitario, efectos que produce en las personas, y medios o estrategias de las que se vale para conseguir sus objetivos. |
| 6. Objetivos | Convertir a los alumnos en sujetos activos, que posean autonomía y libertad de decisión ante la avalancha de objetos que se ofertan. Que no se conviertan en consumidores en potencia. Que centren sus prioridades en temas más trascendentales. Que no sean blanco fácil de esta sociedad de consumo, que nos envuelve y arrastra a su antojo. |
| 7. Recursos | Vídeos, revistas y periódicos. Excursión por la ciudad, para que los alumnos descubran a través de la experiencia la cantidad de anuncios publicitarios que bombardean nuestro subconsciente. |
| 8. Actividades | Anotar durante un día normal de emisión televisiva la cantidad de anuncios que se han transmitido, el tiempo de emisión que éstos han ocupado y cuáles han sido los más atractivos desde su perspectiva. Recordar al menos diez mensajes publicitarios que ellos consideren que son bastante ingeniosos. Analizar y comentar en grupos las particularidades del lenguaje que estamos tratando. Inventar algún eslogan que pudiese servir como soporte publicitario. Intentar recordar si han visionado algún anuncio que tuviese como lema el cuidado del medio ambiente; si no es así, cuestionarse el por qué del tema. |
| 9. Resultados | Se logra que los discentes sean conscientes de la fuerza persuasiva que poseen los anuncios publicitarios. Que no se dejen influenciar tan fácilmente. Que tomen conciencia de que la publicidad está poniendo a prueba su fragilidad psicológica. |

7

- | | |
|------------------------|---|
| 1. Nombre | <i>Técnicas de trabajo en general.</i> |
| 2. Descripción | Dentro de las actividades cotidianas de tutorías se enseña cada una de las técnicas básicas y se explica el valor y la utilidad que tienen. |
| 3. Nivel de aplicación | ESO. |
| 4. Asignaturas | Medio Natural, Físico y Social. |
| 5. Núcleo temático | Los medios de transporte. |
| 6. Objetivos | Enseñar a aprender. Adquirir técnicas funcionales. Evitar esfuerzos innecesarios. |

7. Recursos	Las técnicas de trabajo intelectuales, la colaboración de la familia, la práctica de las técnicas, la biblioteca escolar.
8. Actividades	La lectura comprensiva. El subrayado. La elaboración de mapas conceptuales. Los ejercicios de vocabulario. Los esquemas.
9. Resultados	Evitar fracasos escolares. Superar dificultades. Desarrollar la memoria comprensiva. Saber organizarse.
10. Dificultades	No haber leído un tratado práctico sobre el tema. No disponer de material suficiente.
11. Satisfacciones	Documentarse sobre estas técnicas. Encontrar utilidad a esta estrategia.

8

1. Nombre	<i>Cómo estudiar.</i>
2. Descripción	El sistema educativo tiene como uno de los objetivos la transmisión de conocimientos, pero no las posibles dificultades con las que el alumno puede encontrarse. Les enseñaremos a nuestros alumnos técnicas que les facilitarán su estudio y con las que obtendrán mejores resultados. Para ello les explicaremos y enseñaremos el valor y uso que cada una de ellas posee.
3. Niveles de aplicación	El nivel de aplicación puede ser Educación Primaria, aunque podría utilizarse en niveles superiores sin ninguna dificultad.
4. Asignaturas	Todas las asignaturas que se imparten en dicho nivel.
6. Objetivos	Optimizar el rendimiento de todo proceso educativo. Evitar la pérdida de tiempo en esfuerzos innecesarios. Conseguir una buena utilidad de todos los instrumentos que se ponen al alcance.
7. Recursos	El espacio del aula, los recursos personales y la colaboración de las familias, para que ayuden a sus hijos.
8. Actividades	Primeramente habrá que hacer una lectura comprensiva del texto, y si ésta no fuese completa se volverá a leer hasta que queden las ideas más claras. En esta lectura se buscarán las ideas principales y las secundarias, para poder estudiar mejor. A continuación se podrá poner en práctica la técnica del subrayado, en la que se utilizan distintos colores dependiendo de la importancia de los contenidos. Se ordenarán las ideas principales, se buscarán las relaciones entre ellas, al mismo tiempo que se asimilarán los contenidos, y quedarán fijados en la memoria con más rapidez y eficacia.

- | | |
|--------------------|---|
| 9. Resultados | De esta forma se consigue capacitar a los alumnos/as a aprender por su cuenta. Paliar el fracaso escolar. Mejorar la actitud de los niños y niñas ante el estudio, de manera que sea algo motivante y que se interesen por aprender. Conocer las técnicas de estudio para hacer un buen uso de ellas, y evitar el agobio por la falta de tiempo y las dificultades escolares. |
| 10. Dificultades | Principalmente, el no haber aprendido estas técnicas en su momento adecuado, así como no poseer mucha información sobre este tema. |
| 11. Satisfacciones | Al documentarse sobre dichas técnicas se aprende la finalidad que persigue cada una de ellas. |

9

- | | |
|------------------------|---|
| 1. Nombre | <i>Técnicas de aprendizaje.</i> |
| 2. Descripción | Se facilitará a los alumnos materiales informativos sobre estas técnicas, que después se aplicarán a la práctica escolar. |
| 3. Nivel de aplicación | Educación Primaria. |
| 4. Asignatura | Conocimiento del Medio. |
| 5. Núcleo temático | El agua. |
| 6. Objetivos | Aprender con el menor esfuerzo. Enseñar a aprender. Prepararse para el estudio. Optimizar el proceso educativo. Mejorar el rendimiento escolar. |
| 7. Recursos | Los materiales del centro. Los medios audiovisuales. El periódico. Los libros de texto. Los materiales didácticos. Las técnicas de trabajo intelectual. La colaboración de la familia. La constancia y la práctica. |
| 8. Actividades | La lectura comprensiva. El subrayado. Los ejercicios de vocabulario. Los esquemas. Ordenar ideas. Buscar relaciones. Los mapas conceptuales. |
| 9. Resultados | Evitar fracasos escolares. Desarrollar la memoria comprensiva. Saber organizarse. Adquirir autonomía. |
| 10. Dificultades | No haber recibido este aprendizaje. No disponer de material suficiente. Carecer de la experiencia en la puesta en práctica. |
| 11. Satisfacciones | Documentarse sobre estas técnicas. Encontrar utilidad a esta estrategia. Las posibilidades que ofrece. |

10

- | | |
|----------------|---|
| 1. Nombre | <i>Adquisición de técnicas de estudio.</i> |
| 2. Descripción | Se tratará de organizar una salida a un parque. Los alumnos deberán preparar un cuaderno para recoger |

	datos, formular preguntas, recopilar materiales, etc. Al regresar al centro escolar se comentará la experiencia mediante una puesta en común, estableciendo unas conclusiones en las que se reflejarán los descubrimientos realizados. Seguidamente se deberá comparar los datos recogidos con los contenidos que aparezcan en el libro de texto y en la biblioteca escolar. Finalmente, se pondrá un vídeo informativo que tratará sobre los parques.
3. Nivel de aplicación	ESO.
4. Asignaturas	Medio Natural, Físico y Social. Educación Visual. Educación Ambiental.
5. Núcleos temáticos	El parque. La naturaleza. El contenedor y la papele- ra. Los animales y las plantas.
6. Objetivos	Conocer las características del entorno. Valorar la naturaleza. Desarrollar la capacidad de observación. Descubrir la acción del hombre sobre el entorno. Adquirir valores que permitan una correcta mejora y cuidado del medio ambiente.
7. Recursos	Los elementos naturales. Materiales de desecho. Los libros de texto. La biblioteca escolar. El material audiovisual.
8. Actividades	Actividades de observación. Consulta de libros. Recomendadas Actividades de síntesis, comprobación y comparación de resultados. Redacciones, ordenaciones y definiciones de conceptos.
9. Resultados	Hacer activo el aprendizaje, motivar al alumnado, preparar material para investigar, superar dificultades suprimiendo aprendizajes memorísticos, despertar en los alumnos valores como el cuidado del medio ambiente y utilizar metodologías <i>investigativas</i> .

11

1. Nombre	<i>Preparación de trabajos.</i>
2. Descripción	Se desarrollará una actividad paralela para enseñar al alumnado cómo hacer resúmenes, esquemas, tomar notas, preparar trabajos, ordenar materiales, etc.
3. Nivel de aplicación	Educación Primaria.
4. Asignaturas	Todas.
5. Núcleos temáticos	Todos.
6. Objetivos	Mejorar el rendimiento. Adquirir técnicas funcionales. Aprender para el futuro.
7. Recursos	Los materiales del centro. La constancia. El interés.

8. Actividades	La lectura comprensiva. El subrayado. La elaboración de mapas conceptuales.
9. Resultados	Saber organizarse y evitar fracasos escolares.
10. Dificultades	No haber recibido este aprendizaje.
11. Satisfacciones	Comprender que uno todavía puede organizarse e informarse sobre dichas técnicas.

2.8. ESTRATEGIAS DE EXPRESIÓN

1

1. Nombre	<i>Vivencias.</i>
2. Descripción	Expresión de vivencias, ideas u observaciones a través del lenguaje oral, corporal o plástico. Para ello se incluirán distintos tipos de juegos y se emplearán diferentes técnicas.
3. Nivel de aplicación	Educación Infantil.
4. Asignatura	Comunicación y Representación.
5. Núcleo temático	Los animales.
6. Objetivos	Utilizar el cuerpo como medio de comunicación. Respetar las normas del intercambio lingüístico. Descubrir las posibilidades expresivas.
7. Recursos	Fotografías de animales. Vídeo. Música. Diferentes tipos de papel y útiles gráficos.
8. Actividades	Observación de los animales de una granja mediante una visita o con la proyección de un vídeo. Imitación de los animales mediante la expresión corporal. Descripciones orales de todo lo observado y vivenciado. Plasmación en un dibujo de las experiencias vividas.
9. Resultados	Sentirse bien, simbolizar, perfeccionar técnicas.

2

1. Nombre	<i>Estrategias de expresión.</i>
2. Descripción	Las estrategias expresivas consistirán en el proceso final del aprendizaje. Para ello se creará un ambiente distendido que permita la afluencia de ideas y la libertad para plasmarlas.
3. Nivel de aplicación	Segundo curso de Educación Primaria.
4. Asignatura	Conocimiento del Medio.
5. Núcleo temático	Los objetos cotidianos.
6. Objetivos	Los objetivos serán los siguientes: expresar ideas y sentimientos. Desarrollar las capacidades expresivas.

	Utilizar el cuerpo como medio de comunicación. Participar en las tareas grupales. Adquirir hábitos de escucha.
7. Recursos	El propio entorno. Los materiales del centro. La coeducación. Los sentidos. El espacio del aula.
8. Actividades	Dialogar. Bailar. Danzar. Hacer pictogramas. Dibujar.
9. Los resultados	Sentirse bien. Satisfacer las necesidades básicas. Vincularse a los demás. Progresar en la expresión. Comprender a los demás.

2.9. ESTRATEGIAS DE DIAGNÓSTICO

1

1. Nombre	<i>Descubrir errores.</i>
2. Descripción	Los alumnos responderán a una serie de preguntas que servirán para comprobar si sus aprendizajes son correctos o si ha aparecido algún error conceptual, con el fin de subsanar dichas incorrecciones.
3. Nivel de aplicación	ESO.
4. Asignaturas	Todas.
5. Núcleo temático	Cualquiera.
6. Objetivos	Estructurar los contenidos. Evitar dificultades. Transferir lo aprendido.
7. Recursos	El profesor o la profesora. La voz y la memoria.
8. Actividades	Contestar a pruebas objetivas, establecer relaciones, elegir entre varias posibilidades, buscar explicaciones, buscar las diferencias en una serie.
9. Resultados	La determinación de un nivel de aprendizaje. La atención a la diversidad.

2

1. Nombre	<i>Estrategia de consolidación.</i>
2. Descripción	La estrategia reflejará el nivel alcanzado por los alumnos a través de las respuestas dadas al final del día.
3. Nivel de aplicación	Segundo curso de Educación Primaria.
4. Asignatura	Conocimiento del Medio.
5. Núcleo temático	Los materiales.
6. Objetivos	Despertar el interés. Mantenimiento de la atención. Conocer las características de los objetos. Interesarse

- | | |
|----------------|--|
| 7. Recursos | por el mundo que nos rodea. Desarrollar la capacidad de observación. |
| 8. Actividades | El propio entorno. Los materiales del centro. La cultura del entorno. La asamblea. Los vínculos afectivos. |
| 9. Resultados | Contestar a pruebas objetivas. Realizar fichas. Descubrir un error. Resolver pasatiempos. Buscar aplicaciones. |
| | Evaluar. Autoevaluarse. Sintetizar. Retroalimentación. |

3

- | | |
|------------------------|--|
| 1. Nombre | <i>Evaluación.</i> |
| 2. Descripción | La operatividad de los aprendizajes se llevará a cabo por medio de técnicas creativas en las que los alumnos inventarán situaciones, cuentos, etc. |
| 3. Nivel de aplicación | Educación Infantil. |
| 4. Asignatura | Medio Físico y Social. |
| 5. Núcleo temático | Los insectos. |
| 6. Objetivos | Desarrollar la imaginación. Dar funcionalidad a los aprendizajes. Transferir lo aprendido. |
| 7. Recursos | Los medios audiovisuales. Las revistas. Las imágenes. Los libros, etc. |
| 8. Actividades | Establecer relaciones. Realizar fichas. Hacer fotocomposiciones. Completar dibujos o series. Descubrir algún error. |
| 9. Resultados | Autoevaluarse, la retroalimentación, la superación de las dificultades. |
| 10. Dificultades | Coordinar las técnicas de evaluación con las estrategias. Omitir aspectos relevantes. Teorizar. |
| 11. Satisfacciones | Determinar la conexión entre las distintas estrategias. Comprobar los resultados obtenidos. Reflexionar sobre el aprendizaje propio. |

2.10. ESTRATEGIAS DE INVESTIGACIÓN

1

- | | |
|----------------|---|
| 1. Nombre | <i>Descubrimiento.</i> |
| 2. Descripción | Se tratará de presentar los contenidos de conceptos a través de transparencias que contengan las nociones más importantes. Con el apoyo de las explicaciones los estudiantes irán asimilando datos conectados en- |

3. Nivel de aplicación	tre sí. Una vez terminada la sesión los alumnos expresarán sus impresiones.
4. Asignatura	Educación Primaria.
5. Núcleo temático	Conocimiento del Medio.
6. Objetivos	El río.
7. Recursos	Conocer el entorno. Valorar el medio. Sentir curiosidad por sus elementos y seres.
8. Resultados	La biblioteca escolar. Los materiales didácticos. Elementos naturales.
9. Actividades	Preparar para investigar. Despertar la curiosidad. Hacer activo el aprendizaje. Aplicar los principios didácticos vigentes.
	Actividades de observación. Experimentos. Recogida de material. Actividades de análisis y de síntesis.

2

1. Nombre	<i>Experimentación.</i>
2. Descripción	Se desarrollará un sencillo experimento con materiales simples y sin riesgos. Los alumnos manipularán estos materiales, descubrirán cómo reaccionan. Elaborarán unas hipótesis sobre lo observado. Comprobarán si se comportan de igual manera cuando se vuelven a manipular o cuando se introducen cambios, y llegarán así a unos principios generales.
3. Nivel de aplicación	Primer curso de Educación Infantil.
4. Asignatura	Conocimiento del Medio.
5. Núcleo temático	El agua.
6. Objetivos	Adquirir nociones elementales sobre el agua. Describir diferencias y semejanzas entre los diferentes estados del agua. Desarrollar la capacidad de observación.
7. Recursos	Agua líquida. Cubitos de hielo. Materiales del centro adecuados para realizar la experimentación.
8. Actividades	Actividades de observación. Actividades de manipulación. Actividades de comprobación. Actividades de síntesis.
9. Resultados	Despertar la curiosidad. Hacer activo el aprendizaje. Suprimir aprendizajes memorísticos.

3

1. Nombre	<i>Aprendizaje por descubrimiento.</i>
2. Descripción	Se organizará una salida al entorno, a un bosque. Los alumnos prepararán un cuaderno de campo para

	recoger datos, formular preguntas, recopilar materiales, etc. Al regresar al centro se comentará la experiencia y se establecerán unas conclusiones en las que se reflejarán los descubrimientos.
3. Nivel de aplicación	ESO.
4. Asignatura	Conocimiento del Medio.
5. Núcleo temático	La Naturaleza.
6. Objetivos	Conocer el entorno natural. Desarrollar la capacidad de observación. Descubrir la acción de los elementos naturales.
7. Recursos	Los elementos naturales. Cuaderno de notas y lápiz.
8. Actividades	Actividades de observación. Recogida de material. Dibujo de la experiencia realizada. Definición de lo experimentado. Consulta de libros y diccionarios.
9. Resultados	Suprimir aprendizajes memorísticos. Despertar la curiosidad. Eliminar metodologías tradicionales.
10. Dificultades	Programar de forma secuenciada. Dar coherencia a la estrategia. Conectar todas las partes de la estrategia.
11. Satisfacciones	Convertir esta estrategia en un modo de aprender. Descubrir que los aprendizajes propios son aplicables. Dar funcionalidad al curso.

4

1. Nombre	<i>Descubrimiento guiado.</i>
2. Descripción	El profesor informará a sus alumnos de la temática de la clase. Una vez informados, serán los propios alumnos los que decidan la organización, así como el tiempo y la ejecución. Es decir, el profesor marcará el camino a seguir pero será el alumno quien vaya descubriendo este camino.
3. Nivel de aplicación	Primaria.
4. Asignatura	Matemáticas.
5. Núcleo temático	Resolución de problemas.
6. Objetivos	Fomentar el pensamiento individual. Formar personas autónomas y creativas capaces de buscar sus propias soluciones.
7. Recursos	Ninguno en concreto.
8. Actividades	Resolver problemas planteando las dificultades; a partir de ahí será el propio niño el que vaya descubriendo el camino a seguir, siempre bajo la atención del profesor para ir guiándole en ese camino.
9. Resultados	Nuevas actitudes por parte de los alumnos/as a la hora de enfrentarse a los problemas.

- | | |
|--------------------|--|
| 10. Dificultades | Se precisa de una mayor preparación de las sesiones. Habrá alumnos a los que les cueste mucho más trabajo esta estrategia. |
| 11. Satisfacciones | Supone una forma creativa de abordar los problemas. |

5

- | | |
|------------------------|--|
| 1. Nombre | <i>Investigación sobre pluralidad de fuentes.</i> |
| 2. Descripción | Se aprenderá a través de la consulta de diversas fuentes a recoger y analizar la información recogida, y mediante la experimentación se llegará a una conclusión relacionada con la materia objeto de estudio. |
| 3. Nivel de aplicación | Primaria. |
| 4. Asignatura | Conocimiento del Medio. |
| 5. Núcleo temático | El entorno próximo. |
| 6. Objetivos | Observar los cambios y modificaciones a que están sometidos los elementos del entorno próximo. Comprender la noción de tiempo. |
| 7. Recursos | Fotografías. Libros. Folletos. Imágenes de archivos históricos. |
| 8. Actividades | Buscar información sobre cómo era una escuela hace cuarenta años. Confeccionar murales de cómo era la escuela antiguamente y de cómo es ahora. Comparar las dos escuelas por escrito. Realizar una composición escrita en la que los niños reflexionen sobre: «La escuela en el futuro». |
| 9. Resultados | Los niños comprenden los cambios y modificaciones que experimenta el entorno a lo largo del tiempo. |

6

- | | |
|------------------------|---|
| 1. Nombre | <i>Investigación sobre la base de puesta en común.</i> |
| 2. Descripción | Esta estrategia se basará en un trabajo de investigación por parte de los alumnos: se partirá de una puesta en común para centrar el tema y delimitar los aspectos a tratar, después se elaborará una sencilla guía a seguir y se enumerará las posibles fuentes de información. Cada alumno buscará y organizará los datos, y se terminará con otra puesta en común para presentar los resultados. |
| 3. Nivel de aplicación | Ciclo de Educación Infantil. |
| 4. Asignatura | Medio Físico y Social. |
| 5. Núcleo temático | Las fiestas. |

- | | |
|----------------|--|
| 6. Objetivos | Conocer el entorno. Valorar el medio. Descubrir la acción de los elementos naturales. |
| 7. Recursos | Los elementos naturales. Materiales. Los juegos. Materiales impresos. |
| 8. Actividades | Actividades de observación. Actividades de comparación. Dibujos. Experimentos. Actividades de comprobación. |
| 9. Resultados | Se logra conseguir los objetivos. Preparar para investigar. Despertar la curiosidad. Realizar aprendizajes constructivistas. |

7

- | | |
|------------------------|--|
| 1. Nombre | <i>Elaboración de hipótesis.</i> |
| 2. Descripción | Se desarrollará un sencillo experimento con materiales simples y exentos de riesgos. Los alumnos manipularán estos materiales, descubrirán cómo reaccionan, elaborarán una hipótesis sobre lo observado, comprobarán si se comportan de igual manera cuando se vuelven a manipular o cuando se introducen cambios, y así se llegará a unos principios generales. Educación Primaria. |
| 3. Nivel de aplicación | Educación Primaria. |
| 4. Asignatura | Conocimiento del Medio. |
| 5. Núcleo temático | Las propiedades de los objetos. |
| 6. Objetivos | Reconocer las características de los objetos. Desarrollar la capacidad de discriminación. Desarrollar la capacidad de observación. |
| 7. Recursos | Los materiales fungibles. Los materiales cotidianos. Los materiales de desecho. Los materiales informáticos. |
| 8. Actividades | Experimentos. Actividades de observación. Recogida de material. Actividades de comparación. Representaciones. |
| 9. Resultados | Preparar para investigar. Utilizar metodologías investigativas. Aprender haciendo. Suprimir aprendizajes memorísticos. Hacer una escuela activa. |

8

- | | |
|----------------|--|
| 1. Nombre | <i>Reelaboración.</i> |
| 2. Descripción | Se trata de presentar los contenidos de conceptos a través de vídeos y otros recursos que contengan las nociones más importantes. Con el apoyo de las explicaciones los niños irán asimilando datos conectados entre sí. Una vez terminada la sesión los alumnos expresarán sus impresiones. |

3. Nivel de aplicación	Educación Infantil.
4. Asignatura	Medio Físico, Natural y Social.
5. Núcleo temático	La casa.
6. Objetivos	Conocer la realidad más inmediata. Desenvolverse en el medio. Desarrollar la capacidad de observación.
7. Recursos	El proyector de diapositivas.
8. Actividades	Actividades de observación. Actividades de expresión en la asamblea. Actividades de representación.
9. Resultados	Conseguir los objetivos propuestos. Suprimir aprendizajes memorísticos.
10. Dificultades	Intentar no ser ambiguo. Llevar la teoría a la práctica.
11. Satisfacciones	Valorar el esfuerzo realizado. Comprender mejor las estrategias.

9

1. Nombre	<i>Descubrimos.</i>
2. Descripción	Se organizará una salida a un espacio del entorno (parque, campo, etc.). Los alumnos se prepararán para recopilar materiales y hacer preguntas. Al regreso al centro se comentará la experiencia y se hará una redacción que refleje lo visto y lo aprendido.
3. Nivel de aplicación	Educación Infantil.
4. Asignatura	Conocimiento del Medio.
5. Núcleo temático	La tierra.
6. Objetivos	Conocer el entorno. Interesarse por el mundo que nos rodea. Valorar el medio. Sentir curiosidad por los elementos y seres.
7. Recursos	Los elementos naturales. Los juegos.
8. Actividades	Recogida de material. Actividades de análisis y de comparación. Seriaciones. Ordenaciones.
9. Resultados	Hacer activo el aprendizaje. Realizar aprendizajes constructivistas. Ilusionar al alumnado. Aplicar los principios didácticos innovadores.
10. Dificultades	Aplicar la teoría a la práctica. Conectar con la realidad. Hacer el seguimiento del proceso.
11. Satisfacciones	Secuenciar las fases de los aprendizajes. Aplicar conocimientos teóricos.

10

1. Nombre	<i>Resolución de problemas.</i>
2. Descripción	Primero se buscará una aproximación a la situación determinada en el problema, después el desarrollo y la elección de una estrategia de resolución, es decir,

- la puesta en práctica, y por último la validación de los resultados obtenidos.
3. Nivel de aplicación Segundo Ciclo de ESO.
4. Asignaturas Todas las asignaturas que requieran la solución de problemas.
5. Núcleos temáticos Todos los campos del currículum de la ESO.
6. Objetivos Descubrir el contexto del problema. Determinar la información conocida. Relacionar los datos con los conocimientos previos. Establecer la necesidad de la información. Diseñar la búsqueda de la información.
7. Recursos Como recursos fundamentales se utilizarán los libros de texto y bibliografía complementaria de ampliación sobre determinados temas.
8. Actividades Se encuadrarían dentro de las tres fases que tiene esta estrategia de resolución de problemas:
Primera fase: asimilación del enunciado del problema,
 — Lectura comprensiva y reformulación.
 — Lectura de rastreo.
 — Mapa conceptual.
 — Organización y esquematización.
 — Cuestionario: conversión del enunciado en preguntas.
 — Búsqueda de estrategias.
Segunda fase: proceso de resolución,
 — Modelización.
 — Estudio de casos particulares.
 — Manipulación de las condiciones del problema.
Tercera fase: contraste y validación de soluciones,
 — Análisis de las congruencias de la solución y análisis de su validez.
9. Resultados Que los alumnos entiendan que la resolución de un problema es el resultado de un esfuerzo y no responde a estructuras fijas e inamovibles.

11

1. Nombre
2. Descripción

Autoevaluación.

Se trata del trabajo individual para evaluar de forma más personal el progreso de los alumnos. A partir de distintas actividades que llevan implícitas diversos caminos se tratará de conseguir que los alumnos vean todas las posibilidades y rechacen aquellas que no concuerden con el razonamiento lógico. El material se presentará como juegos matemáticos, pasatiempos,

3. Nivel de aplicación	etc., siendo este tipo de material mucho más sugerente para los alumnos.
4. Asignaturas	ESO. Matemáticas (capacidad de abstracción, búsqueda de soluciones). Ciencias Naturales (método científico y método deductivo).
5. Núcleo temático	Ninguno específico.
6. Objetivos	Aprender técnicas de razonamiento. Perseverar en la resolución de problemas de todo tipo. Comprobar las soluciones. Aceptar distintas propuestas. Aprender a desechar soluciones ilógicas. Aprender de los errores.
7. Recursos	Pasatiempos. Juegos matemáticos. Adivinanzas. Documentos con errores que deben ser analizados y corregidos.
8. Actividades	<ul style="list-style-type: none"> • Un beduino desea atravesar un desierto de 250 km en el que no hay ni un solo pozo de agua. El dromedario puede caminar 50 km al día con el beduino y su avituallamiento, más un peso extra de 50 kg. Eso sí, al final de un día tan duro deberá beber 25 litros de agua. ¿Cuántas jornadas tardará en cubrir la travesía? • Dos naves espaciales parten simultáneamente. La primera desde el planeta Vega hacia el planeta Horus, y la segunda en sentido inverso. Cuando se cruzan, la nave veguiana ha recorrido una quinta parte del camino total más que la horusiana, y aún tardará diez días más en completar su viaje. ¿Con cuántos días de diferencia llegarán ambas naves a sus respectivos destinos?
9. Resultados	No los esperados, ya que este tipo de actividades en las que se mezclan la disciplina lógica con el carácter jocoso de los enunciados requiere un tipo de actitud y costumbre de los que el alumnado carece. El carácter extraordinario de la experiencia hace que se tome como algo festivo confundiendo este término con la absoluta carencia de disciplina mental. Sólo los alumnos más aventajados, que consiguen la satisfacción de ser los que resuelven los problemas, mantienen un interés sostenido en la actividad.
10. Dificultades	Búsqueda de materiales. Dificultad en controlar el alboroto que se crea por la falta de costumbre, al aplicar estos «juegos» tan poco ortodoxos. Dificultades de los alumnos: impaciencia por conseguir las soluciones; falta de orden para conseguir resultados; no saber utilizar esquemas lógicos sobre el problema; falta de reflexión; falta de atención.

11. Satisfacciones
- Que los alumnos aprendan a utilizar los procesos mentales que les conducen a la solución del problema. Que les sorprenda agradablemente la sencillez del problema que, al principio, les parecía complejo e insuperable. Que descubran que la lectura atenta del enunciado facilita su resolución, al captar detalles que se pierden en la lectura rápida. Que consigan el éxito en la resolución del problema.

12

1. Nombre *Vamos a conocer los ángulos.*
2. Descripción En primer lugar se verá la «región angular». En segundo lugar, el «ángulo recto». En tercer lugar, las «clases de ángulos». En cuarto lugar, los «ángulos consecutivos» y la «suma de ángulos». En quinto lugar, los «ángulos opuestos» y los «ángulos suplementarios».
3. Nivel de aplicación Primaria.
4. Asignatura Matemáticas.
5. Núcleo temático Geometría.
6. Objetivos Conocer las clases de ángulos. Saber realizar sumas de ángulos. Conocer los ángulos consecutivos.
7. Recursos Reglas. Escuadras. Cartabones. Lápices de colores. Compás. Tizas de colores. Papeles de colores. Tijeras. Semicírculo graduado. Diferentes historias divertidas, ilustradas con viñetas de colores, en donde los distintos personajes hagan alusiones acerca de los ángulos.
8. Actividades
- Dibuja en tu cuaderno, con la regla y el cartabón, rectas perpendiculares.
 - Haz el dibujo de una habitación donde se vean algunos ángulos rectos.
 - ¿Qué ángulo forman las tijeras mientras cortamos un papel?
 - ¿Qué ángulo forman las manecillas de un reloj a las ocho menos veinte?
9. Resultados El reconocimiento de los ángulos sobre objetos de la vida cotidiana.
10. Dificultades El escaso material disponible.
11. Satisfacciones Recordar de nuevo estos contenidos.

13

1. Nombre *Cómo multiplicamos.*
2. Descripción En primer lugar, se recordará la tabla de multiplicar. En segundo lugar, la multiplicación con factores de

<p>3. Nivel de aplicación</p> <p>4. Asignatura</p> <p>5. Núcleos temáticos</p> <p>6. Objetivos</p> <p>7. Recursos</p> <p>8. Actividades</p>	<p>varias cifras. En tercer lugar, se multiplicarán factores que tengan la cifra cero.</p> <p>Primaria.</p> <p>Matemáticas.</p> <p>Operaciones. Números.</p> <p>Recordar la tabla de multiplicar. Aprender a multiplicar con factores de varias cifras.</p> <p>La pizarra. Canicas de colores. Caramelos, etc.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Si una hora tiene sesenta minutos, ¿cuántos minutos hay en cinco horas? • Un cartero reparte 1.000 cartas cada día. En veinte días de trabajo, ¿cuántas cartas repartirá? • Un colegio tiene 24 aulas y en cada una hay 28 niños, ¿cuántos niños hay en ese colegio? • Multiplica mentalmente: <ul style="list-style-type: none"> $8 \times 40 =$ $3 \times 20 =$ $300 \times 60 =$ $60 \times 50 =$
<p>9. Resultados</p>	<p>Que el niño tenga conocimiento de que una larga cuenta de sumar con los mismos factores puede sustituirse por una de multiplicar.</p>
<p>10. Dificultades</p>	<p>El escaso material disponible al alcance.</p>
<p>11. Satisfacciones</p>	<p>Poder nuevamente recordar cómo se empezaría a trabajar la multiplicación con los niños.</p>

14

<p>1. Nombre</p> <p>2. Descripción</p>	<p><i>Vamos a conocer los polígonos.</i></p> <p>Se tratará la descomposición de los polígonos, los triángulos según sus lados, los triángulos según sus ángulos, los cuadriláteros, los polígonos de más de cuatro lados, el perímetro.</p>
<p>3. Nivel de aplicación</p> <p>4. Asignatura</p> <p>5. Núcleo temático</p> <p>6. Objetivos</p>	<p>Primaria.</p> <p>Matemáticas.</p> <p>Geometría.</p> <p>Saber descomponer los distintos tipos de polígonos. Distinguir los triángulos según sus lados y ángulos. Conocer los polígonos de más de cuatro lados.</p>
<p>7. Recursos</p>	<p>Reglas. Escuadras. Cartabones. Colores. Compás. Cartulinas de colores. Pegamento. Tijeras. Semicírculo graduado. Chinchetas. Diferentes historias divertidas, ilustradas con viñetas de colores, en donde</p>

- los distintos personajes hagan alusiones acerca de los polígonos.
8. Actividades
- Dibuja un rombo y un romboide. Traza sus diagonales.
 - Recorta tiras de cartón de igual longitud. Con chinchetas construye un pentágono y un hexágono.
 - Dibuja y recorta cuatro triángulos rectángulos iguales, únelos y haz un rombo.
 - ¿En qué se diferencia un cuadrado de un rectángulo?
 - Dibuja un pentágono en tu cuaderno y descompónlo en triángulos.
9. Resultados
- Superponer distintos polígonos puede dar como resultado una figura geométrica.
10. Dificultades
- El escaso material disponible.

15

1. Nombre
2. Descripción
- Cálculo mental.*
El cálculo mental consiste en una ejercitación mecánica de las operaciones matemáticas cortas y concisas (suma, resta, multiplicación, división), que proporciona agilidad mental en la resolución de dichas operaciones. También facilita al alumno el procedimiento de tanteo y aproximación de resultados (indagación).
3. Nivel de aplicación
6. Objetivos
- Educación Primaria.
Calcular correctamente la mitad, el tercio y el cuarto de ciertos números dados. Calcular mentalmente el dividendo de divisiones exactas dados el divisor y el cociente, y resolver situaciones problemáticas sencillas. Desarrollar la agilidad mental en el cálculo de las operaciones (suma, resta, multiplicación y división) con números naturales, mediante la realización de operaciones combinadas y utilizando operadores.
7. Recursos
- Libro de texto. Pizarra. Fotocopia de las tablas de multiplicar. Ábaco plano. El ábaco plano ayuda a comprender la mecánica de la división. Al realizar una división hay que hacer reducciones de unas unidades a otras, así, después de dividir las centenas las sobrantes se pasan a decenas, etc.
8. Actividades
- Haz mentalmente estas operaciones:
¿Cuál es la mitad de 12?, ¿y de 16?, ¿y de 24? ¿A qué es igual:
Un tercio de 12. Un tercio de 15. Un tercio de 21.
Un cuarto de 20. Un cuarto de 12. Un cuarto de 36.

- | | |
|--------------------|---|
| 9. Resultados | Los alumnos elaboran y utilizan estrategias personales de cálculo mental para la resolución de operaciones sencillas basadas en un dominio razonable de los algoritmos del cálculo. |
| 10. Dificultades | No todos los alumnos dominan las tablas de multiplicar. La comprensión del funcionamiento del ábaco plano en la división. La comprensión del concepto: la división exacta consiste en hallar el factor desconocido en una multiplicación de dos factores. |
| 11. Satisfacciones | Los alumnos pueden comprender que la división exacta es la operación inversa de la multiplicación. Los alumnos se divierten al tener que pensar rápidamente el resultado de las divisiones en un tiempo determinado. Es un aprendizaje real y significativo, dado que se puede aplicar a las situaciones de la vida diaria. |

16

- | | |
|------------------------|---|
| 1. Nombre | <i>Comprar y vender. Trabajo de los lenguajes matemáticos dentro de una perspectiva constructiva y comunicativa.</i> |
| 2. Descripción | Primero, se instalarán unas tiendas en el aula: los alumnos participarán en la elección del tipo de tienda (zapatería, mercería, farmacia, panadería). Segundo, se utilizarán las clasificaciones para decidir los objetos que corresponden a cada tienda y se organizarán. Y, por último, se fabricarán monedas, y con ellas se trabajarán los grupos y las bases. |
| 3. Nivel de aplicación | Segundo curso de Educación Primaria. |
| 4. Asignatura | Matemáticas. |
| 5. Núcleos temáticos | Los números. Las operaciones. |
| 6. Objetivos | Secuenciar los contenidos que hacen referencia al sistema de numeración decimal y a las operaciones, de forma progresiva y de acuerdo a los patrones de construcción de los alumnos. Despertar en los alumnos la necesidad del conocimiento matemático para plantear y resolver situaciones de la vida cotidiana. Buscar una organización dinámica y estructurada que permita el desarrollo de estos objetivos. |
| 7. Recursos | Materiales y productos para las tiendas. El material de texto utilizado normalmente en la clase de matemáticas. |
| 8. Resultados | Aumentar las actitudes de interés por las matemáticas, actitudes de reflexión profunda y de atención |

continuada, y también actitudes de formulación de hipótesis, de anticipación y comprobación de los resultados, de generalización de conocimientos unas veces y de síntesis otras. Conseguir además que los alumnos sepan analizar y abstraer en qué situaciones y por qué se utilizan las operaciones; y, por último, que los alumnos comprueben las relaciones que se establecen entre el todo y las partes en las operaciones matemáticas.

9. Actividades

Hacer transacción de compras y ventas, para plantear a los niños/as situaciones en las que deberán aplicar y diferenciar el uso de las operaciones de adición y sustracción. Explicar las partes de que se compone un problema, escribir el enunciado, buscar el significado de datos desconocidos y descubrir el significado de la incógnita. Comprar varios objetos de un mismo precio, se introducirá así la multiplicación. Anotar el número de unidades, el objeto que se quiere comprar, el precio de cada uno y el precio total. Adivinar el precio de un objeto sabiendo los que se habían comprado y el precio total, descubriendo intuitivamente la división.

10. Dificultades

La mayor dificultad puede surgir al llevarla a la práctica, ya que esta estrategia necesita bastante preparación, y dedicación de tiempo y esfuerzo por parte del profesorado, el cual se siente a veces un poco agobiado por cumplir los plazos que se le marcan desde la Administración.

11. Satisfacciones

La mayor satisfacción radica en que con este tipo de estrategias los profesores están atentos a los procesos de razonamiento que subyacen a la didáctica de las matemáticas y pueden comprobar en qué parte del proceso fallan sus alumnos. Por otra parte, al colaborar los alumnos en la elección del tipo de tienda, el lugar de colocación o los materiales, se sienten partícipes de la actividad y no la ven como algo impuesto y obligado. El aprendizaje se adquirirá de una manera más grata y satisfactoria por ello.

Estrategias y experiencias educativas innovadoras con medios de comunicación y nuevas tecnologías por niveles educativos

3.1. EDUCACIÓN INFANTIL

3.2. EDUCACIÓN PRIMARIA

3.3. ENSEÑANZA SECUNDARIA OBLIGATORIA

3.4. EXPERIENCIAS EN BACHILLERATO

3.5. EXPERIENCIAS EN LA FORMACIÓN DE PROFESORES

3.6. EXPERIENCIAS EN LA FORMACIÓN DE ADULTOS

3.7. EXPERIENCIAS EN LAS QUE PARTICIPAN CENTROS EDUCATIVOS COMPLETOS

Los profesores piden conocer estrategias y experiencias reales con sus puntos de vista y valoraciones positivas y negativas. Desean, antes de iniciar su innovación, presentir que van a tener éxito o calcular al menos los riesgos para trabajar con criterio. Quieren saber de experiencias llevadas a cabo por compañeros de profesión como ellos y que sean explicadas de forma sencilla, breve, clara, sin adornos, que les posibilite el descubrimiento y las formas de llevar ellos a cabo algo análogo. Este deseo, múltiples veces escuchado, me llevó a planificar un proyecto consistente en estimular al profesorado para que reflexionara y relatase su experiencia innovadora con medios de comunicación y nuevas tecnologías. Para ello, y para homologar las respuestas, era preciso elaborar un cuestionario guía y así surgió el texto siguiente que ahora comento.

1. Nombre de la experiencia.
2. Nivel.
3. Curso.
4. Localización. Nombre del centro. Dirección.
5. Urbano. Rural.
6. Número de participantes.
7. Duración.
8. Síntesis.
9. Objetivos.
10. Recursos.
11. Participación externa.
12. Horario.
13. Metodología.
14. Temáticas abordadas.
15. Antigüedad de la experiencia.
16. Cómo surgió la idea.
17. Evolución de la experiencia.
18. Actividades que se recomiendan a los alumnos.
19. Dificultades encontradas:
 - En los alumnos.
 - En los profesores.
 - En el centro.
20. Logros.
21. Valoración de la experiencia. Efectos positivos:
 - En los alumnos.
 - En los profesores.
 - En el centro.
 - En los padres y el entorno.

22. Efectos negativos:
 - En los alumnos.
 - En los profesores.
 - En el centro.
 - En los padres y el entorno.
23. Medidas que se tomaron para evitar los efectos negativos.
24. Se integró en Asignatura Troncal, Optativa, Taller.
25. Evaluación de lo aprendido.

Las preguntas 1, 2 y 3 se refieren a la denominación de la experiencia, el curso y el nivel. Desde el primer momento comprendí que el valor de lo transmitido radicaba principalmente en la categoría del emisor, la fuente, su preparación y autenticidad. Por tanto el cuestionario debía ser respondido por algún profesor, conocedor de la experiencia. Aparece en la pregunta 4, junto a la dirección del centro, quién responde. De esta forma queda bien autenticada la autoría de la experiencia y la veracidad del relato. Los protocolos que carecían de estos datos fueron rechazados.

La pregunta 5 y sobre todo su respuesta nos aportan el dato diferenciador de experiencias radicadas en ciudades (capitales de provincia o poblaciones superiores a los 20.000 habitantes) y los núcleos menores de población. El número de participantes (pregunta 6) tiene su importancia, ya que nos da una idea de la magnitud de personas implicadas en este gran proceso de transformación de la práctica enseñanza-aprendizaje. La redacción de una síntesis (8) pretende recordar en el entrevistado experiencias vividas que le permitirán responder mejor a sucesivas cuestiones, como los objetivos que se propuso (9). Mediante la pregunta 10 pretendemos ofrecer relación de lo que los centros han precisado para llevar a cabo su trabajo. La pregunta 11 busca conocer si han tenido ayudas de cualquier tipo además de las del colegio. Queríamos saber quiénes colaboran y cómo. El horario (12) era también un dato importante a consignar por cuanto facilita establecer relaciones temporales y preparar estudios de medias para determinar los tiempos óptimos a dedicar.

Con la pregunta sobre metodología (13) buscábamos algo más que respuestas simples del tipo activa-participativa para conocer algunas formas novedosas relacionadas con la práctica. Responder a la 14 implicaba establecer relaciones entre el currículo y las experiencias realizadas. Es importante igualmente saber (15) si la actividad desarrollada constituía ya algo consolidado, en tal caso revalida su aceptación y buenos rendimientos, o si se desarrollaba por vez primera. El origen (16) y la evolución (17) aportan datos interesantes acerca del protagonismo del propio profesorado del centro. Las actividades recomendadas (18) como parte del programa integral buscaban una ampliación y participación de los propios estudiantes. Las respuestas son de mucho interés e ilustrativas. Las dificultades (19), los logros obtenidos (20), los efectos positivos (21) en profesores, alumnos, familias y entorno pretendían valorar con detenimiento y en diversos ámbitos lo que significaba la experiencia llevada a cabo.

Ante la apreciación de dificultades o efectos negativos, importaba igualmente conocer las medidas adoptadas para superarlas (23). También quisimos enfatizar el incardina-

miento de la experiencia: Asignatura Troncal, Optativa o Taller; a ello responde la pregunta 24. En la 25, por fin se aborda la evaluación.

Como no todos los entrevistados respondieron a todas las cuestiones, he optado por mantener la numeración que corresponde a cada pregunta según el cuestionario original y omitir aquellas que no fueron contestadas, para hacer más fluida la lectura y la comprensión. En cuanto a cómo agrupar las experiencias, si por afinidad del medio en torno al cual se organizó, asignatura en la que se operativizó o nivel educativo, opté por esto último.

3.1. EDUCACIÓN INFANTIL

1

1. Nombre de la experiencia

Proyecto de los osos.

5. Urbano x.

8. Síntesis

Para estudiar el tema de los osos los niños tienen que traer de casa información: por ejemplo, documentos de Internet, artículos de periódicos y revistas, vídeos, etc. La experiencia va dirigida a los niños de 5 años.

9. Objetivos

Conseguir que los niños pasen del conocimiento primario al conocimiento organizado del espacio y los animales.

Aprender cosas nuevas sobre los osos: dónde viven, forma del cuerpo, alimentación, y comprobar si los conocimientos que sabían antes de trabajar con el material eran verdaderos.

10. Recursos

Cuentos, vídeos, documentación de Internet, dibujos, mapas del mundo.

13. Metodología

A partir de los materiales existentes elaboré fichas para que trabajaran los niños. Con dibujos hicimos un mural. Visualizamos un vídeo y lo comentamos.

2

1. Nombre de la experiencia
El periódico, un texto para enseñar a leer y a escribir.
5. Urbano x.
6. Número de participantes 18.
8. Síntesis
Se trata de realizar actividades de acercamiento a la prensa escrita con alumnos de edades tempranas, tales como localizar letras, palabras u objetos, ver fotografías y expresar lo observado, reconocer distintas publicaciones trabajadas en clase, colorear el mapa del tiempo, etc.
9. Objetivos
Familiarizar a los alumnos con la prensa escrita.
Apoyar el aprendizaje de la lectoescritura.
Realizar un trabajo que resulte atractivo.
10. Recursos Periódicos y revistas infantiles.
11. Participación externa
Los padres que colaboran proporcionando material e ideas y acompañando a sus hijos en algunas actividades.
16. Cómo surgió la idea
En un seminario impartido en el CPR de Palencia sobre aprendizaje temprano de la lectura.
17. Evolución de la experiencia
Desde el inicio se ha ido modificando su planteamiento, ampliándose y lográndose hacerlo más atractivo.
18. Actividades que se recomienda a los alumnos
Aportar materiales.
19. Dificultades encontradas
Por tratarse de un barrio de clase social media-baja, el desconocimiento de los alumnos era grande y podían aportar de sus casas pocos recursos.
21. Valoración de la experiencia. Efectos positivos
 - En los alumnos. Despertar su interés por algo que en principio les hubiese pasado desapercibido.
 - En los padres y el entorno. Su notable participación.

3

1. Nombre de la experiencia

Visionado de vídeos educativos.

5. Rural x.

8. Síntesis

Se trata de vídeos que se utilizan en el nivel infantil y que contienen en su mayoría ejercicios de vocabulario, de prelectura, de historias. Se usan como apoyo a las clases. Unos aportan vocabulario, otros estructuras, y otros fomentan la imaginación y el habla con el desarrollo de cuentos.

9. Objetivos

Desarrollo de la lengua en todos sus aspectos.

10. Recursos

Televisores, vídeos y fichas.

16. Cómo surgió la idea

La idea partió de las profesoras de Educación Infantil.

17. Evolución de la experiencia

Cada vez más productiva.

21. Valoración de la experiencia. Efectos positivos

- En los profesores. Su comunicación con los alumnos.
- En los alumnos. Se mejora su nivel en el vocabulario y en las estructuras.
- En los padres y el entorno. Una mayor implicación en la educación de sus hijos.

3.2. EDUCACIÓN PRIMARIA

1

1. Nombre de la experiencia

Práctica clic.

3. Curso Tercero.

5. Rural x.

8. Síntesis

Introducir el uso del computador en la escuela trabajando contenidos del área de matemáticas.

9. Objetivos

Conocer uno de los medios tecnológicos más actuales: el computador. Trabajar la multiplicación a través del computador. Mostrar interés por el uso del computador.

10. Recursos
 - Materiales. Un computador para cada niño y un CD con el programa *clic*.
 - Didácticos. Paquete de actividades del programa *clic*.
14. Temáticas abordadas

Contenidos matemáticos, concretamente la tabla de multiplicar.
16. Cómo surgió la idea

A partir de un curso impartido a los profesores del centro. Al finalizar todos estuvimos de acuerdo en ponerlo en práctica con nuestros alumnos.
17. Evolución de la experiencia

Ha sido muy positiva. Todos hemos ido de menos a más en lo que a aprendizaje y manejo de dicho programa se refiere. Los chicos estaban muy motivados y eso nos hacía valorar más dicha actividad.
18. Actividades que se recomiendan a los alumnos

Aquellos paquetes de actividades que sean adecuadas a su edad. Las relacionadas con el contenido de la multiplicación.
19. Dificultades encontradas
 - En los alumnos. Algunos tenían dificultades con el manejo del ratón.
20. Logros

Conseguimos que los chicos aprendieran más sobre el uso básico del computador. Aprendieron las tablas de multiplicar jugando.
21. Valoración de la experiencia. Efectos positivos
 - En los alumnos. Logramos que estuvieran más motivados para aprender, mayor atención y más compañerismo. Estos efectos proponen continuamente seguir trabajando contenidos matemáticos de la misma forma que se trabajó la multiplicación.

2

1. Nombre de la experiencia

Elaboramos un magazine.
2. Curso Tercero.
5. Rural x.
8. Síntesis

Se trata de la elaboración de un magazine (dos ediciones) sobre noticias del colegio y de la localidad, pasatiempos, etc. El objetivo es que los alumnos tomen contacto con la elaboración de publicaciones, el uso y criterio a la hora de seleccionar la información y la libertad para que cada uno se exprese de forma autónoma sobre el proyecto, para posteriormente efectuar una puesta en común con sus compañeros presentando el resultado a la comunidad educativa.

9. Objetivos

Elaborar un magazine. Conocer elementos, tiempos y funcionamiento, que impliquen la elaboración de información escrita. Trabajar en grupo la experiencia propuesta. Realizar un análisis crítico para filtrar información de interés y desechar aquella que no deba estar en el magazine. Tomar conciencia de lo que suponen para nuestra sociedad los medios de comunicación. Colaborar con los padres.

10. Recursos

- Humanos: profesor tutor, alumnos, padres y madres.

11. Participación externa

Un profesor de manualidades. El periódico de Extremadura, mediante la visita guiada a sus instalaciones en Cáceres. El ayuntamiento de la localidad poniendo a disposición la fotocopidora.

16. Cómo surgió la idea

Del profesor tutor, que estaba realizando un curso en la UNED sobre estrategias de enseñanza y aprendizaje con medios de comunicación.

18. Actividades que se recomienda a los alumnos

Salir a la calle y entrevistar a los habitantes del pueblo, para después publicar dicha entrevista en el magazine. Dibujar distintos paisajes y hacer fotografías de la población, y así enriquecer la publicación.

19. Dificultades encontradas

- En los alumnos: cómo seleccionar la mejor información.

20. Logros

Ver la satisfacción tanto de los estudiantes del centro como de la vecindad, ya que, como todo el mundo necesita cinco minutos de gloria, al ver algunos vecinos del pueblo su nombre publicado en el magazine esto les ha llenado de orgullo y satisfacción. Se han alcanzado los objetivos propuestos.

21. Valoración de la experiencia. Efectos positivos

- En los alumnos: la conciencia que han tomado de que también ellos pueden realizar algo interesante que interese a otras personas.
- En el centro: lo importante que ha sido haber puesto a trabajar a toda la comunidad educativa.
- En los padres y el entorno: los padres han visto cómo sus hijos de forma autónoma han sido capaces de realizar algo que en un principio parecía poderse hacer sólo por adultos. La vecindad ha sabido participar y disfrutar de la experiencia. El efecto más positivo que ha tenido la experiencia ha sido abrir el mundo rural al exterior y a ellos mismos, como forma reivindicativa de su propia realidad.

3

1. Nombre de la experiencia

Taller de audiovisuales.

2. Curso Quinto y Sexto.

5. Urbano x.

8. Síntesis

En este taller se introduce a los alumnos en el manejo de la cámara de vídeo para la creación de guiones técnicos y literarios, la filmación de las historias inventadas que se representan, etc. Paralelamente, el taller se complementa con sesiones de cine que se proyecta en el centro, y se trabaja desde diferentes aspectos (ficha de comprensión, director, actor, visión crítica de las películas, etc.).

9. Objetivos

Crear historias, representarlas y filmarlas. Manejar con soltura la cámara, utilizándola con criterio: planos, ángulos, movimientos. Desarrollar el espíritu creativo y el crítico entre el alumnado

10. Recursos

- Humanos. Esta experiencia la llevan a cabo dos maestros. Uno es el tutor y especialista en Inglés y el otro trabaja la Educación Física. Puntualmente intervienen el maestro de informática, tutor de sexto y las dos maestras de taller, la una tutora de sexto y la otra jefa de estudios.
- Materiales. Fondos propios del colegio. Aportaciones esporádicas de la Asociación de Padres. Proyector y pantalla de cine. Cámara profesional de vídeo super VHS. Tres vídeos y mesa de montaje. Sistema de sonido con DVD. Tres televisores.
- Didácticos. Introducción teórica a los conceptos básicos. Trabajo en grupo. Proyección de vídeos que aclaran los conceptos explicados.

13. Metodología

Explicaciones muy concretas al inicio de las sesiones. Potenciar el trabajo práctico y autónomo por parte de los alumnos.

14. Temáticas abordadas

Los medios audiovisuales como herramienta para explicar, motivar, convencer, entretener, adoctrinar. Los diferentes géneros cinematográficos.

16. Cómo surgió la idea

A partir de la afición por el cine que hay entre diversos maestros del colegio y de la posibilidad de realizar sesiones de cine en el propio centro, se pensó que estas actividades se podían complementar con este taller.

17. Evolución de la experiencia

La evolución se centra sobre todo en los medios técnicos de que se ha ido disponiendo. A nivel de programación no ha habido excesivos cambios.

18. Actividades que se recomienda a los alumnos

Ver películas de cine de todos los géneros. Mirar la televisión con espíritu crítico. Buscar información sobre dos premios de cine: los Goya y los Óscar.

19. Dificultades encontradas

- En los alumnos: dificultades de trabajar en grupo, aceptar ideas ajenas, respetar los turnos de intervención a la hora de utilizar el material del aula, la cámara, la mesa, etc.
- En los profesores: desconocimiento, en ocasiones de lo que se realiza en este taller.
- En los centros: falta de un espacio adecuado hasta que se logró un aula específica de audiovisuales lo más alejada posible de ruidos externos que pudieran interferir en las grabaciones.

20. Logros

Hacer de los medios audiovisuales un hecho diferenciador del centro escolar. Reconocimiento externo por parte de los padres e instituciones públicas, que se han visto refrendados con alguna que otra subvención o dotación de material. La valoración ha sido muy positiva tanto por el grado de aceptación por parte de los alumnos como por los trabajos prácticos que se han elaborado.

21. Valoración de la experiencia. Efectos positivos

- En los profesores: entusiasmo y aceptación por parte de los maestros del resto de ciclos cuando se les ha pedido su colaboración en la realización de documentales sobre las actividades innovadoras que realizan.
- En los alumnos: aumento de su capacidad crítica. Respeto y cuidado del material.
- En los padres y el entorno: reconocimiento de los trabajos realizados por los alumnos.

4

1. Nombre de la experiencia

Revista escolar.

2. Curso Quinto y Sexto.

5. Urbano x.

8. Síntesis

Hacer una revista partiendo de una selección de noticias y acontecimientos que hayan llamado la atención o sean de interés para los alumnos.

9. Objetivos

Motivar a los alumnos hacia la consulta de revistas y periódicos buscando noticias y reportajes donde se vean reflejados sus intereses. Siguiendo modelos

hacer que elaboren sus propios artículos. Partiendo de una noticia, que la amplíen con acontecimientos donde se hayan visto involucrados ellos o sus compañeros. Enseñar a aprender. Crear responsabilidad en los alumnos. Utilizar técnicas de grupo. Desarrollar la creatividad.

10. Recursos

- Humanos. Alumnos, profesor de Educación Plástica y Visual, profesor de Informática, profesora de Lengua y Literatura.
- Materiales. Periódicos y revistas, tijeras, papel, computadores, impresoras, escáner.

16. Cómo surgió la idea

Propuesta por parte del profesor de Lengua para que el aprendizaje fuese significativo. Deseo de los alumnos de hacer un periódico escolar.

19. Dificultades encontradas

En los profesores. Falta de planificación. Exceso de confianza en que las cosas salen sin necesidad de tomar notas.

20. Logros

Los intereses del grupo están por encima de los individuales. Sin colaboración no se consiguen objetivos. Satisfacción por el trabajo realizado. Pensar que rectificar forma parte del trabajo.

21. Valoración de la experiencia. Efectos positivos

- En los alumnos: satisfacción por trabajar en una actividad conjunta donde todos pueden participar, aportar, decidir. Cada alumno tiene una misión y una función. Todas son necesarios.

5

1. Nombre de la experiencia

Creación de un programa informático: un viaje diferente por Extremadura.

2. Curso Quinto y Sexto.

5. Rural x.

8. Síntesis

Basada en el hipertexto-multimedia, se trata de estudiar a través del programa la geografía física, política, económica y cultural de la comunidad extremeña.

9. Objetivos

Conocimiento de la comunidad.

10. Recursos

- Materiales. Computadores.
- Didácticos. Guía del programa.

11. Participación externa
Financiación del CIDE como proyecto de innovación educativa.
14. Temáticas abordadas. Estudio de Extremadura.
16. Cómo surgió la idea. A través de un grupo de trabajo que coordinó un profesor.
17. Evolución de la experiencia. Creación del programa, que duró dos años.
Se practica o desarrolla con los alumnos respectivos desde hace cinco años.
19. Dificultades encontradas
 - En los profesores: las normales con las que se puede encontrar un grupo de profesores ante un reto nuevo y desconocido para casi todos. Se resolvieron con ilusión, entrega y muchas horas.
20. Logros
El programa fue Premio Nacional de Innovaciones Educativas en 1998.
21. Valoración de la experiencia. Efectos positivos
 - En los profesores: mejorar con una herramienta de trabajo –el computador– el rendimiento de los alumnos.
 - En los alumnos: mejor conocimiento. Motivación. Facilidad de asimilación.
 - En el centro: prestigio. Responsabilidad.
 - En los padres y el entorno: conocimiento del entorno y, por ende, respeto y cariño a la comunidad extremeña.

6

1. Nombre de la experiencia
El computador en Educación Primaria.
2. Curso Primero y Segundo.
5. Rural x.
8. Síntesis
Consistió en utilizar el computador ubicado en el «rincón del computador» dentro del aula. Los alumnos eligen libremente acudir al rincón en grupos de tres en los momentos destinados a ello, siempre con un límite de tiempo establecido con anterioridad. Mediante el manejo de sus elementos se explora e investiga jugando.
10. Recursos
 - Humanos. Directora y tutora.
 - Materiales. Computador y programas aplicados.
 - Didácticos. Programación de aula y guías de los programas más utilizados.
11. Participación externa
Financiación por parte del proyecto Atenea.

13. Metodología
Activa, basada en la observación y exploración. Investigación –acción eminentemente lúdica.
14. Temáticas abordadas
Aspectos matemáticos, cognitivos, lingüísticos, artísticos.
16. Cómo surgió la idea
Lo propuso la tutora del grupo.
21. Valoración de la experiencia. Efectos positivos
 - En los profesores: posibilidad de desarrollar por otros medios los conocimientos que desarrollamos en el aula.
 - En los alumnos: mucha motivación en general. Destreza manual. Agilidad mental.
 - En el centro: ofrecer al alumnado una experiencia que su medio no le posibilita.
22. Efectos negativos
 - En los alumnos: en algún caso aislado el afán por permanecer frente al computador más tiempo del establecido o elegir ese rincón más de lo debido.
23. Medidas que se tomaron para evitar los efectos negativos
Establecimiento de normas de utilización, de organización espacial y temporal del aula y el propio compromiso del niño.

7

1. Nombre de la experiencia
Prevención de las drogodependencias: la música y la publicidad.
3. Curso Quinto y Sexto.
5. Rural x.
8. Síntesis
La actividad desarrollada consiste en lo siguiente: primero, poner música a diferentes carteles publicitarios, por ejemplo: un coche, un licor, una colonia, etc. Es importante que los alumnos vean el dibujo del cartel o valla publicitaria para que puedan buscar el sentido de la música apropiada para el anuncio. En la segunda parte el alumno elige una música para un anuncio televisivo en relación con la prevención de drogodependencias; luego la graba en una cinta y explica las razones por las que la eligió. La tercera parte consiste en comentar a los alumnos que en las ciudades hay muchas tribus urbanas, como son rockers, heavies, bacaladeros. Los alumnos hacen una lista de las tribus que conocen. Después forman grupos de tres y eligen una de esas tribus. A continuación realizan un trabajo sobre la tribu elegida recopilando información en diferentes medios. El trabajo está

apoyado por fotos, vídeos, grabaciones, y termina con una exposición oral dirigida a todos los compañeros.

9. Objetivos

Expresar las ideas y los sentimientos relacionándolos con el mundo de la publicidad. Disfrutar de la audición musical de un anuncio publicitario. Comprender el fenómeno musical dentro de la publicidad como forma de comunicación y fuente de enriquecimiento. Confeccionar y evaluar juicios personales mediante un análisis crítico de los diferentes usos sociales de la música en publicidad. Elegir una obra musical en relación a una imagen. Analizar la importancia de la música en los medios de comunicación y en la publicidad.

10. Recursos

- Didácticos. Hojas de actividades.

13. Metodología

Se consideran tres actividades y cada una se desarrolla en dos días. La primera y última se hacen en la tutoría. La segunda, que es la búsqueda de información, la realizan los alumnos en casa.

14. Temáticas abordadas

Consumo de drogas, problemas escolares, relaciones familiares, tiempo libre.

17. Evolución de la experiencia

En los dos cursos ha sido satisfactoria tanto para los alumnos como para todos los demás implicados.

18. Actividades que se recomiendan a los alumnos

Trabajos escritos, murales, carteles, fotografías, grabaciones.

21. Valoración de la experiencia. Efectos positivos

- En los profesores: mayor concienciación en temas transversales y más en éste, el cual cada día es más patente en nuestra sociedad.
- En los alumnos: las relaciones entre ellos fueron más fluidas. Capacidad para crear melodías y utilizar ritmos diferentes. Respeto por la forma de expresión de los compañeros, sea vocal o instrumental.
- En el centro: concienciación de la importancia de ciertos temas relacionados con la publicidad.
- En los padres y el entorno: concienciación de la responsabilidad que tienen los padres en la creación de hábitos y valores positivos de los hijos.

22. Efectos negativos

- En los alumnos: algunos no pusieron demasiado interés en la actividad.
- En los profesores: a veces no se temporalizaban bien las actividades y faltaba tiempo para desarrollarlas.
- En el centro: la limitación a unos cursos.
- En familias y entorno: algunas familias no se implicaron.

23. Medidas que se tomaron para evitar los efectos negativos

Seguir trabajando en estos temas y no darse por vencido. Alargar el tiempo de duración de las actividades para no ir tan rápido.

8

1. Nombre de la experiencia

El periódico, pretexto para descubrir el poder del lenguaje.

2. Curso Tercero.

5. Rural x.

9. Objetivos

Analizar cuál es la situación real de los alumnos en los aprendizajes de lectura y escritura. Revisar las diferentes actividades de lectoescritura que se hacen a lo largo de los ciclos. Conocer de forma global los fundamentos teóricos del enfoque constructivista. Organizar el periódico del colegio.

10. Recursos

- Humanos: alumnos, profesores, familias, conferenciantes.
- Materiales: folios, fotocopidora, computadores, diferente material fungible, fotografías.

14. Temáticas abordadas

El lenguaje en todas su formas.

16. Cómo surgió la idea

De un acuerdo del claustro.

17. Evolución de la experiencia

Ha sido muy positiva. Hemos ido de menos a más. Los alumnos estaban muy motivados y los resultados fueron gratificantes en la medida en que se editaban los periódicos.

21. Valoración de la experiencia

Criterios:

Si hemos sido capaces de concretar los problemas de aprendizaje en el área de lenguaje.

Si las actividades se han adaptado a la realidad analizada.

Si la preparación de los diferentes textos para el periódico ha aumentado el nivel de autonomía.

Si hemos fomentado el aspecto lúdico en la lectura y escritura.

Efectos positivos

- En los alumnos: hubo mayor motivación y mayor producción de textos orales y escritos.

- En el centro: concienciación de que existe un problema y medios para intentar solucionarlo.
 - En los padres y el entorno: ven como algo positivo la participación de sus hijos en el periódico y lo consideran como una buena herramienta para motivarles en el lenguaje escrito.
22. Efectos negativos
- En los alumnos: no poder publicar todo lo que quisieron por cuestión de espacio.
 - En los profesores: algunas cuestiones de horarios y tiempos.

3.3. ENSEÑANZA SECUNDARIA OBLIGATORIA

1

1. Nombre de la experiencia

La prensa en la escuela.

2. Nivel ESO.

3. Curso Tercero.

5. Urbano x.

8. Síntesis

Elaboración de un periódico anual por un grupo de alumnos de la ESO. Participación en el programa *El País de los Estudiantes*, cuyo objetivo es elaborar un periódico a través de Internet y al mismo tiempo habituar a los alumnos a la lectura de la prensa.

9. Objetivos

Familiarizar al alumno con la lectura de prensa.

Desarrollar la capacidad crítica. Desarrollar la expresión escrita.

Estrategias y técnicas de trabajo en equipo.

Hacer ver a los alumnos de la ESO que participan en el periódico la importancia del trabajo en equipo, así como la de la lectura de la prensa para informarse de cualquier tipo de acontecimiento.

10. Recursos

Dos profesores cuya función es la de coordinar las tareas y trabajos realizados por todo el equipo de los alumnos.

Colaboración de otros profesores que junto a sus alumnos elaboran trabajos escritos e ilustraciones para el periódico.

Imprenta externa encargada de sacar un total de quinientos ejemplares de cada número.

Dos computadoras. Una impresora. Internet.

11. Participación externa

En algún número se han sufragado los gastos de la imprenta mediante la publicación de anuncios de pequeñas empresas de la zona.

13. Metodología

Se trabaja por grupos. Uno está formado por los ilustradores y maquetadores. El resto de los alumnos se reúne según sus preferencias para elaborar y escribir los artículos, reportajes o entrevistas, según las secciones.

14. Temáticas abordadas

Nuestro barrio (historia, evolución, composición según su población).

Fiestas y actividades diversas del centro.

Temas sociales, científicos, cultura, pasatiempos, música, literatura.

16. Cómo surgió la idea

La idea surgió como forma de conmemorar el 50.º aniversario del centro. La iniciativa partió de una profesora.

17. Evolución de la experiencia

Actualmente se cuenta con el mismo entusiasmo tanto del grupo de los alumnos que lo realizan como de los profesores que lo coordinan. La experiencia nos ha ido dando soltura para afrontar con más rapidez el trabajo que conlleva.

18. Actividades que se recomiendan a los alumnos

Búsqueda de datos: fase de investigación.

Contrastar sus opiniones.

Redacción de los artículos con rigor y una expresión correcta.

19. Dificultades encontradas

- En los alumnos: la selección del grupo, ya que suelen presentarse muchos voluntarios.
- En los profesores: en ocasiones ha sido un inconveniente dejar salir a los alumnos de las clases para ir a hacer el periódico.

20. Logros

La dirección del centro ha estimulado esta labor.

21. Valoración de la experiencia. Efectos positivos

- En los alumnos: la gran motivación de los participantes habiendo conseguido además que se establezca entre ellos un clima de compañerismo y amistad muy positivo. La motivación, el entusiasmo y el interés por el trabajo.
- En los profesores: en los que la llevan a la práctica como coordinadores, los mismos efectos que en los alumnos.
- En el centro: el interés de sacar un periódico al año como colofón de las actividades llevadas a cabo a lo largo del curso por todo el centro.
- En los padres y el entorno: comprobar y valorar lo que los alumnos pueden realizar. Dado que en todos los números se trata algún tema sobre el entorno inmediato, los alumnos, así como los lectores, aprenden a valorarlo y cuidarlo.

Asimismo, el entorno (vecinos, junta municipal y otras personas que lo leen) valora el trabajo elaborado en el centro. La participación del personal y los alumnos del Taller Ocupacional, así como la de la APA.

2

1. Nombre de la experiencia

Iniciación a la informática de usuario.

3. Curso Primero y Segundo.

5. Rural x.

8. Síntesis

En el primer y segundo curso de ESO se pretende que todos los alumnos tengan unos conocimientos mínimos de informática de usuario, que les servirán para presentar mejor los trabajos y para saber buscar información. Básicamente aprenden a utilizar un editor de textos Microsoft Word y una hoja de cálculo, Microsoft Excel; el primero con bastante profundidad y el segundo sólo con conocimientos básicos.

9. Objetivos

Que todos los alumnos tengan unos conocimientos mínimos de informática de usuario para presentar mejor los trabajos y que sepan buscar información, así como para utilizar el PC como una herramienta de formación y de presentación de trabajos, además de como máquina de juego.

10. Recursos

- Materiales. El Departament d'ensenyament de la Generalitat de Catalunya dotó de un aula completa con un servidor de red, y dieciséis equipos Pentium y una impresora en red a todos los institutos de Enseñanza Secundaria Obligatoria.
- Didácticos. Es el propio profesor el que prepara los manuales y los ejercicios para los alumnos. Parte de los manuales que proporciona el Programa de Informática Educativa PIE de la Generalitat, pero el nivel de estos manuales no está adaptado a alumnos de ESO y por ello debe retocarlos.

13. Metodología

Cada dos alumnos se comparte un computador y se va realizando conjuntamente los diferentes ejercicios que ya tienen explicados en un dossier. El profesor sólo interviene al inicio y para consultas puntuales. Los alumnos trabajan con independencia y resulta fácil adaptarse a la diversidad.

14. Temáticas abordadas

Procesador de texto y hoja de cálculo.

16. Cómo surgió la idea

Por la necesidad evidente de adaptarse al ritmo de la sociedad que utiliza la informática para casi todo y dado que los libros de texto no se actualizan tan rápidamente, decidimos plantearlo como un crédito variable.

18. Actividades que se recomienda a los alumnos

Aplicar rápidamente todo aquello que aprenden en los trabajos que tengan para realizar las diferentes materias.

20. Logros

Los alumnos tienen unos conocimientos mínimos para utilizar computadores como herramienta de formación y de presentación de trabajos.

21. Valoración de la experiencia. Efectos positivos

- En los alumnos: los alumnos vienen muy predispuestos al aprendizaje de la informática y les gusta, y hay mucha menos conflictividad que en otras materias.

22. Efectos negativos

- En los alumnos: algunos alumnos no prestan atención a las faltas de ortografía cuando escriben con el computador, porque éste ya los corregirá automáticamente, pero éstos se deben corregir. Otros alumnos prestan más atención a la presentación (colores, tipo de letra, dibujos) que al contenido que escriben.

3

1. Nombre de la experiencia

Hagamos un vídeo con el computador.

3. Curso Tercero.

5. Rural x.

8. Síntesis

Los alumnos preparan una serie de noticias que les interesa y que luego se filmarán como si fuera un telediario. Ellos mismos se reparten las tareas: quién presentará, quién será el cámara, el ayudante, etc., y finalmente el montaje se realiza con el computador.

9. Objetivos

Que todos los alumnos se acerquen al mundo del vídeo de forma divertida.

10. Recursos

- Técnicos. Una cámara de vídeo.
- Humanos. El profesor entrevistado es el que se encarga de planificar las clases, y preparar los manuales resumidos y los ejercicios que los alumnos realizan. El propio profesor prepara los manuales y los ejercicios para los alumnos. Parte de los que proporciona el Programa de Informática Educativa PIE

de la Generalitat, pero el nivel de estos manuales no está adaptado a los alumnos de ESO y por ello debe retocarlos.

13. Metodología

Los alumnos preparan en equipo una serie de noticias que les interesa y luego se filmará como si fuera un telediario.

14. Temáticas abordadas

Cualquier noticia es buena.

18. Actividades que se recomienda a los alumnos

Que filmen sin miedo.

4

1. Nombre de la experiencia

Iniciación al conocimiento del periódico.

3. Curso Primero.

5. Urbano x.

8. Síntesis

Se trata de iniciar a los alumnos en la observación, el conocimiento y análisis de las partes de un periódico.

9. Objetivos

Familiarización con el periódico. Conocimiento de las partes de un periódico.

10. Recursos

- Técnicos. Pizarra, periódicos.
- Humanos. La profesora se encarga de informar y explicar a los alumnos todo lo relativo a la experiencia que se lleva a cabo.

13. Metodología

Los trabajos se desarrollan en grupos de cinco alumnos. Cada grupo de alumnos trae un periódico que puede ser diferente. La profesora explica que los periódicos constan de varias partes que hablan de asuntos diferentes. Les dice que los miren y que vean las partes que ellos han encontrado. Cada grupo aportará sus observaciones. Una vez terminado la profesora explica las partes del periódico y los alumnos van comprobando sobre la marcha. A continuación se establece un diálogo. Para finalizar se les hace ver la importancia que tiene la lectura y en este caso la prensa.

14. Temáticas abordadas

El periódico, las secciones. Importancia de la lectura y la correcta interpretación.

16. Cómo surgió la idea

Surgió de la necesidad de que los alumnos se familiarizaran con la prensa para que vieran que no es tan aburrida como ellos piensan, que nos informa de muchos asuntos importantes.

17. Evolución de la experiencia

Ha sido satisfactoria y positiva.

18. Actividades que se recomienda a los alumnos

Empezar a leer poco a poco los periódicos.

19. Dificultades encontradas

- En los alumnos: falta de atención.
- En los profesores: horarios y tiempo.

20. Logros

Cada vez más los alumnos se concientian de la importancia de la lectura de la prensa y de libros.

5

1. Nombre de la experiencia

El País de los Estudiantes, periódico virtual.

3. Curso Tercero y Cuarto.

5. Urbano x.

8. Síntesis

Un programa de actividades didácticas y lúdicas promovido por el Diario *El País* y Endesa, para colaborar en la formación personal e intelectual de los estudiantes de Segundo Ciclo de ESO y Bachillerato. Con la ayuda de Internet y un sencillo programa de diseño los alumnos crean su propio periódico compuesto por una portada y cinco secciones: Ciencia y Tecnología, Medio Ambiente, Sociedad y Cultura, Tu Comunidad y Tema Libre.

9. Objetivos

Conseguir que los alumnos se familiaricen con la prensa, que lean prensa con cierta frecuencia, que redacten en los diversos géneros periodísticos.

10. Recursos

Computadores, folios, grabadora para las entrevistas, disquetes, periódicos del día.

11. Participación externa

Quince personas del pueblo que han sido entrevistadas, entre ellas el alcalde, concejales y otros profesionales.

El País, Endesa y la Junta de Andalucía.

El material lo manda *El País* y se ocupa el aula de informática del centro.

12. Horario

Dos horas a la semana en horario extraescolar desde diciembre a mayo.

13. Metodología

Los alumnos se dividen en distintos grupos correspondientes con las cinco secciones. Sus funciones son las de redactar, confeccionar y otras.

Se lleva a cabo una introducción sobre los géneros periodísticos y la lectura de periódicos. Los alumnos trabajan en grupos.

14. Temáticas abordadas

Actualidad, ciencia, tecnología, sociedad, cultura.

16. Cómo surgió la idea

La idea surgió de los profesores del Departamento de Lengua Castellana y Literatura cuando conocieron el programa. La iniciativa partió de la profesora que cumple este cuestionario.

17. Evolución de la experiencia

Ha motivado a los alumnos y éstos leen la prensa.

18. Actividades que se recomienda a los alumnos

Leer diferentes periódicos. Ver los informativos de televisión. Estar al tanto de la actualidad.

19. Dificultades encontradas

- En los alumnos: éstos necesitan mucha motivación. No entienden lo que leen. No comprenden la actualidad. No tienen referencias culturales.

20. Logros

La redacción del periódico.

21. Valoración de la experiencia. Efectos positivos

- En los alumnos. Se sienten orgullosos de haber sido capaces de crear un periódico virtual.
- En los padres y el entorno. Se tiene conocimiento de la existencia de este periódico y muchas personas lo visitan y consultan.

22. Efectos negativos

- En los alumnos. Poca motivación.

23. Medidas que se tomaron para evitar los efectos negativos

Se ha fomentado la motivación y el compromiso real con el trabajo.

6

1. Nombre de la experiencia

Taller de radio.

2. Nivel ESO.

Curso Cuarto.

5. Urbano x.

8. Síntesis

Se trata de familiarizar a los alumnos con los aspectos técnicos productivos y de la organización de una emisora. A su vez los alumnos trabajan diversos aspectos del lenguaje radiofónico y de los géneros propios del medio, llevando a cabo diversas experiencias en este sentido.

9. Objetivos

Describir las características de la radio como medio de comunicación.

Identificar las diferentes tareas profesionales en relación con la radio.

Identificar diversos elementos del lenguaje radiofónico.

Identificar diferentes géneros radiofónicos.

Conectar y manipular los aparatos indispensables para poder emitir al exterior.

Redactar guiones radiofónicos según los distintos géneros, con puntuación, léxico y estructuras gramaticales adecuadas.

Expresarse oralmente con corrección.

Valorar la libertad de expresión como derecho básico en una sociedad democrática.

Desarrollar una actitud responsable, abierta, participativa y respetuosa.

Manifestar interés por la realidad social y cultural.

Fomentar la investigación y experimentación educativa.

Despertar la vocación radiofónica o periodística.

Desarrollar y perfeccionar la expresión oral.

Fomentar la imaginación y la capacidad creadora.

10. Recursos

- Humanos. Seis profesores que se encargan de indicar a los alumnos las actividades a desarrollar en el centro, acompañarles a la emisora en las visitas guiadas, efectuar la evaluación grupal o individual de los alumnos.
- Técnicos. En el centro se cuenta, dentro del aula de audiovisuales, con diversas herramientas de las que se utilizan dos micrófonos y un equipo grabador-reproductor. Por su parte la emisora pone a disposición de los alumnos: una mesa mezcladora de sonido con cuatro entradas, un giradiscos, dos compact disc dobles, dos pletinas dobles, cuatro micrófonos, seis auriculares.

11. Participación externa

Personal de la emisora Onda Merlín, emisora comunitaria situada en la calle Platino, 33, de Madrid. De modo permanente un técnico y un redactor, y dependiendo de la actividad otros técnicos y redactores en número diferente en cada ocasión.

13. Metodología

Las relaciones entre profesionales internos y externos se materializan en cuantiosas conversaciones telefónicas y presenciales, además de en un calendario de entrevistas entre el responsable de la actividad en la emisora y los profesores participantes. En principio se establecen tres reuniones: octubre, febrero y junio, sin renunciar a todas aquellas que pudieran ser necesarias.

Se está pensando en introducir el uso de Internet para realizar alguna actividad de seguimiento y comparación de la parrilla, o de algún programa determinado de distintas emisoras generalistas que emitan sus contenidos a través de la red.

Se ha intentado aplicar la metodología que podríamos definir como *descubridora*, desarrollando habilidades de los alumnos y su potencial con un acercamiento real entre enseñanza y aprendizaje, entre teoría y práctica. Se busca que sea participativa, facilitando la identificación de problemas, la creatividad y la conciencia crítica. Además se cuenta con un enfoque interdisciplinar que promueve fundamentalmente el trabajo en equipo.

14. Temáticas abordadas

Se trata de que los alumnos tomen contacto con la actualidad social, política, económica, deportiva, tanto a nivel nacional como internacional y especialmente local. Se trata de un medio para integrar al alumno en su entorno más cercano.

16. Cómo surgió la idea

Algunos alumnos del centro ya colaboraban de modo particular en distintas actividades de Onda Merlín. A propuesta de ellos el jefe de estudios se puso en contacto con el director de la emisora y llegaron a una serie de acuerdos, entre los que destacan las visitas guiadas y la realización de este taller de radio.

18. Actividades que se recomienda a los alumnos

Los alumnos en grupos de tres elaborarán dos redacciones que, al transcribirlas oralmente, no deberán sobrepasar el minuto de duración. Las redacciones serán antagónicas. En tanto que narración descriptiva se utilizará gran número de adjetivos. En función de aquello que expliquen, los alumnos deberán jugar con los valores expresivos del tono, de la intensidad y del timbre. Finalmente se graban ambas redacciones.

Cada alumno seleccionará una melodía y explicará a sus compañeros para qué tipo de programa sería una buena sintonía dicha música. Además cada estudiante convertirá su sintonía en careta, incorporando el texto que crea más conveniente. Posteriormente se graba.

En grupos de cinco los estudiantes elaborarán el guión de una cuña publicitaria en la que además de voz se utilicen músicas y efectos sonoros. El profesor advertirá de que el guión deberá ser técnico-literario y cerrado, en el que se valorará la riqueza del montaje y la planificación sonora. Posteriormente se realizará una grabación.

Los alumnos, individualmente y en grupo, se familiarizarán con las distintas herramientas técnicas del estudio de radio y colaborarán en la realización técnica de las distintas actividades.

Participación de los alumnos como contertulios en programas de debate que Onda Merlín emite dentro de su parrilla habitual. Se hará en espacios que traten asuntos de actualidad y/o afecten a aspectos cercanos a la realidad del alumnado.

19. Dificultades encontradas

- En los alumnos: éstos se centraron fundamentalmente en la compatibilización de los horarios. Al ser un alumnado de asistencia optativa, el número de alumnos que asistió no fue tan elevado como se esperaba.
- En los profesores: cierto desánimo entre los profesores y la existencia de una corriente que abogaba por reorientar la experiencia.
- En los centros: problemas presupuestarios que fueron rápidamente resueltos y de carácter organizativo en cuanto al uso del aula de audiovisuales.

20. Logros

Algunos alumnos han decidido involucrarse a título personal en el Proyecto Onda Merlín. La experiencia ha sido valorada muy positivamente.

21. Valoración de la experiencia

La evaluación se realiza a través de la observación directa y detenida de la actitud, el trabajo diario, la cooperación y participación en las actividades de cada alumno, así como de su expresión oral. Con ello se estará en condiciones de apreciar si el alumno, individualmente o en el conjunto de la clase, ha alcanzado o no el cumplimiento de los objetivos propuestos.

Efectos positivos

- En los alumnos: refuerzo del trabajo en equipo. Mejora de la expresión oral y escrita. Fomento del debate y la reflexión. Respeto hacia el interlocutor.
- En el profesorado: potenciación de la iniciativa. Aumento de la capacidad creadora del profesorado involucrado en el proyecto. Mejora de la relación con el alumno.
- En el centro: refuerzo de los lazos de cooperación con instituciones del entorno.
- En los padres y el entorno: poner al alumno en contacto con su localidad de un modo más directo.

22. Efectos negativos

- En los alumnos. En un principio desinterés por la actividad a pesar de su optatividad.
- En los profesores. Sobrecarga de horas de actividad y de trabajo evaluador.
- En el centro. Pequeño conato de conflicto con el personal no docente por el uso de instalaciones del centro fuera del horario habitual.

23. Medidas que se tomaron para evitar los efectos negativos

Para evitar la falta de interés de los alumnos y también efectos negativos, como un posible desinterés por parte del profesorado, se han llevado a cabo al inicio del segundo curso de la experiencia dos charlas —coloquio en el centro con la participación del director y varios responsables de Onda Merlín—. El objetivo de las mismas es motivar a los alumnos y ofrecerles una visión del mundo de la radio

distinta a la que en muchas ocasiones se tiene. El conflicto con el personal no docente se resolvió habilitando a un alumno por grupo como responsable del uso de las instalaciones durante el tiempo de la actividad.

La experiencia se desarrolló en parte en el propio centro, concretamente en el aula de audiovisuales. Se trata de un aula insonorizada dotada con diverso material del que se utilizan dos micrófonos y un aparato grabador —reproductor—. El resto de actividades se realizó en las instalaciones de la emisora Onda Merlín, situada a unos quinientos metros del centro. Al ser una emisora comunitaria el centro aporta una cuota mensual de veinte euros. Este desembolso está previsto en los presupuestos anuales que el centro confecciona a principios de curso.

7

1. Nombre de la experiencia

Educación no sexista.

3. Curso Primero, Segundo, Tercero y Cuarto.

8. Síntesis

La experiencia está destinada a alumnos de la ESO. Se elaboran murales, que posteriormente decorarán el aula durante un período determinado con recortes de diferentes medios de comunicación escrita (periódicos y revistas) en los que se haga alusión a la utilización de la mujer como objeto publicitario, de forma que el alumno pueda desarrollar una visión crítica ante los mensajes transmitidos en los medios de comunicación.

9. Objetivos

Desenmascarar la aparente felicidad que nos venden los medios de comunicación, en especial en la publicidad a través de la imagen de la mujer.

Que los alumnos no se sientan identificados con los roles previamente sugeridos por la publicidad en nuestra sociedad de consumo.

10. Recursos

Periódicos, revistas, cartulinas, cartones, recortes de prensa.

13. Metodología

El profesor realiza una introducción del tema a tratar haciendo evidente la manipulación de los medios de comunicación, estableciendo un diálogo crítico posterior a la evidencia otorgada por los recortes aportados por los alumnos. La imagen en el aula pretende concienciar al alumnado de la utilización de la mujer como objeto publicitario. El mejor recurso publicitario es la evidencia de la realidad, que cae por su propio peso. El grupo de treinta alumnos se subdivide en seis subgrupos de cinco alumnos cada uno.

16. Cómo surgió la idea

La idea surgió de una propuesta común entre el departamento de orientación del centro y los profesores tutores, sobre la necesidad de tratar el concepto de educación para la igualdad entre los dos sexos. Al mismo tiempo utilizamos las facilidades que otorgan los medios de comunicación para ello como fuente de datos cercana y de fácil acceso para el alumnado.

17. Evolución de la experiencia

Cada año los murales se componen de artículos e imágenes ofrecidas por los medios de comunicación en fechas cercanas a la elaboración del trabajo.

20. Logros

Muchos alumnos agradecen la enseñanza del profesorado del «aprender a ver», de forma que la realidad deja de ser unidimensional, adquiriendo tantos matices como nosotros queramos que tenga.

21. Valoración de la experiencia. Efectos positivos

- En los alumnos: la colaboración ha sido alta, como prueban los muchos recortes aportados. La creatividad en el desarrollo de los murales ha sido muy alta. Hay una concienciación en la necesidad de desarrollar una visión crítica propia, de forma que podamos convertirnos en directores de nuestro pensamiento, fomentando siempre una actitud de respeto y compañerismo sea cual sea el sexo del alumnado.
- En los profesores: hay un aumento en la concienciación de la importancia del tema. Los murales quedan expuestos en el aula ordinaria durante una temporada. Los profesores de las diferentes materias pueden observarlos y analizarlos.
- En el centro y el entorno: forjamos nuestra sociedad futura a partir de la educación dada en la escuela. Es importante fomentar actitudes de respeto desde edades tempranas.
- En los padres: aumentan su interés por el tema cuando sus hijos lo comentan en casa.

8

1. Nombre de la experiencia

Elaboración de páginas web.

3. Curso Tercero.

5. Urbano x.

8. Síntesis

Se trata de crear una página web a la que puedan acceder todas las personas que lo deseen.

9. Objetivos

Acceso a información. Aplicación de nuevas tecnologías. Adquisición de destrezas por parte de los profesores participantes en la creación de páginas web.

Llegar a los alumnos desde su terreno, ya que los alumnos utilizan mucho Internet para buscar información.

10. Recursos

- Humanos. Tres personas del centro educativo. La aportación de conocimientos y experiencia de los participantes, y su puesta en común. El trabajo en equipo.
- Técnicos. Aula informática, Frontpage.

11. Participación externa. La experiencia se financió con fondos públicos de CFIE.

13. Metodología

Trabajo en equipo.

14. Temáticas abordadas

Páginas web. Internet.

16. Cómo surgió la idea

La idea surgió de los participantes. Uno de ellos hizo la propuesta y buscó colaboración entre los compañeros.

9

1. Nombre de la experiencia

Geografía por medio de las nuevas tecnologías.

3. Curso Tercero.

5. Urbano x.

8. Síntesis

Conocimiento de geografía física.

Buscar información sobre población, datos económicos.

9. Objetivos

Mayor motivación del alumnado. Enseñar a buscar y seleccionar información a través del programa. Mejor aprendizaje de la asignatura.

10. Recursos. Computador. Programa específico de Geografía.

16. Cómo surgió la idea

Un profesor realizó un curso sobre informática aplicada al área de Ciencias Sociales.

18. Actividades que se recomienda a los alumnos

Confeción de gráficos, mapas, tablas.

19. Dificultades encontradas

- En los alumnos: se distraen utilizando otros programas de juegos.
- En los profesores: falta de profesor de apoyo.

20. Logros
Aplicación real y activa de la geografía.
21. Valoración de la experiencia. Efectos positivos
 - En los alumnos: los alumnos utilizan los medios informáticos.
22. Efectos negativos
 - En los alumnos: los alumnos no se involucran.

10

1. Nombre de la experiencia
Iniciación a Internet.
3. Curso Primero.
5. Rural x.
8. Síntesis
Se trata de que los alumnos tomen un primer contacto con el mundo de Internet y con el computador, que es tan importante en la actualidad. La experiencia se desarrolla en el centro escolar y ha sido propuesta por la Asociación de Padres y se paga una cuota al mes. Tiene un carácter extraescolar.
9. Objetivos
Iniciar a los alumnos en el manejo del computador. Conocer las partes del mismo.
Tomar un primer contacto con el mundo de Internet. Navegar en la red.
10. Recursos
 - Humanos. Una maestra. Sus explicaciones.
 - Técnicos. Un computador. Acceso a Internet.
13. Metodología
Se hacen grupos de tres alumnos por computador.
La profesora explica las partes del computador y para qué sirve cada una, y se realizan prácticas turnándose.
Se explica también cómo utilizar el sistema informático. Una vez aprendido el manejo del computador los alumnos se introducen en Internet.
14. Temáticas abordadas
Uso y manejo del computador. Internet.
16. Cómo surgió la idea
La idea surgió de la Asociación de Padres.
17. Evolución de la experiencia
Ha sido satisfactoria y positiva, y ha tenido muy buena acogida por parte de todos.

18. Actividades que se recomiendan a los alumnos
Practicar en casa si tienen computador.
19. Dificultades encontradas
 - En los centros: falta de computadores.

11

1. Nombre de la experiencia
Información y comunicación.
3. Curso Cuarto.
5. Rural x.
8. Síntesis

Como primera experiencia en la enseñanza de los medios de comunicación nos encontramos en una fase de iniciación con el conocimiento de los medios en general, dada la poca información que los alumnos han recibido sobre este tema. Así pues partimos de una programación que tiene su fundamento en el Currículo de la ESO. Buscamos ante todo contenidos y actividades que tienen sentido para el alumno, que los sitúen en su entorno y que tengan aplicación en contextos y situaciones distintas. Los alumnos llevan a cabo su propio aprendizaje mediante actividades individuales y grupales como pueden ser las realizaciones de murales sobre el poder de las palabras o el poder de la imagen, el conocimiento del periódico, su organización, las fuentes de información, el proceso de elaboración, etc. La visita al *Correo de Andalucía*, a una emisora de radio local y la asistencia a la grabación de un programa musical para la TV en las instalaciones de Canal Sur constituyen experiencias sorprendentes por su novedad enriquecedora.

Además del interés por el acercamiento a los principales medios de comunicación, hacemos especial hincapié en la responsabilidad que todos tenemos como receptores. En definitiva fomentamos la discusión sobre cualquier tema sugerido por cualquiera de los medios y somos especialmente críticos con la televisión. En la etapa educativa en que nos encontramos, los resultados no pueden ser determinantes, aunque sí esperanzadores. Se trata de un proceso formativo que en su desarrollo va dotando al individuo de los instrumentos necesarios para afrontar con mejores garantías su integración en la sociedad de consumo, y a la influencia de los medios de comunicación.

Ante este reto los profesores debemos adquirir una adecuada formación que nos permita llevar a cabo esta difícil tarea con la dignidad y responsabilidad que ésta requiere.

9. Objetivos

Conocer y analizar críticamente los procesos de comunicación de la sociedad actual, reflexionando sobre su trascendencia.

Comprender el funcionamiento y practicar el uso de la tecnología de la información y la comunicación.

Interpretar los mensajes de estas tecnologías, descifrando sus elementos formales, estructurales e intencionales.

Producir mensajes de acuerdo con los lenguajes de estas tecnologías.

Orientar las capacidades expresivas y lúdicas de los alumnos hacia tratamientos audiovisuales propios.

Analizar y valorar diversos usos de los medios de comunicación, reconociendo su contenido ideológico.

10. Recursos

- Humanos: el profesor titular y el apoyo del profesor de informática.
- Técnicos: biblioteca del centro, diccionarios, periódicos, revistas, material audiovisual, radiocasete, vídeo, computador.

Modelos de fichas de análisis para medios de comunicación.

El País de los Estudiantes.

Vídeos sobre tecnología de la información y la publicidad.

11. Participación externa

Visitas a los medios de comunicación.

13. Metodología

El profesor de informática realiza una labor de guía sobre búsqueda de información a través de Internet que será procesada y expuesta por los alumnos posteriormente.

El perfil de esta optativa obliga al uso continuado de recursos didácticos audiovisuales y sobre todo al manejo de una bibliografía adecuada.

14. Temáticas abordadas

Los medios de comunicación de masas. El lenguaje de los medios. La influencia de los medios. Las nuevas tecnologías de la información.

17. Evolución de la experiencia

Se ha mantenido en la misma línea. Para ampliar el campo de trabajo necesitamos medios y sobre todo formación.

18. Actividades que se recomienda a los alumnos

- Conceptuales. Realización de actividades teóricas, visitas a espacios profesionales, explicaciones del profesorado y exposiciones en clase.
- Prácticas. Elaboración de trabajos con periódicos, elaboración y emisión de programas de radio, filmación de vídeos y anuncios publicitarios.
- Procedimentales. Análisis, comentario y crítica de diferentes mensajes.

19. Dificultades encontradas

- En los alumnos: el interés por algo que es también cotidiano.
- En los profesores: formación adecuada para la enseñanza de los medios.

20. Logros

Algunos alumnos participan en la emisión radiofónica del pueblo. Otros completan su aprendizaje en el taller de prensa organizado por el AMPA del centro que se realiza por las tardes.

21. Valoración de la experiencia. Efectos positivos

La evaluación se realiza al final de curso por medio de una encuesta.

- En los alumnos: aumenta el interés por los temas que hasta ese momento se consideraban lejanos a su entorno. Mayor concienciación e implicación en los valores sociales.
- En los profesores: la certeza de que el camino emprendido puede responder a las necesidades de los alumnos como personas y, por tanto, mayor inquietud por desarrollar los conocimientos.

22. Efectos negativos

- En los profesores: sensación de insatisfacción por desconocer el verdadero potencial de este tipo de enseñanza.

23. Medidas que se tomaron para evitar los efectos negativos

La elección de una bibliografía relacionada con esta materia. Asistencia a cursos.

1. Nombre de la experiencia

Recuperamos las ondas.

3. Curso Segundo.

5. Rural x.

8. Síntesis

La experiencia consiste en la recuperación de la música eclesiástica y canciones populares en fiestas religiosas de la localidad. Para llevar a cabo este proyecto se trabaja, como estrategia de enseñanza-aprendizaje, en un medio de comunicación como es la radio, estudiando contenidos, procedimientos y actitudes, y a través de una actividad práctica: saber utilizar este medios de comunicación para nuestro propio provecho.

9. Objetivos

Rescatar la música tradicional religiosa de las localidades que componen la comarca cacereña de La Jara.

Conocer cómo funciona un medio de comunicación de masas como es la radio y trabajar todos los aspectos que lo componen.

Introducir al alumnado en el proceso de elaboración de información y materiales para los medios de comunicación (en este caso a través de la radio) como

estrategia de enseñanza y aprendizaje significativo, aplicada a una necesidad real (recuperación del folklore popular).

Recuperar las tradiciones propias de la comarca.

Hacer partícipe a todas las generaciones del pueblo, como los mayores recopilando la información para que luego sea elaborada por los niños.

Abrir el centro a la realidad del entorno en el que desarrolla su actividad.

10. Recursos

- Humanos. Un profesor de música que trabaja los aspectos teórico-prácticos de las canciones populares religiosas con los niños, según pautas que marca el párroco de la localidad. Un profesor que trabaja la unidad didáctica La Radio determinando tiempos, contenidos y evaluación posterior de los conceptos trabajados.
- Materiales. Son materiales que aporta el Ayuntamiento y el centro, y la propia cadena de radio, como equipos de grabación. Los instrumentos musicales son propios de los alumnos, del centro y de la Asociación de Amas de Casa. Estos instrumentos son los típicos de la localidad, como castañuelas, botellas, tambor, triángulo y guitarra española.

11. Participación externa

El párroco de la localidad que coordina a los agentes involucrados en este proyecto. La Asociación de Amas de Casa de la localidad de Villar del Pedroso, que recopila canciones populares religiosas propias de las localidades de la comarca de La Jara. Cadena de radio Radio Trasierra, que pone a disposición de los chicos los medios materiales y humanos para poder hacer realidad lo trabajado en las aulas. Las canciones populares una vez grabadas en el estudio son pinchadas como intermedio entre programaciones de la propia cadena.

12. Horario

Se emplea el tiempo de la clase de educación musical. En la emisora, el horario lo fija la misma.

13. Metodología

La recopilación de las canciones populares llega de la calle a través de la memoria popular. Posteriormente es elaborada y trabajada en las aulas. Una vez elaborada cada canción con los instrumentos básicos que se utilizarán y las partituras, se traslada la experiencia a la emisora de radio, la cual se ha llegado a conocer a través de unidades didácticas desarrolladas por el profesor tutor para hacer familiar el medio a los alumnos que lo van a utilizar. Una vez grabadas las canciones, éstas se recopilan en un CD para su posterior emisión.

Fase inicial:

Coordinación entre el profesor tutor de música, el párroco y el director de la cadena de radio para determinar las directrices a seguir para elaborar esta estrategia con una doble finalidad: conocer y usar un medio de comunicación como la radio y recuperar el folklore propiedad de los pueblos de La Jara.

Fase de desarrollo:

Con la asociación de Amas de Casa, obtención y recuperación de canciones eclesiásticas de las comunidades de la mancomunidad.

Con el profesor tutor, a través de unidades didácticas, se introduce al alumno en el conocimiento y uso práctico de la emisión y utilización de una cadena de radio.

Con el profesor de música, selección y ejecución de determinadas partituras populares de acuerdo con la dificultad requerida y nivel de los alumnos.

En la radio, grabación de los temas anteriormente ensayados y puesta en práctica de los conocimientos aprendidos sobre cómo funciona una cadena de radio.

Evaluación de los propios alumnos con el profesor destacando las dificultades y sugerencias que hayan podido surgir a lo largo de la experiencia, y diálogo en común para proponer soluciones.

Evaluación con los agentes colaboradores de la experiencia, donde se pone en común la misma y donde cada uno expone sus aportaciones al proyecto para un futuro desarrollo en cursos sucesivos.

14. Temáticas abordadas

El conocimiento de la radio.

16. Cómo surgió la idea

Del párroco de la localidad en unión del director de la cadena comarcal de la radio.

17. Evolución de la experiencia

Desde el primer momento la Asociación de Amas de Casa comprendió en qué consistía y se puso a trabajar. Se encontraron veinticinco canciones y poesías propias de la comarca a las que la profesora de música retocó ritmos y melodías para que pudieran ser trabajadas por los estudiantes.

18. Actividades que recomiendan a los alumnos

Recopilar por su cuenta canciones que a ellos les agraden, así como aquellas «de toda la vida» que hayan escuchado a sus padres y mayores.

Interesarse en la búsqueda de partituras en la biblioteca municipal sobre el tema a tratar. Informarse acerca de los instrumentos musicales de antaño, así como su posible recuperación para la actividad a realizar. Escuchar distintos programas de radio, con el fin de hacerse una idea en qué se basan, cómo se organizan, etc.

20. Logros

La consecución de los objetivos que se habían propuesto en su totalidad, así como el reconocimiento social de esta actividad, enorgullecendo tanto a los que trabajaron como a los propios habitantes de la comarca y abriéndoles una vía de difusión de sus ideas. El involucrar a distintos sectores de la sociedad para que trabajen un proyecto común enriquecedor para todos.

21. Valoración de la experiencia. Efectos positivos

- En los profesores: fomento de la colaboración entre compañeros y de éstos con el exterior y sus distintos agentes, consiguiéndose que la figura del maestro se integre en el pueblo donde desarrolla su actividad y se sienta partícipe de las necesidades y alegrías de la comunidad a la que sirve.

- En los alumnos: ser participantes activos en cuanto a un medio de comunicación muy extendido como es la radio, sobre todo entre los jóvenes.
- En el centro: mejora en las relaciones con el exterior con distintos organismos y asociaciones poniéndose a disposición de todas aquellas actividades enriquecedoras de la cultura local.
- En los padres y el entorno: la actividad ha revelado a los padres que sus hijos, en colaboración con la comunidad, son un valor positivo y enriquecedor de la misma. Se desmitifica la idea de asociar a la juventud con alcohol, droga, etc. El hecho de rescatar canciones populares es muy importante para la vida rural, pues debido a la emigración muchas de las fiestas y riquezas culturales se van perdiendo. La sociedad rural agradece con intervenciones como ésta que su propia idiosincrasia perviva en el tiempo.

13

1. Nombre de la experiencia

Análisis publicitario.

3. Curso Tercero.

5. Urbano x.

8. Síntesis

La experiencia recoge una visión general de la creación publicitaria, una visión más concreta sobre material accesible al mismo alumnado y la realización de unas prácticas publicitarias en las que apliquen los nuevos conocimientos adquiridos para comprobar su nivel de comprensión.

9. Objetivos

Potenciar el sentido crítico partiendo de las imágenes más comunes que están constantemente en nuestro entorno. Adquirir vocabulario sobre el tema de los análisis visuales (lenguaje de la imagen). Facilitar la creación y la capacidad imaginativa mediante la práctica personal. Fomentar la crítica publicitaria, tanto a nivel interno (cómo están contruidos a nivel objetivo) como externo (a nivel subjetivo). Qué el alumno observe detenidamente e interprete un mensaje, y no se quede con lo aparente. Que analice objetiva y subjetivamente.

10. Recursos

- Humanos. El profesor.
- Materiales. Fotocopias de publicidad recopilada de revistas.
- Diapositivas para proyectar en las explicaciones.

13. Metodología

Primero recopilar información, ver ejemplos visuales. Después analizar esta información. Analizar de forma general la publicidad. Aplicar los recursos analizados en una producción propia sobre la temática propuesta y que cada estudiante realice su propio anuncio publicitario.

14. Temáticas abordadas

Los medios de comunicación. El diseño gráfico. La publicidad.
Los niveles sociales. La creatividad personal.

17. Evolución de la experiencia

La experiencia ha sido muy bien acogida y la respuesta ha sido positiva. Al trabajar con material cercano y de fácil identificación los alumnos se sienten más cómodos a la hora de participar.

También es curiosa la impresión que se recoge de los comentarios, refiriéndose al estudio de una simple imagen publicitaria, ya que dice mucho más de lo que parece.

18. Actividades que se recomienda a los alumnos

Analizar publicidad en la que aparezcan personas de un determinado nivel social. Comparar diferentes números publicitarios. Centrarse en la publicidad de un producto concreto. Hacer comentarios de imágenes publicitarias. Crear una imagen publicitaria.

19. Dificultades encontradas

- En los alumnos: trabajar el lenguaje de la imagen y hacer ver a los alumnos que delante de una imagen, si argumentan sus ideas siempre pueden aportar cosas, ya que si ellos piensan la pueden explicar.

20. Logros

Ver cómo los alumnos pueden plasmar en su ejercicio aquellas ideas que han ido adquiriendo como importantes en el lenguaje de la imagen y en el lenguaje publicitario.

21. Valoración de la experiencia. Efectos positivos

- En los alumnos: el principal fue abrir la mente a estos alumnos y darles herramientas para poder defender una idea que intentan plasmar con una imagen publicitaria, herramientas que a su vez les servirán para poder ser críticos con las mismas imágenes publicitarias. Ser conscientes del bombardeo de información que sufrimos constantemente.
- En los padres y el entorno: estar más atentos al entorno y percibir cosas que antes no tenían en cuenta.

1. Nombre de la experiencia
Procesos de comunicación.
5. Urbano x.
8. Síntesis
La clase que se imparte una hora a la semana se centra sobre todo en la correcta comprensión de un texto, y en la realización de ejercicios de gramática y de ortografía en el primer ciclo. En el segundo ciclo se trabaja el periódico y el cine con el comentario de noticias y películas.
9. Objetivos
Conocer distintos tipos de mensaje y aprender a distinguirlos.
Comprender textos orales y escritos. Conocer diferentes fuentes de información.
Analizar críticamente un texto. Conseguir que los alumnos hagan valoraciones críticas personales.
10. Recursos
 - Humanos: el profesor de lengua y literatura.
 - Materiales: libros de texto, cuadernos del alumno, vídeos, periódicos.
13. Metodología
Lectura comprensiva. Planteamiento de preguntas guiadas, que a veces son individuales y otras colectivas.
14. Temáticas abordadas
Actualidad, historia, literatura.
16. Cómo surgió la idea
Se presentaba como una de las materias que se ofertaban en el currículum. La iniciativa partió del departamento de Lengua y Literatura para poder solventar los graves problemas que presentaban los alumnos en lo que se refiere a la comprensión y escritura.
17. Evolución de la experiencia
Se mantiene con los mismos objetivos aunque la metodología va variando dependiendo del alumnado.
18. Actividades que se recomienda a los alumnos
Las tareas consistentes en lectura y comprensión de textos, comentarios guiados, ejercicios de gramática, vocabulario y ortografía.
Preguntas para resolver en pequeños grupos.
Exposiciones en voz alta y posible pequeño debate.
19. Dificultades encontradas
 - En los alumnos: desinterés por algunos temas.
 - En los profesores: poca colaboración.

20. Logros

Conseguir que conozcan otros medios de comunicación y sientan interés por conocerlos. Identificar textos. Actitud crítica ante las informaciones. Interés por el lenguaje correcto. Ampliación del vocabulario.

15

1. Nombre de la experiencia

Información y Comunicación.

3. Curso Cuarto.

5. Urbano x.

8. Síntesis

Uso del computador, Internet, periódicos, publicidad, vídeos, elaboración de noticias y trabajos.

9. Objetivos

Obtener información y saber seleccionarla.

Desarrollar el espíritu crítico. Elaborar textos periodísticos. Elaborar un periódico escolar.

10. Recursos

Vídeos, computadores.

13. Metodología

Explicación teórica y ejercicios prácticos.

14. Temáticas abordadas

Temas de actualidad. Temas transversales.

Temas propios de la programación.

17. Evolución de la experiencia

Han ido aumentando los medios técnicos disponibles.

19. Dificultades encontradas

- En los alumnos: se creían que era una «maría».
- En los profesores: al principio no se encontraba documentación.

20. Logros

Los alumnos son conscientes de lo manipulados que están si actúan pasivamente ante los medios de comunicación.

21. Valoración de la experiencia. Efectos positivos

En los alumnos. No hubieran tocado nunca estos temas.

1. Nombre de la experiencia
El computador como herramienta del currículum.
3. Curso Segundo.
5. Urbano x.
8. Síntesis
Se trata de utilizar el computador como un medio más en el proceso de aprendizaje, un medio que permite la individualización por una parte y la secuencia estructurada por otra.
10. Recursos
 - Materiales. Doce computadores en red.
 - Un computador maestro servidor de software del colegio y de los profesores implicados.
11. Participación externa
Un profesor del CPR de Madrid-Norte que nos dio un cursillo de trabajo con redes en educación. Financiación por parte de la CAM.
13. Metodología
Dirigista informativa en un primer momento y luego libre para explorar datos.
14. Temáticas abordadas
Historia.
16. Cómo surgió la idea
Al ser implantada el aula de informática se pensó en darle una utilidad educativa.
17. Evolución de la experiencia
Está aún en sus inicios por encontrar dificultades técnicas.
20. Logros
Se acerca a la escuela una tecnología habitual en las casas.
21. Valoración de la experiencia. Efectos positivos
 - En los profesores: es un reto.
 - En los alumnos: están interesados en acudir al aula.
 - En los padres y el entorno: algunos han ofrecido software propio y han colaborado de diversas maneras.
22. Efectos negativos
 - En los alumnos. Se alborotan mucho.
 - En los profesores. Supone mucho trabajo preparar el aula antes de que lleguen los alumnos y recogerla después, teniendo que solucionar problemas de los equipos informáticos. Se molesta a la clase de al lado.

3.4. EXPERIENCIAS EN BACHILLERATO

1

1. Nombre de la experiencia
El País de los Estudiantes.
3. Curso Segundo.
5. Urbano x.
8. Síntesis
Elaboración de un periódico bajo las directrices que marca el periódico *El País*.
9. Objetivos
Elaborar un periódico en soporte informático a través de Internet.
10. Recursos
 - Humanos. Nueve alumnos (redactar y confeccionar). Cinco profesores (dirigir).
 - Materiales. Computadores, software.
11. Participación externa
El País y Endesa.
13. Metodología
Reuniones para realizar la mesa de redacción, la asignación de tareas, y entrar en el programa a través de Internet.
14. Temáticas abordadas
Ciencia, tecnología, ocio, sociedad, cultura, la comunidad local, un tema libre.
16. Cómo surgió la idea
De un profesor del centro leyendo la prensa diaria.
18. Actividades que se recomienda a los alumnos
Buscar información a través de la red, búsqueda de fotografías adecuadas, maquetación.
19. Dificultades encontradas
 - En los alumnos: dificultades en cumplir los plazos de entrega del periódico.
 - En los profesores: poca colaboración.
21. Valoración de la experiencia
 - En los profesores: entrega. Participación en el proyecto.
 - En los alumnos: colaboración. Actualización.
 - En el centro: colaboración en un proyecto externo.

2

1. Nombre de la experiencia
Elaboración y publicación cada quince días de un periódico del instituto.
3. Curso Primero.
5. Urbano x.
9. Objetivos
Acercar la prensa a los alumnos. Acostumbrarles a leer el periódico. Aprender a distinguir los tipos de prensa. Aprender a trabajar en equipo. Acostumbrar a los alumnos a familiarizarse con la prensa y a distinguir las diferentes secciones.
10. Recursos
El centro aporta el papel, los computadores, la conexión a Internet, fotocopadoras, disquetes.
11. Participación externa
El País envía cinco periódicos diarios gratis. *El Mundo* cuatro. Otras empresas de la zona (una cafetería, una papelería —copistería—, un bar y una asesoría legal) financian una parte del periódico a cambio de publicidad.
13. Metodología
Los alumnos se dividen en grupos a los que se les asigna las distintas secciones del periódico. Realizan tareas de redacción, maquetación y marketing.
16. Cómo surgió la idea
La idea surgió de la profesora que siempre había querido hacer un periódico y decidió llevar esta idea a cabo a la hora de programar la asignatura Medios de Comunicación.
17. Evolución de la experiencia
La evolución ha sido positiva pues el periódico es ya conocido y esperado por todo el centro, y los alumnos que lo producen se sienten orgullosos de su trabajo. Actualmente cuenta con más secciones que en sus orígenes, al participar un mayor número de alumnos en su elaboración.
19. Dificultades encontradas
 - En los alumnos: les cuesta mucho redactar y escribir.
20. Logros
Publicar diez números anuales más uno especial y que el resto de los alumnos esté esperando cada número.

21. Valoración de la experiencia. Efectos positivos
 - En los profesores: su compromiso.
 - En los alumnos: los alumnos se sienten orgullosos de su trabajo.
 - En el centro: los periódicos se consultan y conservan en la biblioteca. El periódico sirve en cierto modo como estandarte del centro.
 - En los padres y el entorno: el APA tiene una sección del periódico donde escriben los padres.

3

1. Nombre de la experiencia

Medios de comunicación: el lenguaje de la imagen.

3. Curso Primero.

5. Urbano x.

8. Síntesis

Acercar el mundo de la imagen a los alumnos para que aprendan a analizar imágenes, y su utilización en las nuevas tecnologías y medios de comunicación.

9. Objetivos

Conseguir que los alumnos aprendan a reconocer y analizar el mundo de las imágenes Distinguir los juegos de las imágenes, las imágenes engañosas, el valor de los colores dentro del mundo de la publicidad y del cine.

10. Recursos materiales

CD, películas, Internet, revistas, periódicos, folletos publicitarios.

11. Participación externa

Los alumnos visitan las instalaciones del Canal Sur de televisión.

Los alumnos asisten al cine con la profesora para ver ciertas películas que luego son comentadas en clase. Un pintor y un publicista acudieron al centro para hablar de la función y el uso de la imagen, con todas sus características, tanto en el arte como en los medios de comunicación.

13. Metodología

Los alumnos se dividen en grupos de cinco. Tres de estos grupos se encargan de seleccionar y estudiar el material audiovisual proyectándolo en clase, analizándolo después sus compañeros. Los tres grupos restantes se encargan de seleccionar y estudiar la publicidad impresa: revistas, periódicos, vallas publicitarias, folletos que se envían a domicilio.

14. Temáticas abordadas

Percepción humana de la imagen en todas sus vertientes.

Propiedades de la imagen y el color. Importancia y manipulación de la imagen en la publicidad.

16. Cómo surgió la idea

La idea surgió de varios profesores del departamento interesados en el estudio de la semiología, que programaron la asignatura de medios de comunicación.

17. Evolución de la experiencia

Asombro y desconocimiento de los alumnos ante la información recibida sobre la imagen al principio, y progresivo interés y curiosidad a lo largo de la experiencia, consiguiéndose despertar en algunos una especial atracción por el mundo de la imagen.

18. Actividades que recomiendan a los alumnos

Ver cine y televisión aplicando los conocimientos adquiridos a lo largo de la actividad, tomando conciencia de la manipulación de la imagen. Hacer crítica de los mensajes publicitarios, aportando ejemplos a la clase.

19. Dificultades encontradas

- En los alumnos: absoluta falta de conocimiento en este campo. No saber interpretar las imágenes. Les cuesta mucho reconocer la aplicación de las nuevas tecnologías al cine. También dificultades a la hora de organizar las tareas en grupo.

20. Logros

Despertar el progresivo interés de los alumnos por este mundo tan cercano a ellos y tan desconocido a la vez.

21. Valoración de la experiencia. Efectos positivos

- En los alumnos: interés y curiosidad, satisfacción.

3.5. EXPERIENCIAS EN LA FORMACIÓN DE PROFESORES

1

1. Nombre de la experiencia

Internet para profesores.

8. Síntesis

El curso va dirigido a aquellos docentes que teniendo unos conocimientos básicos de informática quieren ampliarlos y manejarse en el complejo mundo de Internet. Surge como continuación de un curso realizado el año anterior.

9. Objetivos

Continuar introduciendo a los docentes en el mundo de Internet y sus aplicaciones. Impulsar y promover el uso de comunicaciones telemáticas en los centros educativos.

Dar a conocer las nuevas potencialidades didácticas de las nuevas herramientas de Internet.

Familiarizarse con nuevos programas que gestionan las distintas aplicaciones en la red.

Revisar las aplicaciones de las conexiones telemáticas en el aula como un nuevo recurso didáctico.

10. Recursos

Una sala de quince computadores conectados a la red. Impresoras. Escáner.

14. Temáticas abordadas

Red Internet, acceso a Internet, navegadores para páginas web, el correo electrónico, *chat*, teleconferencia.

16. Cómo surgió la idea

De la demanda de los profesores que querían profundizar en el mundo de Internet y sus posibilidades.

18. Actividades

Navegar por Internet y servirse de múltiples posibilidades.

Utilizar el correo electrónico.

Manejar con soltura el software y sus conexiones.

19. Dificultades encontradas

Las diferencias de conocimientos.

20. Logros

La gran mayoría de los asistentes son capaces de entrar en Internet y navegar por la red con soltura. Saben buscar información en las páginas web. Son capaces de enviar mensajes y recuperarlos.

21. Valoración de la experiencia. Efectos positivos

Utilización de los contenidos aprendidos en el aula.

Interés por seguir formándose.

- En el centro: la posibilidad de ofrecer a los docentes medios con los que ayudarse en las clases y ponerse al día.

2

1. Nombre de la experiencia
Aplicación de las tecnologías de la información a la teoría docente.
8. Síntesis
La experiencia busca alfabetizar al conjunto del equipo docente, para posteriormente incorporar las nuevas tecnologías informáticas al aula.
9. Objetivos
Aprender el uso del computador como herramienta.
Introducir el computador en el aula.
10. Recursos
 - Didácticos. Trabajo en equipo.
 - Materiales. Diez equipos informáticos. Acceso ADSL a Internet. Dos impresoras.
13. Metodología
Varios ponentes instruyen a los docentes en el uso del computador como herramienta en el aula mediante la proposición de ejercicios prácticos.
14. Temáticas abordadas
Adquisición de destrezas básicas en el uso del computador.
El computador como aliciente motivador para los alumnos.
16. Cómo surgió la idea
La iniciativa partió del equipo directivo, ante la falta de destreza del cuerpo docente en el uso del computador como herramienta.
17. Evolución de la experiencia
La mayoría de los docentes ha adquirido conocimientos y destrezas importantes.
19. Dificultades encontradas
Distintos niveles de conocimientos y destrezas.
20. Logros
Alfabetización informática de los docentes.

1. Nombre de la experiencia
Aplicaciones educativas de los medios audiovisuales e informáticos.
8. Síntesis
El curso pretende formar a profesores en el conocimiento y aplicación en el aula de algunos medios audiovisuales e informáticos, así como favorecer la comunicación e intercambio de experiencias entre profesores.
9. Objetivos
Conocer los medios técnicos existentes en el CPR y su manejo. Favorecer el encuentro entre profesores interesados por estos temas. Conocer diferentes aplicaciones didácticas y educativas de estos temas. Perder el miedo al manejo de los temas. Realizar pequeñas aplicaciones prácticas.
10. Recursos
Quince computadores. Mezclador de audio-vídeo, retroproyector. Equipo de diapositivas, magnetoscopio, radiocasete, micrófonos, escáner.
13. Metodología
Parte inicial sobre el uso y las posibilidades de los medios, y un trabajo práctico.
14. Temáticas abordadas
Mezclador de audio-vídeo. Retroproyector, diapositivas, Internet.
16. Cómo surgió la idea
La iniciativa corrió a cargo del CPR con la finalidad de satisfacer las demandas de un grupo de profesores interesados en el tema.
19. Dificultades encontradas
 - En los alumnos: aunar criterios y horarios en la realización del trabajo práctico. La mayoría de los profesores no cuentan con medios para practicar lo aprendido.
 - En los centros: escasez de recursos.
20. Logros
El conocimiento y uso de distintos medios técnicos e informáticos.
Intercambio de experiencias entre profesores.
21. Valoración de la experiencia
Efectos positivos. Pérdida del miedo a enfrentarse al manejo de las nuevas tecnologías. Interés por conocer nuevos métodos y aplicaciones didácticas. Uso práctico de medios audiovisuales e informáticos.

4

1. Nombre de la experiencia
Internet como recurso didáctico.
8. Síntesis
Se ha pretendido impulsar en los docentes el conocimiento y uso educativo de Internet, y usarlo como fuente de información.
9. Objetivos
Introducir a los docentes en el mundo de Internet y sus aplicaciones.
Impulsar y promover el uso de las comunicaciones telemáticas en los centros educativos.
Dar a conocer las distintas potencialidades didácticas de Internet.
Familiarizarse con el funcionamiento de los programas que gestiona las distintas aplicaciones de la red.
Fomentar la aplicación de las conexiones telemáticas en el aula como un nuevo recurso didáctico.
10. Recursos
 - Materiales. Una sala de quince computadores conectados a la red, tres impresoras, televisión y vídeo.
 - Didácticos. Programas de correo electrónico y educativos. Compresión de ficheros.
13. Metodología
El curso es fundamentalmente práctico.
14. Temáticas abordadas
Red Internet. El correo electrónico. Compresión de ficheros. *Chat.*
16. Cómo surgió la idea
Como continuación de cursos anteriores, con el objetivo de ampliar los conocimientos informáticos de los participantes.
17. Evolución de la experiencia
La evolución ha ido de menos a más, partiendo de conceptos básicos en los primeros cursos para ir profundizando en los siguientes.
18. Actividades que recomiendan a los alumnos
Conexiones a Internet. Navegar por páginas web. Vídeo y teleconferencias.
Transmisión de ficheros por medio del correo electrónico. Participación en *chat.*
19. Dificultades encontradas
Mayor confianza y manejo del computador. Ampliación de conocimientos. Intercambio de experiencias.

3.6. EXPERIENCIAS EN LA FORMACIÓN DE ADULTOS

1

1. Nombre de la experiencia
Lectura y aprovechamiento de un recorte de diario.
2. Curso Español para extranjeros.
8. Síntesis
Se elige un artículo de actualidad de un diario, concretamente la experimentación genética. Se lee, se repasa el vocabulario, se buscan estructuras gramaticales que se están estudiando y a continuación se inicia un debate en clase. Como deberes se manda un pequeño ensayo sobre el tema, y que el próximo día sean ellos los que elijan su propio artículo de actualidad.
9. Objetivos
El aprendizaje de una segunda lengua. Ampliación de vocabulario. Desarrollar la expresión oral de los alumnos.
10. Recursos
Recorte del periódico y fotocopias del mismo.
13. Metodología
Se elige un artículo en el que hay vocabulario y estructuras que al menos puedan reconocer, aunque no en su mayoría, pero que les permita contemplar la actividad como realizable.
14. Temáticas abordadas
El aprendizaje del español como segunda lengua.
16. Cómo surgió la idea
Partió de la profesora.
17. Evolución de la experiencia
Ha tenido una evolución muy buena y siempre parece que se le puede sacar más partido a la actividad.
18. Actividades que se recomienda a los alumnos
Que compren diarios, revistas u otras publicaciones, y que lean.
19. Dificultades encontradas
El grado de dificultad de los artículos.
21. Valoración de la experiencia
Efectos positivos. Motivación para leer en español.

2

1. Nombre de la experiencia
Ver y escuchar vídeos y cintas de lengua.
2. Curso Español para extranjeros.
8. Síntesis
Se ven vídeos en clase como apoyo al resto de actividades que se realizan en ella. En los vídeos se practican estructuras y vocabulario que se están estudiando, se escucha y se lee al mismo tiempo porque los vídeos están subtítulos en el propio idioma: los casetes se escuchan en relación con las actividades más concretas.
9. Objetivos
Aprendizaje de un segundo idioma de una manera más rápida y divertida.
10. Recursos
Televisión, vídeos, radiocasete.
Los vídeos disponen de una guía didáctica en la que aparece todo el vocabulario. También en esta guía se proponen actividades complementarias. Los casetes responden a la realización de actividades concretas (escucha de conversaciones, completar espacios).
13. Metodología
La gramática se deja en segundo plano y los propios alumnos van deduciendo las propias estructuras con el aprendizaje de la lengua, aunque esto no es suficiente y siempre se necesitan clases más tradicionales y una mayor insistencia en la gramática.
16. Cómo surgió la idea
La idea partió del equipo directivo.
17. Evolución de la experiencia
Ha tenido una evolución algo difícil porque se implantó de golpe.
18. Actividades que se recomienda a los alumnos
Que vayan a ver cine español, que vean y escuchen televisión.
20. Logros
El refuerzo de la clase, donde el profesor juega un papel muy importante.

1. Nombre de la experiencia
Curso de informática básica y formación en los programas de gestión.
8. Síntesis
Esta experiencia busca formar a los usuarios de los sistemas informáticos en una pequeña empresa, todos ellos adultos comprendidos entre 35 y 55 años, con un nivel de estudios muy bajo.
9. Objetivos
Que el usuario pierda el miedo al computador y lo vea como una herramienta que le facilita su trabajo, ahorrándole tiempo y esfuerzo.
Manejo del teclado y del ratón con cierta soltura.
10. Recursos
Una pizarra, un cañón de exposición, un aula de informática, material escrito.
13. Metodología
Método expositivo para la explicación de cada unidad de trabajo.
Mediante el método expositivo el profesor presentará una serie de ejercicios prácticos que posteriormente deberá realizar el alumno. El profesor resuelve todas las dudas que tenga el alumno tanto teóricas como prácticas. Se sigue el siguiente esquema:
 - Establecer los objetivos a cumplir.
 - Seleccionar a los alumnos. Selección de las materias a impartir.
 - Elaboración de manuales y casos prácticos.
 - Elaboración de un informe recogiendo los resultados.
14. Temáticas abordadas
Programas implantados en la empresa.
16. Cómo surgió la idea
La idea surgió de la necesidad de formar a los trabajadores en la utilización del nuevo sistema. Se consideró que no basta con entregar el manual.
18. Actividades que se recomienda a los alumnos
Realización de ejercicios prácticos. Plantear ejercicios que consideren de interés.
19. Dificultades encontradas
Rechazo a la implantación del sistema informático.
Dificultades para aprender a determinadas edades.
La falta de costumbre de recibir clases.
20. Logros
Conseguir que los trabajadores vean las ventajas del sistema informático.
Constatar que la mayoría de los alumnos alcanza los objetivos inicialmente propuestos.

3.7. EXPERIENCIAS EN LAS QUE PARTICIPAN CENTROS EDUCATIVOS COMPLETOS

1

1. Nombre de la experiencia
Información y comunicación. De la imagen a mil palabras. Entre luces.
8. Síntesis
El proyecto, en suma, trata de apoyarse en el uso del computador, Internet, periódicos, publicidad, documentos temáticos, elaboración de noticias y trabajos, explotar determinados programas de CD-ROM, incluyendo el vídeo.
9. Objetivos
Identificar conocimientos teóricos a través de las prácticas de aula.
Favorecer la asimilación de datos. Desarrollar el espíritu crítico.
Elaborar textos periodísticos. Elaborar un periódico escolar.
10. Recursos
 - Técnicos. Vídeo, computadores, programas informáticos, proyector de diapositivas.
16. Cómo surgió la idea
Luego de participar en un congreso para profesores se acordó iniciar la experiencia.
18. Actividades que se recomienda a los alumnos
Leer la prensa. Analizar anuncios. Visionar y comentar cine. Contrastar información.
20. Logros
Concienciación de lo expuestos que estamos a ser manipulados por los medios de comunicación de masas.
Montar actividades difíciles y largas a golpe de ratón.

1. Nombre de la experiencia
Medios de comunicación.
8. Síntesis
Se trata de un centro público en el que se imparte enseñanza de ESO Obligatoria, Bachillerato y Ciclos Formativos, y está situado en pleno centro de Córdoba. El colegio tiene aproximadamente 1.200 alumnos repartidos en turnos diurnos y nocturnos. Originariamente la experiencia surgió como respuesta a las inquietudes de los alumnos matriculados en una asignatura optativa de primero de Bachillerato, que decidieron formar un taller de revista escolar cuyos contenidos están enfocados tanto a los alumnos como a sus familias y profesores.
9. Objetivos
Participación más activa. Mejora de la expresión. Fomento de la actitud crítica.
10. Recursos
 - Humanos. Aproximadamente colaboraron en el desarrollo de la revista cien personas de las que alrededor de ochenta constituyeron la columna vertebral de la experiencia y el resto fueron colaboradores ocasionales. Todos ellos participaron en la elaboración de artículos, viñetas, ilustraciones, composición, maquetación.
11. Participación externa
La financiación corre a cargo de empresas o entidades que suministran habitualmente diversos materiales al centro, como librerías, agencias de viajes, cajas de ahorro.
16. Cómo surgió la idea
Tras efectuar una encuesta sobre las iniciativas culturales viables en el centro.
17. Evolución de la experiencia
La experiencia ha sido desde el principio muy positiva y ascendente año, tras año en cuanto a la participación, calidad de los contenidos y a la estructuración de la revista.
18. Actividades que se recomienda a los alumnos
Redacción de diversos modelos de artículos como crónicas, reportajes, etc.
Busqueda de informaciones interesantes.
19. Dificultades encontradas
Falta de implicación motivada a veces por estar inmersos los alumnos en otras actividades relacionadas con sus áreas y otras por falta de preparación.
20. Logros
Aumento de interés en determinadas materias, debido a los monográficos dedicados a ellas.

3

1. Nombre de la experiencia
Revista escolar de todos y para todos.
8. Síntesis
En este colegio privado concertado se imparten los niveles de Educación Infantil, Educación Primaria, Secundaria Obligatoria. La experiencia consiste en realizar una revista de 15 a 20 páginas elaborada por los estudiantes de integración, coordinados por el profesor de apoyo. La revista incluye juegos, poesías, entrevistas, y tiene como objetivo principal mejorar la lectoescritura. Va dirigida a todos los alumnos.
9. Objetivos
Motivar a los alumnos en sus trabajos. Mejorar la lectoescritura. Difundir pensamientos, ideas y aprender a expresarlos.
11. Participación externa
Algunos padres y profesores de prácticas, corrigen, maquetan, fotocopian.
14. Temáticas abordadas
Todos los de actualidad de interés para los chicos.
17. Evolución de la experiencia
Se comenzó con la realización de pocas páginas y varios alumnos, y ha ido aumentando tanto el número de participantes como el de páginas.
20. Logros
Ver la revista rematada y acabada.
La participación de todos los alumnos en un proyecto común.
21. Valoración de la experiencia. Efectos positivos
 - En los profesores: el uso de nuevas metodologías y otras actividades que mejoran la dinámica de la clase.
 - En los alumnos: mayor motivación e interés general.
 - En el centro: una mayor atención a todos aquellos alumnos que por un problema u otro asisten al Aula de Apoyo.
 - En los padres y entorno: aumento de la aceptación de sus hijos y una valoración más positiva de los mismos.

3.8. ESTRATEGIAS CON Y SOBRE MEDIOS DE COMUNICACIÓN

1

- | | |
|------------------------|--|
| 1. Nombre | <i>Veo la televisión.</i> |
| 2. Descripción | Realizar una televisión con una caja de cartón. Los niños se meterán dentro y simularán que son los presentadores. |
| 3. Nivel de aplicación | Primero de Primaria. |
| 4. Asignatura | Conocimiento del Medio Natural, Físico y Social. |
| 5. Núcleo temático | Medios de comunicación y transporte. |
| 6. Objetivos | Analizar los medios de comunicación, sus diferencias y semejanzas. Utilizar el lenguaje oral y escrito como medio de comunicación. Desarrollar la creatividad. Elaborar informaciones para que se comuniquen por medio de la televisión. |
| 7. Recursos | Caja de cartón, revistas, periódicos, cartulinas, tijeras, pegamento, pinturas, grabaciones de programas de televisión, etc. |
| 8. Actividades | <p>Hablar de los diferentes medios de comunicación: cuáles conocen, cuáles son los que más se utilizan, los que más les gustan, los que más útiles les parecen...</p> <p>Hablar de los programas de televisión: cuánto tiempo pasan viendo la televisión, qué programas les gustan más, por qué...</p> <p>Recoger fotografías de revistas y periódicos e inventarse una noticia referente a dichas fotografías; a continuación, comentarlas por la televisión. o Distribuir a los niños en varios grupos, y que cada uno elabore la cartelera anunciadora de un programa de televisión siguiendo un formato común consistente en poner el día, año, mes, hora de emisión y nombre del programa.</p> <p>Inventar anuncios divertidos para la televisión y escenificarlos.</p> <p>Recoger noticias de los periódicos y realizar un tele-diario con los diferentes tipos de noticias que aparecen en él. Dibujar y colorear el personaje que más les gusta de los diferentes programas de televisión.</p> |

9. Resultados
- Que los niños tengan un conocimiento adecuado de los medios de comunicación que existen en su entorno próximo. Que los niños sean creativos a la hora de aportar ideas y sugerencias. Iniciar a los niños en el análisis crítico de la información y de los mensajes recibidos a través de la televisión.
Hacerles sensibles a la influencia que ejercen los anuncios televisivos.

2

1. Nombre *Los medios de comunicación como medio didáctico.*
2. Descripción Se trata de dar a conocer todos los medios de comunicación y las nuevas tecnologías, e introducirlas en el aula. Utilizarlos como una fuente de información, que una vez contrastada y evaluada nos permita elaborar criterios razonados sobre las cuestiones científicas y tecnológicas de nuestro tiempo.
3. Niveles de aplicación Bachillerato de Ciencias de la Naturaleza y de la Salud.
4. Asignatura Ciencias de la Tierra y del Medio Ambiente.
5. Núcleo temático Impacto que la acción del hombre tiene sobre la naturaleza.
6. Objetivos Comprometerse en la solución de problemas interpersonales y sociales. Fomentar la presencia en las aulas de medios plurales (varios periódicos, revistas, vídeos). Potenciar el ambiente para incrementar la capacidad de autodesarrollo.
7. Recursos En general utilizaremos: retroproyector y transparencias. Casetes/radio.Fotografías, diapositivas... Vídeo y televisión.
Periódicos y revistas, Folletos monográficos, propagandísticos e ilustrativos. Carteles y postales. Guías para estudiantes y profesores. Libros de texto. Dossiers de prensa. Estudios monográficos sobre el tema. Rutas interpretadas, paneles ilustrativos.
8. Actividades Prácticas de análisis de la información aparecida en la prensa, incluyendo un análisis de la publicidad. Análisis comparativo de programas informativos de prensa, radio y televisión, contrastando informaciones diferentes y contradictorias sobre unos mismos hechos.

- Hacer un seguimiento de los medios de comunicación para integrar de forma habitual las novedades que aparezcan sobre el tema a tratar.
Que los alumnos elaboren dosieres con las noticias aparecidas en los distintos medios, sobre el tema de estudio.
Procurar que algún grupo se responsabilice de la síntesis que presentará a toda la clase.
9. Resultados El alumno puede habituarse a manejar los medios de comunicación de forma que los integre como un aliado más en su proceso de aprendizaje.
10. Dificultades Hay que enseñar al alumno para que ejercite una valoración crítica hacia el papel que juegan los diferentes medios de comunicación de masas.
Se debe motivar al alumno de forma que no se limite únicamente a aquellos medios más atractivos para él, como puede ser la televisión, y use otros en principio más áridos, como la prensa escrita (periódicos, revistas especializadas...)
11. Satisfacciones. Podríamos lograr que la lectura de la prensa se convirtiera en un hábito entre los alumnos. Se crearía un clima mucho más dinámico e interactivo que si utilizásemos sólo los medios tradicionales.

3

1. Nombre *La publicidad.*
2. Descripción Se trata de que los alumnos adquieran nuevos conocimientos sobre el lenguaje publicitario. Métodos que se utilizan para llamar la atención, como puede ser el uso de oraciones cortas, sin verbo, para que sean de fácil memorización. Otra característica de este tipo de lenguaje es el uso abusivo que hacen de los imperativos, ya que éstos ayudan a exhortar a los receptores para que compren.
3. Nivel de aplicación Tercero de la ESO.
8. Actividades Leer atentamente el texto y cada uno de los párrafos. Subrayar la idea principal de cada párrafo. Escribir con una frase sencilla cada idea principal. Describir el «hilo conductor» que engarza o reúne todas las ideas principales, es decir, cuál es el tema de que

9. Resultados
- trata el texto. Tener en cuenta el tema y basarse en las ideas principales, pero que cada alumno emplee su propia forma de expresar esas ideas.
- Favorecer el aprendizaje de un texto.
Que los alumnos lean cada vez con más rapidez, con más atención y de forma más provechosa.
Permitir a los alumnos que mejoren su capacidad de memorización cuando sea necesario.
Mejorar la comprensión de un texto en el ámbito académico y, en general, en la vida cotidiana.

4

1. Nombre *El periódico de clase.*
2. Descripción
Con la participación de la clase se tomará información de todas las fuentes posibles para elegir las noticias más significativas para los alumnos, los cuales las redactarán y editarán en un periódico, a ser posible mensual, en el que también aparecerá una sección de curiosidades con chistes, adivinanzas, pasatiempos, etc.
3. Nivel de aplicación
Primaria.
4. Asignatura
Lengua.
5. Núcleo temático
La expresión escrita.
6. Objetivos
Redactar noticias o acontecimientos de forma correcta.
Buscar información sobre temas de interés. Organizar la clase de forma que se trabaje coordinadamente.
Colaborar en las actividades escolares.
7. Recursos
Todo tipo de información que se encuentre en los medios de comunicación, folios, fotografías, ilustraciones, etc. El profesor será el principal coordinador de la tarea y quien asigne las responsabilidades a cada alumno.
8. Actividades
Plantear la posibilidad de realizar un periódico mensual y motivar a los alumnos para ello. Dividir la clase en grupos de trabajo y designar las funciones de cada uno nombrando encargados de fotografías, de recoger información, de deportes, chistes, crucigramas, etc. Durante el mes, analizar y elegir las noticias que resulten más interesantes, ya sean nacionales, internacionales o bien de la localidad, incluso del colegio. Redactar las noticias de manera correcta y ofreciendo suficiente información. Hacer reuniones de

trabajo en las que se decidan cuáles van a ser las noticias a editar, los pasatiempos, chistes, las anécdotas, etc. Pasar a máquina si es posible los artículos, grapar bien las hojas y conservar el periódico de la clase en un lugar visible para todos.

9. Resultados

Es un modo de motivarles a que participen de manera activa de los acontecimientos de la actualidad y se preocupen de lo que ocurre a su alrededor.

5

1. Nombre

El teléfono cuenta.

2. Descripción

Se trata de que el niño conozca medios de comunicación que sirven como instrumento entre dos personas y la importancia de los mismos. Para ello, realizarán conversaciones telefónicas con instrumentos elaborados por ellos mismos. Es preferible que esta actividad se haga por parejas

3. Nivel de aplicación

Este tipo de actividad se puede realizar tanto en ciclo inicial como en el medio, ya que carece de complejidad.

4. Asignaturas

Comunicación y Representación en el ciclo inicial y Lengua en el ciclo medio.

5. Núcleo temático

Instrumentos de comunicación.

6. Objetivos

Que el niño aprenda diferentes modos de comunicación. Fomentar la comunicación como medio necesario de expresión. Desarrollar la expresión corporal como medio de comunicación. Adquirir habilidad con respecto a la expresión oral.

7. Recursos

Tan sólo necesitaríamos unos vasos de plástico y lana para construir teléfonos caseros y diferentes instrumentos de comunicación para que el niño se acercase más a la realidad.

8. Actividades

Elaboración manual de un teléfono casero. Elaboración de un guión por grupos para posteriormente poder establecer una conversación. Simulación de una conversación telefónica. Representación mímica (como posible medio de comunicación). Traer algún medio de comunicación de casa y decir su utilidad.

9. Resultados

Mayor soltura en la comunicación oral, corporal, etc., Conocer el empleo correcto de cada uno de estos medios.

Referencias bibliográficas

- AEBLI, H. (1998). *Factores de la enseñanza que favorecen el aprendizaje autónomo*, 3.ª ed., Madrid. Narcea.
- BELTRÁN, J. (1993). *Procesos, estrategias y técnicas de aprendizaje*. Madrid. Síntesis.
- CUBE, F. (1982). *Kybernetische Grundlagen des Lehrens und Lernens*, 4. Auflage, Stuttgart 4.
- DARLING-HAMMOND, L. (2001). *El derecho de aprender*. Barcelona. Ariel Educación.
- DELORS, J. (dir.) (1996). *La educación encierra un tesoro*. México. Correo de la UNESCO.
- Diccionario de Ciencias de la Educación* (1983). Madrid. Santillana.
- Diccionario del Español Actual* (1999). Madrid. Aguilar.
- DICHANZ, H. (1998). «Schulprofil». *Medienerziehung*. Halle/Saale.
- DRIVER, R.; ASOKO, H.; LEACH, J.; MORTIMER, E., y SCOTT, P. (1994). «Constructing the scientific knowledge in the classroom». *Educational Researcher*, 23, 7. pp. 5-12.
- FRASER, B. J.; GIDDINGS, G. J., y McROBBIE, C. J. (1992). «Assesment of the psychosocial environment of university science laboratory classrooms: across-national study». *Higher Education*, 24. pp. 431-451.
- FERNÁNDEZ HUERTA, J. (1983). *Didáctica-Adaptación*. Madrid. UNED.
- GARCÍA MERINO, M., y PUIG GORDI, M. (1997a). «Aprender a Cooperar». En *Cuadernos de Pedagogía*, 263. Barcelona.
- GENOVAR, C. y GOTZENS, C. (1990). *Psicología de la instrucción*. Madrid. Santillana.
- GIDDENS, A. (1984). «El estructuralismo, el post-estructuralismo y la producción de la cultura». En GIDDENS, A. y OTROS: *La teoría social hoy*. Madrid. Alianza Universidad. pp. 254-289.
- GONZÁLEZ, M. C. y TOURÓN, J. (1989). «Autoconcepto...», o.c. MORENO, A.: «Metaconocimiento y aprendizaje escolar». En *Cuadernos de Pedagogía*, 173. pp. 53-58.
- GUDJONS, H. (1999). *Pädagogisches Grundwissen*. 6. Auflage. Klinkhardt. Bad Heilbrunn.
- HERNÁNDEZ PINA, F. (1991). «A vueltas con la globalización». *Cuadernos de Pedagogía*, 202. pp. 64-66. Barcelona.
- HUSMAN, J.; McCANN, E., y CROWSON, H. M. (2000). «Volitional strategies and future time perspective: embracing the complexity of dynamic interactions». *International Journal of Educational Research*, vol. 33, núms. 7-8. pp. 777-799.
- INCE (1997). *Diagnóstico del sistema educativo. La escuela secundaria obligatoria*. Madrid.
- KANAKIS, I. «Die sokratische Lehrstrategie und ihre Relevanz für die heutige Didaktik». En *International Review of Education*. Vol. 43. núm. 2.3. pp. 225-240. UNESCO. París.
- KIRBY, J. (1984). *Cognitive strategies and educational performance*. New York. Academic Press.
- KNECHT, J. (1986). *Theorie der allgemeindidaktischer Modelle*. Colonia. Viena.
- KURZT, B. E. (1990). «Cultural influence in children's cognitive and metacognitive development». En SCHNEIDER, W. y WEINERT, F. E. (Eds.): *Interactions among aptitudes, strategies and knowledge in cognitive performance*. New York. Springer-Verlag.
- LARRIBA NARANJO, F. (2000). *Modelos y estrategias de enseñanza en el área de las Ciencias Sociales. Geografía e Historia en el segundo ciclo de Enseñanza Obligatoria en Castilla-León*. Tesis doctoral. Inédita.

- LÓPEZ SÁNCHEZ, F. y OTROS (1997). «Relación entre iguales». En *Cuadernos de Pedagogía*, 261. Salamanca.
- LUQUE SÁNCHEZ, M. V. (1999). *Los mapas conceptuales como estrategia de formación*. Madrid. UNED. Tesis doctoral. Inédita.
- MARÍN IBÁÑEZ, R. y OTROS (1991). *Manual de la creatividad*. Barcelona. Vicens Vives.
- MARTÍNEZ AZNAR, M. A. (1996). «De la resolución de problemas al cambio conceptual». En *Investigación en la escuela* (28). Madrid.
- MAYER, R. E. (1992). «Cognition and Instruction: Their Historic Meeting Within Educational Psychology». *Journal of Educational Psychology*, 84 (4). pp. 405-412.
- MEC (1989a). *Diseño Curricular Base. Educación Primaria*. Madrid. Ministerio de Educación y Ciencia.
- MEDINA RIVILLA, A. (2001). *Sistema metodológico en el proceso de enseñanza-aprendizaje*. Texto policopiado. Madrid.
- MEDINA RIVILLA, A. y DOMÍNGUEZ GARRIDO, C. (1998). «Formación inicial del profesorado de educación infantil y educación primaria». En RODRÍGUEZ MARCOS, E. y OTROS. *La formación de los maestros en los países de la Unión Europea*. Madrid. Narcea.
- MEDINA, A. y SEVILLANO, M. L. (coords). *Didáctica-Adaptación*. Vol. 2. Madrid. UNED. pp. 51-89.
- MEYER, H. L. (1997). *Unterrichtsmethoden*. 4 tomos. Cornelsen Scriptor. Frankfurt am Main.
- MEYER, H. (2000). *Unterrichtsmethoden II. Praxisband*. Berlín. Cornelsen Scriptor.
- MEYER, H. L. (1999). *Unterrichtsmethoden I*. Berlín. Cornelsen Scriptor.
- MONEREO, C. (coord.) (1994). *Estrategias de enseñanza y aprendizaje. Formación del profesorado y aplicación en la escuela*. Barcelona. Grao.
- MONEREO, C. y CLARIANA, M. (1993). *Profesores y alumnos estratégicos. Cuando aprender es consecuencia de pensar*. Madrid. Pascal.
- PERRENOUD, PH. (2000). «Aprender en la escuela a través de proyectos: ¿por qué? ¿cómo?» En *Revista de Tecnología Educativa*, vol. IV, 3. Santiago, Chile.
- POPP, W. (1970). «Die Funktion von Modellen in der didaktischen Theorie». In G. DOHMEN, F. MAURER, W. POPP (hrsg.): *Unterrichtsforschung und didaktische Theorie*. München 1970, 49-60.
- POZO, J. I. (1989). *Teorías cognitivas del aprendizaje*. Madrid. Morata.
- POZO, J. I. (1999). *Aprendices y maestros. La nueva cultura del aprendizaje*. Madrid. Alianza.
- POZUELOS ESTRADA, F. J. (2001). «Asesorar desde la colaboración». En *Cuadernos de Pedagogía*, n.º 203. Barcelona.
- PRIETO, M. D. y PÉREZ, L. (1993). Programas para la mejora de la inteligencia. Teoría, aplicación y evaluación. Síntesis.
- QUIN, L. y OTROS (1997). «Colaborar. La experiencia de la escuela Baloo». En *Cuadernos de Pedagogía*, 255. Barcelona.
- RHEINBERG, F. y KRUG, S. (1993). *Motivationsförderung im Schulalltag*. Göttingen.
- RIDLEY, D. S.; SCHULZ, P. A.; GLANZ, R. S., y WEINSTEIN, C. E. (1992). «Self-regulated learning. The interactive influence of metacognitive awareness and goal-setting». En *Journal of Experimental Education*, 60. pp. 293-306.
- RODRÍGUEZ MARCOS, A. y otros (2000). «El aprendizaje de la enseñanza reflexiva en el contexto del Prácticum de magisterio». En *Enseñanza*, vol. 16. 1998. pp. 153-175. Salamanca.
- ROMÁN, M. y Díez, E. (1994). *Currículo y enseñanza*. Madrid. EOS.
- SALZMANN, C. (1974). «Bedeutung des Modellbegriffs in Unterrichtsforschung und Unterrichtsplanung». En ROTH/PERTRAT.
- SCHILL, W. (1992). *Medienpädagogisches Handeln in der Schule*. Opladen.
- SCHORB, B. (1995). *Medienalltag und Handeln. Medienpädagogik in Geschichte. Forschung und Praxis*. Opladen.
- SEVILLANO GARCÍA, M. L. (1990). «Hacia una didáctica de y con los medios». En MEDINA, A. y SEVILLANO, M. L. (coords): *Didáctica-Adaptación*. Vol. 2. Madrid. UNED. pp. 51-89.
- SEVILLANO GARCÍA, M. L. (1991). *Enseñanza-aprendizaje con medios de comunicación en la reforma*. Madrid. Sanz y Torres.
- SEVILLANO GARCÍA, M. L. (1995). «Evaluación de materiales y equipos». En *Tecnología Educativa. Nuevas tecnologías aplicadas a la educación*. Elche. Marfil. pp. 463-495.

- SEVILLANO GARCÍA, M. L. (1997). «La formación inicial del profesorado en medios de comunicación y nuevas tecnologías». *Profesorado, Revista de Currículum y Formación de Profesorado*, 1, 1. pp. 49-59. Granada.
- SEVILLANO GARCÍA, M. L. (1998). «Nuevas tecnologías y medios de comunicación en la atención a la diversidad». En SEVILLANO, M. L. (coord.): *Nuevas tecnologías, medios de comunicación y educación. Formación inicial y permanente del profesorado*. Madrid. CCS. pp. 289-331.
- SEVILLANO GARCÍA, M. L. J. (1999). *Metodología innovadora en el proceso educativo*. Madrid. UNED.
- SEVILLANO GARCÍA, M. L. y BARTOLOMÉ CRESPO, D. (1994). «Estudio sobre los medios: televisión, prensa y computador en la enseñanza». En: *Medios de comunicación y educación*. Córdoba. UNED. pp. 55-88.
- SEVILLANO GARCÍA, M. L. y BARTOLOMÉ CRESPO, D. (1995). *Enseñar y aprender con la prensa. Fichas y modelos de trabajo*. Madrid. CCS.
- SEVILLANO GARCÍA, M. L. y SÁNCHEZ, E. (1998). «La utilización de la videoconferencia en la Universidad Nacional de Educación a Distancia: análisis y resultados». *Píxel-Bit. Revista de medios y educación*, 11. pp. 57-84. Sevilla.
- SEVILLANO GARCÍA, M. L. y OTROS (1998). «La videoconferencia en la Universidad Nacional de Educación a Distancia». En *Rie*, vol. 1, 2. Madrid.
- SOLE, I. (1997). «Reforma y trabajo en grupo». En *Cuadernos de Pedagogía*, 255. pp. 50-53. Barcelona.
- SPANHEL, D. (1993). *Integrative Medienerziehung in der Hauptschule: ein Entwicklungsprojekt auf der Grundlage responsiver Evaluation*. München. KoPäd-Verlag.
- SPANHEL, D. (1998). *Integrative Medienerziehung in der Hauptschule*. München. Kopäd Verlag.
- STRAKA, G. y OTROS. (1997). «Un modelo de aprendizaje motivado y autodirigido». En *Educación*, vol. 55. Tubinga, Alemania.
- TEDESCO, J. C. (2000). «Los nuevos desafíos de la formación docente». En *Revista de Tecnología Educativa*, vol. XIV, 3. Santiago. Chile.
- TERHART, E. (1986). Rezension zu Klaus Hage u.a. «Das Methodenrepertoire von Lehrern». En *Zeitschrift für Pädagogik*, 32. pp. 289-293.
- TRILLO, F. (1989). «Metacognición y enseñanza». En *Enseñanza*, 7. pp. 105-118. Salamanca.
- TULODZIECKI, G. (1997). *Medien in Erziehung und Bildung*. 3.ª ed. Auf Klinkhardt. Heilbrunn.
- VILLAR ANGULO, L. M. (2000). *Evaluación del desarrollo profesional docente en el estado de las autonomías*. Deusto. Universidad de Deusto. ICE.
- VILLAR ANGULO, L. M. (2000). *El desarrollo profesional docente en el estado de las autonomías: descripción y evaluación*. Sevilla. Grupo de Investigación Didáctica.
- WEIDENMANN, B. (1993). *Instruktionsmedien*. München. Universität der Bundeswehr, Institut für Erziehungswissenschaft und Pädagogische Psychologie.
- WEINSTEIN, C. F. y MAYER, R. E. (1997). «The teaching of learning strategies». En WITTRICK, M. C. (ed.): *Handbook of research on teaching*. New York. McMillan. p. 315.
- WOLLENWEBER, H. (1999). «Gegen illusionäre Konzepte, für eine Leistungsorientierte und Zukunftsfähige Schule». En *Pädagogische Rundschau*, marzo-abril.
- WOLTERS, C. A. y ROSENTHAL, H. (2000). «The relation between student's motivational beliefs and their use of motivational regulation strategies.» *International Journal of Educational Research*. Vol. 33, núms. 7-8, pp. 801-820.
- YUS RAMOS, R. (2001). «Innovar para educar en valores cívicos». En *Cuadernos de Pedagogía*, 300. Marzo. Barcelona.
- ZABALZA BERAZA, M. A. (1998). «Evaluación de actitudes y valores». En MEDINA RIVILLA, A. y OTROS: *Evaluación de los procesos y resultados del aprendizaje de los estudiantes*. Madrid. UNED.

Las experiencias innovadoras a las que se alude fueron realizadas según diseño y orientaciones de la autora de esta obra. Quiero hacer constancia de mi agradecimiento a las personas e instituciones que colaboraron.

- C. P. San Miguel Arcángel. Alpedrete (Madrid).
- C. P. Francisco Valdés. Don Benito (Cáceres).
- C. P. San Pedro Apóstol (Madrid).
- I. E. S. Joseph Vallverdu. Les Borges Blanques (Lleida).
- I. E. S. San Cristóbal de los Ángeles. (Madrid).
- I. E. S. Don Bosco. Valverde del Camino (Huelva).
- C. R. A. La Jara .Villar del Pedroso (Cáceres).
- I. E.S.O. Juan de Valdés. Carboneras de Guadazón (Cuenca).
- I. E. S. El Pinar. Alcorcón (Madrid).
- I. E. S. Francisco Romero Vargas. Jerez de la Frontera (Cádiz).
- I. E. S. Villajunco (Santander).
- I. E. S. Elisa y Luis Villamil. Vegadeo (Asturias).
- I. E. S. Cañada de las Eras. Molina de Segura (Murcia).
- I. E. S. Bajo Guadalquivir. Lebrija (Sevilla).
- Estudio Internacional Sampere (Alicante).
- C. E. I. P. El Tera. Camarzana del Tera (Zamora).
- C. P. Buenos Aires. Benavente (Zamora).
- C. P. Virgen de la Nieve. San Martín de Valdeiglesias (Madrid).
- C. P. R. El Tiemblo (Ávila).
- I. E. S. Luis de Góngora (Córdoba).
- Colegio Hijas de Jesús y María Virgen (Madrid).
- I. E. S. Eugenio Frutos. Guareña (Badajoz).
- I. E. S. Marqués de Lozoya. Cuéllar (Segovia).
- Centro de Educación de Adultos. Baena (Córdoba).
- Colegio San Gregorio. Aguilar de Campoo (Palencia).
- Colegio Miguel de Unamuno (Palencia).
- Centre Escolar Valldaura (Barcelona).
- Colegio Público Ave María (Palencia).



Estrategias Innovadoras para una Enseñanza de Calidad

M.^a Luisa Sevillano García

En *Estrategias innovadoras para una enseñanza de calidad*, la autora describe y clasifica las principales estrategias educativas, propone una serie de estrategias que se han demostrado válidas en la enseñanza-aprendizaje de calidad, y también centra su atención en aquellas que son más innovadoras en su uso de los medios de comunicación y las nuevas tecnologías. Este libro va dirigido a los estudiantes de las asignaturas de Innovación educativa, Técnicas de Estudio, y también a todos aquellos profesores en activo de los diferentes niveles educativos que deseen mejorar su enseñanza en clase.

La autora, **María Luisa Sevillano**, es profesora titular de Didáctica y Organización Escolar de la Universidad Nacional de Educación a Distancia.



www.pearsoneducacion.com

ISBN 84-205-4424-8



9 788420 544243