



Libro del profesor

Mis amigos y yo

Tema 4 - Aprendo y Enseño

Fundación **MAPFRE**



facebook.com/FundacionMapfre



twitter.com/fmapfre



youtube.com/user/Fundacionmapfre



fundacionmapfre.org

*Educatur***undo**

APRENDO Y ENSEÑO

INTRODUCCIÓN

Cualquier actividad diaria en la escuela permite realizar el seguimiento y el intercambio entre los diferentes miembros del grupo. El estudiante puede aprender del compañero con el que interactúa día a día, o él mismo le puede enseñar. Es posible apoyarse y apoyar. En la misma medida en que se posean diferentes medios de interacción, el grupo podrá enriquecerse, aumentar sus refuerzos y retroalimentarse.

La actividad vivencial del grupo debe permitir a cada miembro el desarrollo y la potencialización de sus habilidades personales, y de igual forma dar la posibilidad de crecimiento del grupo, a lo que se suma la obtención de habilidades grupales como la escucha, la participación, el liderazgo, la coordinación de actividades, el seguimiento y la evaluación del proceso de aprendizaje a través de la experiencia grupal.

El aprendizaje colaborativo es un recurso didáctico que tiene como principio fundamental la socialización del conocimiento, que promueve la capacitación de los estudiantes para realizar actividades en conjunto a fin de desarrollar la solidaridad y el intercambio. Este tipo de aprendizaje hace necesaria la planeación previa de la clase, teniendo claros los objetivos educativos que se desean lograr. Implica, además, el uso de estrategias de aprendizaje no convencionales o tradicionales, lo que significa hacer uso del carácter activo del estudiante y el grupo. Esto conlleva que el profesor tenga que recurrir a una mayor creatividad.

Otro recurso didáctico es el aprendizaje cooperativo, que propone convertir las interacciones entre alumnos en oportunidades de aprendizaje a través de la creación de la interdependencia positiva o trabajo en equipo. En este modelo podemos enmarcar la tutoría entre iguales, que es un método aplicado dentro del aprendizaje cooperativo que consiste en la creación de parejas de estudiantes. En algunas experiencias, mediante una relación asimétrica derivada de la adopción del rol de tutor por parte de uno de los estudiantes y de tutorado por parte de un segundo; en otras, por medio de tutorías entre alumnos en las cuales las edades de los componentes de la pareja son diferentes, y, finalmente, a través de tutorías con alumnos de la misma edad, las cuales parejas son menos complicadas de organizar. En cuanto al rol de tutor y tutorado, varían entre las tutorías de rol fijo y las recíprocas, en las que los roles se intercambian periódicamente.

Es claro que enseñar tiene un alto valor de aprendizaje, pero cuando la enseñanza es unidireccional se vuelve repetitiva y va perdiendo valor. Por eso enseñar y aprender debe ser bidireccional, con una metodología centrada en el estudiante, como la cooperativa, que promueve la participación activa, interaccionando alumnos y profesores, preguntando libremente y proponiendo temas que agregan valor al aprendizaje, haciéndolo significativo para los alumnos. En este modelo, el docente pasa de estar al frente de sus alumnos a estar al lado de ellos, pasando a ser un guía que acompaña su proceso de aprendizaje y también aprende de sus estudiantes.



COMPETENCIAS PARA DESARROLLAR CON LOS/LAS ALUMNOS/AS

Utilizando la metodología de participación activa, intentaremos que los estudiantes sean protagonistas y desarrollen su creatividad compartiendo entre todos lo que aprenden. Realizar una actividad en la que todos tienen que construir una parte del trabajo para formar un conjunto global al final imprime responsabilidad compartida, incentiva el apoyo e inclusión de los compañeros/as que lo necesitan y la satisfacción de experimentar el éxito colectivo. Por otra parte, compartir algo que sabemos, por muy sencillo que sea, anima a los estudiantes a atreverse a enseñar y, por consiguiente, a perder el miedo a aprender de otros, ensayando por medio de una actividad sencilla una forma de relación con el aprendizaje que puede experimentar en otros contextos y situaciones pedagógicas en la escuela.

A continuación se proponen las actividades a desarrollar en el aula con el objetivo de apoyar el desarrollo de las siguientes competencias en los alumnos:

- ✓ Iniciar en el aprendizaje y ser capaz de continuarlo de manera autónoma.
- ✓ Utilización de la lengua propia en diferentes contextos y en situaciones comunicativas diversas, como instrumento de comunicación oral, escrita, de aprendizaje y socialización.
- ✓ Compartir aprendizajes con el fin de apreciar el valor de enseñar y aprender de otros y con otros.
- ✓ Incentivar la participación colectiva con una meta común.

«APRENDER A CONTAR UN CUENTO»

Dirigida a contar un cuento en público, aprendiendo a improvisar a través del lenguaje y la creatividad compartida.

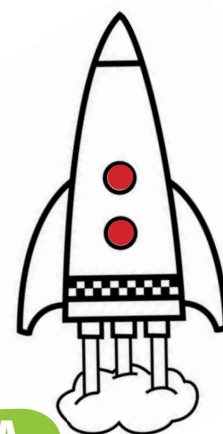
DESCRIPCIÓN

Consiste en que cada estudiante relate una parte de un cuento de forma improvisada hasta ir completándolo poco a poco. Se anotan todas las partes inventadas por los estudiantes y se deja sin final. Cada niño y niña de la clase inventará un final diferente para el cuento que han hecho entre todos. Luego se comparten los finales y se comenta.

Se recomienda que se haga un ensayo inicial, usando el ejemplo de la hoja de actividades, con el objeto de que todos se pongan de acuerdo en las reglas y la duración de los turnos. En este momento es relevante recordar a los estudiantes que no hay frases buenas o malas, que no se podrá interrumpir ni presionar al compañero que está pensando y que cuanto más imaginación se utilice más entretenido quedará el cuento. También se debe recordar que el cuento quedará inconcluso para que cada uno escriba un final diferente.

Tal como se indica en la hoja de actividades, el docente será quien escriba las frases y ayude a los estudiantes a unir las, tanto en el relato como en la transcripción, ya que deberá tener continuidad al formar el cuento y así facilitar la escritura por parte de los estudiantes.

La transcripción del cuento a una hoja individual tiene dos objetivos: por una parte, hacer propio el cuento colectivo, ya que en él hay una parte creada por el alumno, y, por otra, la práctica de la caligrafía y ortografía con una utilidad concreta. Para finalizar, motivar a los estudiantes a ser creativos al inventar el final y ofrecerles un tiempo para aportar los finales escritos. Se sugiere destinar una sesión diferente a leer los diferentes finales creados por los alumnos.



METODOLOGÍA SUGERIDA

Se propone que todos se sienten en círculo y se tomen las consideraciones habituales para el desarrollo de las actividades:

- ✓ **Se recomienda iniciarla comentando el tema con los estudiantes; en este caso, motivar a la creación de un cuento entre todos.**
- ✓ **Recordar las normas del aula con relación a respetar los turnos y las reglas propias de cada grupo educativo, organizar el aula para desarrollar la actividad y recordar volver a dejar todo en orden al finalizar.**
- ✓ **Promover la autonomía del grupo en lo que respecta a responsabilizarse de las diferentes tareas necesarias para llevar a cabo la actividad de la mejor manera posible.**

SUGERENCIAS PARA LA REFLEXIÓN

Propuesta de evaluación cualitativa de la actividad

Se propone como medio de evaluación el nivel de participación en la creación del cuento, la redacción de la conclusión del relato y la reflexión final.

En general, observar y registrar la forma de participación, el respeto a las opiniones, el respeto a los turnos de palabra y la organización de las tareas.



DURACIÓN APROXIMADA DE LA ACTIVIDAD

Podrá tener una duración aproximada de dos sesiones:

- ✓ Una sesión para motivar el cuento y crearlo en conjunto.
- ✓ Una sesión para leer los finales alternativos creados por los alumnos.

RECURSOS COMPLEMENTARIOS PARA EL DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Video cortometraje titulado Uno por uno, para motivar la creatividad y el trabajo en equipo:

<https://www.youtube.com/watch?v=QM-nccZgEquk>



Todas las personas desde que nacen comienzan a aprender y continúan aprendiendo toda la vida. Cada vez que pensamos, imaginamos, escribimos, leemos, contamos, saltamos o hacemos cualquier cosa, nuestro cerebro está trabajando para organizar toda la información que recibimos al relacionarnos con el mundo. Una parte de nuestro aprendizaje es la escuela, y en ella podemos compartir lo que sabemos y aprender de nuestros compañeros y profesores cada día.

Para aprender a contar un cuento entre todos vamos a formar un círculo.

UN CUENTO A TROZOS

✓ Una vez que estemos en el círculo, el profesor o profesora comenzará la historia con una pequeña frase.

Por ejemplo, «Había una vez un gato que vivía en un zapato...».

✓ El niño o la niña que está a su derecha deberá continuar el relato agregando otra pequeña frase.

Por ejemplo, «... todos los días salía del zapato a dar un paseo...».

✓ Y así continuará el siguiente para que cada niño cuente una parte del cuento hasta que todos participen.

✓ El profesor anotará las partes del cuento que se vayan relatando, sin agregar el final.

✓ Cada uno escribirá el cuento completo en una hoja, inventando un final.

✓ Para terminar, pueden compartir en clase los diferentes finales que se imaginaron.



«ENSEÑO MI JUEGO TRADICIONAL»

Está dirigida a que los estudiantes tomen conciencia de su capacidad de aprender de sus compañeros/as y a su vez enseñar a otros, con el fin de valorar sus posibilidades de aprendizaje continuo.

DESCRIPCIÓN

Consiste en proponer a los niños que enseñen a los demás un juego tradicional que conozcan y que a su vez aprendan de sus compañeros otros juegos.

Se recomienda que cada niño y niña realice una tabla como la que aparece en el ejemplo de la hoja de actividades para completarla con el juego que enseñará a sus compañeros/as. Es importante que los estudiantes realicen diferentes juegos y no se repitan más de dos veces al objeto de lograr reunir una gran cantidad de información sobre juegos tradicionales. Se sugiere dar un espacio de tiempo para que puedan investigar acerca de los juegos tradicionales de su localidad o preguntar a sus familiares. La idea es motivar a investigar a través de diferentes fuentes y valorar lo que pueden aprender de los grupos minoritarios (como, por ejemplo, los indígenas), los juegos rurales o los juegos antiguos de sus abuelos.

Destacar especialmente que los juegos que se muestren en clase sean respetuosos y colaborativos. En el supuesto caso de que algún estudiante muestre un juego que pueda contener antivalores, se podrá aprovechar para analizarlo en conjunto y contextualizarlo, mencionando que antes no se valoraban ciertas cosas que en la actualidad sí y que hay avances en estos aspectos, especialmente desde el respeto de los derechos humanos. Se sugiere que entre todos se propongan cambios en ese juego para que sea respetuoso y colaborativo.

Como apoyo a las investigaciones de niños y niñas se puede entregar una definición general acerca de cuáles son los juegos tradicionales, por ejemplo:

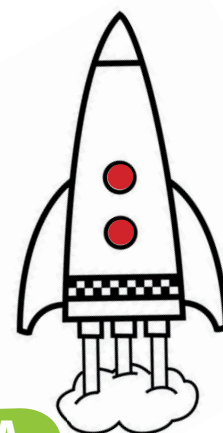
Juegos tradicionales son los que se realizan sin ayuda de juguetes tecnológicamente complejos, sino con el propio cuerpo o con recursos fácilmente disponibles en la naturaleza, como arena, piedrecitas, ciertos huesos, hojas, flores, ramas, etc., o con objetos caseros: cuerdas, papeles, tablas, telas, hilos, botones, dedos, instrumentos reciclados procedentes de la cocina o de algún taller, especialmente de la costura.



También son tradicionales los juegos que se realizan con los juguetes más antiguos o simples, como muñecos, cometas, peonzas, pelotas, canicas, dados, etc., y los que construye el propio niño o niña, por ejemplo: caballitos con el palo de una escoba, aviones o barcos de papel, disfraces rudimentarios o herramientas simuladas; e incluso los juegos de mesa de tablero anteriores a la revolución informática, como el tres en raya, el parchís o ludo, el juego de la oca y algunos juegos de cartas. Una vez que hayan reunido información, completar la tabla y repasar las reglas, animarles a hacer dibujos explicativos o esquemas de forma clara y llamativa con el fin de exponer los trabajos al finalizar.

Como se ha propuesto antes, se organizan en equipos de trabajo dentro de los cuales enseñarán sus juegos y la información que han recopilado. La idea principal en esta fase es que cada uno/a experimente el rol de líder en el momento de enseñar su juego y todos sigan sus instrucciones.

Se sugiere que la reflexión final se realice dentro de los equipos de trabajo y sea aprovechada como evaluación de la actividad y de la participación de los estudiantes.



METODOLOGÍA SUGERIDA

Es importante tener presentes los siguientes puntos en el desarrollo de la actividad:

- ✓ Se propone iniciarla comentando el tema con los estudiantes; en esta oportunidad, hablando sobre los juegos tradicionales, las reglas que contiene un juego y acerca de aprender de otros y enseñar a los demás.
- ✓ Recordar respetar los turnos y reglas propias del aula de cada grupo educativo.
- ✓ Promover la autonomía del grupo, invitando a los estudiantes a organizarse en pequeños equipos para realizar las diferentes tareas necesarias con el fin de llevar a cabo la actividad de la mejor manera posible.

SUGERENCIAS PARA LA REFLEXIÓN

Propuesta de evaluación cualitativa de la actividad

Se evaluará a través del aprendizaje de los juegos tradicionales, que se verá reflejado a través del juego entre compañeros/as, el respeto a las reglas y la participación en los juegos.

En general, observar y registrar la forma de participación, el respeto a las opiniones, el respeto a los turnos de palabra y la organización de las tareas.

DURACIÓN APROXIMADA DE LA ACTIVIDAD

Podrá tener una duración aproximada de dos sesiones:

- ✓ Una sesión para proponer la actividad y hablar acerca del tema.
- ✓ Una sesión para presentar los juegos, jugar y hacer la reflexión final.

RECURSOS COMPLEMENTARIOS PARA EL DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Página web dedicada a juegos infantiles tradicionales:

<http://www.juegostradicionales.org/>

Página web destinada a orientar a la familia en temas infantiles:

<http://www.guiainfantil.com/articulos/ocio/juegos/juegos-mas-populares-para-ninos/>





✓ Cada niño y niña anota en un papel su juego favorito y las reglas más importantes para jugarlo.

Por ejemplo:

Mi juego favorito

Regla 1

Regla 2

Regla 3

Regla 4

Piedra, papel o tijera



La piedra aplasta (o rompe) la tijera. (Gana la piedra).

La tijera corta el papel. (Gana la tijera).

El papel envuelve la piedra. (Gana el papel).

En caso de empate se juega otra vez.

También se llama: cachipún, jan-ken-pon o chin-chan-pu.

Descripción:

Los jugadores cuentan juntos diciendo: «¡piedra, papel o tijera!» (o bien «¡jan, ken, pon!» o «¡ca, chi, pun!»), y justo al acabar muestran todos al mismo tiempo una de sus manos, de modo que pueda verse el elemento que cada uno eligió.

✓ Forman pequeños grupos para compartir.

CÓMO SE LLAMA Y CÓMO SE JUEGA

✓ Describe a tus compañeros de grupo cómo se llama el juego que escogiste y cómo se juega.

✓ Cada uno explica con sus palabras y de la forma que sabe jugarlo, mientras los demás compañeros escuchan.

✓ Jugarán por turnos a cada juego presentado.

PARA PENSAR

✓ ¿Te gustó enseñar tu juego favorito?

✓ ¿Qué es lo que más te costó hacer? ¿Qué te pareció más fácil de hacer?

✓ ¿Alguien sabía jugar de otra forma? Comenta las diferencias.

✓ ¿Aprendiste algún juego nuevo? ¿Cuál?



TEXTOS ELABORADOS POR:
CAROLINA MIŁANCA CABRERA
LAURA HERNÁNDEZ

Fundación
MAPFRE

Síguenos en



Educatumundo

www.fundacionmapfre.org