

# IE INNOVACIÓN EDUCATIVA

1<sup>er</sup>  
NÚMERO  
VERANO  
2017

## CONCURSO EDUCANDO

Conocemos los ganadores del primer concurso de publicaciones didácticas

### PREMIO DEL JURADO

SÍLVIA CARDONA AREÑAS

## Construyamos una auténtica Smart City gracias a la Robótica Educativa

### PREMIO CON MÁS ME GUSTA

RAFAEL GARCÍA MORALES

## El Cubo de Rubik en las aulas como elemento potenciador de la inteligencia espacial y lógico-matemática

JAVIER SANZ

## Historias de la historia

DENTRO DEL COLE

## CEIP Gloria Fuertes Peligros, Granada



#### Responsable Editorial

Viridiana López Rodríguez  
viridiana.lopez@rededuca.net

#### MARKETING

#### Responsable de Publicidad

Susana Jiménez Ruiz  
marketing@rededuca.net

#### DISEÑO Y PRODUCCIÓN

#### Responsable de Creatividad

Pilar Liñán Arantave  
pilar.linan@rededuca.net

#### Diseño y Maquetación

Pilar Liñán Arantave

#### Impresión

Javier Sierra Alarcón

#### De las Fotografías

Sus autores

#### REDACCIÓN

#### Responsable de Redacción

Maria Pilar Garrido Cárdenas  
redaccion@rededuca.net

#### Redacción

Judith Illescas Montero, Anabel Quesada Castellano, Elena Peña Ovejas, María Teresa Giménez Esteban, Silvia Valenciaga Sánchez, Sara García de Pablo, Noelia García Rincón, Silvia Cardoña Areñas, Rafael García Morales, Alba Fernández González, Cristóbal Carmona Márquez, Yolanda Rodríguez Marín, Luis Miguel Moreno Morales y Francisco de Asís Monedero Raya

Edita: Euroinnova Formación.

Edif. CEG Fase II - Oficina 3. C/ Abeto s/n Pol. Ind. La Ermita, 18230 Atarfe - Granada (España)

Todos los contenidos de la presente publicación, ya sean noticias, artículos, recomendaciones o comentarios, sólo representan opiniones de sus autores y no representan la opinión o postura de Euroinnova Formación S.L., como empresa responsable de la publicación respecto de ninguno de estos contenidos. Así mismo, Euroinnova Formación S.L. no se responsabiliza de la veracidad de los contenidos o uso que el lector pueda darle. Euroinnova Formación S.L. no puede controlar el empleo que el lector da a la información y por tanto, no será responsable de ningún tipo de daño o perjuicio consecuencia de la aplicación práctica de esta información.



Esta publicación está bajo una licencia de Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional.

[www.rededuca.net](http://www.rededuca.net)

ISSN 2531-0445



## Damos voz a los docentes y especialistas que conocen cuáles son las necesidades del alumnado

La educación es ese tema del que todo el mundo tiene una opinión pero a la vez es la gran olvidada desde el punto de vista de los docentes y especialistas en dicha rama. Vemos cómo en la mayoría de las ocasiones el tema de la educación sale a la palestra en los medios de comunicación cuando salen resultados de informes de evaluación internacionales como PISA, en el que se compara el sistema educativo español con el de otros países, infravalorando así la labor de miles de docentes que por medio de programas de innovación educativa están haciendo cambiar el panorama educativo de nuestro país.

Esa innovación en las aulas es la que está haciendo que miles de colegios repartidos por todo el mundo estén creando un nuevo modelo de enseñanza-aprendizaje en el que el verdadero protagonista sea el alumnado y que el aprendizaje que recibe sea realmente significativo, es decir, que adquieran nuevos conocimientos y los adapten a los que tenían previamente.

Por medio de esta revista hemos querido darle voz a todos esos docentes y especialistas en educación, los que son realmente conscientes de qué es lo que ocurre en un aula, cómo es necesario trabajar y cuáles son las necesidades del alumnado hoy día en una clase.

El lanzamiento de la revista IE es una unión de diversos especialistas y personas interesadas en la educación en el que podemos informarnos y descubrir nuevos avances en cuanto a metodologías, evaluación o sistemas de intervención en el aula. Para la elección de los artículos publicados, se ha llevado a cabo un concurso en el que todo aquel que lo deseara pudiera publicar su propio artículo con el fin de compartir su conocimiento con otras personas interesadas en el tema de la educación. Los ganadores, son los que podemos disfrutar hoy en esta revista.

Por lo tanto, esperamos que esta revista sea una fuente de conocimiento compartido y que los docentes así como los opositores, padres y cualquier persona interesada en el tema de la educación encuentren en ella un refugio y una inspiración para luchar por una educación digna e innovadora para cambiar el rumbo de la educación actual.

“La educación ayuda a la persona a aprender a ser lo que es capaz de ser”. Hesíodo.



“ Un refugio y una inspiración para luchar por una educación digna e innovadora para cambiar el rumbo de la educación actual ”

Viridiana López Rodríguez  
DIRECTORA EDITORIAL



# Sumario

NÚMERO 1 VERANO 2017

Entrevista

pag. **6**

Javier Sanz, **Historias de la historia**



Artículos de Reflexión

pag. **12**

Experiencia "Trabajando las emociones" por Elena Peña Ovejas



pag. **15**

Aprender lengua y literatura con videojuegos por Maria Teresa Giménez Esteban



pag. **21**

**Travel and Learn**  
por Silvia Valenciaga Sánchez



PREMIO CON MÁS ME GUSTA

pag. **34**

Un Cubo de Rubik en las aulas como elemento potenciador de la inteligencia espacial y lógico-matemática por Rafael García Morales



pag. **36**

¿Quién dijo que las niñas no pueden jugar a los coches si de mayores conducen? por Alba Fernández González



pag. **41**

La importancia de la pronunciación para el desarrollo de la lectura y comunicación por Cristóbal Carmona Márquez



Dentro del cole

pag. **54**

**CEIP Gloria Fuertes** Peligros, Granada



Espacio del Opositor

pag. **8**

¿Qué está pasando en la educación?



pag. **24**

Un Spinner en clase: ¿Jugamos? por Sara García de Pablo



pag. **26**

Coevaluación y autoevaluación en presentaciones orales por Noelia García Rincón



PRIMER PREMIO DEL JURADO

pag. **30**

Construyamos una auténtica Smart City gracias a la Robótica Educativa por Silvia Cardona Areñas



pag. **46**

La (co)educación del siglo XXI por Yolanda Rodríguez Marín



pag. **50**

Aprendizaje cooperativo y enseñanza basada en proyectos por Luis Miguel Moreno Morales



pag. **52**

¡Hoy hago los deberes! Estrategias para motivar la relación de tareas por Francisco de Asís Monedero Raya



Laboratio Tic

pag. **60**

Las tics más innovadoras

Rincón de Lectura

pag. **62**

Tenemos que conquistar las palabras

Javier Sanz, **Historias de la historia**

# La historia contada de otra forma

Esto no es un blog de historia, sino un blog de historias para que la gente se reconcilie con la HISTORIA.

■ POR MARIA PILAR GARRIDO

**J**avier Sanz, nacido en Teruel, es un apasionado de la historia que lleva más de 10 años con su blog Historias de la Historia. En su blog nos acerca a temas históricos a través de anécdotas y curiosidades, llegando hasta nosotros de un modo diferente.

**¿Cómo surgió la idea de crear el blog de Historias de la Historia?**

Soy un aficionado a la historia, que no historiador, y como muchos otros en el colegio "sufrí" la asignatura de historia. No por culpa de mis profesores, sino por el sistema educativo que había en ese

momento. Digamos que en ese sentido fui autodidacta, muchos años leyendo libros y, sobre todo, cuando un buen día por casualidad descubrí a Juan Antonio Cebrián en el programa de radio "La rosa de los vientos". La forma como él contaba la historia me enganchó y se convirtió en mi maestro... y creo que de muchos. Lamentablemente falleció en 2007 pero sus podcast mantienen vivos su legado y su memoria. Crucé varios mails con él y le dije que estaba pensando comenzar con un blog para contar la historia siguiendo su camino. Me animó... y ya llevo más de 10 años.

**"Historias de la historia" se caracteriza principalmente por contar la historia de un modo diferente, contando las anécdotas y curiosidades sobre los grandes personajes que han existido a lo largo de los siglos, ¿es un blog dirigido principalmente para adultos o también pueden disfrutar de esas historias los niños y adolescentes?**

Ciertas historias, por el tema tratado, el lenguaje requerido -porque en ocasiones es mejor llamar a las cosas por su nombre- y las citas textuales, pueden no ser aconsejables para niños, pero apenas suponen un 10% de las publicadas.

**Podemos ver que es un blog hecho para que "las personas se reconcilien con la historia" ¿considera que parte de la culpa de ese sentimiento es de la forma en la que se enseña en los colegios e institutos?**

El título de mi primer libro "Nunca me aprendí la lista de los reyes godos" fue una "venganza" por mi experiencia personal con la historia en el colegio. Era una asignatura de fechas, reyes, uniones dinásticas, grandes gestas... y mis historias tienen que ver más con la vida cotidiana, la cultura popular, recuperar a los olvidados por la historia, los sentimientos, las entrañas -la intrahistoria que acuñó Unamuno-. Ya decía el historiador griego Plutarco:

A veces una broma, una anécdota, un momento insignificante, nos pintan mejor a un hombre ilustre, que las mayores proezas o las batallas más sangrientas.

**¿Cree que los docentes y las aulas están realmente preparados para enseñar historia?**



Pues supongo que depende del docente en cuestión y del plan educativo, pero sé de más de un profesor que cuando la materia a tratar en la clase de historia es “dura” o cuando ven a los alumnos un poco distraídos o perdidos, a modo de cuña meten alguna de las historias que he publicado y dicen que recuperan el interés. Incluso uno me escribió para decirme que los alumnos le apodaban “El Cuentos” porque siempre empezaba las clases con alguna anécdota o curiosidad de mis libros (él no es muy tecnológico); pero que estaba encantado porque ahora eran los alumnos los que le habían pedido ser ellos los que buscasen esas historias y contarlas al comienzo de las clases. Y te aseguro que para buscar esas historias hay que leer mucha historia.

**Los jóvenes y niños de hoy día parece que nacen con una tablet o un Smartphone bajo el brazo, quizás eso les haga querer mirar más hacia el futuro que hacía el pasado.**

Como casi todo en la vida, todo depende del uso que le des... o del uso que te enseñen a darle. De hecho, esos dispositivos permiten acceder al blog Historias de la Historia... y eso es echar una mirada al pasado.

**¿Considera que la inmersión de las nuevas tecnologías en las aulas sería algo positivo para la enseñanza de las diversas materias?**

Para mí las nuevas tecnologías son la herramienta más poderosa para aprender y enseñar. Internet te permite el acceso a información que años



atrás implicaba mucho tiempo y dinero.

**Mis historias tienen que ver más con la vida cotidiana, la cultura popular, recuperar a los olvidados por la historia, los sentimientos, las entrañas**

Existen muchas nuevas metodologías en el aula sobre todo en educación infantil y en primaria como el método Montessori que intentan que sea el propio alumnado el que vaya descubriendo y construyendo sus propios conocimientos por medio de por ejemplo investigaciones en periódicos, internet, etc. ¿Cree que ese tipo de

**metodologías favorecería más a que los jóvenes se interesaran por la historia?**

La anécdota que he contado antes de “El Cuentos” refleja que despertar el interés por la materia, da igual la que sea, es más productivo para los alumnos que hacerles memorizar datos.

**Hablemos de la evaluación, María Acaso, una reconocida educadora española, habló de la educación bulímica al afirmar que**

**el alumnado se atiborra de información para luego “vomitarla” en los exámenes pero que realmente esto no sirve para que los jóvenes comprendan y entiendan esos contenidos. ¿Cree que ese tipo de evaluación afecta también a la historia? ¿En qué sentido?**

Afecta a materias como la historia... principalmente. Nadie se “engancha” o siente pasión por una materia si en el proceso para llegar hasta ella no han intervenido la investigación y la imaginación. Y cuando las materias se tienen que memorizar, poco queda a la investigación y la imaginación.

**Por último, ¿algún consejo a todos nuestros lectores, sobre todo a aquellos padres y profesores que estén interesados en el campo de la historia?**

Que si la dejaron de lado por farragosa y aburrida, le vuelvan a dar una oportunidad y se reconcilien con la historia... merece la pena. ■

**Nadie se “engancha” o siente pasión por una materia si en el proceso para llegar hasta ella no han intervenido la investigación y la imaginación**



# ¿Qué está pasando en la educación?

■ POR MARIA PILAR GARRIDO

## España necesita unos 45.000 docentes menores de 30 años con urgencia

**D**urante estos últimos años hemos asistido a una crisis económica que ha hecho que miles de puestos se hayan perdido, esta situación también ha afectado a la educación pública y a los maestros y profesores.

En las oposiciones de educación estos años se han convocado plazas cuya tasa

de reposición era únicamente del 10%, es decir, que por cada 10 docentes que se jubilaban, sólo se cubría la plaza de uno, lo que ha provocado una gran pérdida en las plantillas docentes así como un envejecimiento en las mismas.

Entre los cursos 2005/2006 y 2012/2013 el profesorado menor de 30 años se ha reducido en casi un 38%, por lo que para ajustarse a la ratio que la OCDE considera óptima sería necesario que las plantillas docentes fueran reforzadas con cerca de 45.000 docentes nuevos.

Éstas últimas convocatorias tanto del cuerpo de maestros como de profesorado en sus distintas especialidades han visto cómo esa tasa de reposición ha vuelto a subir a un 100%, aunque esto ha ocasionado que el número de interinos aumente considerablemente y por lo tanto los nuevos aspirantes no tengan tantas posibilidades de obtener su plaza.





## Se baraja la posibilidad de que la experiencia puntúe más en las oposiciones docentes

Cerca de 100.000 profesores son interinos. Esta es una realidad de la que el Ministerio de Educación se

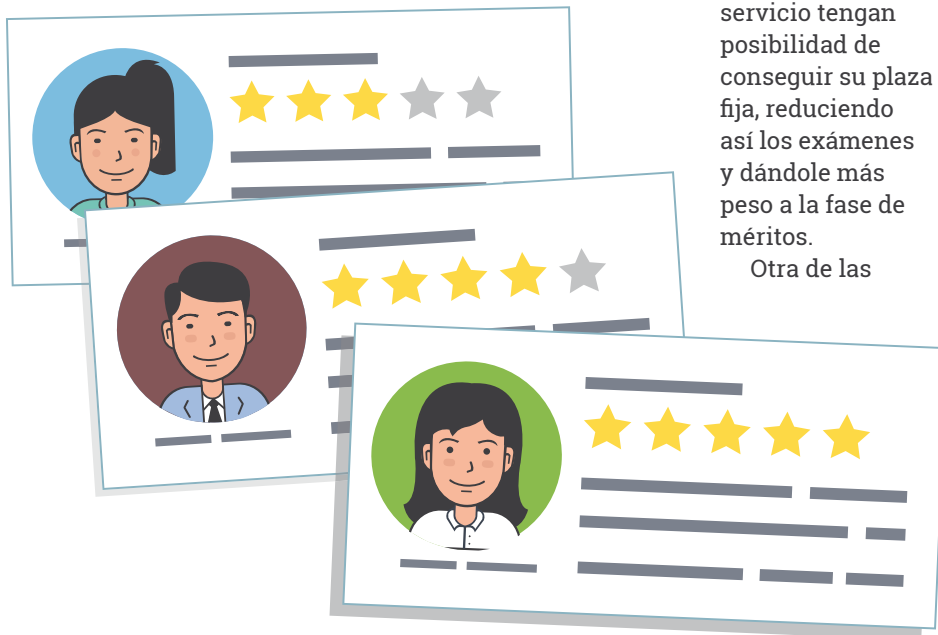
ha hecho eco, por ello, se ha puesto en marcha una negociación con las comunidades para ver cómo se puede reconocer el

trabajo previo de dichos interinos. Una de las opciones que se han barajado para acabar con esa alta tasa de

interinidad es la de dar más peso en las oposiciones a la experiencia para que así los interinos con mucho tiempo de servicio tengan posibilidad de conseguir su plaza fija, reduciendo así los exámenes y dándole más peso a la fase de méritos.

Otra de las

propuestas de Educación es la unificación de las bolsas de interinos, ya que afirman que el hecho de que cada comunidad gestione sus propias listas de interinos ha ocasionado que se haya creado "un sistema dispar en el que los criterios para el acceso a las listas de interinos, permanencia en ellas y modificación de las mismas sean diferentes".



## ¿Qué comunidades autónomas son las que han convocado oposiciones este 2017?

Al principio del curso escolar prácticamente todas las comunidades autónomas afirmaban que se llevarían a cabo oposiciones para los cuerpos docentes de su comunidad, pero el retraso en la aprobación de los Presupuestos Generales del Estado ha ocasionado que la mayoría de comunidades se hayan echa-

do para atrás en algún momento. Finalmente, y gracias a un decreto ley publicado por el Gobierno convocarán oposiciones Cataluña, Baleares, Galicia, País Vasco, Andalucía y Madrid además de las ciudades autónomas de Ceuta y Melilla.

En el caso de las comunidades de Andalucía, País Vasco y Madrid han

convocado plazas para el cuerpo de maestros, así como las ciudades autónomas de Ceuta y Melilla. En el caso de Galicia y Cataluña su Oferta de Empleo Público ha ido destinado al cuerpo de profesorado y Baleares ha reservado plazas para ambos niveles: tanto maestros como profesores.



## Se espera una amplia oferta de empleo público para los docentes en los próximos tres años

**E**l Ministerio de Educación se ha comprometido a bajar la tasa de interinidad en los próximos tres años en los servicios esenciales como son educación, sanidad y justicia ya que actualmente se encuentra en el 25%. El objetivo es reducirlo hasta el 8%.

Para ello se esperan nuevas medidas en las futuras

oposiciones como puede ser el caso de sobrepasar el 100% de la tasa de reposición para así recuperar los puestos perdidos durante los años de crisis económica en los que la tasa de reposición llegó a estar en el 10%.

En palabras del Ministerio de Educación "Estamos hablando de la mayor apuesta por la consolidación de empleo docente, con una tasa

de interinidad que podrá rebajarse un 90% en tres años, lo que supone que pase del 20,5% actual a menos del 8% en 2019.

En términos cuantitativos, se pasaría de los 110.000 interinos actuales a 10.000, logrando hacer funcionarios a 100.000 interinos, desde 2017 a 2019".

## Próxima apertura de bolsas bilingües

**E**n las aulas cada vez se da más importancia a la necesidad de que el alumnado aprenda nuevas lenguas. Lo vimos hace unos años con la implantación de las aulas y los centros bilingües y lo vemos en la actualidad con el auge de aulas trilingües, por lo que muchos opositores y docentes están optando por acreditar un nivel concreto de un idioma que generalmente suele ser inglés y francés aunque también están cogiendo fuerza otros idiomas como el alemán.

La convocatoria de acceso a las bolsas bilingües puede variar

dependiendo de la comunidad autónoma a la que nos presentemos, aunque por regla general se suele pedir un nivel B2 del idioma por el que se abre la bolsa de trabajo y contar con un título que nos permita ejercer en educación infantil, primaria, educación física o música.

En el próximo curso escolar es posible que se convoquen más de una bolsa bilingüe para poder ejercer en centros con dicha acreditación, por lo que es una nueva posibilidad de poder trabajar como docentes en centros públicos en nuestra comunidad.



FORMACIÓN  
ESPECIALIZADA EN

# CURSOS HOMOLOGADOS PARA OPOSICIONES

DEL CUERPO DE  
MAESTROS Y  
PROFESORES



CONSULTA  
DESCUENTOS Y  
BECAS

**SUMA PUNTOS  
EN TU BAREMO Y**

**¡CONSIGUE TU PLAZA!**

Nuestros cursos están homologados por la prestigiosa Universidad Antonio de Nebrija y son baremables para oposiciones. Un amplio catálogo de cursos en todas las especialidades, que ofrecen puntos para oposiciones como méritos en el Baremo para el Cuerpo de Maestros, Profesores de Secundaria, FP y EOI.



**110**

HORAS DE  
DURACIÓN



**4ects**  
CRÉDITOS



**ONLINE**  
ESTUDIA  
EN CASA

Entidad colaboradora:

# Experiencia “Trabajando las emociones”

Las emociones son un mundo para muchos desconocido y que en la actualidad ha cobrado importancia en nuestro sistema educativo. ¿Cómo ponerlo en marcha con nuestros alumnos y alumnas? Trabajamos durante un trimestre las emociones.

■ POR **Elena Peña Ovejas**

**E**n septiembre comenzó mi nueva aventura, llegué a un cole nuevo, con nuevos compañeros/as, nuevos alumnos/as, nuevas instalaciones y, como no, nuevos proyectos. Decidí embarcarme en el maravilloso mundo de la emociones y de la educación de las mismas con un grupo de alumnos/as; para ello teniendo en cuenta las necesidades y características de los alumnos/as a los que tenía que atender como maestra de pedagogía terapéutica, decidí crear un grupo de niños de educación infantil con dificultades de aprendizaje a los cuales se les atendería durante tres sesiones a la semana para trabajar, en pequeño grupo, el amplio abanico de las habilidades sociales centrándome durante un trimestre en las EMOCIONES.

El mundo de las emociones es un mundo para muchos desconocido, pero últimamente ha cobrado gran importancia en nuestro sistema educativo, y como maestra del mismo me parecía fundamental ponerlo en marcha con mis alumnos/as.



**El primer objetivo era que mis alumnos/as fueran capaces de conocer las emociones básicas para reconocerlas en sí mismos y posteriormente identificarlas en los demás.**

Para ello el punto de partida fue trabajar con materiales muy diversos: materiales audiovisuales, materiales gráficos, audio, cuentos, etc.. Algunos de los materiales que utilicé fueron: “El monstruo de colores”, “Paula y su cabello multicolor”, “Emoticonos de WhatsAap”, “Julieta rabieta” y “El semáforo de las emociones”.

• **El monstruo de colores:**

Leí el cuento al grupo de alumnos/as y fuimos deteniéndonos en cada uno de los colores exponiendo situaciones que nos producían dichas emociones. Algunas de las actividades fueron; hacer un mural de colores con las manos, pintar al monstruo de colores según cómo nos sentíamos...

• **Paula y su cabello multicolor:**

En primer lugar leímos el cuento en el grupo, posteriormente fuimos identificando los colores del cabello de Paula con las emociones y cada uno pintó a Paula y le puso los cabellos de plastilina del color que





consideró oportuno. Para finalizar expusieron sus creaciones al grupo clase, comentando el color elegido y la emoción a la que hacía referencia.

- **Emoticonos de WhatsApp:**

Con los diferentes emoticonos hicimos en el suelo un circuito. Cada uno de los alumnos/as se encontraba en una posición del aula, cuando la profesora expuso una situación, como por ejemplo “ Mi amigo no me deja los juguetes”, ellos debían acudir al emoticono que sentían. Posteriormente cada uno comentó por qué había elegido ese emoticono y expuso cómo se sintió.

- **Julieta rabieta:**

Visionamos el cuento de Julieta rabieta, una niña que se enfada mucho cuando no consigue lo que quiere, hablamos sobre diferentes situaciones; de cuando nosotros nos enfadamos así..., con qué personas solemos enfadarnos... etc. Una de las actividades fue pintar la cara de Julieta, para ello cada alumno/a disponía de un globo el cual pintamos con pinturas de mano y lo personalizamos.

- **El semáforo de las emociones:**

Con los colores de un semáforo tenemos 3 emoticonos (el verde que es alegría, el amarillo tristeza y el rojo enfado), cuando subimos del patio cada uno debe colocar su foto en el emoticono que siente y se dedica un espacio de tiempo de la clase para que puedan exponer por qué se sienten así e intentar solucionarlo en caso que fuera necesario.

- **Actividad final:**

La actividad final del taller consistía en

ver la película “Del Revés” de Pixar. Antes de comenzar con el visionado de la misma hablamos de las emociones que aparecen en ella: Alegría, tristeza, ira, asco y miedo. Identificamos a cada uno de los personajes para que posteriormente les fuese más sencillo entender el papel de cada uno de los personajes. También hablamos de Riley, la niña protagonista de la película; cada uno pintó a Riley y puso su cara en el dibujo de la misma, para que entendiesen que ellos iban a ser los protagonistas de la película que íbamos a ver.

Antes de comenzar a ver la película ambientamos el aula como una sala de cine, pusimos un cartel con las emociones protagonistas y cada uno en su cojín tenía su dibujo de ellos mismos siendo Riley, hicimos palomitas y tickets de entrada con los colores de las emociones.

A lo largo de 4 sesiones vimos la película, durante estas sesiones fuimos secuenciando la duración de la misma, estructurando la película en 4 partes semejantes que nos permitían ir desgranando todo lo que iba sucediendo (emociones, situaciones, actitudes etc.); el objetivo era ser capaz de identificar la emoción en la película y luego poner un ejemplo en la vida real de esa emoción.

Una vez finalizada la película preparamos material fungible educativo (dibujos de los personajes) para que los pintasen, este trabajo se hizo en mesa de grupo, lo cual nos facilitó el ir comentando la película e ir guiándoles en la realización de la actividad. Otra actividad que realizamos fue moldear con plastilina ...

según el tipo de música que escuchábamos (música relajante, la canción favorita de cada uno de ellos...) el objetivo era darnos cuenta que ante una misma situación, en este caso una canción, podemos sentir y emocionarnos de manera diferente.

Como actividad final realizamos un mural, en el que pintamos a mano los personajes de la película.

Además en el mismo mural cada uno dejó su huella del pie y de la mano en cada uno de los colores que representan las emociones trabajadas.

Para ponerle punto y final al taller emocional del cole jugamos a fotografiarnos; cada

uno de nosotros ponía diferentes caras según la emoción que decía la maestra y entre todos nos hicimos diferentes fotos mostrando nuestras distintas caras emocionales. Con ellas elaboramos un memory emocional, con el que jugamos varias sesiones a buscar las parejas, decir el nombre del compañero y la emoción que representaba su cara.

A modo de conclusión puedo exponer que ha sido una experiencia gratificante, motivadora y emotiva; lo que pretendo a través de ella es mostrar de un modo sencillo y con actividades adaptadas a todos los alumnos/as, que

las emociones forman parte de nuestro día a día y que es fundamental el ser capaz de identificarlas y conocerlas en uno mismo para poder gozar de una buena salud emocional; por ello como profes que somos debemos no olvidarnos de este aspecto tan importante en el desarrollo de las personas y ponernos manos a la obra con nuestros chicos/as. ■



# Aprender lengua y literatura con videojuegos

Muchos padres valoran los videojuegos como un elemento lúdico, pero también pueden ser un instrumento de aprendizaje de la lengua y literatura. En un videojuego podemos crear nuestra propia historia y construir nuestra narración interactiva.

■ POR **Maria Teresa Giménez Esteban**

## Introducción

Voy a comenzar señalando que la narratología modal se ocupa de las formas de expresión en distintos soportes (entre ellos los videojuegos), de cómo se manifiesta el narrador, los materiales de expresión y los niveles de la narración, de la temporalidad, del punto de vista, etc. (Anyó, 2016: 23). Esto conecta el videojuego con la enseñanza de esta materia. Seguidamente aclararé qué es un videojuego y me centraré en las características de los videojuegos narrativos y el papel de los jugadores.

## Contexto

Estos videojuegos se van a usar en el contexto escolar, poco propicio a usarlos como herramienta educativa (Asociación española de videojuegos, 2012). Pero yo sí los considero como tales (Giménez Esteban, 2016, : 279-284).

## Descripción

En este artículo me he centrado en dar respuesta a las siguientes preguntas centrándome en la consulta de fuentes fiables y el uso de videojuegos narrativos como los de

[www.testeando.com](http://www.testeando.com) y <http://www.cerebriti.com/juegos-de-literatura/>.

## ¿Qué es un videojuego?

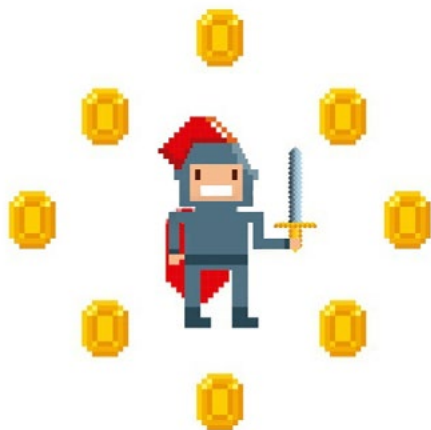
El DRAE lo define como un juego electrónico que se visualiza en una pantalla y un dispositivo electrónico que permite simular juegos en distintas pantallas, una definición vaga e imprecisa según Serna-Rocío y Rovira Collado (Serna-Rodrigo & Rovira-Collado, 2016: 9).

Para Anyó “es necesario definir el videojuego en general y clasificarlo en géneros” (Anyó, 2016: 13).

Para Bogost, Ferrari y Schweizer (Bogost, 2012) “los videojuegos son programas de computadora y no una simple forma digitalizada de los medios de comunicación” (Scolari, 2013, : 184). “Presentan

...





textos, imágenes y vídeos y simulan el funcionamiento de las cosas mediante modelos interactivos” (Bogost, 2012: 244). Es lo que según Scolari Bogost llama “retórica procedural”, una experiencia irreductible a cualquier otro medio.

“Según Wolf y Perron, cuatro términos definen los videojuegos: algoritmo, actividad de jugar, interfaz y gráficos” (Wolf, 2003: 14-16). Aquí añado la definición de algoritmo: Según el DRAE (Diccionario de la Real Academia Española) es un “conjunto ordenado y finito de operaciones para hallar la solución de un problema”. “El algoritmo es el responsable de las representaciones gráficas y sonoras, incluida toda simulación de un mundo virtual, las respuestas del sistema a las acciones del jugador, las reglas del juego y el azar, aspectos imprescindibles que algunos juegos incorporan como parte de su programación” (Anyó, 2016: 13).

Por lo que respecta a dichas reglas, en mi opinión, convierten el videojuego en educativo, pues enseñan a los niños a socializarse (Giménez Esteban, 2016, : 285). Vienen del mundo real, lo cual sitúa al videojuego a medio camino entre este mundo y el ficcional (Juul, 2005: 1).

La interfaz es el sistema de entrada y salida de datos que permite al usuario conectar con la máquina y hace de traductor del lenguaje natural del usuario al lenguaje del ordenador (Anyó, 2016: 13).

Los gráficos en un videojuego son las imágenes visuales de la pantalla (Wolf, 2003: 14-16). En este apartado debemos añadir a juicio de Anyó (Anyó, 2016: 13), al cual me adhiero, los sonidos y la música (olvidados a menudo en el cine), pues contribuyen a completar la representación en los videojuegos y mejoran la comprensión del texto y refuerzan

su contenido.

Según Anyó la actividad de jugar “es mental y física, es ergódica- término acuñado por Aarseeth- y está estrechamente ligada a la interfaz, el puente entre los algoritmos y los gráficos” (Anyó, 2016: 13).

El videojuego, según Carlos Scolari (Scolari, 2013: 140) es una más de las narrativas transmedia de ficción. Algunos ejemplos son Resident Evil y Pokemon. Éste nace como un videojuego para la Game Boy e invade todos los rincones de la vida cultural (Scolari, 2013: 144). Algunos de sus personajes reaparecen en la saga “Super Mario Bros” (Scolari, 2013: 145).

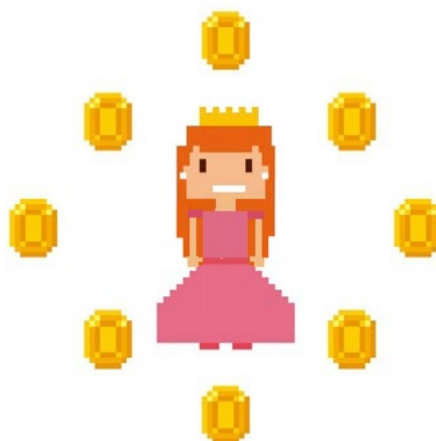
Pérez Latorre (Pérez Latorre, 2015, : 215-218) se plantea la composición del “mundo narrativo”. Según este autor el mundo narrativo se centra en la relación protagonista-contexto. De aquí se desprende que el mundo narrativo es la relación entre el protagonista y su entorno (Giménez Esteban, 2017, en prensa).

Otra cuestión es si el mundo narrativo de un videojuego es el mismo que el de una narración impresa y subyacen las mismas estructuras narrativas (Pérez Latorre Ó. , 2012).

#### Aprovechamiento del videojuego para enseñar Lengua y Literatura

Muchos padres valoran el videojuego como un elemento lúdico (Asociación española de videojuegos, 2012). Pero también es un instrumento de aprendizaje de la lengua y literatura (Giménez Esteban, 2016: 287-291).

Desde mi punto de vista los alumnos deben conocer también la narración interactiva, de la cual nos hablan autores como Anyó (Anyó, 2016, : 16). Porque puede ser que sus estructuras narrativas sean distintas que las de las narraciones impresas. Para esto





podemos usar webs como [www.cerbriti.com](http://www.cerbriti.com), con juegos para reforzar el aprendizaje y animar a la lectura.

### ¿Todo videojuego es narrativo?

A mi juicio y al de Lluís Anyó (Anyó, 2016: 14) y Barry (Ip., 2011, : 105) no todos los videojuegos son narrativos.

Para Lluís Anyó la narración y el videojuego no son incompatibles, sino que gran parte de los videojuegos son narrativos (Anyó, 2016, : 20) y constituyen “narraciones interactivas”, con sus características propias (Giménez Esteban, 2017: en prensa). Según Lluís Anyó la relación entre el videojuego y la narración es “conflictiva y poco clara” (Anyó, 2016: 14). Para él analizar la relación entre el videojuego y la narración supone ceñirse a determinados videojuegos

(los videojuegos narrativos y cinemáticos) y métodos de análisis. “La cuestión principal se refiere al modo en que las narraciones se producen en el videojuego, en qué condiciones lo hacen y qué consecuencias tienen para la noción misma de narración” (Anyó, 2016, : 14).

A mi juicio nos debemos plantear si los videojuegos tienen o no narración. En opinión de Anyó la historia de los videojuegos depende del jugador (Anyó, 2016: 15), cuya acción afecta o incluso crea la narración en una forma concreta. En otras palabras, a mi juicio, es el propio jugador el que termina de crear la narración, una peculiaridad que es necesario tener en cuenta para crearlo (Anyó, 2016: 15).

En relación con todo esto es necesario señalar que “en los videojuegos distintas partidas dan lugar a distintas tramas” (Anyó, 2016 : 15). Esto significa en

mi opinión que la historia nunca está totalmente acabada. Ésta es una de las diferencias con las novelas y las películas (Anyó, 2016: 15).

Yo añado que, si los videojuegos son narrativos, tienen que presentar un texto bien estructurado y, como afirma Pérez Latorre (Pérez Latorre, 2015: 215-218), es necesario determinar qué estructuras narrativas subyacen en ellos.

Por lo que respecta al método de análisis de Lluís Anyó se inspira en los análisis de la narración en el cine por su carácter audiovisual (Anyó L., 2016: 15). Pero hay a mi juicio una diferencia fundamental entre la narración audiovisual en el videojuego y la narración fílmica, pues la primera nos presenta una historia inconclusa que debe terminar el propio jugador eligiendo entre los itinerarios del videojuego, mientras que la ...



segunda nos presenta una acción terminada.

“Para Bogost (Bogost, 2006) debemos atender a los aspectos expresivos de los videojuegos más allá de los lúdicos, tecnológicos o materiales”. Según el DRAE podemos considerar expresiva cualquier manifestación mímica, musical, oral o plástica que sirve para plasmar los sentimientos del emisor. Por eso considero un aspecto expresivo la música de los videojuegos, igual que el color.

### ¿Qué elementos ha de tener un videojuego para ser narrativo?

Voy a comenzar este apartado diciendo que para eso debe contar hechos y lo hace por medio del lenguaje verbal y los no verbales (Real Academia Española). Stam, Bourgoyne y Fitterman argumentan que “el relato puede ser entendido como el referir de dos o más hechos (o una situación y un hecho) lógicamente conectados que suceden a lo largo del tiempo y están unidos por un tema consistente en el interior de una totalidad” (Stam & Burgoyne, 1999: 91).

Para Anyó (Anyó, 2016: 16), a cuya opinión me adhiero,

narración e interactividad no son incompatibles y ésta es una narración interactiva.

Según señala este autor (Anyó, 2016: 16) los videojuegos cinemáticos son una realidad y en mi opinión narran también a través del movimiento.

Para Lluís Anyó una narración ha de tener un espacio y tiempo narrativos donde se sitúan los acontecimientos narrados (Anyó, 2016: 21). Y para mí tiene que haber trama. El DRAE la define como la disposición interna o ligazón entre las partes de una obra dramática o novelesca. Pero a mí entender la trama del videojuego tiene que admitir la interacción del jugador y la toma de decisiones por su parte (no como en otras narraciones).

En relación con la estructura narrativa he de añadir que en mi opinión todo videojuego narrativo tiene una, pero según Pérez Latorre (Pérez Latorre, 2012: 213), su linealidad queda rota en mi opinión debido a la posibilidad de elegir itinerarios narrativos.

A mi juicio, para que un videojuego sea narrativo es necesario que sea verosímil. Y se puede basar o no en hechos reales, como los que recrean batallas históricas (Pérez

Latorre, 2012: 213). Gary Gygax dio al mundo del videojuego la posibilidad de recrear mundos narrativos completos (Pérez Latorre, 2012: 213). Y sustituyó a los ejércitos completos por un solo personaje con más profundidad psicológica.

Para Pérez Latorre (Pérez Latorre, 2012, : 217) se podría afirmar que la trama es el elemento profundizador en el mundo narrativo del videojuego. El videojuego también deberá tener creación de mundos narrativos, como la ficción literaria, para Doezel el laboratorio experimental más activo de la creación de mundos (Pérez Latorre, 2012, : 215-218). Para este autor la “semántica de los mundos ficcionales no niega que la historia sea el elemento dominante de la narrativa, pero pone en primer plano las condiciones generales para la creación de historias” (Doezel, 1999).

### El papel del jugador

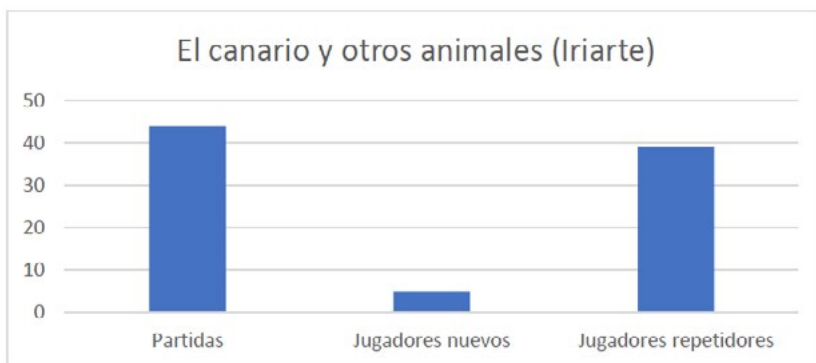
Comenzaré este apartado señalando que para Anyó el jugador se define en su relación con el juego. Para Juul (Juul, 2008) hay un conflicto planteado entre los estudiosos del papel del jugador y los del juego.



En opinión de Anyó es necesario un sólido método que explique el mecanismo de la experiencia de juego el papel del jugador como agente social y culturalmente situado (Anyó, 2016: 17 y "pensar de nuevo la experiencia del jugador en términos narrativos centrándonos en su relación con el videojuego" (Anyó, 2016: 17).

Entre los tipos de jugadores tenemos los "productivos". Éstos Humphreys (Humphreys, 2005) o las "experiencias significativas" de Consalvo (Consalvo, 2009) indican de forma clara la aproximación entre agente-jugador y juego-estructura (Beresnshausen, 2012), para Anyó bien activa y creativa por parte del jugador mediante la jugabilidad (Anyó, 2016: 17). En mi opinión uno de los papeles del jugador es elegir el itinerario del juego y modificar así la trama. Para eso se encarna en el protagonista (Pérez Latorre, 2012: 213-215). El jugador actúa en el videojuego de acuerdo con la información de que dispone (Anyó, 2016 : 205).

Yo añado que el jugador también nos indica sus necesidades, gustos e intereses, por ejemplo, cuando juega varias veces con el mismo videojuego relacionado basado en obras literarias, lo cual es frecuente en el público infantil. Páginas como [www.cerebriti.com](http://www.cerebriti.com) nos aportan datos de uso de cada videojuego (número de partidas jugadas y jugadores nuevos) de los cuales se puede sacar el porcentaje de éxito y repetición. Vamos a analizar el caso de El canario y otros animales, cuyo texto es el de la fábula de Iriarte del mismo título:



Datos tomados de [www.cerebriti.com](http://www.cerebriti.com) entre los días 23 de mayo y 11 de junio de 2017

De aquí se desprende que el porcentaje de éxito del juego se sitúa en torno al 80% y que, como "Super Mario Bros (Millamoto, 1993) se adapta a las características del público. Vamos a verlo en el siguiente gráfico:



Datos tomados de [www.cerebriti.com](http://www.cerebriti.com) entre los días 23 de mayo y 10 de junio de 2017

## El espacio narrativo

Voy a comenzar señalando que el espacio narrativo es el lugar donde se desarrolla la narración y en el videojuego incluye también las imágenes y sonidos que rodean a los personajes. Hoy los escenarios de los videojuegos se pueden construir con realidad virtual con programas como Google Street View e Imagine Composite Editor, con lo cual el jugador queda inserto en los mismos. (Giménez Esteban, 2017, en prensas).

Continuaré señalando que para Lluís Anyó (Anyó, 2016: 155) "el espacio narrativo del cine y los videojuegos depende del modo que históricamente ha tomado su lenguaje expresivo, frecuentemente relacionado con las características tecnológicas". Este autor lo define como el espacio a recorrer, descubrir y explorar y donde el personaje debe sobrevivir en el videojuego (Anyó, 2016: 159).

Añado que todos los tipos de narración tienen características comunes, pero también otras propias. Entre las propias encontramos en mi opinión el espacio narrativo. En las narraciones impresas la representación del espacio es textual, mientras que en las narraciones interactivas el espacio se representa a través de comandos (Anyó, 2016: 155).

En la narración interactiva los objetos se mueven en el momento oportuno (Anyó, 2016 : 155). En otras palabras, el escenario es cambiante. En mi opinión, cuando los videojuegos están basados en hechos reales, el espacio narrativo es (o recrea) el lugar donde sucedieron esos hechos. Pero el escenario puede contener también elementos fantásticos. De hecho, según Pérez Latorre (Pérez Latorre, 2012: 213), los contiene. ...



#### El tiempo narrativo (Anyó, 2016)

Comienzo señalando que para Lluís Anyó no podemos asimilar como espectadores lo que vemos y oímos con lo que sabemos, por lo que es necesario hablar tanto de la narración audiovisual o perspectiva como de la focalización. “De acuerdo con Jost y Gauderolt (Gauderault & Fost, 1995) la focalización cinematográfica se refiere a la relación de saber entre el personaje que filtra o focaliza la narración y el espectador y no entre éste y el narrador”.

Según Anyó en los videojuegos podemos encontrar diversas aproximaciones a la focalización, la información dada al jugador en relación con el desarrollo de la historia. Neitzel (Neitzel, 2005: 227-245) ha relacionado los conocimientos del jugador con lo que ve y oye, es decir, el punto de vista como valor cognitivo y audiovisual. Para Neitzel la perspectiva subjetiva o focalización interna domina en los first-person shooters. Ésta vincula un saber compartido entre personaje y espectador (Anyó, 2016: 203) Es semisubjetiva y consiste en seguir al avatar desde atrás (Neitzel, 2005: 227-245). En la focalización externa el jugador ignora el pasado del personaje (Anyó, 2016: 203). Él no distingue entre mostración audiovisual y focalización cognitiva. Para

analizar los videojuegos emplea un método literario y no audiovisual (Anyó, 2016: 203), lo que da pie a cuestionar su adecuación. El análisis de la focalización tiene que relacionarse con la acción del jugador como un elemento más del análisis narrativo (Anyó, 2016: 203).

#### Resultados

Este artículo abre nuevos caminos a la creación y difusión de las obras literarias y el fomento de la lectura.

#### Conclusión

**Los videojuegos narrativos deben estudiarse por los especialistas en Didáctica de la Lengua y la Literatura y los críticos literarios por ser nuevos modos de transmisión y creación de la literatura atractivos para los alumnos.**

# Travel and Learn

Un proyecto mágico que incluye las diferentes áreas de aprendizaje y que utiliza la experiencia, la comunicación entre los alumnos, la ilusión y la diversión para construir un aprendizaje basado en proyectos.

■ POR **Silvia Valenciaga Sánchez**

■ **Por qué TRAVEL and LEARN?**, es muy fácil, se trata del nombre que los alumnos de 3º de Primaria dimos al último de nuestros proyectos creados este curso.

Cada mes y medio comienza una **nueva aventura** en la que desde el minuto uno nos sentimos protagonistas indispensables de nuestros aprendizajes. Llegamos de las vacaciones de Semana Santa y un vídeo nos sorprendió pidiéndonos ser partícipes en la creación de **"6 agencias de viaje y 6 guías de viaje"**. Nos adentrábamos sin darnos cuenta en un contexto del que obtendríamos experiencias, aprendizajes, nuevas relaciones con compañeros, ilusiones y por supuesto, mucha diversión.

Quizás ese primer día en el que se

nos presenta el proyecto es tan mágico, que el mismo consigue que no se apague su llama en ningún momento y se mantenga vivo en nuestros aprendizajes diarios.

Muchas preguntas nos surgieron al comenzar, ¿por cuántas Comunidades Autónomas podíamos pasar?, ¿qué países nos interesarán?, ¿para qué servirán los sellos?, ¿cómo lo haremos?, ¿la profe será cómplice de todo esto?, ¿podremos viajar nosotros en las rutas que inventemos?, ¿tendremos un presupuesto?, ¿cómo serán las tareas?, ¿qué secciones deberán aparecer?, ¿de dónde sacaremos la información?, ¿a quién entregaremos nuestras guías viajeras?...Todas y

cada una de estas inquietudes nos acompañaron desde el principio y gracias a ellas aprendimos a lo largo de este proyecto.

Las diferentes tareas que fuimos descubriendo día a día giraban en torno a variadas áreas de aprendizaje: Matemáticas, Lenguaje, Ciencias Naturales, Ciencias Sociales, Artística e Inglés. Nuestro cuaderno se convirtió en un Portfolio en el que recopilábamos nuestras mejores experiencias académicas relacionando los contenidos de las diferentes áreas. Eso que llaman los "mayores" **APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS.** ...



Ahora que estamos construyendo nuestro producto final del Proyecto, nos da mucha pena que esto llegue a su fin pero también estamos contentos porque hemos conseguido dar la vuelta a España y a Marruecos con nuestros compañeros y lograr el reto que nos planteaba el video por nosotros mismos. ¡Hemos hecho algo muy grande por nosotros mismos!

Así es como ellos lo cuentan y de la misma manera que en el aula se trabaja la autonomía del alumnado, también quería que ellos tuvieran unas palabras sobre SU PROYECTO en este artículo.

A lo largo del curso se proponen diferentes **Proyectos de Aprendizajes (ABP)** con los que de una manera interdisciplinar vamos consiguiendo desarrollar los contenidos de las diferentes áreas desde una perspectiva más dinámica, global, motivadora, social y cercana al alumno.

La metodología **ABP** parte de un tópico generativo, una **inquietud cercana** al alumno que “provoque” en todos sus sentidos. Llegando el verano que coincide con el final de este proyecto, las vacaciones serían algo que todos tendrían a mano o quizás cualquier fin de semana en el que puedan hacer una escapada con las familias. Es así como surgió la “creación de las 6 agencias de viaje”. Se trataría de un tema con proyección social y con el que poder vincular gran cantidad de los contenidos del currículum oficial.

Teniendo en cuenta las inquietudes despertadas en el alumnado desde el día en el que se presenta el video inicial, se planifican las tareas en las que poco a poco van a ir trabajando. Siempre organizadas en diferentes estadios como son: **iniciales, desarrollo y síntesis**. La planificación gira en torno a contenidos y estándares de aprendizaje por **áreas interrelacionadas** con sentido y cohesión.

En la actualidad y siendo conscientes del cambio metodológico que vivimos, un ABP no tendría sentido sin muchas de las **herramientas metodológicas activas** con las que trabajamos en el aula a diario.

Travel and Learn se apoya en el **trabajo cooperativo**, creando seis agencias de viaje (**grupos base**) que desde el comienzo trabajan juntos en las tareas propuestas y en el producto final del viaje. A veces se trabaja con **estructuras simples** como cabezas numeradas, lectura compartida,

lápices al centro, folio giratorio, 1 – 2 – 4... Las estructuras simples permiten salir de los grupos fijos y abrir la comunicación a otros compañeros aprendiendo los unos de los otros. De este modo, algunas tareas seleccionadas se programan atendiendo a diferentes estructuras cooperativas.

Otra herramienta necesaria es la que desarrolla en los alumnos el potencial de aprender a aprender por medio de **rutinas y destrezas de pensamiento**. Potenciar esta competencia en educación a través de un proyecto de aprendizaje permite que el alumno **aprenda a saber cómo aprender**, cómo hacer que esa información que siempre está ahí, al alcance de todos, la organice, la seleccione, la sintetice, la cohesione con lo que ya sabe, la interiorice y la haga suya. Se trata de visionar nuestro aprendizaje desde un **veo, pienso, me pregunto hasta un compara contrasta**, en el que el alumno es capaz de organizar gráficamente en qué se parecen o diferencian dos países a los que viajaremos a lo largo de nuestro proyecto.

**Gamificar el proyecto** hace que el alumno consiga “engancharse” aún más en la aventura. ¿Cómo conseguirlo? Creamos un **billete de viaje** simbolizado con un avión y una trayectoria sobre la que vamos poniendo puntos en función de los objetivos alcanzados. La realización de las tareas otorga puntos para conseguir el producto final que será poder entregar nuestras **GUÍAS DE VIAJE** a quien nosotros queramos. Los puntos son elementos motivadores que generan inquietud





y ganas de aprender. Las tareas en las que se basan pueden ser desde problemas matemáticos basados en distancias entre las ciudades que ellos han elegido, hasta la comprensión oral de un Podcast de la Cadena Ser por Paco Nadal en Sudáfrica. En ocasiones cuando las tareas se trabajan con estructuras simples de cooperativo los puntos se reparten, en otros casos las tareas son individuales y los puntos también. Incluso, hay momentos del proyecto en los que poder “donar” puntos.

A lo largo del proyecto creamos una **Comunidad de Aprendizaje** en el proceso de la investigación. Una vez realizada la investigación individual (bocetos) de las ciudades que elegimos en cada ruta de las agencias de viaje, dimos un salto al mundo real y comenzamos a mandar **cartas y emails** pidiendo información sobre nuestra ciudad de estudio para poder completar nuestro trabajo final de la mejor manera posible. Escribimos cartas a **familias, amigos, profesores, colegios, oficinas de turismo, agencias de viajes...** Hasta el día de hoy, recibimos cada día cartas con noticias de todos los lugares trabajando con nueva

información. La ilusión que día a día, “pequeñas tareas”, proyectan en los alumnos es incalculable. Esto hace que la necesidad por leer y comprender lo que leemos sea necesario.

Las **tecnologías y su aplicación en el aula** son herramientas que acompañan en el diseño del proyecto desarrollando en el aula la competencia digital desde diferentes perspectivas. Basándonos en la autonomía del uso de las mismas, usamos aplicaciones como Google Maps para conocer las distancias y medios de transporte entre ciudades, **Tagul – Word Cloud** para crear nubes de palabras trabajando el campo semántico de la palabra “viaje”, **Nearpod** para crear presentaciones sencillas sobre nuestras rutas así como contenido interactivo de actividades o retos entre agencias.

La **evaluación del aprendizaje** está presente en cada momento. Si algo preocupa en estas nuevas metodologías es cómo evaluar. Cuando un docente cambia la metodología ha de cambiar la forma de evaluar del mismo modo. De este modo, **la revista de viaje, el folleto para la agencia,**

**la presentación digital de la ruta, el mapa mental de lo aprendido, la ilustración, las rúbricas de las exposiciones orales...** se convierten en herramientas de trabajo para la evaluación. Sin olvidarnos que al trabajar en cooperativo también éste se evalúa. Se **evalúan los roles** así como las tareas realizadas por medio de estructuras sencillas (folio giratorio, lápices al centro...)

**Aprender creando, disfrutando, experimentando, relacionándonos, con entusiasmo... hace que interioricemos nuestros aprendizajes.** Por otro lado, la visión de proyección social del proyecto permite conectar lo aprendido con la sociedad en la que vivimos y es así como los alumnos de 3º eligieron terminar su proyecto. Fueron más allá y crearon un programa de radio en el que poder dar a conocer sus rutas de viaje. Lo enviaron a la producción de La Ventana de la Cadena Ser y esperan ansiosos a que el siguiente proyecto de aprendizaje entre en el aula. ■

# Un Spinner en clase: ¿Jugamos?

El juguete de moda, que cabe en la palma de la mano y que hay que hacer girar, no lo confiscamos temporalmente en el cajón del maestro, sino que lo introducimos en el área en distintas actividades.

■ POR Sara García de Pablo

Un lunes por la mañana entro en clase y me encuentro con que un par de alumnos tienen un juguete nuevo, se trata del **FidgetSpinner**. Me enseñan orgullosos cómo gira y se lo prestan a sus compañeros para que lo vean todos. Al día siguiente ya lo traen la mitad de los niños y al siguiente **la clase entera tiene el juguete** en cuestión. Los niños lo sacan a todas horas, le dan vueltas y vueltas, se lo pasan unos a otros, hacen equilibrios con él dejando de prestar atención a lo que estamos haciendo. No pasan muchos días hasta que a la hora del recreo abro el cajón y lo encuentro lleno de Spinners.

Es el nuevo juguete de moda y ha venido para quedarse una buena temporada. Las modas vienen y van sin ningún motivo aparente, pero para que un juguete triunfe tiene que tener algo más. Pensando sobre esto, sin darme cuenta he cogido uno del cajón y ya estoy dándole vueltas, como si fuera algo natural. Así que es eso, realmente engancha.

Después de indagar un poco, descubro que no se trata de un invento nuevo, fue patentado en 1993 por la estadounidense Catherine Hettinger, como un juguete para su hija. A partir de 2004, cuando su inventora perdió los derechos de la patente, comenzó a comercializarse en Estados Unidos y en Reino Unido como un utensilio para ayudar a las personas con déficit de atención, autismo, depresión o cuadros de ansiedad.

El original y también el más popular, consiste en tres brazos que rotan sobre un eje central y acaban en un anillo con rodamientos. Los hay con más brazos, de distintos materiales, colores, con luces... **Cabe en la palma de la mano y la gracia está en hacerlo girar.**

No es la primera vez que se extiende una moda de objetos que pretenden paliar el estrés que sufrimos por el ritmo de vida que se lleva hoy en día y prometen conseguir relajarnos de una vez por todas, como por ejemplo el péndulo de Newton, el cubo de Rubik, o más recientemente el Fidget Cube, un

pequeño cubo que en cada cara dispone de botones, ruedas, interruptores que se pueden accionar y mediante movimientos repetitivos conseguir disminuir el nerviosismo y la ansiedad.

Pese a que su inventora intentaba crear un juguete que simbolizara la paz, la realidad es que ha puesto en pie de guerra a los docentes de varios países alrededor del mundo, tal y como indica el diario El País sobre su popularidad en su país de origen en su artículo del 5 de mayo: "Allí es tan popular que algunos centros educativos han llegado a tener que prohibirlo."

En nuestro país aún no hemos llegado tan lejos, pero en la sala de profesores es un tema candente por la cantidad de alumnos que los utilizan en horas de clase y todos recurrimos a la misma medida: confiscarlos temporalmente. Es lo que se ha hecho siempre con esta clase de juguetes, pero año tras año seguimos igual, así que ¿es esa la mejor solución? Si realmente los alumnos tienen tantas ganas de utilizar este invento, **¿por qué no usar eso a nuestro favor usándolo en clase?** Al fin y al cabo partir de los intereses del alumnado, focalizando la enseñanza en los estudiantes, es uno de los retos de la educación del siglo XXI. Y en ello están de acuerdo distintos expertos como son Richard Gerver, Alejandro Piscitelli, Judi Harris, Jannet Patti, David Alburu, Fernando Savater, o George Siemens que en 2013 participaron en un encuentro internacional con el fin de establecer las bases del cambio educativo para este nuevo siglo.

Por ello, introducir en el aula distintas actividades en las que se utilicen los Spinner es una idea muy atractiva, dado que aprovecha esta motivación de los alumnos para que adquieran los contenidos de las diferentes áreas curriculares programadas para su curso, de una forma lúdica. Además hay que tener en cuenta que en todo momento se pretende promover el uso responsable del juguete por lo que solamente podrán acceder a este tipo de actividades los alumnos que hayan utilizado el Spinner en los tiempos permitidos para ello. Conseguimos así



eliminar el castigo y sustituirlo por una recompensa a su buen comportamiento.

En cuanto a la propuesta de actividades se abren infinitas posibilidades para trabajar con este juguete en todas las áreas y niveles educativos. Aquí propongo algunos ejemplos prácticos:

**- Contador de tiempo:**

El FidgetSpinner girando normalmente, dura aproximadamente entre uno y dos minutos (depende de la calidad del juguete y de la fuerza que se le aplique) que pueden aprovecharse para trabajar vocabulario, con listas de palabras de distintos campos semánticos, ordenar una oración, un pequeño poema, o realizar una clasificación ya sea de forma oral o escrita.

Una variación de esta actividad consistiría en pasarse unos a otros el Spinner sin que éste deje de girar mientras contestan preguntas relacionadas con las distintas áreas, de esta forma incluimos

la habilidad en el ejercicio haciéndolo a la vez mucho más divertido para nuestros alumnos.

**- Inspiración para un trabajo**

**artístico:** Puede servir como base para un dibujo en el que se trabaje el arte abstracto, las líneas curvas o realizar composición artística, tipo collage.

**- Objeto de estudio:** Para educación secundaria puede ser un gran tema de clase de física pues se trabajan conceptos como rodamientos, fricción o momento angular.

**-Ruleta:**

Aprovechando los tres anillos de los brazos podemos realizar actividades que consistan en la combinación de tres elementos: escribir una frase con tres palabras cortas, crear una lista de palabras que contengan las tres letras señaladas o sumar o restar tres números (entre sí o a un número fijado anteriormente). Todas estas actividades se pueden realizar individualmente, en

grupo de forma cooperativa o incluso celebrar una pequeña competición.

En este apartado, se podrían incluir también juegos relacionados con la orientación espacial y la discriminación visual añadiendo imágenes que aparezcan en un póster, notas musicales que tengan que encontrar en una canción, figuras geométricas...

Como conclusión

utilizar los FidgetSpinner en clase se convierte en todo un acierto pues crea un ambiente estimulante que favorece la creatividad promoviendo el aprendizaje al despertar el deseo de aprender de los estudiantes

con ayuda de la gamificación y la innovación educativa y resolviendo el problema creado en el aula al motivar a los alumnos a que hagan un buen uso del juguete mientras aprenden y se divierten. ■

El deseo de aprender de los estudiantes con ayuda de la gamificación y la innovación educativa



# Coevaluación y autoevaluación en presentaciones orales

Hacer a los alumnos partícipes de su evaluación, por ejemplo, mediante exposiciones orales, es clave para llegar a nuestros alumnos y a que mejoren aquellos aspectos que se les indica.

■ POR Noelia García Rincón

■ Cuántas veces hemos repartido exámenes a nuestros alumnos con miles de anotaciones para que lean y ellos de lo único que se preocupan es de si la suma de la nota está bien hecha?

Es un clásico, y es normal, ya que al no ser partícipes de su evaluación no empatizan con ella, haciendo que en su interés, la calificación gane terreno en detrimento de la evaluación. Mi experiencia al permitir a los alumnos colaborar en su propia evaluación y en la de sus compañeros ha sido muy positiva. De esta manera he podido observar que el feedback, aparte de llegarles, les es útil y hace que mejoren aquellos aspectos que se les indica.

He trabajado la coevaluación y la autoevaluación con dos clases de 1º de bachillerato en la asignatura de Cultura científica, utilizando como herramienta de evaluación la exposición oral con recurso visual. En los objetivos generales de etapa de ESO y Bachillerato encontramos que la expresión es un pilar fundamental, y sabemos que dentro de ésta, la expresión oral cobra una importancia vital para que nuestros alumnos puedan desenvolverse con soltura en su vida laboral y ciudadana.

Al principio de cada trimestre les propongo a los alumnos una lista de temas relacionados con la materia que vamos a ver, pudiendo ellos añadir otros de su propio interés, siempre que estén dentro de la misma temática. Las últimas semanas del trimestre las dedicamos a las presentaciones, las cuales son individuales y comprenden el mayor porcentaje dentro de la calificación de la asignatura.

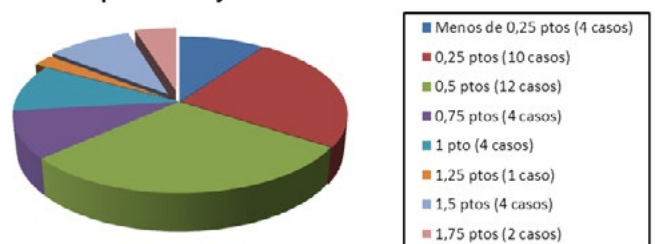
## Coevaluación

Es sabido por todos que la atención humana dura mucho menos de lo que nos gustaría, y más aún si lo que nos están contando no nos parece atractivo o no nos lo muestran como tal. El orador se hace, no nace, por lo que nuestras primeras presentaciones orales suelen ser bastante monótonas.

La medida que tomé en el primer trimestre para que los alumnos mantuviesen la atención en las presentaciones de sus compañeros fue hacerles al final del trimestre un examen con una pregunta acerca de la temática de cada exposición. Me replanteé esta opción en el siguiente trimestre al investigar sobre cuán importante es el lenguaje no verbal en la comunicación oral: sería mucho más provechoso que los alumnos pusiesen su foco de atención en la forma y no en el fondo de cada exposición. Así, por imitación, al fijarse en los aspectos a mantener y a mejorar de sus compañeros, mejorarían sus propias presentaciones. Tras estas conclusiones decidí que a partir del segundo trimestre cada alumno evaluaría al resto con la misma rúbrica que yo lo hacía y eliminaría la prueba de conocimiento de los temas de las exposiciones.

Mi principal miedo al incluir esta medida era que su evaluación no fuese del todo crítica y que calificasen según afinidades personales. Sin embargo, los primeros datos obtenidos con este cambio de evaluación muestran lo contrario. Con el trimestre terminado, he podido comparar la media de las notas propuestas por los alumnos con la calificación que yo puse. De una muestra de 41 alumnos, en 34 casos, ambas notas difieren en 1 punto o menos (independientemente de cuál de las dos sea más elevada). En los otros 7 casos, la diferencia en la calificación varía de 1,75 a 1,25 puntos. En la figura 1 vienen desglosadas y detalladas las variaciones de nota.

Figura 1. Variación de puntos entre la calificación de la profesora y la de los alumnos



Si asumimos que en la calificación de una presentación oral intervienen factores de evaluación subjetiva y ponemos la variación de 1 punto entre la nota de alumnos y profesor como una diferencia razonable, en el 83% de los casos se habrá realizado una evaluación justa, mientras que en el 17% de éstos se podría haber realizado una mejor evaluación.

Las ventajas de la coevaluación en este caso son varias:

- El alumno interioriza más el proceso de evaluación y se siente parte de él.
- El alumno aprende de los errores y los aciertos de sus compañeros.
- La evaluación es más plural, ya que pasa de depender de una sola percepción (la del profesor) a la de la clase entera.

Las ponderaciones dentro de los criterios de calificación que he usado para este procedimiento son: 60% la nota del profesor y 20% la nota media de todos los alumnos. El otro 20% restante corresponde a la autoevaluación.

### Autoevaluación

El ser humano aprende de sus errores y aunque a veces siga cometiendo los mismos,

ya sólo el hecho de tenerlos identificados es un gran paso. Por eso la autoevaluación es tan importante en el crecimiento personal y profesional de una persona. Lo primero que necesitamos para mejorar es saber aquello en lo que debemos hacerlo y por mucho que nos lo digan desde fuera, no hay nada más efectivo como comprobarlo por uno mismo.

Cuando planteé el cambio en la evaluación me pareció imprescindible hacer que los alumnos reflexionasen sobre el trabajo realizado. Esta reflexión está dividida en 3 partes: el momento anterior a la exposición, el de la propia exposición y el posterior a ésta. Aunque la evaluación está fragmentada en 3 momentos, el alumno evalúa todos ellos al finalizar el trabajo.

De la reflexión del momento anterior a la exposición me interesa que sean conscientes de la importancia de elegir un tema que les guste (para esto en algunos casos lo han tenido que investigar previamente), de buscar, seleccionar y ordenar la información y sobre todo, de ensayar la presentación en casa. Así, la autoevaluación del momento previo al trabajo tiene los siguientes puntos: ...

## Autoevaluación de la etapa previa a la exposición

### Elección del tema

PREFERENCIA SOBRE EL TEMA ELEGIDO		
El tema era una de mis primeras opciones	El tema no era de mis primeras opciones pero me gustaba	El tema no estaba dentro de mis opciones
INVESTIGACIÓN PREVIA DEL TEMA		
Había investigado sobre el tema antes de escogerlo	No había investigado sobre el tema pero sabía de qué trataba	No sabía nada sobre el tema

### Búsqueda de información

ADECUACIÓN CON LOS CONOCIMIENTOS PREVIOS		
Al buscar información comprobé que mis conocimientos previos del tema eran correctos	Al buscar información me di cuenta de que el tema no tenía nada que ver con lo que yo pensaba que sería	No tenía conocimientos previos sobre el tema
FACILIDAD PARA ENCONTRAR INFORMACIÓN		
Encontré información fácilmente	Encontré información pero tuve que buscar bastante / Encontré información pero en pocos medios	Encontré muy poca información
FUENTES UTILIZADAS DE INFORMACIÓN		
Utilicé 4 o más fuentes de información	Utilicé 3 o 2 fuentes de información	Utilicé 1 fuente de información
FACILIDAD PARA ORDENAR LA INFORMACIÓN		
Organicé fácilmente la información que encontré	Tuve que hacerme un guion para ordenar la información	Me resultó difícil organizar la información
TIEMPO EMPLEADO EN LA BÚSQUEDA DE INFORMACIÓN		
Le he dedicado mucho tiempo	Le he dedicado el tiempo necesario	Le tenía que haber dedicado más tiempo

**Diseño del medio visual (Power Point, Prezi...)**

FACILIDAD PARA DISEÑAR EL MEDIO VISUAL		
Me gusta y no me cuesta diseñar un Power Point, Prezi...	Sé manejar Power Point, Prezi... pero no me gusta / me cuesta un poco	No me gusta manejar PowerPoint, Prezi... / Me cuesta mucho manejarlos
TIEMPO EMPLEADO EN EL DISEÑO DEL MEDIO VISUAL		
Le he dedicado mucho tiempo	Le he dedicado el tiempo necesario	Le tenía que haber dedicado más tiempo

**Ensayo de la comunicación oral**

INFORMACIÓN QUE CONTAR		
Me apunto la información redactada tal cual la voy a decir	Me apunto la información esquematizada	No me apunto la información
ENSAYO DE LA PRESENTACIÓN		
En casa la he ensayado más de una vez	En casa la he ensayado una vez	No la he ensayado
TIPO DE ENSAYO		
Cuando la ensayo procuro decir todas las veces exactamente lo mismo	Cada vez que la ensayo cuento lo mismo pero con diferentes palabras	No la he ensayado o sólo la he ensayado una vez
TIEMPO EMPLEADO EN EL ENSAYO		
Le he dedicado mucho tiempo	Le he dedicado el tiempo necesario	Le tenía que haber dedicado más tiempo

Una vez evaluada la etapa anterior, toca poner en el punto de mira a la etapa de la presentación. Para ello no se puede hacer de otra manera que no sea grabándola para que el alumno pueda verla en casa. Para este momento la autoevaluación está dividida en dos partes, una en la que el alumno se puntúa a sí mismo con la misma rúbrica que puntúa a sus compañeros, y otra en la que tiene que destacar dos momentos de su presentación, poner el minuto del video para que el profesor lo pueda comprobar y explicar por qué los ha escogido.

Por último, el momento post-exposición pretende que el alumno haga una reflexión final en la que englobe todo el trabajo y decida si éste se ha visto reflejado en el resultado obtenido. También le servirá como guía para futuras exposiciones orales. Los ítems a evaluar son los que se muestran en la **figura 2**:

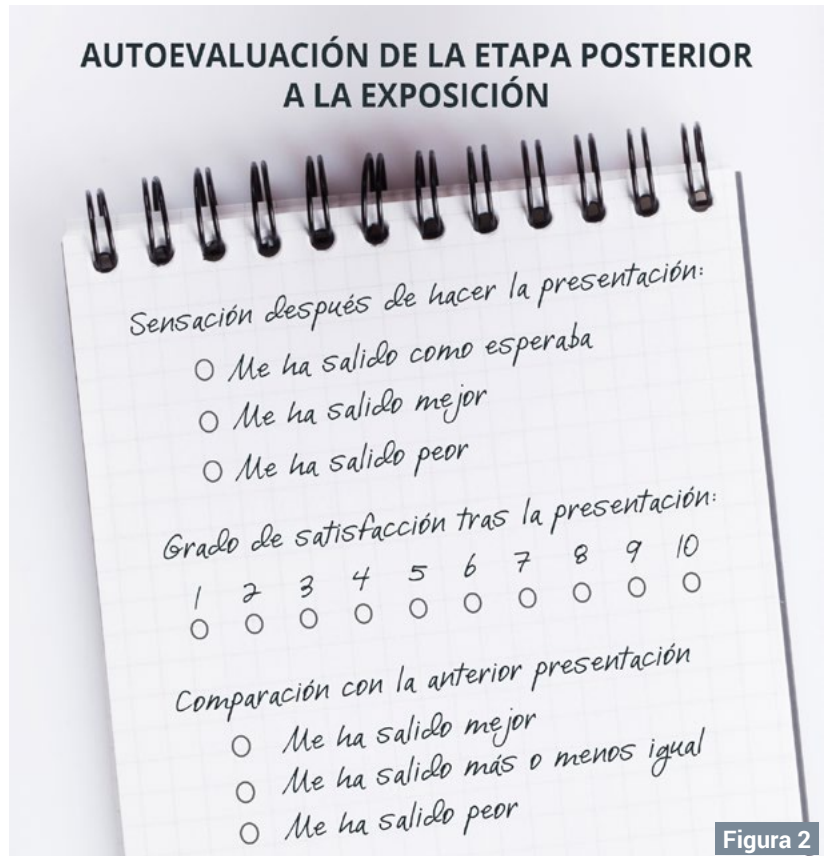


Figura 2

La calificación de la autoevaluación se divide en dos: 50% el que todos los apartados estén hechos y 50% el que la nota que el alumno se pone con la rúbrica no difiera de más de 1 punto de la media de las notas de los compañeros y la profesora.



# Construyamos una auténtica Smart City gracias a la Robótica Educativa

APRENTIK es un proyecto creado por un equipo de profesores e ingenieros, con el objetivo de sacar el máximo partido de la Robótica Educativa. Los alumnos se forman no sólo de manera transversal en distintas materias sino también aportando y trabajando valores como el trabajo en equipo, la empatía o la superación de problemas esenciales para cualquier circunstancia de la vida.

■ POR **Silvia Cardona Areñas**

La Robótica Educativa es un medio de aprendizaje multidisciplinar que permite trabajar áreas tan diversas como las Ciencias, Tecnología, Matemáticas, Física, Comunicación y creatividad entre otras. Además, por su carácter lúdico, permite a alumnos a partir de 6 años, tratar tanto conceptos trabajados en clase como introducir nuevos de una forma muy amena a través del método Learning by doing. Los chavales se convierten en protagonistas de su propio aprendizaje, respetando ritmos, intereses y creando/generando curiosidad por descubrir.

Con el fin de desarrollar distintas competencias y poder trabajar con grupos de niñas y niños de distintas edades, APRENTIK ha creado y desarrollado un proyecto transversal y plural que nos permite adaptar y personalizar muy bien las tareas y conceptos según el curso: La construcción de una auténtica Smart City.

APRENTIK, que cuenta con un equipo de profesores e ingenieros, ha creado su propio proyecto con el objetivo de sacar el

máximo partido de la Robótica Educativa y formando a sus alumnos no sólo de manera transversal en distintas materias sino también aportando y trabajando valores tales como el trabajo en equipo, la empatía o la superación de problemas esenciales para cualquier circunstancia de la vida.

Con el proyecto "Construyamos una auténtica Smart City" tratamos la Smart City o ciudad inteligente. Éstas se caracterizan por tener mecanismos tecnológicos que permiten mejorar la gestión de los servicios y la calidad de los habitantes de la ciudad. Una ciudad será Smart si cuenta con inversiones en aspectos sociales, energías, tecnologías de comunicación, infraestructuras de transporte y, a la vez, promueve una calidad de vida elevada y sostenible.



## Crearemos la Ciudad inteligente que imaginamos. Cómo planteamos el proyecto.

**H**ablar de las ciudades nos llevará, sin ninguna duda, al concepto de Smart sin saberlo. Hablar sobre lo que echamos de menos donde vivimos y qué tendríamos que tener para mejorar tanto eficientemente como en calidad de vida, aportará ideas muy cercanas a la Ciudad soñada.

Una vez adquirido el concepto, retamos a los alumnos a crear una auténtica Smart City: El Ayuntamiento nos ha pedido la maqueta con todos los elementos para poder reproducirla, después tendremos que dividir la ciudad en distintas zonas y organizarnos para que en cada zona haya los mecanismos correspondientes para darle forma y sentido.

## Contenidos y objetivos.

**A** través de este proyecto conseguimos que los alumnos vayan más allá en el trabajo con robótica educativa dotando de un entorno y un hilo conductor todos y cada uno de los montajes. Así creamos un proyecto de entorno mediante el cual y gracias a la robótica, añadimos una motivación extra y un sentido real. No vendemos humo a los alumnos, sino que los situamos en un caso real y trabajamos entorno conceptos que viven en su día a día.

Conseguiremos gracias a este proyecto que los alumnos adquieran conceptos físicos y matemáticos relacionados con la robótica, aprendan a construir robots y a programarlos a través de distintos programas de software educativo de programación y llevaremos a

cabo la aplicación práctica en el aula a través de la resolución de problemas.

## ¿Qué soportes usamos?

La Robótica Educativa nos permite trabajar con numerosos soportes tanto materiales como de software, de manera que se facilita enormemente escoger el idóneo para cada edad y momento según los conceptos que deseamos trabajar.

Por un lado, en lo que se refiere a material físico, contamos con el pack Lego WeDo que consta de un set de piezas complementadas por un HUB, sensores y un motor que nos permiten dar movimiento a nuestras construcciones a través de distintos software de programación, ya sea Lego Education o Scratch; Mindstorm EV3, un robot autónomo que cuenta con una CPU, motores y distintos sensores (de distancia, color, giro y táctil) y piezas más técnicas programable mediante Software Mindstorms; las placas Makey Makey mediante las cuales trabajamos la electricidad y programables con Scratch y los robots 3DBOT y placas Arduino con las que trabajamos la electrónica programándolas con MBlock y el software Arduino.

En lo que se refiere a programación contamos con Scratch y MBlock, dos programas libres que nos permiten trabajar tanto "ligados" a un robot como de forma autónoma a través de la programación de videojuegos y narraciones digitales, aspectos que añaden un plus de versatilidad e interés entre los chavales.

Lego Education es un programa que sirve para introducir a los alumnos a la programación con bloques. Nos permite trabajar con él desde muy tempranas edades ya que es muy gráfico y divertido.

## El desarrollo práctico del proyecto: distribución de zonas y definición.

**D**efinimos distintos mini-proyectos por zonas. Según las edades de los alumnos podrán ser más variados en cuanto a temáticas y ejercicios. A pesar que presentamos en esta ocasión algunas de ellas que hemos definido en APRENTIK, el proyecto admite cuantos aspectos y zonas se nos ocurran y con tanta variedad de tareas como se desee crear.

### Alumbrado

**De la Ciudad.** Las luces de calles y carreteras se iluminan a través de sensores capaces no sólo de detectar cuando pase alguien sino de adaptar la intensidad a la cercanía del objeto. Los alumnos tendrán que diseñar la zona y decorarla, montar un coche y programarlo para que se desplace por nuestra zona y crear el montaje de la iluminación de las zonas donde haya alumbrado.

**De edificios.** En esta ocasión el alumbrado a trabajar está ubicado en un edificio, y más concretamente, hace referencia a la domótica que nos permite tratar de forma eficiente la luz: podremos subir y bajar persianas, abrir y cerrar luces en función de la luz exterior e incluso utilizar placas fotovoltaicas que permitan el autoconsumo de sus habitantes.

Tratamos la creatividad para crear el decorado, el trabajo en equipo para poder cuadrar las distintas zonas de la ciudad, la programación y construcción de un coche con EV3, conceptos de electricidad para encender los leds según sensores y órdenes establecidas... Se experimentará con 3DBOT, programación de MBlock, Scratch y Lego Education.

...

### Gestión de residuos

Optimizamos los recursos tratando y gestionando los residuos de forma inteligente: a través de sensores los contenedores llenos pueden generar avisos de recogida así como controlar el producto que se echa en ellos.

Creatividad y trabajo en equipo, construcción de contenedores, programación y diseño para que los contenedores puedan abrirse y cerrarse de

forma autónoma, aplicación de sensores, control de variables y listas, son algunos de los conceptos que trabajamos.

### Agua inteligente

Destacamos y tratamos la importancia de gestionar bien el agua y su consumo. A través de este espacio, los alumnos crearán un sistema de riego automático en función de las necesidades de la tierra y el agua. Así, partirán de la investigación en referencia al estado de la vegetación a través de un programa para poder detectar la necesidad de riego o no y construirán una barrera programada que permitirá pasar el agua cuando sea necesario.

### Aparcamiento eficiente

El objetivo de esta zona será lograr que en la ciudad se pueda aparcar sin perder tiempo en busca de sitio. A través del uso de sensores y leds se marcarán los sitios ocupados y disponibles, se creará un ascensor para subir a un segundo nivel y se las ingeniarán para crear un contador que calculará la tarifa a pagar.

### Vehículos, semáforos y caminos

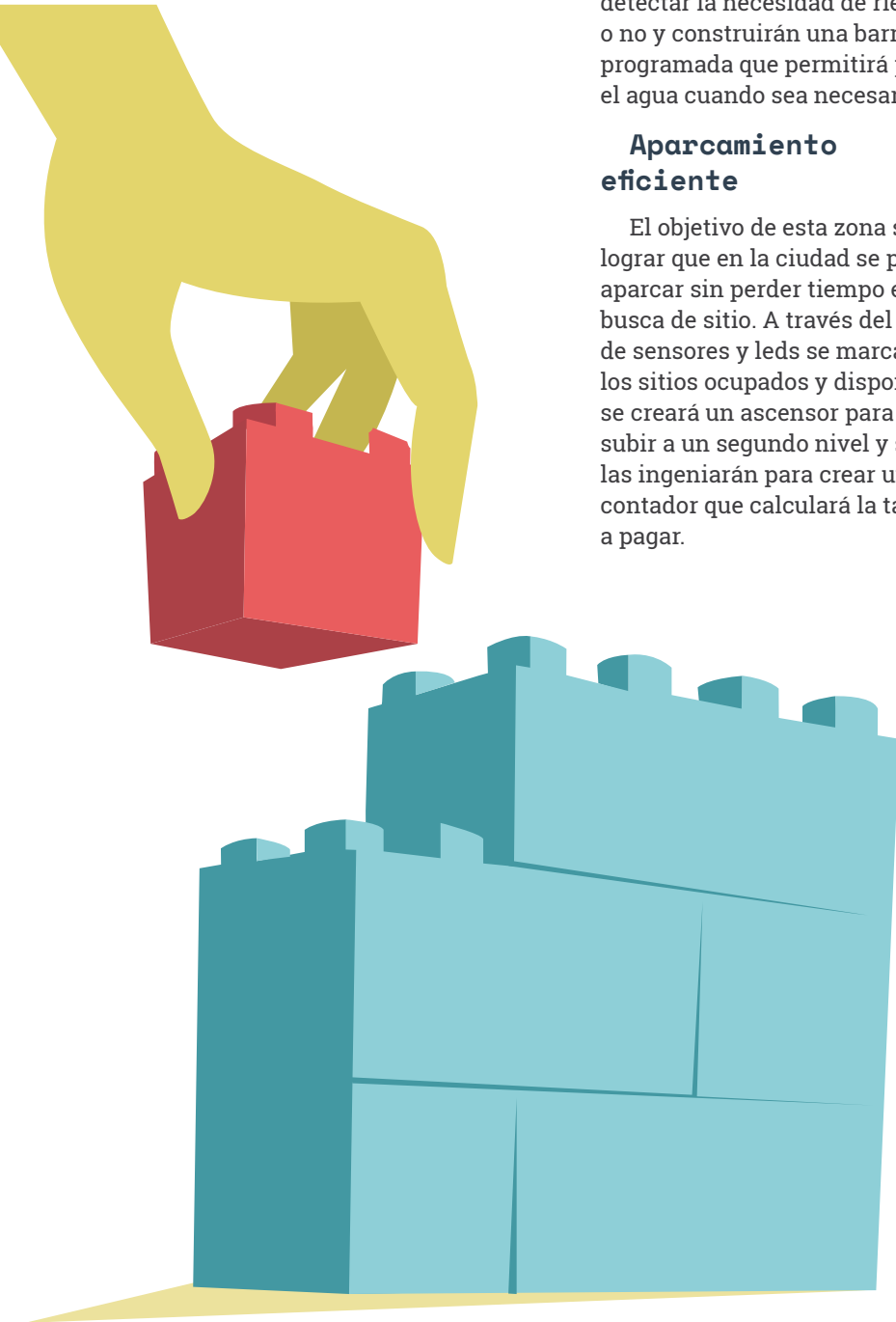
Para una movilidad segura, sostenible y eficiente crearemos un pavimento capaz de almacenar energía solar y transmitirla a los coches que, circulando, podrán cargarse. Paralelo a estos vehículos, habrá semáforos capaces de detectar la presencia de peatones para ponerse en rojo además de estar adaptados para personas con discapacidad visual. Se trabaja la programación, la adaptación de la velocidad (disminución) al llegar a un obstáculo, se creará un indicador de la energía actual y en qué proceso se encuentra, se controlará el paso de peatones e incluso, el funcionamiento del semáforo en caso de cruzar un vehículo de emergencias como puede ser una ambulancia o un camión de bomberos.

### Un proyecto completo. El resultado.

**A**PRENTIK ha llevado a cabo este proyecto con varios colectivos (no sólo alumnos, sino también con profesores) obteniendo fantásticos resultados y pudiendo comprobar su versatilidad e infinidad de aplicaciones.

Sin duda, añadir un marco de fondo próximo a los alumnos nos permite trabajar desde una base más o menos conocida por todos con lo cual además de unas ideas ya pensadas (aunque no siempre conscientemente) sobre el objetivo al que llegar, añade un plus de interés por implicarse en primera persona en temas de mucha proximidad.

**Interés, aprendizaje y diversión; un tres en uno gracias a la Robótica educativa de APRENTIK en el proyecto de esta, nuestra, Smart City.** ■







# MÁSTER EN PEDAGOGÍA MONTESSORI

Elige tu especialidad:



INFANTIL



PRIMARIA



SECUNDARIA



ESPECIAL

## IMPULSA TU CARRERA HACIA NUEVAS METODOLOGÍAS EDUCATIVAS

Aprenderás a trabajar con tus alumnos a través del juego, prestando interés a las necesidades educativas de los mismos; y favoreciendo así su desarrollo cognitivo, social, motor y afectivo



MODALIDAD:  
Online



DURACIÓN:  
710 h



CRÉDITOS:  
4 ectS



TITULACIÓN:  
Múltiple

# El Cubo de Rubik en las aulas como elemento potenciador de la inteligencia espacial y lógico-matemática

Más allá del uso del tangram, ábaco, las damas y ajedrez, el Cubo de Rubik esconde entre sus piezas un gran potencial inexplorado en el ámbito escolar.

■ POR **Rafael García Morales**

**N**os encontramos ante lo que podría ser una innovación en cuanto a la introducción de este material didáctico en los centros. Centrándonos en la teoría de Howard Gardner, de cara al trabajo de la inteligencia espacial y lógico-matemática, este clásico juguete ayuda al desarrollo de estos ítems. Más allá del uso del tangram, ábaco, las damas y ajedrez, el Cubo de Rubik esconde entre sus piezas un gran potencial inexplorado en el ámbito escolar, y por supuesto supone un objeto mucho más cómodo con el que trabajar al tratarse de una sola pieza compacta y muy atractiva gracias a su colorido.

Precisamente fue inventado por un escultor, arquitecto y diseñador de la Escuela de Artes Comerciales de Budapest, Erno Rubik, en los años 70 como una especie de maqueta para enseñar de una forma más amena, interesante e innovadora a sus alumnos de arquitectura las tres dimensiones del espacio de cara a facilitar el trabajo espacial. Queda patente la importancia de las inteligencias múltiples, pues casi una década antes de que Howard Gardner formulara su más famosa teoría ya Erno Rubik se encontraba trabajando la inteligencia espacial y lógico-matemática entre sus pupilos sin saberlo.

Existen numerosos estudios que demuestran las múltiples

ventajas que el cubo proporciona al alumno en edades tempranas de desarrollo intelectual y psicomotriz, entre las que destacan una mejora de la inteligencia espacial, visualización y resolución de problemas, toma de decisiones, creación y ejecución de estrategias...

Los aficionados que ya tienen conocimientos avanzados relatan cómo progresivamente durante su aprendizaje fueron siendo conscientes de que la dificultad de resolver el cubo y comprender todo lo relacionado con él iba siendo aparentemente menor, falsa percepción que nos muestra cómo sus inteligencias estaban progresando positivamente para enfrentar y resolver problemas de una forma más sencilla y óptima. Ante esto solo queda saltar hacia retos muchos mayores que antes se verían imposibles (resolver varios cubos a ciegas, resolver un cubo mientras se hacen malabares, resolverlo ante un espejo viendo el reflejo del revés...), llevando el rendimiento de las citadas inteligencias a niveles muy superiores.

Cabe también citar el hecho de que los actuales campeones mundiales y personas más distinguidas en el mundo del cubo empezaron a aficionarse desde niños, y todos ellos se

declinaron por orientar su futuro profesional al entorno científico. Feliks Zemdegs, actual campeón del mundo, estudia economía. Mats Valks, tercero del mundo, se ha licenciado en análisis de mercado y ha obtenido una beca en Nanyang Technological University. Berta García, tercera persona del mundo más rápida en resolver el cubo a ciegas, se inclina por licenciarse en matemáticas. Jessica Fridrich, inventora del método más usado hoy en día, es ingeniera electricista y autodidacta del cálculo diferencial e integral, profesora en la Universidad de Binghamton, Nueva York. Estos solo son unos ejemplos de cómo la afición temprana al cubo tiende a un futuro basado en profesiones muy técnicas relacionadas fundamentalmente con las matemáticas.

También, al tratarse de un elemento generalmente individual, el alumno es consciente de sus aciertos y errores,





corrigiendo y asumiendo estos últimos y motivándose por los primeros, compartiendo estas características con el ajedrez.

Durante el aprendizaje de todos los algoritmos que componen su resolución se trabajan múltiples aspectos de la mente del alumno, tales como la memoria, razonamiento, optimización de algoritmos (con la práctica el alumno se percatará de que existen métodos mas óptimos para llegar a la solución), y por supuesto la inteligencia espacial tanto en 2D como en 3D, punto crítico para resolverlo. Incluso yendo a un punto de dificultad añadida el alumno podría proponerse conocer otras alternativas de Cubos de Rubik.

Por otra parte, también es totalmente compatible su uso en la asignatura de matemáticas, donde podemos emplearlo para sumas, restas, multiplicaciones y divisiones haciendo uso de las diferentes pegatinas de los seis colores que componen el cubo, incluso puede ser usado en el estudio de las diferentes formas geométricas, pues son muchas las variantes que existen del Cubo de Rubik (cubos, esferas, dodecaedros, tetraedros, octaedros, icosaedros...). Cada uno es diferente al anterior pero los enlaza una misma lógica-matemática. En cursos más avanzados (ESO y bachillerato) podríamos ir introduciendo conceptos como permutaciones, orientaciones, estadística, probabilidad, algoritmos, números factoriales...

Holly Riehl, norteamericana experta en juguetes educativos, encabeza el programa internacional "You can do the Rubik's Cube", propuesta pionera que acerca a las aulas este material didáctico con la finalidad de servirse de él en todo lo citado anteriormente, incluso de seguir explorando sus posibilidades para así sacarle más partido. También

ofrece charlas a los docentes interesados para orientarlos y prepararlos en el uso de este útil recurso didáctico.

Todos los profesores involucrados en este programa suben constantemente a la web los materiales didácticos que van creando con la idea de formar una comunidad alrededor del mundo con una base de datos común. En ella pueden encontrarse de forma gratuita multitud de recursos educativos de numerosas asignaturas, girando todo en torno al Cubo de Rubik como elemento didáctico.

Son ya varios centros educativos estadounidenses los que han apostado por la inserción del cubo en las aulas, aunque en España a día de hoy, mayo de 2017, solo ha habido un colegio, Colegio Bilingüe Altasierra, en Espartinas (Sevilla), que ha acogido un campeonato oficial a nivel internacional homologado por el organismo que regula todo lo relacionado con ello, la World Cube Association.

Con todo lo anteriormente expuesto en este artículo, el alumno podrá percatarse con el tiempo y la experiencia de que no hay metas imposibles sino caminos difíciles, los cuales una vez se enfrentan con ganas, esfuerzo, ilusión y trabajo son superados de forma satisfactoria, mejorando así las ansias de superación personal, comparables con futuras metas laborales, trabajando la formación integral del alumno: conceptual, procedimental y emocional.

En definitiva, nos encontramos ante un instrumento didáctico clásico, que la gran mayoría de nosotros conocemos, pero quizás por un desconocimiento o dificultad aparente hace que no veamos la gran utilidad que tiene para las diferentes materias, haciendo del aprendizaje lógico-matemático una diversión para los escolares. ■

# ¿Quién dijo que las niñas no pueden jugar a los coches si de mayores conducen?

Coeducar, igualdad, respeto, libertad, esperanza.

■ POR **Alba Fernández González**

Un año de experiencia impartiendo talleres de Coeducación desde el Área de Atención a las Personas e Igualdad del municipio de Oviedo, dirigidos a la etapa educativa de Educación Infantil, pone de manifiesto cómo desde las edades tempranas, configuramos nuestra personalidad en base a los roles y estereotipos de género asociados al sexo masculino o femenino, y cómo nos describimos en base a estas falsas creencias. Por ello, se exponen una serie de conversaciones, surgidas de manera espontánea, por parte del alumnado participante en los talleres, con edades comprendidas entre los 4 a los 6 años, atribuyendo unos roles determinados en función de la pertenencia a su sexo. Asumiendo el papel sexo débil refiriéndose a ellas y el sexo fuerte asociado al sexo masculino, y cómo asumen el papel femenino asociado a las tareas del hogar entre otras características. En este artículo, se defiende la importancia de desarrollar acciones coeducativas de manera transversal, como una atención preventiva primaria, la cual conlleve la reducción de la violencia machista.



**C**oeducar, no es sólo dar una educación conjunta a niñas y niños, currículos iguales para ambos, o educar a las niñas según el modelo y los valores que tradicionalmente se han venido considerando como los más “positivos” socialmente, y que coinciden con los estereotipos masculinos (valentía, afán emprendedor, actividad, presencia en el ámbito público, ambición, competitividad). Debemos entender la Coeducación como la no negación y valoración de la diferencia entre niños y niñas, desarrollando por igual en ambos sexos valores y destrezas de la personalidad de cada individuo, con el propósito de llegar a la formación de personas autónomas, justas, solidarias y tolerantes, conscientes y conformes con sus propias capacidades y destrezas.

En base a esto, se parte del hecho de la innegable importancia de la Coeducación, siendo un gran reto a conseguir. Se deben transmitir conocimientos, valores y actitudes a todas las personas que constituyen la sociedad, sin hacer diferencias por razón de sexo. Se debe promover que niños y niñas potencien las habilidades necesarias para que las integren en su personalidad.

En el presente artículo expongo mi experiencia tras un año de trabajo en el Área de Atención a las Personas e Igualdad, del municipio de Oviedo, desarrollando talleres de Coeducación desde la etapa de Educación Infantil hasta la Educación Secundaria Obligatoria, mostrando respuestas que han ido ofreciendo las alumnas y alumnos a lo largo de las sesiones en Educación Infantil, demostrando cómo los estereotipos y roles de género manipulan nuestra personalidad desde las edades más tempranas y como se van perpetuando a lo

largo de nuestra vida.

## OBJETIVO

**M**ostramos cómo desde las edades tempranas, a partir de los 3 años, la personalidad se va configurando en base a los roles y estereotipos pertenecientes al sexo femenino o masculino y cómo desde el sistema educativo, debemos de desarticular la base del iceberg sobre la que se sustentan las formas más visibles de desigualdad, estableciendo en la cúspide la violencia machista, siendo necesario visibilizar la parte invisible sobre la que se perfilan las acciones más sutiles de desigualdad.

## DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA

**U**n año de experiencia desarrollando talleres Coeducativos desde el Área de Atención a las Personas e Igualdad, concretamente en el Centro Municipal de la Mujer de la ciudad de Oviedo, abarcando la etapa educativa desde la Educación Infantil hasta la Educación Secundaria Obligatoria, me ha demostrado la necesidad de trabajar la Coeducación de manera transversal, en el día a día, en las aulas, en los medios de comunicación, en la calle... en definitiva, desde todos los ámbitos de nuestra vida, desarmando así la parte

invisible de la pirámide donde se sustenta la raíz del problema. Ello hace necesario que se lleve a cabo un análisis más profundo en el que se analicen otro tipo de formas sutiles que sirven como base a lo que, posteriormente, desencadena, en ocasiones, en formas más explícitas de violencia. Hablamos así, de la parte invisible de una pirámide o de un iceberg que permanece latente en la sociedad y que va siendo interiorizado por las personas desde las primeras edades. Una pirámide que, como vemos en el **gráfico 1**, está apoyado en una sociedad que se basa en un sistema patriarcal que posiciona, a través de mecanismos tácitos que han sido progresivamente aceptados como norma, a más de la mitad de la población en una clara situación de desventaja.

Por lo tanto, es sobre la base de la pirámide, donde debemos actuar ayudando así, a sacar a la luz esas formas sutiles de violencia que perpetúan las desigualdades de género y que consolidan actuaciones visibles entre las que se incluye la violación, el abuso sexual, la amenaza o la agresión física. De esta forma, no se trata únicamente de mostrar la realidad evidente, sino de ser capaces de desmontar estructuras



Gráfico 1. Pirámide de la violencia machista

mentales que probablemente ya hayan sido configuradas y continuamente reforzadas en jóvenes y adolescentes. Es en esa parte del iceberg, donde la Coeducación debe de actuar para ir desmantelando los extractos de la desigualdad.

Por este motivo, cobra especial importancia la prevención primaria como estrategia para no tener que desmontar los prejuicios ya asimilados, sino, directamente, reflexionar con las personas sobre otros que rompan con el patrón dominante. En este sentido, existen múltiples investigaciones que demuestran la necesidad social de abordar esa parte invisible para erradicar la violencia machista. Así, según se afirma en el estudio "Percepción Social de la Violencia de Género en la Adolescencia y la Juventud", en un 96% las mujeres y un 93% los hombres consideran inaceptable la violencia de género, pero no todas sus formas provocan el mismo rechazo, así como los comportamientos que constituyen el maltrato son identificados como tales. Según datos del citado estudio uno de cada tres jóvenes considera inevitable o aceptable en algunas circunstancias 'controlar los horarios de la pareja', 'impedir a la pareja que vea a su familia

o amistades', 'no permitir que la pareja trabaje o estudie' o 'decirle las cosas que puede o no puede hacer'. La no identificación de estos ejemplos como formas de maltrato implica que no todas las manifestaciones de violencia de género tienen la misma visibilidad, atención social y política, sensibilización y legislación.

Una vez definido dónde radica la base que sustenta el problema social de la violencia machista y el establecimiento de la prevención como estrategia básica para erradicar este problema social, se plantea la siguiente cuestión, ¿desde qué enfoque deben las instituciones públicas implementar políticas y acciones dirigidas a erradicar la violencia de género? Una de las perspectivas más actuales es el Mainstreaming o el concepto de transversalidad de género, con el objetivo de favorecer la introducción del enfoque de género en las políticas públicas.

El Consejo de Europa (1998) así lo define: "La integración de la perspectiva de género consiste en la reorganización, mejora, desarrollo y evaluación de procesos políticos, de modo que los actores implícitos normalmente en la elaboración de las políticas incorporen una

Mainstreaming o el concepto de transversalidad de género, con el objetivo de favorecer la introducción del enfoque de género en las políticas públicas

perspectiva de igualdad entre los hombres y las mujeres en todos los ámbitos de acción, a todos los niveles y en todas a las etapas". Las desigualdades están presentes todos los días, en todos los ámbitos de la vida, en las estructuras y dinámicas sociales, por lo que es una necesidad proyectar el principio de igualdad y por ende la prevención de la violencia machista en dichos ámbitos. La violencia de género ha de ser entendida de una forma holística, como un problema social que trasciende todos los extractos de la sociedad, con un componente estructural que conlleva la aceptación social de determinados roles, relaciones y formas de pensar causado por componentes visibles e



invisibles, siendo la mejor forma de actuación desde la prevención en edades tempranas.

## EVIDENCIAS EXTRAÍDAS DE MI PRÁCTICA COEDUCADORA

Las evidencias que se presentan, muestran la importancia de trabajar la Coeducación en el ámbito educativo desde las edades tempranas, ya que a la edad de 3 años, los niños y las niñas ya muestran formas de actuar en función de lo establecido socialmente relacionado a un sexo u otro, prueba de ello, es cuando un alumno o alumna rompe con esos estereotipos y roles de género y cómo sus compañeros y compañeras, en muchas ocasiones no entienden su actitud llegando a actuar de manera diferente con él o ella, explicando que su comportamiento es de chica cuando él es un niño o viceversa.

Las conversaciones que se exponen, son transcripciones de diálogos que han surgido a lo largo de las 9 sesiones pertenecientes al proyecto de Coeducación, concretamente en dos centros educativos de ámbito rural pertenecientes a la ciudad de Oviedo, con un total de 69 alumnas y alumnos participantes en la etapa de Educación Infantil. Se expone una muestra representativa de los diálogos surgidos a lo largo de las sesiones, como evidencia de la importancia de trabajar de manera transversal y en el día a día la igualdad entre niños y niñas. Para ello, en primer lugar, se muestran las preguntas que he realizado o cómo han surgido las conversaciones de manera espontánea, para dar paso al debate surgido entre ellas y ellos. Me represento por el nombre de educadora, aclarando que los nombres de las y los participantes son ficticios.

### Sesión 4: Juegos y Juguetes

**Educadora:** “¿Por qué a Oliver Button (protagonista de un cuento) le llaman *nená* porque le guste bailar, disfrazarse y jugar a las muñecas?”

Luis: “Porque los niños no bailan”.

Carlos: “Bueno es un poco raro que los niños jueguen a las muñecas”.

Luis: “Pero si tú juegas con la muñeca Frozen”.

Educadora: “Entonces, ¿creéis que hay juguetes para niños y juguetes para niñas?”

Marta: “A las niñas nos gusta jugar más a las cocinitas porque de mayores tenemos que cocinar en casa”.

Educadora: “Pero los chicos también cocinan, por ejemplo, yo tengo muchos amigos que hacen unas recetas riquísimas”.

Marta: “Sí, pero mucho menos”.

### Sesión 5: Corresponsabilidad y tareas del hogar

**Educadora:** “En vuestras casas, ¿qué personas hacen las tareas del hogar?”

Almudena: “Mamá porque papá trabaja”.

Amaya: “Papá está todo el día sentado en el ordenador”.

**Educadora:** “Vamos a imaginar, que vivimos todos y todas en una casa muy grande. ¿Si alguien tuviese que cocinar y fregar los platos, quién lo haría?”

La respuesta en su mayoría, en un aula de 5 alumnas y 17 alumnos, las 5 niñas levantaron la mano y sólo cuatro niños la alzaron.

Educadora: “¿Y entonces los chicos que haríais?”

Pelayo: “Arreglar las persianas”.

Álvaro: “Arreglar los frigos y la bañera”.

### Sesión 6: Yo de mayor

**Educadora:** “¿Qué queréis ser de mayor?”

Ana: “Yo me quiero casar con un príncipe, para estar todo el día bailando, poder maquillarme y usar tacones”.

María: “yo también, y esperarle en el castillo a que venga a rescatarme”.

Educadora: “Pero para poder bailar, maquillarte y usar tacones no es necesario casarse con un príncipe. ¿Y por qué te tienen que venir a rescatar?”

María: “Porque es muy valiente.”

Educadora: “¿Y las niñas no somos valientes?”

Carla: “Si lo somos, yo, por ejemplo, duermo sola en mi habitación”.

Elena: “Pero las niñas no podemos ser médicos, solo lo son los chicos, nosotras tenemos que ser enfermeras”.

Educadora: “Pues yo conozco muchas mujeres que son médicas, ¿no conocéis a ninguna?”.

### Sesión 7: Relaciones personales

**Educadora:** “Mientras jugaban libremente, Narciso y Alba mantienen una conversación y Narciso le dice: las niñas no pueden jugar con los niños porque son menos fuertes. ¿Por qué no podéis jugar juntos?” Le pregunté.

Narciso: “Porque nunca lo hacemos y además ellas tienen menos fuerza”.

Educadora: “Alba, ¿tú crees que tenéis menos fuerza?”

Alba: “No, porque el otro día se le rompió un coche a Dany y yo se lo arreglé”.

Narciso: “Bueno lo decía en broma, es un juego”.

### Sesión 9. Violencia de género

**Educadora:** “¿Por qué el protagonista del cuento *Robledo* no dejaba que su pareja *Acacia* hiciese lo que ha ella más le gustaba?”

Amanda: “Porque Robledo la protegía para que no le pasase nada malo”.

Educadora: “¿Pero acaso Acacia, o nostras las chicas, no nos podemos proteger nosotras solas?”

Paco: “No, porque los chicos somos más fuertes”.

Juan: “Pero también hay niñas que son muy fuertes”.

Paco: “Si, pero no son tan valientes como los chicos”.

Con esta pequeña muestra, se expone cómo la etapa de Educación Infantil es un momento clave en la adquisición de la identidad de género y cómo sí, desde edades tempranas no mostramos modelos, y formas de reflexionar acerca de lo que piensan los niños y las niñas, irán perpetuándose a lo largo de su vida falsas creencias como las mostradas. Debemos y tenemos la obligación de trabajar en esa parte invisible que poco a poco va incorporándose en nuestra vida y sobre la que se sustenta la lacra de la desigualdad entre las personas en función de su sexo.

### CONCLUSIONES

**E**l título del artículo parte de la pregunta, ¿quién dijo que las niñas no pueden jugar a los coches si de mayores conducen?, cuestión que se plantea un niño de 4 años y la cual fomenta la reflexión acerca

de la distinción por sexos de un aspecto tan sencillo como son los juegos y juguetes en la infancia, y es que, desde que nacemos, estamos transmitiendo a las niñas y niños las diferencias en función del sexo, diferencias en colores, en formas de vestir, en los juegos, en los comportamientos, en las conductas... La Coeducación no es solo materia del sistema educativo, sino que se necesita de la participación de toda la sociedad (familia, escuela, medios de comunicación) para lograr una verdadera igualdad de oportunidades, siendo prueba de ello, las conversaciones surgidas a lo largo de las sesiones. Cómo las niñas, con la edad de 4 años, ya se identifican y se denominan con la palabra "débil" y cómo identifican la fuerza y la valentía al sexo masculino. Cómo asocian los cuidados al papel femenino al igual que las tareas del hogar. Sin embargo, los niños, se describen como personas fuertes, al cargo de la protección de las niñas. Cómo desde los medios de comu-

nicación, nos transmiten el ideal de mujer en su hogar, esperando a que su esposo llegue a casa, siempre bella y dispuesta a complacerlo. Impactante declaración que transmitió una niña cuando explicó al resto de compañeras y compañeros, que esa, es su meta cuando sea mayor. Y cómo ningún niño o niña, le preguntó que por qué quería ser así de mayor, lo que connota una interiorización de cual ha de ser el papel de la mujer visibilizado en ciertos medios de comunicación y cuentos infantiles. Si queremos romper con los estereotipos de género, debemos de ser conscientes de lo que les transmitimos con nuestras acciones a las niñas y los niños, ya que a través de acciones positivas, donde se muestren a modelos tanto femeninos como masculinos ejerciendo papeles diversos, solo así, trabajando en la diversidad, educaremos a personas libres de roles y estereotipos. ■





# La importancia de la pronunciación para el desarrollo de la lectura y comunicación

¿Es adecuado el método actual de enseñanza del inglés? La respuesta está en fomentar la comprensión oral y el uso correcto de la lengua para mejorar el proceso comunicativo.

■ POR **Cristóbal Carmona Márquez**

El método educativo utilizado por los profesionales para la enseñanza de la lengua inglesa ha seguido una tendencia clara: el aprendizaje de estructuras gramaticales y vocabulario. Sin embargo, este método no parece ser el más eficaz para lograr que los alumnos consigan utilizar de manera natural y con fines comunicativos la lengua extranjera.

En muchos casos, cuando los alumnos se tienen que enfrentar a una conversación en la vida diaria no son capaces de entender a una persona nativa o hablante de inglés como segunda lengua debido a su desconocimiento de las normas de pronunciación en inglés. Esto impide tanto la comprensión oral como la producción de sonidos.

El presente artículo pretende mejorar la enseñanza de la lengua inglesa a partir de la enseñanza de las reglas fonológicas y de una práctica metódica y estructurada para que el alumnado consiga un uso inteligible de la lengua, desarrollando por una parte una producción del habla de manera espontánea que mejore el proceso comunicativo y la interacción social necesarios para el acceso al mundo; y por otro lado, la destrezas necesarias para la lectura, que le permitirán el acceso a la información e incluso la mejora del rendimiento académico. ...



## INTRODUCCIÓN

En España, tradicionalmente, la enseñanza de idiomas se ha basado mayoritariamente en el aprendizaje de gramática, vocabulario y ciertas destrezas escritas, dejando en ocasiones de lado las destrezas orales. Este hecho se ha debido, en parte, a la falta de conocimientos metodológicos o de competencia lingüística del profesorado (Rubio y Martínez, 2008). Sin embargo, para poder comunicarse en una lengua extranjera (LE) es tan importante escribirla o leerla como hablarla. Si el alumnado no habla un inglés fluido y sin miedo, nunca podrá usar los conocimientos gramaticales y el vocabulario adquiridos en clase. Es cierto también que la temida selectividad se centra principalmente en cuestiones gramaticales o léxicas y no evalúa las destrezas orales, por lo que el alumnado no necesita demostrar que sabe hablar inglés.

Por otra parte, los estudiantes en ocasiones sienten vergüenza o miedo a comunicarse en inglés, quizás por el rechazo de los iguales, a ser corregidos por parte del profesor o simplemente porque no tienen conocimientos ni técnicas de cómo pronunciar palabras en inglés. La falta de práctica en la competencia oral aumenta ese nerviosismo a la hora de hablar en inglés. Por ello, Manzaneda y Madrid (1997) afirman que algunas investigaciones han puesto de manifiesto que los factores afectivos (actitudes y motivación) ocupan un papel esencial en el proceso de enseñanza y aprendizaje de las lenguas extranjeras e inciden en el rendimiento de los alumnos. Parece, por tanto, fundamental fomentar la participación comunicativa para ayudar a los aprendices a perder el miedo a comunicarse en la lengua meta y de este modo facilitar el desarrollo para un uso inteligible de la L2.

Se observa también que aunque los libros de texto incluyen apartados para el desarrollo de una correcta pronunciación, en numerosas ocasiones el profesorado no hace hincapié en este aspecto tan fundamental de un idioma debido a falta de formación (Lázaro, 2007) o porque lo considera un aspecto árido y difícil de enseñar, ya que la mayoría de los estudiantes y de los profesores de LE experimentan un rechazo hacia la clase de pronunciación. En un panorama tan poco confortador como éste es frecuente que la pronunciación se vea perjudicada y sea la gran olvidada en las clases de LE, llegando a la conclusión de que existe un cierto déficit en la falta de buenas herramientas de trabajo (García, 2007).

Para poder comunicarse en una lengua extranjera es tan importante escribirla o leerla como hablarla

Es cierto que hay que inculcar la necesidad de comunicarse en una situación real, pero no obviemos que la clase nunca será una situación real, pues el estudiante siempre tendrá la posibilidad de decir aquello que no sabe en su lengua materna. Parece, por tanto, urgente encontrar una solución para esta situación. El uso de las TIC puede ser de gran ayuda al profesorado ya que le aportaría un gran número de herramientas para introducir la fonética en el aula de una manera más amena y atractiva, y no de la forma tradicional, que puede resultar más tediosa, favoreciendo la motivación del alumno (Llisterri, 1998).

Este artículo pretende centrarse en la mejora del inglés como LE a través de la pronunciación, para ayudar al alumnado a entender la conexión existente entre los sonidos y las letras, y a la inversa, favorecer el conocimiento de las correspondencias grafema-fonema; todo lo cual permitirá crear representaciones fonológicas correctas de las palabras. Dicho de otro modo, se pretende guiar al alumnado en el aprendizaje de la lectura en inglés a través del desarrollo de la conciencia fonológica, proporcionando las herramientas necesarias para la enseñanza de la pronunciación. Esto puede tener un doble beneficio; por una parte se trabaja el reconocimiento y la producción del habla de manera inteligible, mejorando el proceso comunicativo y la interacción social necesarios para el acceso al ámbito social. Por otra parte, se fortalece el desarrollo efectivo de las destrezas necesarias para la lectura y, por ende, la mejora del rendimiento académico.

Es frecuente que la pronunciación se vea perjudicada y sea la gran olvidada en las clases de lengua extranjera



# LEARN ENGLISH



## METODOLOGÍA

### Objetivos del estudio

En este estudio se pretende mejorar la enseñanza de la lengua inglesa a partir de la enseñanza de la pronunciación y algunas correspondencias grafema-fonema para que el alumnado desarrolle, por una parte, una producción de habla inteligible que mejore el proceso comunicativo y la interacción en clase; y por otro lado, las destrezas de decodificación necesarias para la lectura, que a largo plazo le permitirán el acceso a la información y una mejor comprensión lectora.

### Objetivos concretos de estudio

Se pretende conseguir cuatro aspectos que se consideran fundamentales para el desarrollo de la competencia comunicativa y la comprensión lectora.

1. Mejorar la pronunciación inglesa de una serie de fonemas seleccionados (/ð/, /θ/, /ai/).
2. Conseguir una producción de habla inteligible.
3. Mejorar el proceso de decodificación lectora.
4. Comprobar si existe una mejor comprensión lectora.

### Muestra

La información que se ha obtenido para la elaboración del presente trabajo pertenece a dos grupos de 1º de ESO de un IES de Huelva capital. En primer lugar, un grupo control (GC) en el que no se aplicará ningún tipo de intervención y en el que se espera que los resultados obtenidos por el alumnado no varíen de los habituales. En segundo lugar, un grupo experimental de 1º ESO de diversificación (GE) donde se realizará la intervención educativa. Debido al problema de absentismo y ausencia de responsabilidad académica solamente se han tenido en cuenta, por un lado del GC 6 de las 9 pruebas de diagnóstico de lectura; y por otro lado, del GE 5 de las 7 pruebas de diagnóstico realizadas al principio de la intervención. Con ello, se observa claramente que en ambos cursos prima el absentismo, lo que ha dificultado aún más conseguir un desarrollo continuo y normalizado de las clases y obtener una muestra más amplia y firme de resultados. Los resultados pretenden, por lo tanto, comprobar de forma

exploratoria los beneficios de la intervención, aunque no se deben considerar generalizables, ya que la muestra es muy reducida.

### Instrumentos para el estudio

Se ha seguido una metodología mixta, pre-/post-test, en la que se conjuguen tanto instrumentos cuantitativos como cualitativos. Para comprobar el nivel de decodificación y comprensión lectora del alumnado se ha realizado una grabación de voz de la lectura inicial de un pequeño texto. Tras la intervención se ha llevado a cabo de nuevo dicha prueba con un texto de dificultad similar al inicial, para comprobar el proceso de evolución que el alumnado ha tenido, y otra prueba final que contiene palabras seleccionadas relacionadas con los aspectos trabajados. La introducción de la prueba compuesta de palabras aisladas se ha introducido debido a que los estudiantes no leían correctamente las palabras introducidas en el texto, mientras que extraídas de él no planteaban dificultad alguna. Los textos para las pruebas tanto inicial como final han sido



extraídos del libro de texto de 1º ESO de la unidad número cinco You can do it!. Ambos textos tratan del mismo tema: deportes, y el nivel de dificultad es muy similar.

El dominio oral de la lengua se ha evaluado a través de la observación de las exposiciones orales. En ellas se les pedía a los estudiantes comparar fotos actuales.

**Procedimiento en el aula**

Este trabajo para la mejora de la pronunciación en el aula y de la comprensión lectora se ha centrado en guiar al alumnado paso a paso con una serie de herramientas, juegos interactivos y una práctica fundamental para conseguir los objetivos propuestos. Además se ha tenido como guía y apoyo el libro de texto, del que se ha extraído la gramática y el vocabulario necesarios para poder practicar el idioma de forma oral.

Para que el estudio fuera lo más objetivo posible se tuvo en cuenta que ambos grupos tuvieran el mismo libro de texto, diferenciándose tan solo en la aplicación de la intervención y en algunas adaptaciones en el material; ya que como se ha mencionado anteriormente se ha trabajado con un grupo de diversificación.

**Recogida de datos**

Al analizar la situación del alumnado en la asignatura de inglés cuando se tienen que enfrentar a una conversación en la vida diaria no son capaces de entender a una persona nativa o hablante de inglés como segunda lengua debido a su desconocimiento de las normas de pronunciación en inglés.

Es por ello que para llevar a cabo nuestro trabajo nos hemos centrado en el diagnóstico de dos lecturas una inicial y otra final, teniendo también en cuenta si se ha hecho algún tipo de ejercicio oral en clase.

Los diagnósticos recogidos pertenecen a la etapa de la ESO. Tenemos para este estudio cinco

diagnósticos de 1º ESO de Diversificación y seis de 1º ESO A. Dichos diagnósticos son muestras anónimas.

**Análisis de los datos**

Teniendo en cuenta los objetivos de este estudio se van a analizar las pruebas realizadas teniendo en cuenta dos aspectos. Por una parte, se prestará atención al nivel de adquisición de la pronunciación inglesa a partir de la decodificación de palabras escritas. Por otra parte, se comprobará el nivel de comprensión lectora. En ambos casos se pretende ver si ha habido una mejoría entre el GC y el GE, así como una mejoría del GE con respecto a sí mismo.

**Resultados**

A continuación se exponen los resultados obtenidos tras analizar las pruebas de lectura inicial, final y el listado de palabras aisladas seleccionadas. Éstas serán divididas en lecturas del GE (1º ESO de Diversificación) y lecturas del GC (1º ESO A). Cada una de ellas constará de dos apartados: el primero es el análisis de las palabras leídas correctamente, presentado en tablas; el segundo se dedicará a la comprensión lectora de cada lectura, y se indicará el nivel de comprensión que tiene el alumnado, medido a partir de la narración que hace de lo que ha leído.

TABLA 1: Lectura Inicial del GE

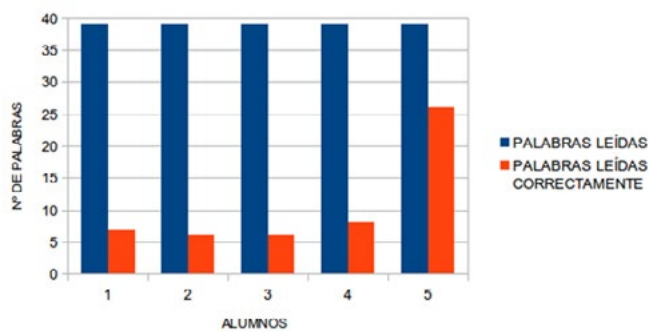


TABLA 2: Lectura Inicial del GC

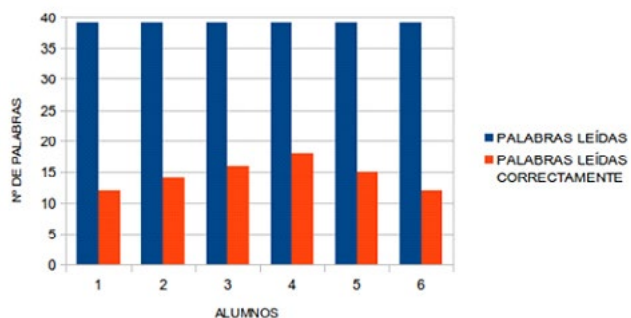


TABLA 3: Lectura final del GE

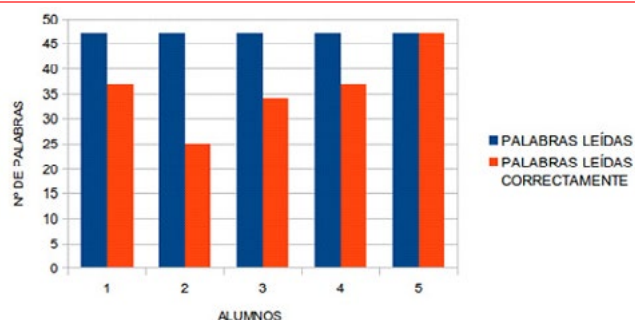


TABLA 4: Lectura Final del GC

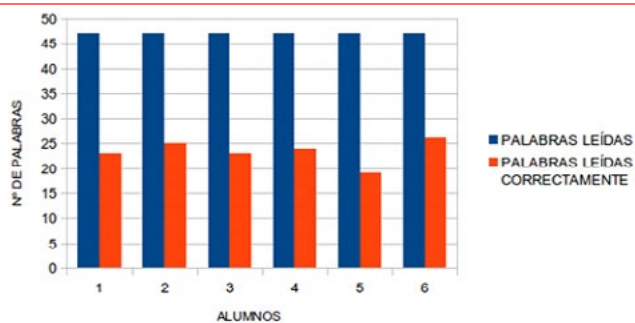


TABLA 5: Palabras Aisladas GE

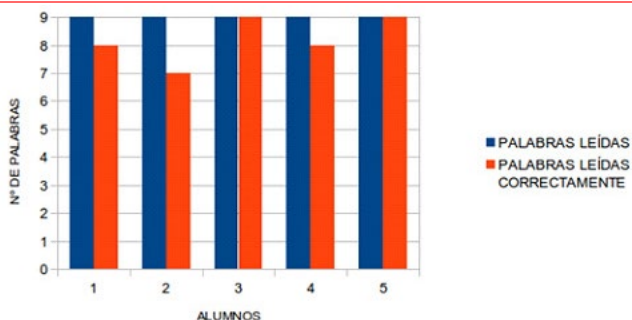
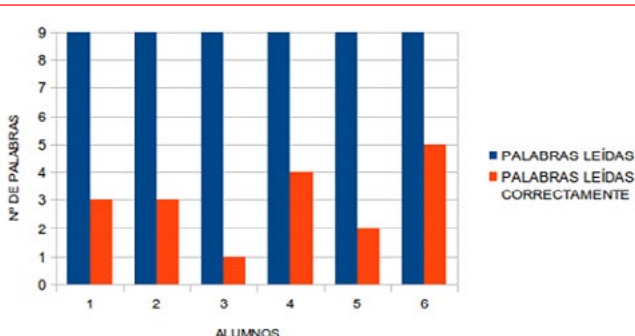


TABLA 6: Palabras Aisladas GC



## CONCLUSIONES

Tras observar los resultados obtenidos, respecto a la decodificación de palabras en la prueba inicial, ambos grupos obtuvieron resultados bajos por desconocer las grafías y sonidos ingleses. En la prueba de lectura final se pudo observar una gran diferencia entre ambos grupos, puesto que en el GE se observa una gran evolución desde el comienzo de las clases hasta el final a causa de todas las herramientas aportadas para la decodificación de palabras. Al igual ocurrió en la lectura de palabras aisladas, el GE sobresalió sobre el GC debido a la intervención planteada.

En cuanto a la comprensión lectora, ambos grupos mantienen los mismos problemas a la hora de comprender el texto, solo entienden palabras aisladas sin conseguir la esencia principal del propio texto. Éste es un proceso largo y continuo. Teniendo en cuenta la pronunciación, el GE consiguió los objetivos mínimos planteados, mientras que el GC continuaba manteniendo los mismos errores que persistían al principio.

## DISCUSIÓN

A partir de estos resultados se podría llegar a la conclusión de que la LE se debe de empezar a enseñar desde un punto de partida eminentemente oral para después decodificar las palabras y llegar a conseguir un nivel de comprensión lectora aceptable. En cambio,

como el proceso de adquisición parece ser el contrario, es ahí donde comienza a aparecer el problema que continuará si no se cambia el método de enseñanza-aprendizaje. Por este motivo, se podrá hacer consciente al alumnado de las diferencias entre la L1 y LE, como primer paso para conseguir un aprendizaje autónomo. Por otra parte, con una metodología sistemática se puede llegar a conseguir una decodificación de palabras automática que favorezca la fluidez lectora y, finalmente, posibilite la comprensión lectora.

Si no se realiza, el alumnado se ve imposibilitado de conseguir ese objetivo, ya que tiene que realizar un doble trabajo: decodificar y comprender para entender algo de lo que han leído.

En lo referente a la pronunciación, se observa claramente que el alumnado mejora en los objetivos planteados. Esto es relevante ya que estos resultados inciden positivamente en la motivación hacia el estudio de LE.

Para mejorar la fluidez y comprensión lectoras sería necesaria una intervención más duradera.

El presente trabajo también pretende motivar la realización de futuras investigaciones que vayan encaminadas a la mejora de la decodificación y la pronunciación a través de la utilización de materiales didácticos que trabajen lo que se conoce como phonics para facilitar el aprendizaje de la lectura en inglés como LE.

Los resultados obtenidos en este trabajo no son generalizables debido al tamaño de la muestra. Sin embargo, los datos obtenidos advierten de los problemas existentes y de que el proceso de comprensión lectora es un camino muy largo que se debe trabajar de forma continua. En manos del profesorado está el establecer un equilibrio entre todos los aspectos relacionados con la enseñanza del inglés. ■

# LA (CO)EDUCACIÓN DEL SIGLO XXI

El papel de la escuela es determinante para el desarrollo de unos valores basados en la coeducación y en la igualdad de oportunidades. Estos valores deben adaptarse a la sociedad actual.

■ POR Yolanda Rodríguez Marín

Desde tiempos inmemoriales todo lo que observamos a nuestro alrededor, nos muestra la equivocada idea de que ambos sexos están diferenciados y tienen papeles distintos en la sociedad. Sin embargo, en la actualidad, la mayoría de las personas, somos conscientes (o creemos que lo somos) de las devastadoras consecuencias que acarrea este tipo de pensamientos provenientes del patriarcado. En este sentido, la escuela constituye un ámbito socializador determinante, en el que pueden liderarse cambios profundos en la construcción de actitudes y valores basados en el respeto y la igualdad entre ambos sexos (Vieites Conde y Martínez Ten, 2009). Asimismo, no podemos olvidar que tal y como señalaba Mandela “la educación es el arma más poderosa para cambiar el mundo”.

De acuerdo con la actual Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la Mejora de la Calidad Educativa (LOMCE), la igualdad de oportunidades entre ambos sexos forma parte una ineludible de los contenidos transversales que debemos incluir en nuestras programaciones de aula, así como de la educación en valores y la educación emocional. Este tándem de variables complementa la educación formal que se transmite en la escuela con aquella que nos ayuda a constituir personas activas, democráticas,

autosuficientes, libres, respetuosas, tolerantes y felices consigo mismas y con los demás, que en definitiva, es (o debería ser) el objetivo prioritario de los docentes para con su alumnado. Por si estas razones nos parecen insuficientes, la Universidad Complutense publicaba en el año 2011, de manos de Díaz Aguado y Carvajal Gómez, un estudio sobre la igualdad y su relación con la prevención de la violencia de género, constatando que la coeducación en la escuela funciona, del mismo modo que el informe realizado por el Instituto Andaluz de la Mujer (2012), en el que se expone que trabajar en la escuela la violencia de género como tema específico disminuye el riesgo de sufrirla.

Sin embargo, no podemos caer en el error de asumir la temática de la igualdad entre ambos sexos únicamente como cuestiones relacionadas con la violencia

de género, como un aspecto vinculado de forma exclusiva al sector femenino o como una enseñanza puntual que se lleve a cabo los días señalados para ensalzar a la mujer, sino como una parte inherente a nuestra metodología educativa, que implica a todos los sectores pertenecientes a la comunidad escolar y se dedique a coeducar. Podemos conocer de forma exhaustiva sus implicaciones con la ayuda de Blanco García (2007), quien nos define el término de la siguiente manera:

Coeducar es preparar para la libertad. Coeducar es educar a cada una y cada uno según quien es, atendiendo a su diferencia, y que al hablar de coeducar la referencia son tanto las niñas como los niños, aunque de diferente modo. (...) Coeducar es educar fuera del modelo dominante, el simbólico patriarcal, no reconociéndolo



como fuente de sentido; y eso significa que tanto las mujeres como los hombres hemos de pensar de nuevo, desde otros referentes, qué significa ser una mujer, ser un hombre en el contexto histórico que vivimos.

Para conseguir una pedagogía basada en la coeducación, desde el Instituto de la Mujer (2009) consideran imprescindible contar con un centro educativo dispuesto y con un colectivo docente informado y sensibilizado con la temática, que se encargue de nombrar a una comisión dedicada a coordinar e impulsar la igualdad de oportunidades entre ambos sexos. Asimismo, destaca la importancia de contar con un claustro que posea conocimientos acerca de la temática y que se encuentre sensibilizado con la temática, pues como señala Moreno Llaneza (2013) es necesario que los maestros y maestras sepan analizar el contenido de los mensajes que se lanzan de forma diaria en el aula, pudiendo aplicar la perspectiva del género y hacer frente a cualquier tipo de aspecto discriminatorio que se produzca. Por otro lado, el Instituto de la Mujer (2009) también recoge la importancia de que los centros recojan en su Proyecto Educativo las implicaciones que poseen de acuerdo con la temática que nos circunda. En este sentido,

algunos centros educativos poseen un proyecto coeducativo, dedicado exclusivamente a la temática del género y la igualdad. En este sentido, autoras como Torres San Miguel (2010) se hacen eco de algunas iniciativas desarrolladas en torno a la inclusión de la educación en los procesos educativos, tales como:

El Proyecto Relaciona, promovido por el Instituto de la Mujer en colaboración con las Comunidades Autónomas, cuyo principal objetivo consiste en "promover la reflexión del profesorado sobre el tratamiento del amor y la sexualidad en la educación como una vía de prevención y eliminación de la violencia contra las mujeres" (Instituto de la Mujer, 2008, p. 169).

El Proyecto INTERCAMBIA, iniciado por el Ministerio de Educación, Cultura y Deporte (MECD), a través del Centro Nacional de Innovación e Investigación Educativa y del Ministerio de Sanidad, Servicios Sociales e Igualdad. Se dedica a compartir de forma virtual experiencias, conocimientos e intereses sobre prácticas coeducativas (facilitan recursos, responden las demandas y dudas, promueven actividades formativas, entre otros.).

Los premios Irene: la paz empieza en casa. Son

convocados por el MECD y se encargan de dar visibilidad a los trabajos y proyectos que se llevan a cabo en los centros educativos con respecto a la igualdad de oportunidades entre ambos sexos y la no discriminación por sexo y género.

El avance de la sociedad supone la necesidad de que el colectivo educativo reconozca la necesidad de que la escuela se implique en aspectos relacionados con la robótica, la programación, la informática... de modo que eduquemos a nuestro alumnado para el futuro tecnológico que les depara. Sin embargo, no podemos obviar que también nos encontramos ante una sociedad intolerante, devastadora con aquellas personas que son diferentes o que no siguen las normas dictadas por la sociedad y que, la discriminación por razón de sexo, la violencia y los malos hábitos también forman parte de ese futuro incierto que estamos creando. Poner nuestro granito de arena para erradicar estos aspectos no es tan difícil como en un principio puede parecer. En primer lugar, pues tal y como señala Rodríguez Marín (2016) la mayor parte de las principales técnicas, pautas y estrategias que ponemos en práctica en el aula para llevar a cabo el proceso de enseñanza y aprendizaje (aprendizaje significativo, globalización, afectividad, atención a la diversidad...) se relacionan de forma inherente con la igualdad de oportunidades entre ambos sexos. Asimismo, se plantea la necesidad de analizar los materiales que utilizamos en los procesos educativos (libros, recursos, juegos...) de modo que no sigan perpetuando el estereotipo, pues tal y como señalan autoras como Puerta Sánchez y González Barea (2015) tanto en la elección de juegos, en los roles que asumen y en el uso que le procuran a los materiales, los niños se inclinan por las construcciones, ...



superhéroes o coche mientras que las niñas siguen seleccionando todo aquello relacionado con lo doméstico o la estética. Asimismo, Rodríguez Marín (2016) puntualiza las grandes dificultades y reticencias que posee el alumnado masculino para realizar actividades, colores, juguetes o materiales que estereotipadamente son asignados a las mujeres.

Tras este recorrido acerca de algunas de las implicaciones que el sistema educativo posee con respecto a la igualdad de oportunidades entre ambos sexos, expondremos brevemente un ejemplo de proyecto de podemos llevar a cabo en el aula para trabajar con el alumnado estos contenidos desde una perspectiva globalizadora, motivadora y práctica. Para ello, utilizaremos como principal recurso el cine de animación. Dentro de las películas, y más concretamente de las pertenecientes al citado género, podemos encontrar numerosos roles sexistas. Tomando como referencia estas películas dirigidas a niños y niñas, podemos estudiar la desigualdad, la discriminación, cuáles son los roles y estereotipos de género. Todo ello nos ayudará a la hora de trabajar la igualdad de oportunidades en el aula, generando un clima coeducativo entre los miembros de la comunidad educativa. Tal y como señala Hidalgo Valverde (2001), el cine bien orientado enseñará valores positivos, fortaleciendo la formación moral y la conducta. Se utiliza como un medio para expresar ideas; a través de él nos ponemos en contacto con el mundo exterior, es un instrumento para el conocimiento del mundo y también de comunicación social.

Como todos y todas conocemos, el cine de animación no posee una fama especialmente

integradora y coeducativa, más bien todo lo contrario. Sin embargo, proponemos trabajar en base a la crítica y reflexión ante los estereotipos que en ellas aparecen, dando la oportunidad al alumnado de formar parte de su propio aprendizaje. Debemos seleccionar largometrajes que hayamos visualizado anteriormente con nuestras gafas violeta puestas, de modo que podamos seleccionar aquellas escenas que más nos interesen y enfocar los procesos educativos a la consecución de los objetivos que deseemos alcanzar con la misma. Con todo ello, pueden llevar a cabo tareas como las que proponemos a continuación:

#### PRIMERA PROPUESTA: "LA BELLA Y LA BESTIA"

La primera película de animación que vamos a utilizar como recurso coeducativo será uno de los largometrajes más vistos de la filmografía Disney. Además de mostrar valores positivos sobre no juzgar a las personas por su apariencia y que, como suele decirse, la belleza está en el interior, nos proporciona unos contravalores en materia de género óptimos para trabajar la coeducación.

#### Situaciones estereotipadas y/o roles de género encontrados

**Primera secuencia:** Bella como sensible, hermosa, vulnerable y débil, además de denominarla "extraña" porque le gusta leer y culturizarse. Gastón como varonil, fuerte, egocéntrico. Por otra parte encontramos al final de la secuencia, a tres mujeres, que están enamoradas de Gastón. Son el reflejo de lo que "debía ser" una mujer: inculta en busca de marido.

**Segunda secuencia:** Gastón va a casa de Bella dispuesto a pedirle que sea su esposa,

TÍTULO DE LA PELÍCULA:

"La Bella y la Bestia"

DIRECTOR/A:

Kirk Wise y Gary Trousdale.

FECHA DE EMISIÓN:

1991

SINOPSIS:

Una hermosa joven llamada Bella acepta alojarse en un castillo con una bestia a cambio de la libertad de su padre. La Bestia es, en realidad, un príncipe encantado. Para romper el hechizo, deberá ganarse el amor de una preciosa dama antes de que caiga el último pétalo de una rosa encantada.

DESTINATARIOS/AS:

Tercer curso del segundo ciclo de la Educación Infantil.





seguro que ella aceptará, pero ella no lo hace. Demuestra que las mujeres no tienen por qué acceder a la voluntad del varón.

**Tercera secuencia:** La Bestia grita y trata muy mal a Bella porque rompe una de las reglas que él pone en palacio. Impone sus reglas sin motivo y espera que ella las cumpla “porque es su obligación”. Debido a su brutalidad, Bella sale corriendo asustada.

**Última secuencia:** La Bestia obliga a Bella a que cene con él en palacio. Bella se niega a salir y la Bestia intenta convencerla pero no lo consigue. Al no obtener su voluntad, la Bestia se enfada, grita y deja a la chica sin comer nada durante todo el día. Bella sigue negándose, dando muestra de que ninguna conducta agresiva va a hacer que cambie de opinión, mostrándose fuerte e inflexible.

CARACTERÍSTICAS	SI	NO
Reconoce de una manera directa o indirecta el sexismo	X	
Cuestiona los roles asignados por sexo	X	
Contribuye a desarrollar una relación más igualitaria entre hombres y mujeres		X
Reproduce los estereotipos asignados a varón y/o mujer	X	
Se fundamenta en la educación en valores: respeto, tolerancia, igualdad.	X	
Se identifican situaciones de desigualdad o discriminación en materia de género	X	
Es idónea para el entorno escolar y para el alumnado que la va a visualizar	X	
Utiliza un lenguaje no sexista		X

## Objetivos

- Observar los estereotipos sexistas presentes en la película de animación “La Bella y la Bestia” de la filmografía Disney.
- Reconocer dichos estereotipos en los personajes de la película y catalogarlos como “positivos” o “negativos” y reflexionar sobre ello.
- Identificar nuestras propias características personales y reconocernos con ellas.
- Aprender a respetar al resto de compañeros y compañeras.

## INTERVENCIÓN

**E**xpondremos las sesiones de la película a los niños y niñas, haciendo paradas, referencias y puntualizaciones cada vez que se considere necesario, para que se

centren en las escenas que trabajaremos posteriormente.

La primera actividad denominada “Quién es quién” se llevará a cabo en gran grupo. Mostraremos una foto de cada uno de los protagonistas de la película (Gastón, Bella y Bestia) al alumnado para que los recuerden. Seguidamente, deberán describir las imágenes y decir cuáles son las principales características de la personalidad de cada personaje: si es fuerte, débil, violento, si grita mucho, si es bueno o malo etc. Escribiremos debajo de la fotografía correspondiente (en la pizarra) y los alumnos/as debatirán si esas características son positivas o negativas en una persona, si nosotros y nosotras somos de esa manera, si consideran que es “bueno” tener dichas características... así descubriremos por qué consideramos a esos personajes como “los malos” y comenzaremos a observar ciertos estereotipos sexistas y su atribución a un sexo o al otro.

En segundo lugar realizarán una actividad individual llamada “Me identifico con...”, en la que cada alumno/a deberá dibujar en un folio en blanco el personaje con el que se sienten más identificados, se escogerán unos cuántos al azar (uno de cada grupo por ejemplo) para que explique al resto de la clase por qué lo han elegido. De esta manera tendremos una buena información sobre si los alumnos/as han captado las características de la primera actividad y sabremos además cuál es su forma de pensar, si se ven reflejados de alguna manera con algún personaje y por lo tanto con dichas características.

Para finalizar, también en gran grupo, elaborarán un lema con respecto al tema que estamos tratando. Los alumnos y alumnas tendrán un tiempo para pensar en una frase que se relacione con la igualdad entre sexos y la no discriminación. Se escribirán las ideas que tenga el alumnado y entre todos (a través de consenso y votación) se elegirá el que más nos guste.

Para finalizar, podemos resaltar que esta es solo una de las innumerables propuestas que podríamos aportar para trabajar en el aula un aspecto tan relevante con la igualdad entre ambos sexos, pudiendo ser modificada y adaptada a las características y necesidades de cada alumnado. Los cuentos, videos, materiales e incluso las canciones pueden ser de gran utilidad, así como utilizar un vocabulario no sexista que englobe al colectivo, charlas en torno a la temática, el uso de juguetes y juegos, la asignación de responsabilidades... Todo a nuestro alrededor nos puede facilitar esta difícil tarea de conseguir una sociedad igualitaria, democrática y responsable con todos y todas. ■

# Aprendizaje cooperativo y enseñanza basada en proyectos

Por medio de la enseñanza basada en proyectos, el alumnado es capaz de trabajar conjuntamente en un mismo proyecto abarcando las distintas asignaturas del curriculum.

■ POR **Luis Miguel Moreno Morales**

“Dime y lo olvido, enséñame y lo recuerdo, involúcrame y lo aprendo”. Esta cita, expresada por Benjamin Franklin, es el motor que mueve el día a día de cada una de las personas que forman parte del equipo de trabajo del colegio El Pinar. No es sólo una frase célebre dicha con más o menos fortuna por uno de los personajes más relevantes de la historia reciente del mundo occidental... Se trata de toda una filosofía de acción que está detrás del método pedagógico de El Pinar. El conocimiento debe ser construido por el propio alumno, aprendiendo a través de su participación activa en el proceso didáctico.

Este planteamiento constructivista es el punto de partida que ha llevado al alumnado de sexto curso de Primaria a desarrollar, durante el segundo trimestre, una innovadora iniciativa que les ha permitido desarrollar las competencias básicas que establece el currículo académico para este nivel de una forma diferente, trabajando desde la motivación y el interés que les suscitaba el tema central del proyecto sobre el que han girado todas las asignaturas del curriculum.

Con el concepto de “aprender haciendo”, tratamos de despertar la curiosidad e incentivar el estudio de las distintas áreas

de conocimiento a través de una enseñanza basada en proyectos – constructivismo. Durante el desarrollo de esta iniciativa, los alumnos adquieren el conocimiento, como veremos a continuación, resolviendo problemas de la vida real. En palabras de Piaget: “No hay asimilación sin una acomodación, pero la acomodación no existe sin una asimilación simultánea”:

Todas estas actividades han sido trabajadas desde el eje central del trabajo colaborativo y el aprendizaje emocional. Durante estas semanas, los alumnos (a modo de hilo conductor) se han involucrado en una dinámica diaria de grupos de trabajo en el que han tenido que adaptar los diferentes roles a las necesidades del equipo, tratando de desarrollar habilidades sociales y aceptación de los diferentes roles que intervienen en la sociedad.

En este sentido, los alumnos han trabajado las emociones a través de la película “Inside Out”, adaptando los papeles de los actores / emociones (alegría, miedo, ira, tristeza y asco) que aparecen en dicho largometraje. En las actividades realizadas expresaban cómo se habían sentido durante y después de la actividad, en lo que ha resultado unas semanas en las que han estrechado lazos y el grupo de clase se ha visto muy reforzado.

Porque, desde el tutor de 6º de primaria y toda la comunidad educativa del centro, entendemos que la excelencia en la transmisión de conocimiento, y por tanto resultados y evolución de la persona, sólo se puede lograr en un ambiente de trabajo agradable, cercano, flexible y cooperativo.

Con esta iniciativa el centro y sus

---

**El conocimiento debe ser construido por el propio alumno, aprendiendo a través de su participación activa en el proceso didáctico.**





profesores dirigen todos sus recursos a hacer realidad la inmortal máxima de Oscar Wilde: "El mejor medio para hacer buenos a los niños es hacerlos felices".

Algunos ejemplos de actividades relevantes que se han llevado a cabo durante este periodo en la clase de 6º de primaria y que han cumplido con lo establecido en la última ley de educación son:

- En matemáticas se han realizado estudio de datos, representaciones gráficas, estadísticas y porcentajes con el fin de descubrir qué aspectos del vídeo podrían ser más atractivos para el público de "Youtube", canal donde sería colgado el vídeo. Estos aspectos relacionados con las matemáticas están presentes en nuestro día a día y el alumnado ha aprendido a analizar mediante este proyecto.

- En Lengua castellana han diseñado diálogos y realizado presentaciones que, posteriormente, han tenido que presentar a todos los compañeros del centro, así como a sus profesores con la intención de desarrollar sus habilidades de exposición.

- En artes plásticas han diseñado todo el decorado que aparece en el vídeo, tratando de desarrollar su creatividad y haciendo el entorno lo más cómodo posible para ellos.

Nuestro modelo plurilingüe presta especial atención a la enseñanza del inglés, francés y alemán, con un modelo plenamente bilingüe en la etapa educativa de enseñanza primaria. Se trata de un método que desarrolla la capacidad de relación y comunicación

del alumnado y potencia sus habilidades sociales en un mundo global, plural y diverso. Siguiendo estas directrices, se ha trabajado en la parte de idiomas el vocabulario técnico a través de la búsqueda en diversos medios como internet, prensa escrita, revistas especializadas, etc. y la elaboración de un blog donde plasmar el material recopilado para compartir la información con todo el colectivo.

- En las asignaturas de ciencias (social science y natural science) el alumnado ha aprendido aspectos tales como lectura de mapas meteorológicos o estudio de la previsión del tiempo. De este modo fueron capaces de determinar la fecha más adecuada para la grabación del "lipdub".

- En educación física han aprendido a expresar a través del movimiento, aspecto éste de vital importancia para el desarrollo integral del niño. Hemos comprendido que el lenguaje corporal es muy importante en la sociedad en la que vivimos y, a través de nuestro cuerpo, transmitimos mucha información y es importante conocernos para conseguir nuestros objetivos.

En este sentido, uno de los pilares fundamentales que sustenta al colegio es el fomento de hábitos de vida saludables, y sobre esta idea se ha trabajado en la asignatura de Educación Física en relación al proyecto central. Se ha propuesto durante el desarrollo del proyecto, y junto a un equipo médico que lleva a cabo seguimientos del alumnado y que trabaja junto con los responsables de las áreas deportivas, una serie de charlas y consejos con el objetivo de promocionar un correcto desarrollo físico de los estudiantes. Se trata de una filosofía que también tiene muy en cuenta la alimentación, otro de los pilares sobre los que descansa nuestro "Healthy way of life".

- En robótica han construido y programado una cámara portátil con la intención de ayudar a la grabación del vídeo.

Y así podríamos seguir enumerando una larga lista de actividades por materia, que de una manera vanguardista, cooperativa -implicando al resto de estudiantes del centro, desde 1º de Infantil hasta 2º de Bachillerato- y absolutamente rompedora hasta la fecha, han logrado como resultado, la edición de un spot que está sirviendo para promocionar al propio colegio a través de la página web y de sus propias redes sociales. ■

# ¡HOY HAGO LOS DEBERES!

## Estrategias para motivar la relación de tareas

Los deberes es uno de los temas que con frecuencia están en el punto de mira tanto de profesores, como de padres y por supuesto alumnos. Motivar a nuestros alumnos y alumnas puede ser la solución para hacer los deberes.

■ POR **Francisco de Asís Monedero Raya**

Los deberes es uno de los temas que con frecuencia están en el punto de mira tanto de profesores, como de padres y por supuesto alumnos. Hay un intenso debate que gira en torno a esta temática: ¿Los profesores mandamos demasiados deberes?, ¿Los padres son responsables de la realización de dichas tareas?, ¿Los estudiantes están saturados entre academias, actividades extraescolares y exámenes?, ¿No pasan ya suficiente tiempo los alumnos en el instituto como para que puedan aprovechar más el tiempo en el centro y no sobrecargarlos con trabajo para casa?

Todos y todas formulamos y hemos formulado muchas de estas preguntas en nuestros distintos roles como estudiantes, padres o alumnos. A cada pregunta se le pueden proponer respuestas de índole diversa y todas ellas poseerán seguro grandes porciones de razón. En mi opinión soy del pensamiento de que hay que buscar un punto medio, un equilibrio donde las tareas ocupen un lugar importante a nivel de refuerzo de los contenidos y competencias aprendidas o adquiridas, pero sin llegar a la sobrecarga de las mismas.

El caso con el que quiero ilustrar este artículo es el de un grupo de 3º de ESO de un instituto de la provincia de Granada al que he tenido recientemente la oportunidad de dar clases en la materia de Geografía durante el periodo de prácticas, del máster de profesorado de enseñanza secundaria obligatoria, formación profesional y enseñanza de idiomas.

Antes de hablar de la metodología empleada me parece interesante aportar algunos datos sobre las características del alumnado de dicho curso, para así contextualizar mejor

el caso y comprender mejor la problemática que nos atañe. El grupo de 3º de ESO que aquí nos ocupa está integrado por 25 alumnos, sus características principales son la heterogeneidad y diversidad de alumnos, sin embargo hay algo en lo que todos parecen coincidir: la falta de motivación, apatía, y desgana con todo lo relacionado con lo académico y claro está con la realización de deberes en casa. La no realización de deberes en casa tiene muchos problemas, y no ya solo el hecho fundamental de que no se está reforzando o repasando lo visto en clase, si no que la realización de tareas se evalúa y estas notas van ligadas a otros parámetros como son aptitud o comportamiento, por tanto, la no realización de tareas proporciona una serie de resultados negativos que pueden concluir en el suspenso de la asignatura por parte del alumno.

¿Cómo le damos la vuelta a esta situación? ¿Cómo podemos hacer que una clase que por sistema nunca realiza las actividades, las haga y participe? A continuación expondré mi experiencia.

Para conseguir que estos alumnos de 3º de ESO hicieran los deberes, utilicé la metodología del aprendizaje basado en juegos. La actividad en cuestión se llevó a la práctica mediante el desarrollo de la unidad didáctica relativa al Sector secundario: Minería, materias primas, fuentes de energía y construcción. Previo a la explicación de la unidad didáctica se había programado que el examen para dicho tema tuviese una pregunta por valor de un punto con algunas definiciones fundamentales relacionadas con lo estudiado. En este sentido crear una actividad donde los alumnos elaborasen sus propias definiciones me pareció interesante para su posterior estudio y

realización de la prueba escrita.

Es en este punto, donde se me ocurrió introducir un juego en los últimos 15 minutos de la clase tras la explicación de los contenidos que se correspondía con el transcurso de la clase. El juego en cuestión estaba fundamentalmente basado en el concurso televisivo "pasapalabra". Para aquel día preparé una batería de preguntas que a modo de definición y aportando tan solo como pista la letra con la que se inicia el concepto que se busca o una letra que este incluida en el mismo, les eran preguntadas a los alumnos hasta completar el abecedario.

Para ello en primer lugar me basé en el libro de texto que los alumnos tenían y elaboré una definición por cada letra del abecedario. El día que decidí ponerlo en práctica en el aula, abrevié los contenidos a impartir de manera intencionada para que me sobrasen 15 minutos y poder jugar. Sin previo aviso y mientras terminaba la explicación aquel día proyecté un rosco con las letras del abecedario e insté a algún voluntario o voluntaria a salir. No hicieron falta más explicaciones, puesto que todos conocían el programa y la dinámica. Si bien la dinámica de la actividad consistió en que saliera un alumno y que al primer fallo se sentara para dejar su puesto a otro y así se motivasen en ver quien era capaz de conseguir más aciertos,

lo cual difiere de la naturaleza del programa en sí, donde cada concursante participa con todas las letras del abecedario.

Con la nueva fórmula se pretendía una actividad más dinámica y que por supuesto saliesen a jugar todos los alumnos. La respuesta de los alumnos a la actividad propuesta fue excelente, además el hecho de sacarlos a preguntarles definiciones relacionadas con los temas vistos en clase, me proporcionaba información acerca del grado de seguimiento y atención que los estudiantes tenían en clase. Como mi intención era que saliesen todos los alumnos, era necesario que cada cierto número de preguntas se sentasen para dejar su lugar a otro, así que el grado de dificultad de las definiciones fue también fundamental pues por cada cuatro preguntas había una que era de mayor dificultad. Esto perseguía dos objetivos: por una parte, como digo, que dejaran su puesto a un compañero y por otro, hacerles ver que debían de estudiar más.

Los alumnos participaron prácticamente todos en la actividad, se creó un ambiente distendido y los alumnos celebraron con entusiasmo que a partir de ahora ese tipo de actividades se volviesen a repetir. No obstante solo había una condición para que el juego volviese a repetirse en los últimos 15 minutos de

la siguiente sesión. Ahora las definiciones las tenían que traer preparadas ellos de casa.

Se les propuso que realizaran diez definiciones relacionadas con los epígrafes estudiados en clase, pero que también introdujesen otras definiciones de los apartados que quedaban por ver de la unidad didáctica que estábamos explicando. Con diez definiciones por alumno me parecía más que suficiente para que se elaborase una gran cantidad de definiciones por parte de la clase siempre y cuando las trajesen.

A la sesión siguiente fue la prueba de fuego. ¿Habrían hecho los deberes los alumnos? La respuesta de la clase fue muy positiva. La gran mayoría de alumnos traían sus definiciones preparadas para jugar de nuevo, alguno incluso realizó definiciones con todo el abecedario.

**Los alumnos no se habían dado cuenta, pero habían hecho los deberes en casa pensando en un juego, cuando en realidad estaban preparando una de las preguntas de la prueba escrita. Como no podía ser de otra manera aquel día los alumnos recibieron su premio y volvimos a jugar. ■**





Colegio Educación Infantil Primaria

# Gloria Fuertes

Peligros, Granada

■ POR JUDITH ILLESCAS



**Visitamos el colegio de educación infantil y primaria Gloria Fuertes situado a 7 kilómetros de Granada. Sus aulas llevan más de 30 años acogiendo a niños y niñas de entre 3 y 12 años de edad. Su equipo directivo y sus maestros y maestras nos abren las puertas y nos invitan a conocer cómo es la vida en este centro andaluz.**



## Belén Fonseca

Directora del CEIP Gloria Fuertes y maestra de educación infantil

**S**u directora Belén Fonseca Venteo, que lleva dos años al frente de la dirección de este centro, nos habla de su experiencia como directora y como docente en sus 18 años en educación infantil.

Descubrimos cuáles son sus actividades, cómo son sus alumnos/as, sus madres y padres, sus aulas, herramientas, sus recursos educativos y su metodología; y reflexionamos acerca de cómo se integra el actual sistema educativo en las aulas.

**¿Cuál es su función como directora?**

Mi función es supervisar, organizar y coordinar todo lo que pasa en el centro con todos los sectores. El centro no solo es

el profesorado y el alumnado, sino que hay personal de servicios, personal externo al centro, de limpieza, de comedor que hay que coordinar. La responsabilidad final la tengo yo.

La jefatura de estudios y secretaría ayudan y facilitan mi trabajo, pero todo tiene que ser supervisado por mí.

**Además de ser directora, ¿ejerce como docente?**

Si, doy clase de educación infantil en cuatro años, unas horas a la semana, unas 10 sesiones a la semana.

**El centro de enseñanza que usted dirige, en qué se parece y en qué se diferencia de otros centros de enseñanza de la**

...



**capital.**

Yo creo que es igual. Este centro es más parecido a los de la capital porque Peligros es ciudad dormitorio, está muy cerca de Granada, y entonces no hay mucha diferencia con los centros de la capital. Los maestros somos iguales y el alumnado y las familias, presentan las mismas peculiaridades.

**Como bien sabemos, con la LOMCE el ratio de alumno por clase es mayor ¿Le resulta complicado trabajar con tantos niños a la vez? ¿Cree que debería de haber menos alumnos por maestro y profesor en cada clase?**

Si resulta muy complicado. Nosotros tenemos la suerte entre comillas de que no pasamos de 25 alumnos. Hace unos años si teníamos 28 alumnos en los cuartos; pero bajo mi opinión lo ideal sería 20 alumnos máximo por aula, con el objetivo de darles una educación más individualizada ya que a veces no puedes atender a todos.

**A lo largo de su experiencia como directora, ¿ha reunido en una clase alumnos de diferentes etnias? ¿Tiene una experiencia positiva al respecto?**

Sí, he estado en otros centros de la zona de la costa

de Almería y en Loja en un centro de compensatoria y mi experiencia fue positiva. Es otra forma de enseñar, te tienes que adaptar a tu clase para que sigan a buen ritmo, ni más lentos ni más rápidos. También es buena la integración de alumnos con necesidades educativas, pero llegado a un punto y un límite. Lo

importante es saber dar ese equilibrio en el aula.

Lo fundamental es dar respuesta a las necesidades y dificultades del alumno.

Lo fundamental es dar respuesta a las necesidades y dificultades del alumno

**¿Cómo integran las competencias básicas en el currículo?**

Las competencias las estamos integrando muy poco a poco. La LOMCE llegó de golpe a nuestras instituciones y muchos docentes

estaban a punto de jubilarse y les tuve que pedir una modificación en su metodología y les ha costado un poco. Lo primero que hicimos fue hacer las unidades didácticas integradas e ir integrando las competencias básicas, pero poco a poco porque las unidades didácticas hay que ir modificándolas cada año, ya que hay que ir adaptándola al grupo, por ello es muy lento.

**¿Su centro realiza algún proyecto o práctica innovadora?**

Idealizamos lo que nos viene de fuera. Yo no cambiaría nuestro modelo de educación pero sí lo mejoraría.

**En relación a la nuevas tecnologías, ¿Utilizan las Tic como una herramienta educativa dentro del aula?**

Sí, tenemos en todas las aulas desde infantil a primaria la pizarra digital y ordenador, a excepción del aula específica que es la única que no la

tiene. A los niños les encanta pero si es verdad que a los maestros nos ha costado un poco más. Los pequeños nacen ya con las tecnologías en las manos y les motivan más todo aquello

No, ahora mismo no llevamos ningún proyecto a cabo, pero para el año que viene sí, la maestra de música ha propuesto un proyecto de Zarzuela muy innovador. Yo nunca lo había oído, es muy interesante.

**¿Qué dinámica aplican para evaluar a sus alumnos?**

La evaluación la tenemos recogida en el Plan de Centro mediante distintos ítems. Uno sería el cuaderno de clase que es un porcentaje de la nota, otro los controles y exámenes, y finalmente el comportamiento. Éste último lo vamos subiendo conformen van subiendo de curso. Y a parte de ello, el trabajo del día a día; por lo que dividimos la nota en diferentes porcentajes sobre el 100%.







Quien hace las leyes no sabe la realidad de las aulas por lo que no responden a las necesidades de los alumnos.

que lo puedas poner en la pizarra digital; aunque hay docentes que se ciñen más al material que recibimos de la editorial que viene todo preparado. Me gustaría añadir sobre las TIC que no nos dotan para su mantenimiento y es muy costoso.

#### ¿Cómo es su relación con la familia de los alumnos y alumnas del colegio?

Nosotros realizamos reuniones con la familia para que el padre o la madre tenga constancia de cómo va avanzando su hijo en la escuela, tres veces al año, una por trimestre. El AMPA es una ayuda grandísima y sus propuestas y colaboración son muy buenas. Hay familias que se quejan por peticiones nuestras que son empujadas por delegación o la junta, y también familias que no tienen quejas hacia nosotros o se quejan con razón. Con la familia es un poco complicado, además en muchas ocasiones no tenemos claro hasta dónde pueden llegar o reclamar y realmente no sé si estamos preparados para ello.

#### Desde su punto de vista, ¿Qué aspectos cambiaría del sistema educativo actual en España?

Cambiaría la ratio y la manera de introducir a las familias ya que creo que deben estar pero no como se está planteando ahora. Pero hay que partir de una base. Lo primero que cambiaría es que una ley fuese redactada por un maestro y profesor (en función al nivel educativo) puesto que quien hace las leyes no

sabe la realidad de las aulas por lo que no responden a las necesidades de los alumnos. Es importante que los que la redacten estén en contacto con los alumnos; y que siempre hubiese una sola ley.

#### ¿Existe alguna práctica o modelo de educación de otros países que desearía implantar en su centro?

Yo no, porque creo que están idealizados. Idealizamos lo que nos viene de fuera. Como el ejemplo de Finlandia que está muy idealizado, pero no nos podemos comparar porque somos diferentes en muchos aspectos, como los permisos de paternidad, horarios de los maestros y familia... Entonces para adaptarnos a ese modelo tenemos que adaptarlo todo y es muy difícil. Entonces yo no lo cambiaría, pero sí lo mejoraría.

#### Como última pregunta, ¿Qué importancia cree que tiene la formación continua del profesorado en la implantación de nuevos modelos educativos?

Es muy importante y motivadora, lo que pasa es que no hay cultura de formación en nuestro país, fuera de nuestro horario como docente. No hay muchos docentes por la labor de formarse, excepto cuando es algo que realmente les motiva. Por ejemplo con el método ABN en matemáticas las compañeras se han formado porque les llama mucho la atención. ...

## Mercedes Puerta

Maestra de educación infantil



**C**onocemos con Mercedes Puerta, maestra de educación infantil que lleva en el C.E.I.P. Gloria Fuertes 13 cursos, su experiencia como docente en el colegio y su punto de vista acerca de nuestro sistema educativo.

Intentamos atender una enseñanza individualizada, especialmente en los grupos de tres años de edad.

5 de infantil; por lo que son muchas horas con ellos y vivenciamos tantas cosas que nuestra relación es más bien familiar y muy personal. De esta forma ellos te sienten cercana y juntos creamos un vínculo muy estrecho y muy gratificante.

**¿Cómo se prepara sus clases?**

Tenemos un equipo docente donde programamos y yo la voy adaptando sobre

**¿Cree que la relación con sus alumnos es buena?**

Bajo mi punto de vista la relación con mis alumnos es bastante buena. Me gusta mi trabajo y disfruto trabajando con ellos enormemente. Tengo a los alumnos desde 3 a

todo por mi forma de dar las clases. Parto de las programaciones pero las modifico porque al trabajar con numerosos materiales manipulativos me permite llevar una preparación exhaustiva, ya que hay mucho material educativo para ello. Además, intento formarme continuamente para dominar más material.

**¿Le resulta complicado trabajar con tantos niños a la vez? ¿Cree que debería de haber menos alumnos por maestro y profesor en cada clase?**

Sí, es complicado. Lo máximo que tengo en mi aula son 25 alumnos, ya que intentamos atender una enseñanza individualizada, especialmente en los grupos de tres años de edad que están empezando y necesitan mucha atención. Para ello trabajo por rincones, por ejemplo, un grupo trabaja las matemáticas, otro hace puzzles; de esta forma puedo dedicarme a cada uno de ellos.

**Existe actualmente una corriente de escuelas que están modificando su metodología, un ejemplo es el ABP, otro el aprendizaje cooperativo, entre otras, por ello nos interesa saber ¿Qué metodología de trabajo utilizan tanto a nivel de centro, como dentro del aula?**

Creo que uno de los principales errores de nuestro sistema educativo es la metodología en el aula.

Es muy importante la formación del profesorado porque podemos aprender cosas nuevas. La enseñanza no es: yo cojo la tiza y tú memorizas. Personalmente no tengo ese problema, porque mi dinámica con los pequeños es de otra manera.

Este año hemos comenzado a explicar las matemáticas con el método ABN y nos está dando muy buenos resultados. Es muy importante adaptar el currículo al alumno y al centro. Nosotros utilizamos pizarras digitales y el ordenador y es fundamental que los docentes nos formemos en las nuevas tecnologías para poder adaptarnos a las nuevas formas de enseñanza.

Disminuir la ratio, favorecer la formación permanente del profesorado y dotar de recursos tecnológicos.

**Desde nuestro punto de vista, la relación escuela-familia es primordial en el desarrollo de las capacidades del niño, ya que debe de existir una cooperación y comunicación entre ambos para evitar algún tipo de conflicto. ¿Qué piensas al respecto?**

Me parece fundamental, necesario para poder llegar a la cooperación y comunicación. Debe potenciarse desde arriba. Actualmente la relación familia-escuela está un poco en declive; en ciertas ocasiones porque el niño tiene un papel fundamental en la familia, pero es muy necesaria. En el caso de infantil, la relación con la familia es muy estrecha porque nos vemos continuamente y los niños les dicen a sus padres lo que hemos hecho en clase o lo que la "señor" ha dicho y tenemos una constante relación.

**Desde su punto de vista, ¿Qué aspectos cambiaría del sistema educativo actual en España?**

Empezar por disminuir la ratio, favorecer la formación permanente del profesorado y dotar de recursos tecnológicos, aunque especialmente mejorar la formación del profesorado.

Si se disminuye la ratio, se podría atender mejor a los alumnos y a sus necesidades educativas desde edades tempranas.

**¿Qué importancia cree que tiene la formación continua del profesorado en la implantación de nuevos modelos educativos?**

Es muy importante la formación del profesorado para poder adaptarme a la enseñanza del siglo XXI.

Es muy importante la formación del profesorado porque en mi caso necesito dominar las metodologías y poder adaptarme a la enseñanza del siglo XXI, tal y como he mencionado anteriormente.

**Gran parte de nuestro alumnado se está preparando las oposiciones, ¿podría darles algún consejo que les motive durante su carrera en la oposición?**

Si la enseñanza es lo que buscan, la recompensa es súper alta y gratificante.

Mi principal consejo es que no dejen de luchar por lo que quieren y soñar que esto puede cambiar y mejorar. Si la enseñanza es lo que buscan, la recompensa es súper alta y

gratificante; trabajar en lo que se quiere.

Es el momento de luchar y alcanzar nuestro sueño.



**¿Cree que es importante tener vocación para ser maestro o profesor?**

Por supuesto. En muchos casos se realiza el estudio de magisterio por tener estudios aunque sea sin vocación, pero yo pienso que en la docencia es donde más vocación debes tener, ya que de no ser así, dichos maestros deben pasarlo mal porque tienes que tener mucha paciencia por lo que debes tener mucha vocación. Hay profesores o maestros a los que nos les apasiona su profesión, por lo que dan sus clases con desmotivación, lo que provoca en sus alumnos un gran desinterés; especialmente se nota en los niños pequeños, que son esponjas.



# Las tics más innovadoras

Te proponemos las mejores apps y herramientas inteligentes educativas, así como blogs y espacios en la web para innovar en el aula

■ POR JUDITH ILLESCAS

[redsocal.rededuca.net](http://redsocal.rededuca.net)

## Red Social Educativa de Red Educa

El lugar de encuentro para profesionales de la educación

**R**ed Educa ha creado un nuevo espacio y lugar de encuentro para los profesionales de la educación, así como para alumnos, padres y madres que estén interesados en la misma, la Red Social Educativa.

Es una red social en la que podrás estar informado sobre todo lo relacionado con el área educativa, como fechas de oposiciones, eventos, ideas, e incluso podrás compartir con tus compañeros de profesión material

de interés, una vez que te hayas registrado. Podrás crear contenidos, subir archivos o crear un grupo o foro sobre asuntos de novedad y llevar a cabo un aprendizaje en equipo.



## Kahoot!

[kahoot.it/#/](http://kahoot.it/#/)

**Kahoot!: aprendizaje basado en el juego**

**K**ahoot! Es una plataforma de aprendizaje que se basa en el juego y la creatividad, en el que los docentes y estudiantes participan en conjunto creando, colaborando y compartiendo conocimientos.

Esta herramienta educativa consiste en un sistema de pregunta - respuesta con el que se pueden crear cuestionarios sobre un tema en concreto, como por ejemplo para repasar

los logaritmos en matemáticas.

Mediante esta App, puedes cambiar la metodología de tu aula llevando a cabo una enseñanza basada en una pedagogía activa por parte del alumno, aumentando la motivación del mismo en el estudio; y además los profesores pueden utilizarla para contenido formativo en los exámenes o evaluaciones.

[historiasdelahistoria.com](http://historiasdelahistoria.com)

## Historias de la historia

La historia contada de otra forma, Javier Sanz

**J**avier Sanz, es un admirador de la historia, pero su principal diferencia con el resto de los historiadores es su forma de contarla, mediante historias, con el fin de tratar de cambiar la imagen "aburrida" que muchos estudiantes, educadores y padres tienen sobre la misma.

A través de su blog, podemos aprender a contar la historia a nuestros alumnos de manera muy diferente a la que todos estamos acostumbrados, pudiendo comprobar que los alumnos no

se sienten atraídos por esta materia educativa, a causa de la metodología que siguen los docentes. Por lo que, este blog es una herramienta educativa destinada a la comunidad educativa y a padres, que renace la motivación y el interés en los alumnos sobre la historia.

Un ejemplo de Historias de la historia, es su publicación llamado El borbón que pasó a la historia por tonto, calzonazos y cornudo, en el que nos cuenta la historia de Carlos IV de Borbón.

## ClassDojo

### La forma más simple de construir una comunidad asombrosa en el aula

**C**lassDojo es una herramienta educativa en la que conecta a profesores, alumnos, madres y padres para construir comunidades en el aula. Es una App en la que se educa jugando.

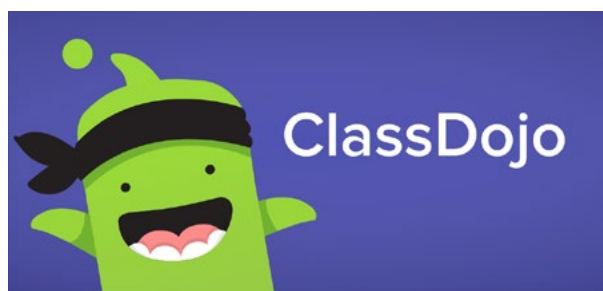
Está destinada especialmente a alumnos de educación infantil y primaria con el fin de desarrollar hábitos y aptitudes que les ayuden a

mantener los niveles de aprendizaje óptimos durante su formación. El profesor crea su clase y redactará las reglas del juego en el

que se establecen qué cualidades evaluar de cada alumno, como por ejemplo hacer los deberes. El profesor va evaluando

las cualidades tanto positivas como negativas, y de esta forma da puntos a los alumnos.

Además, dispone de un registro del comportamiento de sus alumnos, permitiendo crear informes para llevar a cabo un seguimiento, pudiéndose enviar a los padres para que estén permanentemente informados.



## El blog de Manu Velasco Maestro con los pies en la tierra y la cabeza en las estrellas

**E**l maestro con los pies en la tierra y la cabeza en las estrellas ha creado un blog de carácter educativo en el que puedes tener información cercana sobre todo lo relacionado con el aula, metodologías, juegos, lecturas, noticias, entre otros puntos de interés para docentes, estudiantes, alumnos y padres, ya que puedes tener acceso a multitud de artículos y lecturas recomendadas.

Manu Velasco, ha recibido multitud de premios por su blog de

E-learning de España, Orientación educativa, como por ejemplo la Peonza de bronce en 2015.

**Premio Mejor blog de E-Learning de España y Latinoamérica 2017**

En su blog, puedes obtener multitud de material didáctico como Videoteca, Apps para maestros 3.0, libros para docentes, e incluso entrevistas realizadas en la radio.



## Tiching ¡Tus clases, tu escuela y todo el mundo en un único sitio!

**T**iching es una red educativa cuyo objetivo principal es dotar de numerosos recursos escolares a profesores, alumnos y padres, es decir a toda la comunidad educativa. Mediante esta aplicación y herramienta, se puede trabajar con diferentes recursos educativos de todas las materias, organizarlos en diferentes carpetas de tu propia

biblioteca y crea tus libros digitales. Además, compartirás tu **Todos los recursos educativos que necesitas para aprender y enseñar mejor**

experiencia personal sobre los mismos en diferentes grupos y clases, donde intercambiar opiniones.

# Tenemos que conquistar las palabras

El mundo de las letras es un mundo maravilloso de redescubrir una y otra vez, leyendo nuevos libros o releendo libros que inspiren nuestras emociones. Citando a Raquel Lanseros “debemos cuidar las palabras porque son nuestras compañeras de vida” por ello “tenemos que conquistarlas”. Con este artículo pretendemos motivar a todos nuestros lectores a aventurarse a leer alguno de los libros que hemos elegido cuidadosamente para vosotros y vosotras.

■ POR ANABEL QUESADA

## INTELIGENCIA EMOCIONAL

### El maestro del corazón

Annie Marquier

**E**ste libro nos descubre un nuevo modelo de vida más serena y libre tanto a nivel individual como de forma colectiva. Comienza planteándonos una cuestión “¿Es factible un mundo nuevo en el que exista unidad y comprensión?” Descubre los planteamientos sobre cómo cambiar nuestros modelos de vida y cómo incluirlos en las escuelas.

Editorial: Luciérnaga

Páginas: 336

Precio Papel: 25.00€



### Inteligencia emocional 2.0: Estrategias para conocer y aumentar su coeficiente

Travis Bradberry y Jean Greaves

**L**a inteligencia emocional es una habilidad necesaria para el éxito personal y profesional. Este escrito invita al lector a descubrir su coeficiente emocional, generando para ello una inmersión en el programa que los autores desarrollan en el libro. Un programa con 66 propuestas prácticas orientadas a la mejora de la inteligencia emocional y de las cuatro habilidades básicas: el autoconocimiento, la auto-gestión, la conciencia social y la gestión de las relaciones.

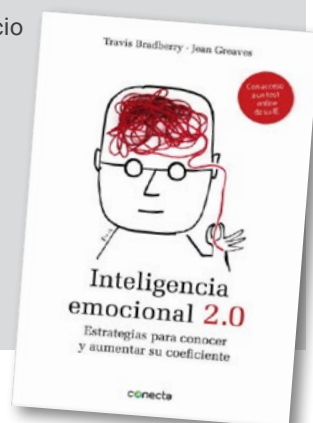
Editorial: Conecta

Páginas: 192

Precio

Papel:

17.90€



## EDUCACIÓN Y TIC

### Mobile Learning: nuevas realidades en el aula

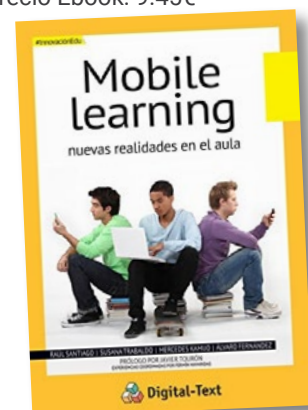
Raúl Santiago, Susana Trabeldo, Mercedes Kamijo y Álvaro Fernández

**E**l móvil puede ser una gran herramienta educativa si se usa de forma correcta, con ello fomentamos que el alumnado le dé un uso responsable. Hoy en día, los niños y niñas adquieren un móvil a la edad de los 9-10 años, esta realidad reclama a la educación un cambio en el paradigma de la escuela hacia una escuela vanguardista, transformando con ello el enfoque de la educación hacia un enfoque más innovador.

Editorial: Océano

Páginas: 250

Precio Ebook: 9.45€



## PEDAGOGÍA VERDE

### Educación en verde. Ideas para acercar a niños y niñas a la naturaleza

Heike Freire Rodríguez

La Pedagogía Verde fomenta un cambio en nuestras conciencias y en nuestras relaciones con La Tierra, entendiendo a esta como nuestro hogar, nuestra casa que debemos cuidar para seguir viviendo. En este libro Heike Freire Rodríguez defiende esta idea, fomentando el acercamiento de los niños y las niñas hacia la naturaleza para poder conseguir un cambio social real.

Editorial: Graó

Páginas: 155

Precio Papel: 17.00€



## INNOVACIÓN EN EDUCACIÓN

### La educación repensada

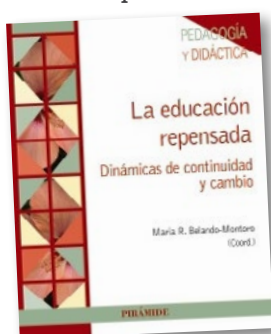
Remedios Belando Montoro

Repensemos la educación, este es el principio que inunda todo el libro. La educación se nos presenta como ese horizonte que debemos alcanzar. Al adentrarnos en el libro podemos encontrar las grandes finalidades actuales de la educación. Además incluye temas necesarios en la formación de los educadores desde una visión innovadora del mundo educativo.

Editorial: Pirámide

Páginas: 176

Precio Papel: 18.00€



### Cronos va a mi clase

Carmen Guaita

Este libro nos habla del transcurrir del tiempo en el aula, de cómo se imponen ritmos tan acelerados que no se disfruta la belleza de la educación. Nos explica cómo la esencia misma de la educación se pierde, al faltar tanto la escucha como el diálogo. Nos trae de nuevo la ilusión al hacernos reflexionar sobre cómo los docentes cambian vidas,

## DESTACADO

### Geografía Humana y otros poemas

Gloria Fuertes

Estamos celebrando este 2017 el centenario del nacimiento de la inolvidable Gloria Fuertes. Desde Red Educa queremos hacerle este homenaje de su valiosa obra. Fue una defensora durante toda su vida de la importancia de que los niños y niñas leyesen poesía, ella misma afirmaba "...Es importante que los niños lean poesía. Y más que importante, es necesario..."

La editorial Nórdica ha presentado la maravillosa antología "Geografía Humana y otros poemas" ilustrada por Noemí Villamuza, que reúne algunos de sus poemas más importantes publicados entre 1950 y 2005.

Editorial: Nórdica      Páginas: 100  
Precio Papel: 18.00€

abriendo caminos futuros. Como se expresa en el libro debemos conseguir en el aula el kairós, ese "momento oportuno" donde la educación pueda desarrollarse.

Editorial: Educar

Páginas: 144

Precio Papel: 14.00€



## Cuentos educativos

**Emocionario. Di lo que sientes**

Cristina Nuñez y Rafael Romero

**S**e trata de un diccionario de las emociones con las que poder ayudar a los más pequeños a expresar lo que sienten, qué les pasa o qué les asusta y con ello conseguir, que ellos mismos descubran sus emociones, las comprendan y sepan resolver sus problemas. "¿Hasta dónde podrías llegar

con un aleteo? Las alas de los pájaros tienen plumas. Las alas de las personas, palabras."

Editorial: Palabras Aladas

Páginas: 92

Precio Papel: 18.00€

**Recetas de lluvia y azúcar**

Eva Manzano y Mónica Gutiérrez

**E**ste recetario nos enseña a sacar el mayor sabor a la vida y a las emociones. Nos muestra recetas para diferentes momentos, para perder el miedo, para conseguir una vida feliz, etc., todas estas recetas tienen los ingredientes apuntados para que nunca se nos olviden y siempre podamos acudir a ellas. Con la magia de sus ilustraciones y narrativa consigue destacar las emociones que nos acompañan cada día, ayudándonos a entenderlas y controlarlas. Su recetario es muy variado repleto de sentimientos como: el cariño, la timidez, la templanza, el miedo, la alegría, el enfado, la empatía.

Edit.: Thule Ediciones

Páginas: 64

Precio Papel: 18.95€

**LIBROS QUE SUMERGEN A LOS NIÑOS EN EL MUNDO DE LA POESÍA:****12 poemas de Federico García Lorca**

Federico García Lorca



**D**isfruta de esta exquisita recopilación de los poemas de Federico García Lorca en esta preciosa obra ilustrada por Gabriel Pacheco. Una mirada diferente e íntima sobre su legado, las ilustraciones no solo acompañan los poemas sino que crean un diálogo con el lector. Cuenta con poemas tan famosos como 'Canción tonto' o 'El lagarto está llorando'.

Editorial: Kalandraka

Páginas: 36

Precio Papel: 15.00€

**Emociones y sentimientos**Roberto Piumini  
Anna Laura Cantone

**E**ste precioso libro de gran sensibilidad y valor emocional cuenta con los poemas del maestro de la literatura italiana Roberto Piumini y las ilustraciones de Anna Laura

Cantone. Disfruta de sus rimas que hablan de los sentimientos y las sensaciones, del cuerpo y sus diferentes



manifestaciones: el rubor, el llanto, el tartamudeo o incluso el estornudo, etc.

Editorial: Edelvives

Páginas: 64

Precio Papel: 9.80€

**Poemas a la luna**

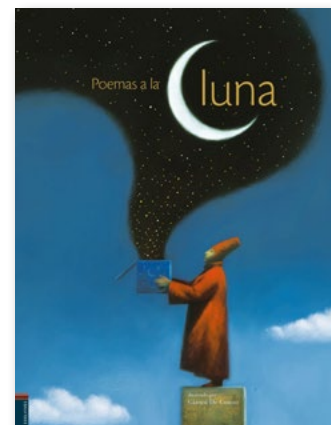
Gianni De Conno

**L**o fascinante de este escrito es que muestra textos de gran belleza de todo el mundo dedicados a la Luna. Inspiradora de numerosos escritores por su misticismo y su magia, la Luna es la gran protagonista de este libro. En cada página se muestra un poema en el idioma del país de procedencia y su traducción al castellano. Todo ello acompañado de las ilustraciones del famoso Gianni de Conno que lo convierten en un libro joya.

Editorial: Edelvives

Páginas: 26

Precio Papel: 22.00€





# IE INNOVACIÓN EDUCATIVA

¿Quieres recibir en tu centro la revista  
**IE INNOVACIÓN EDUCATIVA**  
de Red Educa?

SUSCRÍBETE Y RECÍBELA GRATIS

Suscríbete a la revista de educación "Innovación Educativa" (IE) de publicación semestral que se envía de forma gratuita a los centros educativos.



Regístrate a través del siguiente enlace a nuestra web:



También puedes enviarnos un email a la siguiente dirección:

[info@rededuca.net](mailto:info@rededuca.net)

Encuentra más información en:  
[www.rededuca.net](http://www.rededuca.net)



**RED SOCIAL EDUCATIVA**  
UN LUGAR CREADO PARA LA  
INNOVACIÓN Y EL  
CONOCIMIENTO COMPARTIDO

CONECTADOS  
PARA  
EDUCAR



¿Y tú quién eres?



OPOSITORAS/ES



DOCENTES



INTERINAS/OS



MADRES/PADRES



ALUMNAS/OS



#### TABLÓN

Consulta y comparte artículos y noticias de interés, legislación y normativa, métodos educativos innovadores, experiencias y opiniones.



#### FOROS

Desde los foros se puede realizar consultas y aportar ideas, así como nutrirse de las opiniones de otros usuarios.



#### BIBLIOTECA

Tienes a tu disposición una serie de contenidos y recursos en la Biblioteca. En ella se puede almacenar y ordenar documentación y archivos de interés.



#### GRUPOS

Únete a grupos con los que compartes intereses o crea los tuyos propios desde donde compartirás archivos, foros, noticias...

REGÍSTRATE EN : [REDSOCIAL.REDEDUCA.NET](http://REDSOCIAL.REDEDUCA.NET)