

Grado en Psicología
Trabajo de Fin de Grado
Curso 2016/2017
Convocatoria Enero



TÍTULO: “El aprendizaje cooperativo como facilitador del desarrollo de las inteligencias múltiples: programación por proyectos”

AUTORA: Marina Moreno Lara

TUTOR: Prof. Dr. Cándido J. Inglés

Elche, a 20 Enero de 2018

ÍNDICE

| | |
|--|-----------|
| 1. Resumen/Abstract..... | Página 3 |
| 2. Introducción..... | Página 4 |
| 2.1. El aprendizaje cooperativo como facilitador de las inteligencias múltiples..... | Página 6 |
| 2.1.1. El aprendizaje cooperativo..... | Página 6 |
| 2.1.2. Las inteligencias múltiples de Gardner..... | Página 8 |
| 3. Propuesta de intervención..... | Página 11 |
| 3.1. Diseño de una secuencia didáctica globalizada..... | Página 11 |
| 3.1.1. Los centros de interés de Decroly..... | Página 11 |
| 3.1.2. Desarrollo de la secuencia didáctica..... | Página 11 |
| 4. Discusión y conclusiones..... | Página 20 |
| 5. Referencias bibliográficas..... | Página 22 |
| 6. Anexos..... | Página 25 |

Resumen

Con el presente trabajo se ha pretendido investigar acerca de una serie de conceptos básicos, a la par que innovadores, para la Psicología de la Educación.

A través de la invención de una programación por proyectos bien detallada, se ha tratado de demostrar que las Inteligencias Múltiples, pueden verse mejoradas si se trabaja con ellas en un aula donde los/as alumnos/as participen en tareas cooperativas previamente asignadas. Es decir, el Aprendizaje Cooperativo parece ser que ayuda al desarrollo de las Inteligencias Múltiples.

Siendo la asignatura escogida Historia del Arte para formalizar el proyecto, se realizará en clase un juego de mesa en pequeños grupos de 5 estudiantes y se evaluará cada rol y acción a partir de la metodología propuesta. El rol del alumnado, tanto como los roles establecidos de docentes y el/la psicólogo/a, es en todo momento activo y procurando facilitar el Aprendizaje colaborativo.

Palabras clave: aprendizaje cooperativo, inteligencias múltiples, proyecto, educación, psicología, innovación.

Abstract

With the present work it has been tried to investigate about a series of basic concepts, at the same time as innovators, for the Psychology of Education.

Through the invention of a detailed program by project, it has been tried to show that the Multiple Intelligences, can be improved if you work with them in a classroom where the students participate in previously assigned cooperative tasks. That is, Cooperative Learning seems to be helping to Multiple Intelligences development.

Chosen Art History to formalize the project, a board game will be held in small groups of 5 students in class and each role and action will be evaluated based on the proposed methodology. The role of the students, as well as the established roles of teachers and the psychologist, is at all times active and trying to facilitate collaborative learning.

Key words: cooperative learning, multiple intelligences, project, education, psychology, innovation.

2. Introducción

Las personas somos seres psicosociales que aprendemos en sociedad (Aristóteles, 384-322 a.C.) y por ello, se puede afirmar que el aprendizaje cooperativo es de vital importancia en la educación. Por otro lado, Johnson & Johnson (1976) destacan que, “*ser cooperativo es una característica del ser humano que lo ha hecho sobrevivir*”. Es ésta la razón por la que se ha elegido este tema para realizar el Trabajo Final de Grado, ya que tanto el aprendizaje cooperativo como las inteligencias múltiples y el trabajo por proyectos, son aspectos clave en la educación actual pero, hoy día no se ven reflejados en los centros. Además, se cree necesario que los psicólogos y docentes sepan dar respuesta a los cambios producidos en la educación, por lo que es preciso conocer estos métodos innovadores que facilitarán el trabajo en las aulas.

El aprendizaje cooperativo es, por tanto, un tema de máximo interés, pues son varios los investigadores que se han ocupado de estudiarlo desde diferentes perspectivas teóricas. En un primer momento, estas investigaciones estaban basadas en realizar una comparación del aprendizaje cooperativo con los aprendizajes competitivos e individualistas. Finalmente, se han centrado en este tipo de aprendizaje como facilitador del desarrollo de las habilidades, no solo sociales, sino otras como las comunicativas y metodológicas (Pujolás, 2008). Por eso, el aprendizaje cooperativo no solamente es útil en el campo de la educación, también es favorecedor de las relaciones sociales y, en el campo laboral, donde cada vez más se precisa de un trabajo colaborativo para poder desempeñarlo.

Además, en cuanto a las inteligencias múltiples, se destaca la importancia de tenerlas presentes, porque cada alumno desarrolla sus inteligencias, así pues, se deben aunar con el aprendizaje cooperativo para potenciar cada una de ellas. Por tanto, a través del aprendizaje cooperativo y lo que éste supone, se trabajaban o desarrollan mediante actividades, todas y cada una de las inteligencias múltiples.

La manera más eficaz para unificar el trabajo cooperativo con las inteligencias múltiples, es hacerlo a través del trabajo por proyectos, ya que estos son el mejor modo de orientar el trabajo desde una óptica globalizadora. A través de los proyectos de trabajo, se puede dar el enfoque globalizador y la perspectiva multidisciplinar que haga que los objetivos comunes se alcancen, integrando así todas las habilidades mentales posibles y/o inteligencias múltiples.

En cuanto al trabajo, se ha estructurado en siete capítulos, los cuales tendrán sus apartados y subapartados. El primer capítulo es éste que se está tratando, que sirve de introducción al tema, destacando la importancia del mismo y la situación actual que tiene. Además, se trata de una síntesis de todo lo que contendrá el trabajo completo. El segundo capítulo sobre el proceso, trata la metodología del trabajo, es decir, qué se ha hecho y cómo. El tercero, de análisis o desarrollo, es la parte central del trabajo, donde se desarrolla en profundidad el tema elegido, primero a través de una búsqueda bibliográfica sobre los aspectos a desarrollar en el proyecto y, después, mediante una secuencia didáctica de estructura cooperativa. El cuarto consiste en evaluar el trabajo y sacar conclusiones. El capítulo quinto presenta las dificultades encontradas o propuestas sobre el tema, para poder tratar aquellos aspectos que se hayan quedado pendientes y que se pudieran profundizar posteriormente. Por último, los capítulos sexto y séptimo, son para adjuntar las referencias bibliográficas y los anexos, respectivamente.

Para finalizar, los objetivos que se persiguen con este trabajo son los siguientes:

- 1) Diseñar un proyecto de trabajo desde un enfoque globalizador.
- 2) Organizar el aprendizaje en el aula de forma cooperativa.
- 3) Establecer qué inteligencias se pretende desarrollar, a través de qué áreas y mediante qué contenidos.
- 4) Describir la secuencia didáctica y las actividades incluidas en la misma.
- 5) Concretar la metodología empleada, espacios, tiempos y materiales curriculares.
- 6) Aumentar conocimientos básicos acerca de la Historia del Arte a través de la metodología propuesta.
- 7) Conocer y reflexionar sobre el Arte, Psicología y la docencia.

2.1. El aprendizaje cooperativo como facilitador del desarrollo de las inteligencias múltiples

A continuación se explica qué es el aprendizaje cooperativo y qué son las inteligencias múltiples. Asimismo se pretende explicar qué supone trabajar desde la perspectiva que propone H.Gardner en los centros educativos y por qué el aprendizaje desarrolla alguna de estas inteligencias.

2.1.1. El Aprendizaje Cooperativo

El aprendizaje cooperativo es una estrategia de gestión del aula en la cual las metas de cada alumno están en función de las metas de los demás. La estructura cooperativa prioriza la organización del alumnado en grupos heterogéneos en función del género y del ritmo de aprendizaje, entre otros aspectos, para la realización de las tareas y actividades de aprendizaje en el aula.

Coll y Colomina (1990) señalan que, el aprendizaje cooperativo es una etiqueta amplia para designar una gama de enfoques que tienen en común la división del alumnado en subgrupos, que desarrollan una actividad o realizan una tarea previamente establecida.

Existen unas condiciones que hacen que este tipo de aprendizaje sea más efectivo:

- Heterogeneidad de los miembros de los grupos.
- Número concreto de alumnos (entre 3 y 5).
- Interdependencia de meta e igualdad de estatus entre los miembros del grupo.
- Promover la discusión entre los miembros del grupo, favoreciendo el intercambio de roles dentro del mismo y la distribución de tareas en el equipo.

Cada estudiante adopta un rol de pensamiento dentro del grupo, pudiendo ser: a) ejecutivo, el cual planea la acción y expresa una solución; b) escéptico o crítico, el cual cuestiona las premisas y los planes de los demás de manera edificante; c) instructor o educador, el cual trata de implicar a los miembros del grupo que menos implicados están y procurar conexiones; d) el que mantiene el registro de lo que va sucediendo; y e) conciliador, que es quien resuelve los conflictos y trata de minimizar el estrés interpersonal.

Por tanto, el aprendizaje cooperativo se produce por un conjunto de factores motivacionales, emocionales y cognitivos que fuerzan la elaboración y justificación de los puntos de vista del grupo y de cada individuo dentro de éste.

Cabe destacar que existen varias técnicas de aprendizaje cooperativo, algunas de las más conocidas se destacan en Gilar, R., Pérez-Sánchez, A.M. y González, C. *Psicología de la educación* (2010), capítulo 13, como es: el Torneo de equipos de aprendizaje, (De Vries y Edward, 1973; De Vries y Slavin, 1978; Slavin, 1986), el Método Co-op Co-op, (Kagan, 1985 a, 1985 b), entre otros.

En síntesis, las características del aprendizaje cooperativo se pueden resumir en las siguientes:

- La existencia de un objetivo común.
- La existencia de una relación de igualdad entre todos los miembros.
- La existencia de una relación de interdependencia positiva entre todos los miembros del grupo.
- La existencia de una relación de cooperación, de ayuda y de exigencia mutua.

En cuanto al papel del psicólogo u orientador, destacar que éste influye en los resultados del aprendizaje, así como el tipo de tarea, porque condiciona tanto la aplicación de este sistema de enseñanza-aprendizaje, como el estilo de pensamiento del estudiante, que va en relación al tipo de personalidad y que condiciona las preferencias del alumnado por al aprendizaje cooperativo.

Asimismo, los elementos del aprendizaje cooperativo según Pujolás, P. (2004) se sintetizan en:

- a) La agrupación del alumnado: El trabajo en equipo es un aspecto esencial del aprendizaje cooperativo. Las diferentes agrupaciones que se pueden realizar son: los equipos de base, los esporádicos y los de expertos. Aprender a trabajar en equipo no es fácil, por eso cuando se logra que un equipo funcione, no se debe modificar su composición.
- b) La interdependencia positiva entre los miembros de un equipo: Es un aspecto clave para que un equipo de trabajo llegue a convertirse en cooperativo.
- c) La igualdad de oportunidades para el éxito del equipo: La aportación de cada miembro del equipo debe ser relevante, para que se mantenga la interdependencia positiva de los miembros.

- d) El compromiso individual y la responsabilidad personal: Cada miembro del equipo se responsabiliza al máximo de la tarea asignada.
- e) La interacción estimulante cara a cara: Se refiere a los ánimos, la motivación y la ayuda que se dan unos a otros para conseguir los objetivos fijados a través de intercambio de opiniones, recursos y estrategias.
- f) Las habilidades sociales y de pequeño grupo: La enseñanza de habilidades sociales para poder trabajar en grupo. Aquí, el papel del psicólogo puede ser muy beneficioso, siendo un guía al hacer charlas, eventos, tests, etc. si así lo deseara.
- g) La revisión periódica del equipo y el establecimiento de objetivos de mejora: Revisar a modo de autoevaluación los planes sistemáticamente, planificando un tiempo para ello.
- h) La distribución del mobiliario: Organizar el aula de forma cooperativa, de manera que se agrupen los equipos en mesas de 5.

Por último, según Ovejero (1990) las principales ventajas y efectos del aprendizaje cooperativo son las siguientes:

- Mejora del rendimiento escolar.
- Aumenta la motivación intrínseca.
- Mejora la relación interpersonal.
- Mejora el autoconcepto y la autoestima del individuo.

2.1.2. Las Inteligencias Múltiples de Gardner

La teoría de las inteligencias múltiples fue desarrollada por Gardner en 1983. Esta teoría pertenece a la corriente cognitiva o de procesamiento de la información, la cual considera la inteligencia en función de los procesos, a través de los cuales se adquiere conocimiento del mundo que nos rodea.

Para este autor, la inteligencia no es una entidad unitaria, sino que está compuesta por un conjunto de habilidades mentales que son independientes entre sí, aunque posteriormente admite la posibilidad de que dichas inteligencias no son totalmente independientes, también afirma que pueden estar correlacionadas. Para él, los tipos principales de inteligencia son siete:

1. **Lingüística**: consiste en la capacidad de utilizar las palabras y el lenguaje de forma eficaz, ya sea de forma oral o por escrito. También es la capacidad para

expresar y apreciar significados complejos. Es la manera de transmitir el pensamiento.

2. **Lógico-matemática:** es la capacidad para el cálculo numérico, evaluar proposiciones e hipótesis y efectuar operaciones matemáticas complejas. El razonamiento es el método que más predomina en este tipo de inteligencia.
3. **Espacial:** consiste en la capacidad para orientarnos en el espacio. Permite al individuo percibir imágenes externas e internas, transformarlas o modificarlas, y producir o interpretar información gráfica.
4. **Musical:** es la inteligencia que está presente en los individuos que son sensibles al ritmo, al tono y a la armonía.
5. **Corporal-kinestésica:** se trata de la capacidad para manipular objetos y desarrollar las habilidades físicas. Las sensaciones corporales son aquí muy importantes.
6. **Intrapersonal:** es la capacidad de conocer y reflexionar sobre uno mismo, con la finalidad de conocer mejor tanto nuestras propias capacidades como nuestra personalidad. De esta forma el individuo puede desarrollar estrategias, elegir situaciones o tomar decisiones que le supongan una mayor adaptación al medio. La manera como se piensa cuando hay predominio de esta inteligencia, es atendiendo a las propias necesidades y sentimientos.
7. **Interpersonal:** la inteligencia interpersonal está por su parte relacionada con las habilidades para comprender y relacionarse con otras personas y adaptarse al mundo que nos rodea. Es decir, la capacidad para entender a otras personas, por ello la manera de pensar que tiene las personas con predominio de esta inteligencia en comunicándose con otras personas.

Posteriormente en 1999, Gardner propuso una octava inteligencia:

8. **Naturalista:** que consiste en la capacidad para observar los modelos de la naturaleza, en identificar y clasificar objetos y, en comprender los sistemas naturales y aquellos creados por el ser humano.

La teoría de las inteligencias múltiples cuestiona la tradicional práctica escolar, pues ésta prima las capacidades lingüísticas y lógico-matemáticas sobre el resto de capacidades o aptitudes que el alumnado puede desarrollar. Es por ello que se realizan diagnósticos y evaluaciones basados en estos dos tipos de destrezas, relegando a un segundo plano las demás y etiquetando como fracaso escolar a

alumnos que pueden destacar en otras áreas que no sean la lingüística y la matemática.

De esta manera, en los centros educativos se priorizan los aprendizajes de estos dos campos de la inteligencia, ocupando la mayor parte del currículum escolar a todos los niveles.

De modo que la teoría de las inteligencias múltiples parte de la hipótesis de que las distintas inteligencias se potencian entre sí, de manera que se pueden planificar tareas para que un/a alumno/a que presenta dificultades en un tipo de inteligencia, pueda llegar a comprender y realizar eficazmente actividades desde otra perspectiva.

Gardner sostiene que el concepto de inteligencia es demasiado limitado y que al tener múltiples inteligencias, la educación debería considerar de forma equitativa todas ellas para que la mayoría de los/as niños/as pudieran optimizar sus capacidades individuales. Es decir, que en la práctica, no todos los alumnos aprenden de la misma forma ni tienen los mismos intereses, por lo que es interesante atender a esta diversidad dentro del aula.

Así pues, se cree importante descubrir el talento de cada joven y generar entornos adecuados que optimicen el aprendizaje a través de sus intereses, aspecto que se consigue a través del aprendizaje cooperativo, ya que se establece un vínculo entre los miembros del grupo donde se consigue el desarrollo de las inteligencias mediante la colaboración.

3.1. Diseño de una secuencia didáctica

A continuación se presenta el tema de la secuencia didáctica, el Juego del Arte, inspirado en el método de los centros de interés de Decroly que permite desarrollar dicha secuencia de manera globalizada.

3.2.1. Los centros de interés de Decroly

Puesto que la enseñanza y el aprendizaje de las inteligencias múltiples supone, como ya se ha indicado, partir de un enfoque globalizador para promover un aprendizaje significativo y funcional, se propone para ello la utilización del método por asociaciones: los centros de interés de Decroly.

Decroly (1871-1932) fue un médico, psicólogo, pedagogo y docente belga. Su teoría educativa está relacionada con la globalización y los centros de interés. Este método presenta tres etapas: la observación, la asociación y la expresión. El trabajo se va a centrar en la fase de asociación, para dar respuesta al dónde, cómo, cuándo, cuánto, por qué, para quién, quién... Para este autor, el espacio está organizado en varias dimensiones: espacial, causal, temporal, de utilidad y trabajo, de origen y procedencia, éticas, morales y sociales. Siguiendo este planteamiento, Escamilla (2012) establece una relación entre las inteligencias múltiples y las asociaciones de Decroly. Es por ello que, desde este planteamiento, los docentes y orientadores pueden realizar una reflexión previa que les permite organizar los contenidos de manera global e interdisciplinar.

3.1.2. Desarrollo de la secuencia didáctica

El gusto por el Arte es un factor innato en el Ser Humano. Los individuos apreciamos la belleza y somos capaces de reconocerla en cualquier estado, forma o manifestación. Podría decirse incluso que vamos tras su búsqueda, alegando que necesitamos de ella, como seres psicosociales que somos.

Con este proyecto que lleva por título *El juego del Arte; ocio como cultura*, la función educativa se amplía para acercar el concepto de Arte a los alumnos en la etapa adolescente. Es propio de este plan hacer posible una correcta interacción entre el alumnado y la conciencia cultural, siempre teniendo en cuenta el horizonte imaginario con los conocimientos básicos sobre la Historia del Arte, arrojándonos en

las investigaciones de H. Gardner. Se crea una situación propicia, a partir de la realización de un juego de mesa, para trabajar la empatía, la tolerancia y el respeto, sin olvidar el compañerismo. Es un reto educativo que no queda ceñido al ámbito del Arte, también necesita el apoyo de otros muchos departamentos; de este modo lograr un proyecto interdisciplinar. Creando de esta manera un proyecto innovador a partir de nuevas metodologías y herramientas para despertar el deseo de aprender en los estudiantes.

A. Título del proyecto.

El proyecto de innovación educativa que se presenta a continuación se titula *El juego del Arte; ocio como cultura*. Este proyecto sostiene una clara intención: acercar el concepto del Arte a los alumnos, miembros activos del proyecto, para así llegar a comprenderlo e incluso a elaborarlo. Al hacer una descripción pormenorizada de la Historia del Arte, se conseguirá un efecto positivo en el alumnado, puesto que podrá integrar a sus conocimientos previos nuevas y mejores nociones de Arte y de la cultura general, que persiste hoy día, procurando aunar las Inteligencias Múltiples.

Estamos ante un proyecto interdisciplinar, que cuenta con el apoyo y la participación de numerosos departamentos. Los alumnos, sin embargo, son un grupo reducido extraído de la clase de Segundo de Bachiller. En concreto, se trabajará con 15 alumnos de este curso académico señalado, dando por hecho que el Bachillerato escogido es la opción de Humanidades y Ciencias Sociales. Deberán aprender a investigar y relacionar conceptos, así como a desenvolverse por sí solos al estar en contacto con otros departamentos.

Los departamentos a los que se hace referencia en este apartado son los siguientes:

- o Departamento de Orientación y Psicología.
- o Departamento de Historia y Geografía.
- o Departamento de Latín y Griego.
- o Departamento de Educación del Arte Plástica y Visual.

B. Marco teórico.

Según las palabras de Francesc Xavier Hernández Cardona, en su libro *Didáctica de las ciencias sociales, geografía e historia*, asienta las bases generales para elaborar una didáctica de las ciencias sociales a partir de una cuestión básica en la formación académica moderna; el **constructivismo**. Todo un paradigma clave para el desarrollo cognitivo del mundo adolescente. De este modo, el constructivismo trata de integrar gran parte de las teorías ya existentes para lograr y estructurar un marco psicopedagógico que sirva de orientación para otros ámbitos, en concreto para el marco curricular general. Desde hace siglos esta es la forma de ejercer la docencia, creando estudiantes con actitudes pasivas. Incluso la metodología tiene una jerarquía que se traduce en la restricción de determinados comportamientos; aunque ello suceda de manera involuntaria. Con este proyecto se pretende hallar la forma en que el alumnado se muestre como sujeto activo de sus aprendizajes y se integren las ya nombradas inteligencias múltiples.

Nombrar necesariamente las líneas generales que deberían guiar una buena práctica educativa, así como describir los principios de la didáctica general que a través de las Ciencias Sociales refleje una buena praxis de la psicología. Las teorías psicopedagógicas fundamentales se tienen en cuenta en este apartado, puesto que se exponen las propuestas que han resultado ser las más significativas:

Es imprescindible tener en cuenta las aportaciones principales que quienes investigan en la rama de la psicología evolutiva trazan para un mejor funcionamiento del marco psicopedagógico. Se destacan, por tanto, tres puntos básicos: el primero de ellos está basado en los estudios de **Piaget**, que tratan los estadios evolutivos del infante; en segundo lugar destacar la teoría elaborada por **Ausubel** en cuanto al aprendizaje significativo; y, por último y no por ello menos importante, la teoría de **Vigotsky**, quien estudió sobre el concepto de zona de desarrollo próximo.

- **Jean Piaget (1896-1980)**

La adquisición de conocimientos es una construcción continua en la hipótesis planteada por Piaget, basándose en la capacidad de adaptación del organismo biológico al medio en el que nos desenvolvemos. Dicha adaptación tiene diferentes fases evolutivas, por lo cual la teoría desarrollada por Piaget podría reconocerse como los *Estudios Evolutivos*.

La niñez y la adolescencia son las etapas más relevantes para sustentar este estudio. El proceso de adaptación tiene su punto fuerte en ambos periodos puesto que se consigue a través de la interacción entre el sujeto y el objeto de conocimiento; haciendo uso de las facultades de asimilación y acomodación, un mecanismo innato en todo Ser Humano. Así pues, en un adecuado desarrollo del intelecto se presenta un proceso en el que las ideas a priori son versionadas y mejoradas a partir de una serie de modificaciones venidas del exterior. Es decir, Piaget asegura que estas etapas vitales son una constante interacción entre las estructuras mentales de cada individuo con el entorno.

- **David Ausubel (1918-2008)**

En cuanto al pensamiento divulgado por Ausubel puede verse resumido en el aprendizaje significativo. Durante la séptima década del siglo XX hubo numerosas aportaciones al mundo de la docencia y la metodología adquirida, planteando novedades que enriquecen las ideas de Bruner y su aprendizaje por descubrimiento. La estrategia de enseñanza de Ausubel se mantiene con una correcta recepción de la información. De acuerdo a su teoría, los nuevos conocimientos se incorporan en forma sustantiva en la estructura cognitiva del alumnos. La relación entre diferentes conceptos es la clave de este estudio, es poder apoyar la nueva información recibida con la anterior de manera que formen un conjunto en la mente del alumno que haga más duradera toda la información que adquiere a lo largo de su vida académica.

- **Lev Vigotsky (1896-1934)**

La propuesta de Vigotsky versa sobre el desarrollo cognoscitivo, con gran potencial en la categoría llamada *Zona de Desarrollo Próximo*. Una teoría que describe el desarrollo del infante o púber como un reflejo del enorme influjo de los acontecimientos históricos de su época. Su idea pone de relieve las relaciones del individuo con la sociedad, afirmando que no es posible entender el desarrollo del niño si no se conoce la cultura donde se cría; el idioma, la escritura, el arte, etc. Los adultos que rodean al sujeto de estudio, tienen la responsabilidad de compartir todos los conocimientos. De esta forma, el desarrollo intelectual se ve encendido y alimentado por medio de actividades sociales. Consiste en estimular las múltiples perspectivas formativas que abre la interacción recíproca entre alumno y el contexto en el que vive.

C. Objetivos.

Los objetivos que persigue este proyecto innovador son varios; muy entrelazados entre sí. A pesar de la diversidad que emana de esta actividad, todo está relacionado y puede conectarse y comunicarse. Todo un reflejo de la teoría de Ausubel y el aprendizaje significativo.

| Objetivos que se pretenden alcanzar | Inteligencias que se trabajan |
|--|-------------------------------|
| Conocer el medio e interactuar con el entorno. | E/C |
| Realizar clasificaciones complejas. | LM |
| Valorar el arte como medio de comunicación. | Intra/L |
| Reflexionar acerca de las propias inteligencias múltiples. | Intra |
| Apreciar la estética a través de la imitación de modelos. | E/M |
| Comprender y ampliar las normas de comportamiento social. | Intra |
| Aprender a trabajar en equipo. | Inter |
| Cooperar para alcanzar un fin común. | Inter |

D. Contenidos.

Los contenidos quedan resumidos en una idea, que es indagar y obtener información de fuentes diversas sobre aspectos significativos de la Historia del Arte a fin de comprender la variedad de sus manifestaciones a lo largo del espacio y del tiempo. Es decir, ser capaces de metabolizar la información nueva y saber aplicarla.

En este apartado es conveniente insistir, por vez última, en la explicación de la actividad estrella del proyecto de innovación educativa aquí presente: la creación de un juego de mesa interactivo, dinámico, educativo y cultural realizado por grupos de estudiantes. Dicho ejercicio deberá reflejar toda una etapa y las obras de Arte más características del momento; superando cada prueba en base a conocimientos e información verdadera.

Por tanto, los contenidos específicos que se plantean para este proyecto innovador son los que se presentan a continuación:

| Contenidos |
|---|
| Conocimiento del medio a través de obras artísticas de carácter pictórico. |
| La aproximación a la Historia del Arte mediante actividades lúdicas. |
| La valoración del Arte como medio para la expresión y la comunicación. |
| La propia reflexión sobre las inteligencias múltiples y su desempeño en el ámbito académico y social. |
| La imitación de modelos para la creación de un juego de mesa. |
| Realización de las actividades propuestas de manera cooperativa. |
| El aprendizaje cooperativo en un equipo de trabajo. |
| Aceptación de un rol o papel dentro del equipo. |

E. Orientaciones metodológicas.

Las actividades propuestas se realizan en gran grupo o en grupos cooperativos. En todo momento los alumnos trabajan y aprenden juntos, asumiendo un papel activo en sus aprendizajes, completando las tareas propuestas y, alcanzando así, los objetivos planteados. Para ello se empleará la sala de usos múltiples del centro donde los/as alumnos/as podrán entrar y salir para realizar las investigaciones pertinentes. Ésta estará organizada en tres equipos de trabajo donde el alumnado pueda trabajar y exponer sus ideas de manera grupal.

La actitud del psicólogo/orientador es crucial durante todo el proceso. Se trata de una actitud positiva, motivadora, que les sirva de apoyo, etc. para generar en el aula un clima de seguridad y confianza en el que los alumnos se sientan cómodos y estén receptivos a las propuestas. Por eso estará siempre presente en el aula tanto para resolver cualquier tipo de duda como para ir tomando nota de los avances grupales.

La temporalización del proyecto es de un trimestre, organizada en varias sesiones de 50 minutos cada una. La primera sesión sirve para realizar la evaluación inicial, donde se conocen los conocimientos previos que tiene el alumnado sobre la temática elegida. En la última, se realiza la evaluación final mediante la comprobación de la funcionalidad del juego de mesa y la experiencia narrada por los estudiantes al haber tenido que trabajar de manera cooperativa.

Asimismo, un aspecto clave que no se puede obviar en esta metodología es el respeto hacia el alumnado. Para ello se tendrán en cuenta las características de cada uno de ellos, y se les mostrará afecto y paciencia para contribuir a un desarrollo pleno de ellos mismos. Se combina para ello el aprendizaje por descubrimiento con una metodología cooperativa a través de actividades en las que se incluyen juegos, uso de nuevas tecnologías, manipulación, experimentación y movimiento.

Para la realización del proyecto de trabajo se hará partícipe al alumnado en todo momento: en la fase de preparación, donde ayudan a recopilar el material; en la fase de desarrollo, donde son sujetos activos de sus aprendizajes; y en la fase de recogida, donde se encargan de recoger y guardar los materiales.

F. Evaluación

La evaluación debe asegurar que se ha creado una interdependencia positiva entre los miembros de los grupos, de manera que se establecen y mantienen interacciones interpersonales y de intercambio de información y de apoyo. Además, que cada miembro asume un nivel de responsabilidad respecto de las tareas, y que se practican las habilidades sociales necesarias para poder colaborar activamente dentro del equipo de trabajo. Pero para valorar la evolución de los progresos en el grupo y en los alumnos, se debe llevar una supervisión por parte del orientador/psicólogo que facilite la observación continua durante todo el proceso. Para ello, mediante la observación directa y sistemática, el responsable del proyecto evalúa todo el proceso seguido en el proyecto de trabajo mediante hojas de registro donde se recogen todos aquellos datos relevantes para completar la evaluación.

Toda evaluación se compone de tres momentos: evaluación inicial, evaluación formativa y evaluación final. La primera se hace al principio de la propuesta didáctica para conocer las capacidades de los alumnos, sus intereses, sus motivaciones, sus conocimientos previos... La evaluación formativa o procesual, es la que se hace durante el transcurso de las sesiones del proyecto de trabajo. En ella se observan los logros de los alumnos o, por el contrario, las dificultades. En definitiva, se debe ir evaluando cada día si el desarrollo del proyecto está dando o no buenos resultados, y ello será de ayuda para no cometer los mismos errores en las programaciones futuras. Por último, la evaluación sumativa o final, parte de la evaluación inicial y procesual, en la que se elaboran unos criterios de observación/evaluación para comprobar si los

alumnos han alcanzado los objetivos propuestos y para evaluar los aspectos de la práctica docente.

En este punto se seguirán unos criterios objetivos marcados por el currículum oficial (Ley Orgánica de Educación modificada por Ley Orgánica para la Mejora de la Calidad Educativa), que son los siguientes:

1. Analizar y comparar los cambios producidos en la concepción del Arte y sus funciones, en distintos momentos históricos y en diversas culturas.
2. Analizar e interpretar obras de arte con un método que tenga en cuenta los elementos que las conforman y la relación con el contexto histórico y cultural en que se producen, utilizando la terminología específica adecuada.
3. Analizar obras de arte representativas de una época o momento histórico, identificando en ellas las características más destacadas que permiten su clasificación en un determinado estilo artístico o como obras de un determinado artista, valorando, en su caso, la diversidad de corrientes o modelos estéticos que pueden desarrollarse en una misma época.
4. Caracterizar los principales estilos artísticos de la tradición cultural europea describiendo sus rasgos básicos, situarlos en las coordenadas espacio-temporales y relacionarlos con el contexto en que se desarrollan.
5. Contrastar y comparar concepciones estéticas y rasgos estilísticos para apreciar las permanencias y los cambios.
6. Reconocer y analizar obras significativas de artistas relevantes, con atención a artistas españoles de especial significado, distinguiendo tanto los rasgos diferenciadores de su estilo como sus particularidades.
7. Explicar la presencia del Arte en la vida cotidiana y en los medios de comunicación social.
8. Observar directamente y analizar monumentos artísticos y obras de arte en museos y exposiciones, previa preparación con información pertinente; apreciar la calidad estética de las obras y expresar, oralmente o por escrito, una opinión fundamentada sobre las mismas.

Por otro lado, en este párrafo se presentan los porcentajes exactos que corresponden a cada acción de la actividad; dando bastante relevancia al comportamiento correcto en el aula y fuera de ella. Se trata de una evaluación personalizada, completa y coherente. Aquí quedan plasmados los porcentajes pertinentes:

| | |
|--|-----|
| ✓ Invención, creatividad y jugabilidad del juego en sí | 30% |
| ✓ La exposición que explique lo aprendido | 50% |
| ✓ La actitud que muestra durante el proceso | 20% |

La evaluación del propio proyecto de innovación educativa se realizará desde dos puntos de vista distintos: la evaluación de la experiencia por parte de los alumnos que han participado y nuestra propia evaluación, contando siempre con un criterio neutral ajustado a la realidad de los hechos.

La valoración de los alumnos se recogerá a través de una encuesta de autoevaluación de la actividad realizada, que plasme la metodología innovadora que se ha llevado a cabo y si los conocimientos son adquiridos de forma correcta. Las encuestas serán anónimas, puesto que el ambiente reducido da lugar a mayor confianza pero tal vez se sientan más cómodos si tienen libertad a la hora de opinar. Contarán con diez preguntas cerradas en las que el estudiante tendrá que valorar entre el 1 y el 5, puesto que se trata de una escala LIKERT; siendo 1 el número que represente el “muy en desacuerdo” y el 5 sea todo lo contrario, “muy de acuerdo”. El cuestionario mencionado puede mostrarse tangible en el Anexo I de este Trabajo; así como los Anexos II y III que también hacen referencia a la evaluación del trabajo en equipo.

La evaluación efectuada por el docente encargado de gestionar la actividad, el segundo tipo de evaluación del proyecto, se aglutina en torno a un diario. Existirán, para una apropiada y horizontal evaluación, unas plantillas que deberán ser rellenadas acto seguido de finalizar las sesiones. El diario permitirá anotar el día a día de las sesiones, la realidad del aula y, su revisión facilitará la puesta en marcha, coordinación y mejora del propio proyecto. La plantilla utilizada para la elaboración de dicho diario está disponible para consulta en el Anexo IV. Por otra parte, en el Anexo V se encuentra una tabla de autoevaluación para el docente encargado de llevar a cabo la supervisión y puesta en marcha de dicho proyecto de innovación. Finalmente, en el Anexo VI puede encontrarse una gráfica de datos.

4. Conclusiones

El aprendizaje cooperativo como metodología, presenta más ventajas que inconvenientes, pero aun así, en los centros no es común ver este tipo de metodología, por lo que las principales dificultades a las que se enfrenta este tipo de aprendizaje, según Lobato (1998), son:

- Ritmos de trabajo y niveles académicos diferentes.
- Aprendizajes y actitudes individualistas muy marcadas en el alumnado.
- La falta de preparación del profesorado dispuesto a esta metodología.
- Dificultad de encontrar parámetros y modalidades de evaluación.
- La falta de apoyo o convergencia del equipo de profeses de aula.
- La mentalidad de las familias centradas solo en determinados aprendizajes.

Además, en referencia al tema de la falta de preparación del profesorado, puede que por desconocimiento o preparación, se dé una falta de concreción inicial del objetivo que se persigue, de manera que la metodología y el aprendizaje quede descontextualizado. En el caso de la educación secundaria, por ejemplo, se encuentra que puede haber negación por parte de los docentes a implantar esta metodología, debido a la cantidad de profesorado que imparte docencia a un mismo grupo de alumnos que puede no tener las mismas concepciones sobre la educación.

Por otro lado, también son obstáculos o inconvenientes las posibles resistencias del alumnado al cambio, ya que si han estado acostumbrados a una metodología, a veces el cambio les resulta complejo. Esto es así porque los aprendizajes y actitudes individualistas han estado muy marcados desde siempre, como ya se comentaba, por lo que el alumnado no está acostumbrado a trabajar colaborativamente. Es decir, que los distintos estilos de aprendizaje del alumnado, pueden suponer un hándicap a la hora de aplicar esta metodología cooperativa. Asimismo, si los alumnos se dedican a cumplir sus tareas sin tener en cuenta el proyecto que tienen en común, se perdería la esencia de este tipo de aprendizaje. O por el contrario, puede que algún alumno espere a que el grupo lo resuelva todo sin tener que hacer nada.

En las etapas de educación infantil y primaria creo que es una metodología más sencilla de aplicar que en etapas posteriores, ya que el alumnado está más receptivo y no está contaminado por las antiguas metodologías de aprendizaje individualizado o competitivo. Por todo ello, los roles asumidos tanto por el profesorado

tanto como por el alumnado, hacen que la aplicación del aprendizaje cooperativo en las aulas suponga un mayor esfuerzo por parte de todos, porque para ello, debe haber un cambio de mentalidad en la sociedad.

También existe la creencia de que el trabajo cooperativo es una tarea sencilla para el profesorado, donde los alumnos son los que hacen y él es un mero guía, pero en absoluto es así. Para que realmente exista trabajo cooperativo el docente debe hacer un esfuerzo por organizar los ambientes, los tiempos, los recursos, preparar actividades que cumplan una serie de características para que no sea un trabajo en grupo, sino un trabajo cooperativo y realizar los cambios necesarios cuando se observen carencias en algunos aspectos de la planificación.

Por otro lado, respecto a la figura del/a psicólogo/a en este proyecto de innovación, opino que puede ser una experiencia muy edificante para todos los participantes, ya que se da a conocer la labor de su profesión, en gran parte.

En síntesis, el aprendizaje cooperativo es un tipo de metodología que está todavía alejado de los planteamientos de los centros, ya que se sigue empleando el estudio individualizado. Lo ideal, sería que hubiera un cambio de mentalidad en la educación, en los maestros, alumnos y familias, para que este tipo de planteamientos, donde se aúnen el aprendizaje cooperativo y las inteligencias múltiples, estuviera más presente. Por eso, lo primero que se debe hacer es enseñar este tipo de métodos a las futuras generaciones de docentes, para que realmente se pueda llevar a la práctica en los centros. Porque así se realizarían aprendizajes más significativos para el alumnado, donde éste sería el protagonista de su enseñanza y no se limitaría a hacer ejercicios sistemáticos.

5. Referencias bibliográficas

- Aristóteles (2011). *Política*. Barcelona: S.L.U. Espasa Libros.
- Armstrong, T. (2006). *Inteligencias múltiples en el aula: guía práctica para educadores*. Buenos Aires: Paidós.
- Ausubel, D. P., Novack, J. D., & Hanesian, H. (1991). *Psicología educativa: un punto de vista cognoscitivo* (Segunda edición ed.). México, D.F.: Trillas.
- Castejón, J.L. & González, C. & Gilar, R. & Miñano, P. (2010). *Psicología de la educación*. Alicante: Club universitario.
- Coll, C. y Colomina, R. (1990). *Interacción entre alumnos y aprendizaje escolar*. En C. Coll, J. Palacios y A. Marchesi (Eds.), *Desarrollo psicológico y educación II*. (pp. 335-352). Madrid: Alianza.
- Decroly, O. (1921). *Hacia la escuela renovada: clasificación de los escolares, programa de las ideas asociadas, método de los centros de interés*. Editorial Garcilaso
- De Miguel Díaz, M. (2006). *Metodologías de enseñanza y aprendizaje para el desarrollo de competencias. Orientaciones para el profesorado universitario ante el espacio europeo de educación superior*. Madrid: Alianza.
- Escamilla, A. (2009). *Las competencias en la programación de aula*. Barcelona: Graó.
- Fernández, J. A., Gómez, L., Martínez, A. & Torres, L. (2010). *Proyecto de Innovación Educativa: Límite y continuidad*. Universidad de Granada.
- Fernández-Abascal, E. G. (1995). *Psicología de la motivación*. En E. G. Fernández-Abascal, *Manual de motivación y emoción* (págs. 19-55). Madrid: Centro de Estudios Ramón Areces.
- Gardner, H. (2005). *Inteligencias múltiples. La teoría en la práctica*. Buenos Aires: Paidós.
- Gómez, J.L. (2007). *Aprendizaje cooperativo: metodología didáctica para la escuela inclusiva*. Madrid: Comisión Regional de Educación La Salle.
- Gómez, M.C., Grau, S. (2010). *Evaluación de los aprendizajes en el espacio europeo de educación superior*. Alcoy: Marfil.

- Guillén, J.C. (2013). *Inteligencias múltiples en el aula*. Disponible en: <http://escuelaconcerebro.wordpress.com/2013/05/05/inteligencias-multiples-en-el-aula/> (Consulta 20/12/2017)
- Hernández, F.X. (2002). *Didáctica de las ciencias sociales, geografía e historia*. Barcelona: Graó.
- Iborra, A., Izquierdo, N (2010). *¿Cómo afrontar la evaluación del aprendizaje colaborativo?* Revista General de Información y Documentación Vol. 20. Disponible en: <http://revistas.ucm.es/index.php/RGID/article/viewFile/RGID1010110221A/9030> (Consulta 20/12/2017)
- Johnson, D. W., Johnson, R. T. y Holubec, E. J. (2004). *El Aprendizaje cooperativo en el aula*. Buenos Aires.: Paidós.
- Lobato, C. (1998). *El trabajo en grupo*. Bilbao: Universidad del País Vasco.
- Marina, J. A. (1993). *Teoría de la inteligencia creadora*. Barcelona: Anagrama.
- Merchán Iglesias, F. J. (2002). *Profesores y alumnos en la clase de Historia*. Cuadernos de Pedagogía (309), 90-94.
- Ovejero, A. (1990). *El aprendizaje cooperativo. Una alternativa eficaz a la enseñanza tradicional*: PPU: Barcelona.
- Piaget, J. (1965). *La construcción de lo real*. Pioteo. Buenos Aires.
- Prieto, L. (2007). *El aprendizaje cooperativo*. Madrid: PPC.
- Pujolás, P. (2004): *Aprender juntos alumnos diferentes. Los equipos de aprendizaje cooperativo en el aula*. Barcelona: Eumo-Octaedro.
- Pujolás, P. (2008). *9 ideas clave: el aprendizaje cooperativo*. Barcelona: Graó.
- Rodríguez Moneo, M., & Huertas, J. A. (2000). *Motivación y cambio conceptual*. *Tarbiya* (26), 51-72.
- VV.AA. (2003). *Motivación, tratamiento de la diversidad y rendimiento académico. El aprendizaje cooperativo*. Barcelona: Graó.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Pensamiento y lenguaje*. Buenos Aires: La Pléyade.

ANEXO I

| CUESTIONARIO PARA LA EVALUACIÓN DEL PROYECTO | | | | | |
|--|---|---|---|---|---|
| FECHA: | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1. ¿Te ha gustado el Proyecto/actividad? | | | | | |
| 2. He aprendido nuevos conocimientos sobre Arte | | | | | |
| 3. El docente me ha mostrado su apoyo y me ha acompañado durante todo el proceso | | | | | |
| 4. He aprendido a trabajar en grupo | | | | | |
| 5. He visto incrementada mi faceta creativa | | | | | |
| 6. Las recomendaciones del orientador han resultado útiles | | | | | |
| 7. Usaría este método también en otras asignaturas | | | | | |
| 8. Me he sentido motivado/a e interesado/a en la materia | | | | | |
| 9. La información recibida ha sido útil para aplicarla en el futuro | | | | | |
| 10. Recordaré esta experiencia | | | | | |

| | | | | |
|----------------------|--|--|--|--|
| ¿Qué carrera haré? ☺ | | | | |
|----------------------|--|--|--|--|

1. Muy en desacuerdo 2. En desacuerdo 3. Ni en desacuerdo ni acuerdo 4. De acuerdo 5. Muy de acuerdo

Fuente: Elaboración propia.

ANEXO II

| EVALUACIÓN Y AUTOEVALUACIÓN DEL TRABAJO EN EQUIPO | | | | | |
|--|------------------|----------------|--------------------------|-------------------------|--------------------------|
| Equipo: | | | Fecha: | | |
| Nombre | Participa | Trabaja | Cumple las normas | Respeto el turno | Ayuda a los demás |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| ¿Qué hemos aprendido? | | | | | |
| ¿Qué hemos hecho bien? | | | | | |
| ¿Qué podemos mejorar? | | | | | |

Fuente: Tabla adaptada de VV.AA. (2010). *Introducción del aprendizaje cooperativo*. Jornadas de Educación. Aprender todo, todo.

ANEXO III

| EVALUACIÓN DEL TRABAJO COOPERATIVO | | | |
|--|----------------|----------------|--------------|
| Equipo: | Día: | | |
| CONDUCTAS | SIEMPRE | A VECES | NUNCA |
| La comunicación mantenida es fluida | | | |
| Están interesados en la tarea | | | |
| Son capaces de resolver los conflictos por sí mismos | | | |
| Toman decisiones consensuadas | | | |
| Interactúan con otros equipos | | | |
| La participación se reparte equilibradamente | | | |
| Dedican el tiempo a realizar la tarea | | | |
| Preguntan al profesor/a-orientador/a cuando tienen dudas | | | |

Fuente: Tabla adaptada de Iborra, A., Izquierdo, N. (2010). *¿Cómo afrontar la evaluación del aprendizaje colaborativo?* Revista General de Información y Documentación Vol. 20.

PLANTILLA DIARIO DEL PROYECTO

SESIÓN N°:

FECHA:

Participación del alumnado:

Comportamiento grupal:

Actitud del docente:

Curiosidades y observaciones:

Sugerencias generales:

Conclusiones:



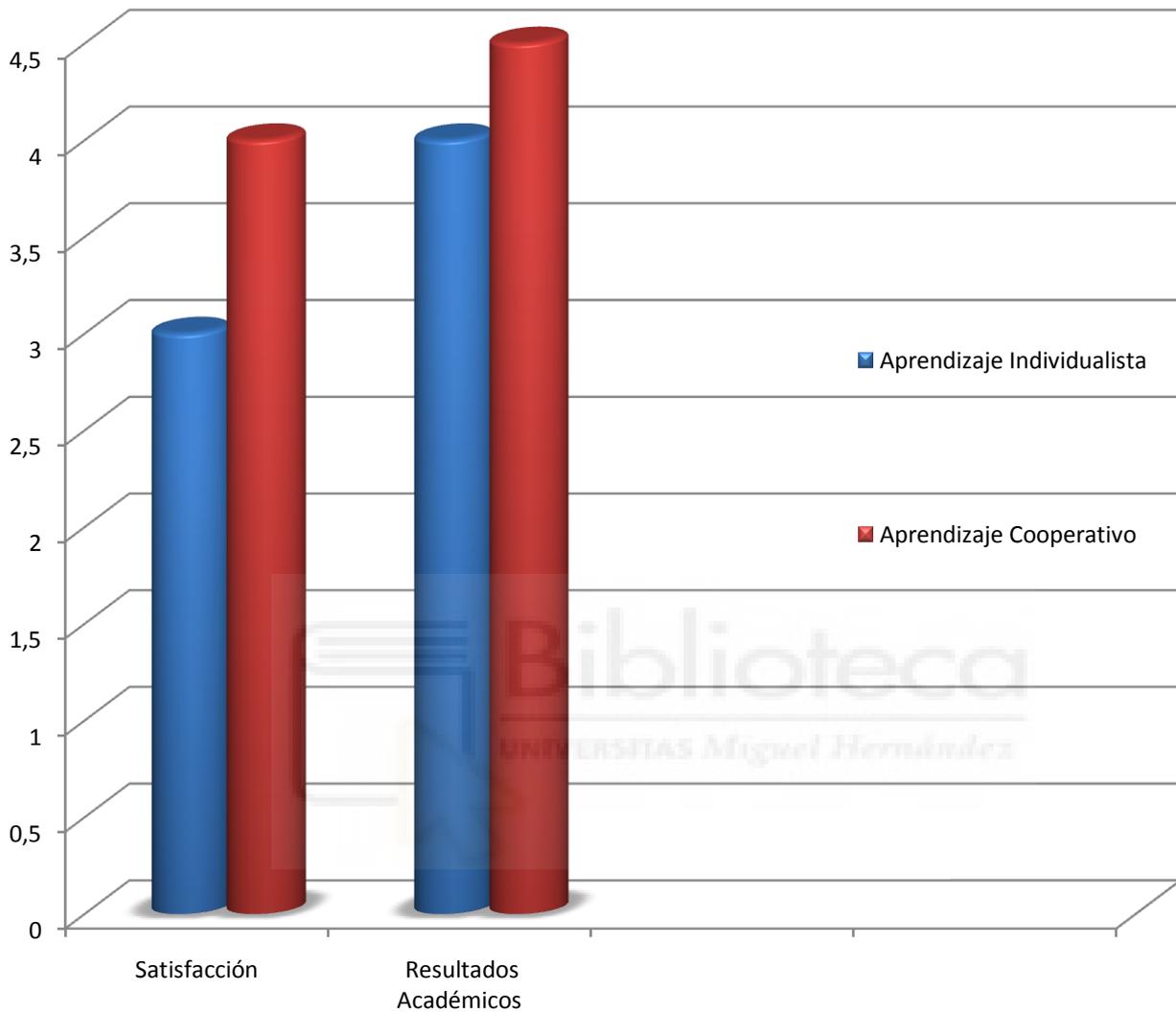
ANEXO V

| TABLA DE AUTOEVALUACIÓN DOCENTE | NADA | POCO | MUCHO |
|---|-------------|-------------|--------------|
| ORGANIZACIÓN | | | |
| ¿Se ha organizado el aula y las actividades de manera que los alumnos puedan trabajar cooperativamente? | | | |
| ¿Se ha favorecido la participación y la colaboración? | | | |
| ¿Se ha conseguido la participación de todo el alumnado? | | | |
| DESARROLLO DE LAS ACTIVIDADES | | | |
| ¿Ha surgido algún problema durante la realización de las actividades? | | | |
| ¿Las actividades han salido tal y cómo esperábamos? | | | |
| ¿Se han controlado los posibles conflictos surgidos durante las actividades? | | | |
| TIEMPO | | | |
| ¿Les hemos dejado tiempo para hablar y participar? | | | |
| ¿El tiempo de las actividades ha sido el adecuado? | | | |
| ¿Ha faltado tiempo? | | | |
| INTERVENCIÓN | | | |
| ¿La intervención ha sido la adecuada? | | | |
| ¿Se ha intervenido demasiado? | | | |
| ¿Hemos adaptado la ayuda a las necesidades y dificultades de los alumnos? | | | |
| MATERIALES | | | |
| ¿Los materiales han sido adecuados? | | | |
| ¿Ha faltado material? | | | |
| ¿El material era manejable? | | | |

Fuente: Elaboración propia.

ANEXO VI

POSIBLES RESULTADOS DEL APRENDIZAJE COOPERATIVO



Fuente: Elaboración propia.