



Libro del profesor

Inteligencias Múltiples y Aprendizaje Cooperativo

Fundación **MAPFRE**



facebook.com/FundacionMapfre



twitter.com/fmapfre



youtube.com/user/Fundacionmapfre



fundacionmapfre.org

Educatumundo

Aprendizaje Cooperativo.

1.1 Herramientas para la transformación. **ELIGE**

1.2. Herramientas para la transformación. **FORMA**

1.3. Herramientas para la transformación. **UTILIZA**

1.3.1. Dinámicas para la cohesión

1.3.2. Recursos para la organización

1.3.3. Estructuras Cooperativas

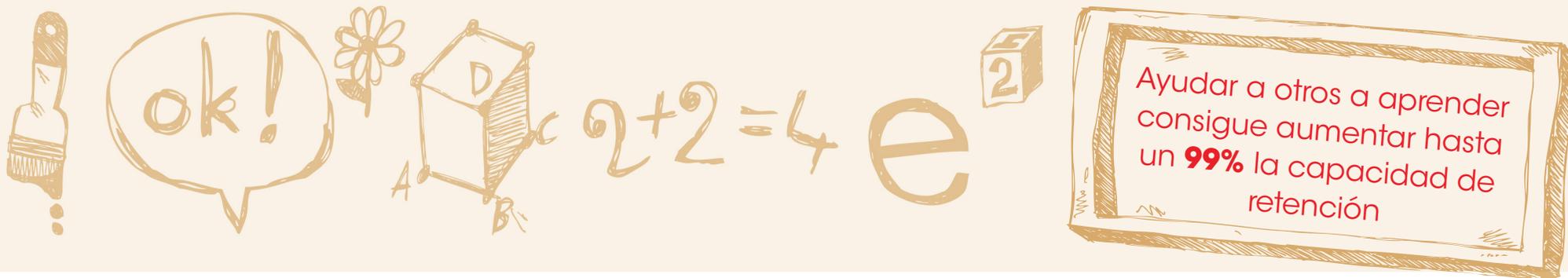


1.1. Herramientas para la transformación



Elige en qué aula quieres trabajar

	AULA 1	AULA 2	AULA 3	AULA 4
ALUMNO	Trabaja de forma individual.	Rivaliza con sus compañeros.	Trabaja en un grupo junto a otros compañeros.	Aprende y ayuda a otros a aprender.
OBJETIVOS	Consigue su objetivo independientemente de que los demás también lo consigan.	Consigue su objetivo solamente si los demás No lo consiguen.	Realizar una tarea en grupo.	Consigue su objetivo solamente si los otros también lo consiguen.
RESULTADO	ESTRUCTURA INDIVIDUALISTA	Interdependencia Negativa. ESTRUCTURA COMPETITIVA	ESTRUCTURA GRUPAL	Interdependencia Positiva. ESTRUCTURA COOPERATIVA



1.2. Herramientas para la transformación



Forma equipos con Inteligencias Múltiples

	+	-
1. I. Mat.	Pedro Luis	Juan Inés
2. I. Ling.	María Anabel	Martina Lucía
3. I. Mu.	Juan Lucía	Sofía Julia
4. I. N.	Jacobo Marta	María Antonio
5. I. V.E.	Antonio Inés	Luis Marta
6. C. C.	Sofía Jaime	Jacobo, Pablo, Anabel
7. I. E.	Julia Martina	Pedro Jaime

PASO 1

Divide a tus alumnos por sus inteligencias



1.3. Herramientas para la transformación



Utiliza Recursos
para el Aprendizaje Cooperativo



1.3.1 Herramientas para la transformación

Ayúdales a conocerse y a sentirse equipo

a

Dinámicas para la Cohesión

1

Un equipo siempre tiene un nombre e incluso un logo, un lema, una canción ...

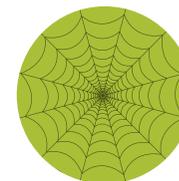


2

Juegos para el conocimiento mutuo



La pelota



La tela de araña



La silueta

3

Actividades para valorar el trabajo en equipo



Lee el cuento **"UNIDOS EN WADI RUM"** en la Unidad Didáctica ALUMNOS

[pincha aquí](#) para descargarlo



La pelota preguntona

OBJETIVOS: Identificar a los alumnos. Descubrir sus gustos y aficiones. Romper las tensiones propias del primer momento. Facilitar la participación de todos.

Duración: 30 Minutos

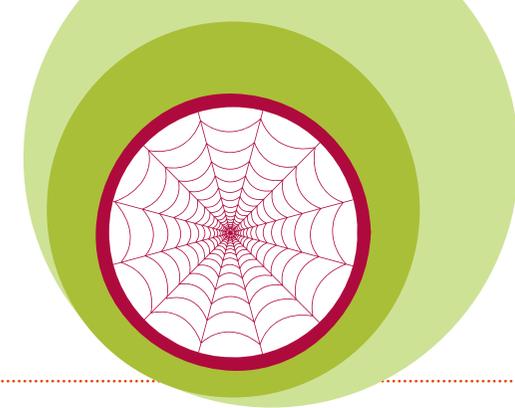
Tamaño del Grupo: Clase completa

Lugar: Amplio Espacio donde los participantes puedan desplazarse libremente.

Material necesario: Tarjetas con preguntas/ Un silbato.

DESARROLLO

- I. Antes del evento, el profesor prepara varias **tarjetas con diferentes tipos de preguntas** relativas al objetivo que se busque en la dinámica.
- II. El profesor **forma a los alumnos en círculo**.
- III. Les indica que **deberán ir pasándose la pelota** a la vez que entonaran una canción. Esta puede ser escogida por el profesor o por el grupo.
- IV. Cuando el educador crea conveniente **hará sonar o el silbato**, esta señal indicara que deben **detenerse**.
- V. El alumno que se haya quedado con la pelota deberá tomar una tarjeta y **leer en voz alta la pregunta** y antes de responderla dirá su nombre. El juego continúa de la misma manera hasta que se acaban todas las preguntas. En caso de que la misma persona quede otra vez con la pelota, retira otra pregunta.
- VI. El profesor guía un proceso, para que **el grupo analice como se puede aplicar lo aprendido a su vida**.



La tela de araña

OBJETIVOS: Conocer e integrar a los miembros del grupo. Destacar la importancia de escuchar a los otros miembros del equipo.

Duración: 30 Minutos

Tamaño del Grupo: Clase completa

Lugar: Amplio Espacio donde los participantes puedan desplazarse libremente.

Material necesario: Un ovillo de lana.

DESARROLLO

- I. Se agrupa a la clase en forma de círculo, de manera que todos los participantes puedan verse entre sí.
- II. Se comienza cuando **el primer participante dice algo característico** de su personalidad, o lo que le gusta o deja de gustar y se queda un extremo del ovillo de lana.
- III. Luego lanza el ovillo de lana este hace igual, decir algo sobre él, quedarse un extremo del ovillo y lanzarlo a otro compañero, y así sucesivamente, **hasta que se forme una tela de araña** en la parte central del círculo y todos se hayan presentado.
- IV. Ahora para deshacer la tela se hará de forma inversa **devolviendo el ovillo a la persona que te lo dio**, para ello se debe recordar el mayor número de datos posible que dijo de sí misma la persona que nos dio el ovillo.



La silueta

OBJETIVOS: actuar sobre la autoestima individual de cada participante, y sobre la del grupo, buscando su cohesión y que todos y cada uno de los miembros se sienta bien dentro del grupo.

Duración: 30 Minutos

Tamaño del Grupo: Grupos de 4 ó 5 personas.

Lugar: Clase o espacio amplio.

Material necesario: Rollo de papel continuo tamaño grande, rotuladores o ceras para pintar.

DESARROLLO

- I. Agrupamos a los niños en pequeños grupos, de cuatro o cinco personas. **Utilizamos papel continuo, y por turnos los alumnos se tienden sobre el papel**, de modo que un compañero dibuja su silueta. Después **se cuelgan en la pared las siluetas**, utilizando celo o chinchetas, rodeando la clase o en un pasillo.
- II. Todos los alumnos de la clase tienen ahora que **escribir algo bonito o simpático sobre cada uno de sus compañeros**. Si no se conoce en profundidad a todos los compañeros, siempre se puede destacar un rasgo físico o de carácter que nos resulte especialmente agradable.

Variante:

Si no se dispone del espacio suficiente, **se puede llevar a cabo en el aula una adaptación**. En lugar de utilizar siluetas se repartirá un **papel tamaño DIN A-3** a cada alumno, de modo que escriba en él su nombre y realice un pequeños dibujo que le identifique. Colocamos los papeles en la pared y en ellos escribirán todos los compañeros.

1.3.2 Herramientas para la transformación

b

Recursos para la organización

¿Cómo vamos a funcionar?

Las Normas

1. Escuchar lo que digan los demás.
2. Ayudarnos unos a otros.
3. Cuidar el material y el trabajo.
4. Cada uno hace lo que le toque.

Los cargos

- Antonio -----> **Coordinador**
Lucía -----> **Portavoz**
Pedro -----> **Secretario**
Mateo -----> **Guardador**

El cuaderno de equipo

1. Nombre del equipo.
2. Miembros y descripción.
3. Cargos y funciones.
4. Normas.
5. Planes del equipo.
6. Diario de las sesiones.
7. Evaluación del equipo.

¿Qué y cómo vamos a trabajar?

Recurso - Plantillas para formalizar los planos: objetivos, compromisos, fases...

¿Qué hemos hecho hoy?

Resumen y valoración de la sesión de trabajo.

¿Cómo estamos trabajando?

Rúbricas para

Reflexionar

¿Estamos aprendiendo a trabajar en equipo?

Reflexiones nuestras

¿Hemos conseguido nuestros objetivos de aprendizaje?

1.3.3 Herramientas para la transformación



Estructuras Cooperativas

Elementos que nos ayudan a planificar actividades en las que hay **INTERDEPENDENCIA POSITIVA**

¡Para saber más sobre estas técnicas **pincha aquí!**

SIMPLES



1-2-4



Parada de 3 minutos



Lápices al centro



El folio giratorio



Lectura compartida

COMPLEJAS



TAI (Team, Assisted Individualization)



Rompecabezas



Grupos de investigación o proyectos



TGT (Teams Games Tournaments)

o encuéntralo en:

http://www.recapacita.fundacionmapfre.org/ediciones_anteriores/colores_para_la_diversidad.php

Fundación
MAPFRE

Síguenos en



Educatumundo

www.fundacionmapfre.org