



**UNIVERSIDAD DE VALLADOLID  
GRADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA**

**FACULTAD DE SEGOVIA TRABAJO DE FIN DE GRADO**

**ABP PROPUESTA DE INTERVENCIÓN  
EDUCATIVA:**

**EL FLASHMOB COMO PROYECTO DE  
APRENDIZAJE EN EDUCACIÓN PRIMARIA**

**Autora: Silvia Yustos Sánchez**

**Tutorizado: Anna María Biffi**

## **RESUMEN**

En el presente trabajo trataremos de demostrar cómo la realización coordinada y dirigida de un evento de *flashmob* en el ámbito de un aula de Educación Primaria, puede contribuir sobremedida a la consecución de uno de los objetivos claves marcados en la actual normativa, en concreto, usando los mismos términos de este cuerpo normativo, a que los alumnos utilicen “diferentes representaciones y expresiones artísticas y a que se incidan en la construcción de propuestas visuales y audiovisuales”. (Real Decreto 126/2014, p.5)

Para ello, partiendo de una exégesis histórica y de una aproximación al concepto de flashmob, nos hemos propuesto, con este trabajo, sentar una base muy sólida para que los profesores puedan diseñar con facilidad una auténtica herramienta de implantación ordenada y correctamente estructurada de un evento de flashmob en el ámbito del aula y, que tendrá, como principal virtud y utilidad, optimizar las sinergias que se produzcan, no solo entre alumnos y profesores, sino entre estos y el resto de la comunidad educativa (dirección del centro, claustro de profesores y padres).

## **PALABRAS CLAVE**

*Flashmob, flashmoboy, ABP.*

## **ABSTRACT**

In this end-of-degree project we will try to demonstrate how a coordinated and directed performing of a flashmob event in the field of a primary school classroom, can contribute significantly to achieving one of the key objectives in the current rules, in particular, using the same terms of this regulatory body, the students use “representation and artistic expressions as they impact on the construction of proposals visual and audiovisual”. (Royal Decree 126/2014, p.5)

To do this, from a historical exegesis and the very concept of flashmob, we intend this work to lay a solid foundation so that teachers will easily design a genuine tool for orderly implementation and properly structured an event *flashmob* in the classroom environment and will have as main virtue optimize the synergies that occur not only between students and teachers, but between them and the rest of the educational community (school management and faculty and parents).

## **KEY WORDS**

*Flashmob, flashmoboy, ABP.*

# ÍNDICE

<b>1.- INTRODUCCIÓN</b>	6
<b>2.- OBJETIVOS</b>	6
<b>3.- JUSTIFICACIÓN DEL TEMA</b>	7
<b>3.1.- Relación con las competencias del título</b>	8
<b>4.- MARCO TEÓRICO</b>	9
<b>4.1.-Aproximación al origen y concepto del flashmob</b>	9
4.1.1.- Connotaciones interdisciplinares en el estudio y análisis del flashmob	12
4.1.2.- Tipología flashmob. ¿Es posible una clasificación? primeras manifestaciones del flashmob <i>en</i> España	12
4.1.3.- El flashmob y la cultura “exprés” o cultura de la “urgencia	14
<b>4.2.- Concepto de Flashmoboy</b>	14
<b>4.3.- Aprendizaje basado en proyectos ABP</b>	15
<b>5.-METODOLOGÍA</b>	17
<b>5.1.- Metodología del proyecto</b>	18
5.2.1.- Registros de Observación	20
5.2.2.- Cuaderno de campo	20
<b>6.-PROPUESTA DE INTERVENCION DIDÁCTICA</b>	21
<b>6.1.- Introducción</b>	21
<b>6.2.- Contexto y entorno donde se desarrolla la propuesta educativa</b>	21
6.2.1.- Entorno educativo	21
6.2.2.- Contexto social y económico	21
<b>6.3.- Características del alumnado</b>	22
<b>6.4.- Diseño de la propuesta de intervención educativa</b>	22
6.4.1.- Objetivos	22

6.4.2.- Contenidos. Estándares de aprendizaje, criterios de evaluación y competencias básicas.	23
<b>6.5.-Competencias desarrolladas en la propuesta educativa</b>	<b>24</b>
<b>6.6.-Desarrollo de nuestro proyecto de intervención educativa</b>	<b>25</b>
6.6.1.- Elementos a tener en cuenta en el proyecto	25
6.6.2.- Planificación	26
6.6.3.-. Diseño de actividades	26
<b>6.7.-Evaluación de las actividades</b>	<b>39</b>
6.7.1.- Evaluación del alumno	40
6.7.2.- Evaluación del proyecto de intervención educativa	40
<b>7.-CONCLUSIONES FINALES</b>	<b>42</b>
<b>8. -REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS</b>	<b>43</b>
<b>ÍNDICE DE TABLAS</b>	
• Tabla I: Interacción cooperativa en el aula.	18
• Tabla II: Tabla de contenidos, estándares de aprendizaje y criterios de evaluación.	24
• Tabla III: Tabla de contenidos, estándares de aprendizaje y criterios de evaluación.	25
• Tabla IV: Competencias desarrolladas.	26
• Tabla V: Calendario de Desarrollo del Proyecto por sesiones y áreas.	28
• Tabla VI: Desarrollo de actividades, sesión 1 de ABP de Música.	29
• Tabla VII: Desarrollo de actividades, sesión 1 de ABP de E. Física.	30
• Tabla VIII: Desarrollo de actividades, sesión 2 de ABP de Música.	31
• Tabla IX: Desarrollo de actividades, sesión 1 de ABP de C. Naturales.	31
• Tabla X: Desarrollo de actividades, sesión 2 de ABP de C. Naturales y sesión 1 de ABP de Matemáticas.	32

• Tabla XI:	Desarrollo de actividades, sesión 2 de ABP de E. Física.	33
• Tabla XII:	Desarrollo de actividades, sesión 1 de ABP de Plástica.	33
• Tabla XIII:	Desarrollo de actividades, sesión 3 de ABP de E. Física.	34
• Tabla XIV:	Desarrollo de actividades, sesión 2 de ABP de Matemáticas.	34
• Tabla XV:	Desarrollo de actividades, sesión 3 de ABP de C. Naturales.	35
• Tabla XVI:	Desarrollo de actividades, sesión 3 de ABP de Música.	35
• Tabla XVII:	Desarrollo de actividades, sesión 3 de ABP de Matemáticas.	36
• Tabla XVIII:	Desarrollo de actividades, sesión 4 de ABP de E. Física.	36
• Tabla XIX:	Desarrollo de actividades, sesión 2 de ABP de Plástica.	37
• Tabla XX:	Desarrollo de actividades, sesión 1 de ABP de Lengua.	38
• Tabla XXI:	Desarrollo de actividades, sesión 5 de ABP de E. Física.	39
• Tabla XXII:	Desarrollo de actividades, sesión 4 de ABP de Música.	39
• Tabla XXIII:	Desarrollo de actividades, sesión 4 de ABP de C. Naturales.	40
• Tabla XXIV:	Desarrollo de actividades, sesión 2 de ABP de Lengua.	40
• Tabla XXV:	Desarrollo de actividades, sesión 6 de ABP de E. Física.	41

### **ÍNDICE ANEXOS:**

• Anexo I:	Ficha de cooperación sobre ideas de flashmob.	46
• Anexo II:	Roles del grupo.	47
• Anexo III:	Diario de sesiones cooperativas.	48
• Anexo IV:	Diario de seguimiento de grupo.	49
• Anexo V:	Fichas de autoevaluación de los alumnos.	50
• Anexo VI:	Registro de fichas de observación utilizadas.	51
• Anexo VII:	Esquema de acontecimientos del cuaderno de campo.	52
• Anexo VIII:	Rúbrica de Evaluación del profesorado.	53

# 1.- INTRODUCCIÓN

No puede ponerse en duda que la Educación Artística supone en sí misma una acción integradora, ya que va mucho más allá, involucrando una multiplicidad de aspectos que van de lo emocional-afectivo a lo intelectual. Es por esta razón que la expresión dinámica que supone la organización dirigida, planificada y controlada de un evento *flashmob*, supone un caldo de cultivo idóneo para la consecución de ese gran objetivo educacional cuyas bases dejó sentada la Recomendación 2006/962/EC, del Parlamento Europeo y que abogó definitivamente por la potenciación del aprendizaje por competencias.

Partiendo de esta idea central, este trabajo va a intentar demostrar, a través del desarrollo de la parte de propuesta de intervención educativa (que se llevará a cabo en un aula real de primaria), que la organización coordinada de un evento de flashmob supondrá la movilización conjunta de una multiplicidad de variables claves en el proceso de enseñanza y todo ello a través de un planteamiento metodológico cuanto menos, si no original, sí claramente innovador.

Previo a este desarrollo de intervención educativa, resulta obligado y necesario emprender un acercamiento al, a nuestro parecer, difuso marco histórico y conceptual del flashmob.

## 2.- OBJETIVOS

- Definir con precisión la modalidad de este fenómeno adaptado al universo de la Educación Primaria y que bautizaremos por primera vez y en este trabajo como “*flashmoboy*” y ello a través de un acercamiento a los antecedentes históricos y los diversos significados del fenómeno flashmob en la actualidad.
- Sentar una base teórica sólida para que los profesores, teniendo en cuenta las peculiaridades del grupo de alumnos que coordinen, diseñen una herramienta ágil y efectiva de planificación, desarrollo, ejecución y posterior evaluación de un evento de flashmob en el ámbito del aula.
- Poner en práctica una propuesta de trabajo de organización de un evento de flashmob en un aula de Educación Primaria.
- Evaluar con sentido crítico la experiencia, tomando como indicadores las reflexiones y aportaciones no solo de los alumnos y coordinadores, sino también de la dirección del centro y del claustro.

### 3.- JUSTIFICACIÓN DEL TEMA

La razón primordial que hizo que me decantara por este tema fue el convencimiento de que, a día de hoy, la Educación Artística en las aulas de primaria sigue arrostrando influencias de paradigmas educativos aparentemente superados. Aunque son innegables los avances en este terreno, no cabe duda de que aún sigue de alguna manera institucionalizada, en gran parte la conciencia colectiva de la comunidad educativa, la idea de que la Educación Artística, con su amplia variedad de manifestaciones, no supone una aportación de especial valor añadido al proceso educativo del alumno.

Esta visión *light* de la Educación Artística tiene su reflejo más claro, a nuestro entender, en la propia conciencia del legislador, pues en el Real Decreto 126/2014 – una de las piedras angulares del ordenamiento educativo- la Educación Artística queda relegada a la optatividad al configurarla dentro del bloque de asignaturas específicas y que, de acuerdo con la regulación de cada administración educativa y/o de los centros, se podrá elegir o no, no garantizándose su oferta en todos los centros y entrando en competencia directa con asignaturas como Segunda Lengua Extranjera, Religión y Valores Sociales.

Por tanto, considero que sigue existiendo una resistencia en la conciencia de la comunidad educativa a ubicar y valorar en su justa medida esta asignatura, aun siendo, como propugnaré en este trabajo, una de las asignaturas que *per se* más afectan y en mayor número a los objetivos marcados por las leyes educacionales, tanto a nivel estatal, como a nivel autonómico o local.

Siendo la Ley, un reflejo más o menos oportunista o puntual del sentir de la colectividad en un momento dado, no sería justo exigir del legislador que supla las carencias de este sentir íntimo de la colectividad, donde, sin duda, se jerarquizan las asignaturas, dando más importancia a unas que a otras o en el caso de la Educación Artística, relegándola a la optatividad, junto con otras, otrora esenciales, como la Religión.

En la resistencia contraria a la expuesta radica la motivación de esta alumna investigadora a la hora de elaborar este trabajo.

La Ley fundamental educativa de la que emanan los principios que nutren al resto de leyes en esta materia es la Ley Orgánica 2/2006 de 3 de mayo de Educación. En su artículo primero se asientan estos principios, configurados de acuerdo a valores de la propia Constitución. En lo

que interesa a los objetivos de este trabajo anteriormente reseñados, el éxito de la organización ordenada y dirigida a evaluar resultados de un evento de flashmob, a su vez color adaptado, además, al mundo escolar, incide de manera especial en el cumplimiento de los siguientes principios del mentado cuerpo legal:

“c) La transmisión y puesta en práctica de valores que favorezcan la libertad personal, la responsabilidad, la ciudadanía democrática, la solidaridad, la tolerancia, la igualdad, el respeto y la justicia, así como que ayuden a superar cualquier tipo de discriminación”.

“e) La flexibilidad para adecuar la educación a la diversidad de aptitudes, intereses, expectativas y necesidades del alumnado, así como a los cambios que experimentan el alumnado y la sociedad”.

“h) El esfuerzo compartido por alumnado, familias, profesores, centros, Administraciones, instituciones y el conjunto de la sociedad”. (Ley orgánica 2/2006, p.12)

En este sentido, teniendo en cuenta el componente marcadamente coreográfico

“Aunque no el único (...) que posee un evento de flashmob, nos encontramos con que estamos en una posibilidad de aprendizaje a través de la vivencia individual pero dentro del grupo, con ausencia del elemento competitivo y que favorece los valores estéticos y la capacidad creadora”. (Renobell, 2009, p.16)

De todo lo anterior se desprende el componente netamente práctico de este trabajo, que, sin pretensiones de “inventar” una herramienta universal de implantación de un evento de flashmob en las aulas de primaria, carecerá de virtualidad si, al menos, no muestra el camino para *armar*, en cada caso concreto, dicho instrumento que habrá de facilitar a los participantes la asimilación de los altos valores que la Ley patrocina y que profesores, padres y dirigentes de centros estamos obligados a transmitir adecuadamente a nuestros educandos.

### **3.1.- RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS DEL TÍTULO**

En el Real Decreto 861/2010, de 2 de julio, por el que se modifica el Real Decreto 1393/2007, de 29 de octubre, por el que se establece la ordenación de las enseñanzas universitarias oficiales, se garantizarán, como mínimo las siguientes competencias básicas, en el caso del Grado, en el Marco Español:

Los alumnos tienen que adquirir conocimientos en las áreas de estudio partiendo de las bases de educación secundaria, apoyándose no solo en libros de texto avanzados sino también en aspectos de las vanguardias de los campos de estudio concretos.



- Los alumnos tienen que ser capaces de aplicar lo aprendido, respecto de su vocación, de forma profesional adquiriendo capacidades de argumentación y solitarias de resolutorias de problemas que se les vayan presentando.
- Los estudiantes deben saber discernir y abstraer los datos críticos en el ámbito de sus áreas con el fin de inferir juicios válidos sobre temas importantes.
- Que los alumnos lleguen a ser capaces a de expresarse comunicarse ante cualquier tipo de público.
- Los alumnos deben desarrollar las destrezas precisas para poder emprender con libertad otras opciones futuras. (Real Decreto, 861/2010,p.11)

## **4.- MARCO TEÓRICO**

### **4.1.- APROXIMACIÓN AL ORIGEN Y CONCEPTO DE *FLASHMOB***

La tarea de conceptualizar un fenómeno moderno y de contornos tan difusos como es el flash - mob es una misión intelectual arriesgada. Pero sin conceptualización no se pueden sentar las bases de un adecuado marco teórico. Conceptualizar una parcela de la realidad – en este caso el flashmob- supone mostrar la representación mental que tenemos de esa realidad. Nos movemos, por tanto, en el plano de la abstracción ya que la verdadera esencia de los conceptos es su conexión con aquello que representan.

En este sentido, bajo mi punto de vista, la concepción más sintética y exacta que he encontrado de flashmob (tampoco existe una gran bibliografía o estudios de este fenómeno...) es la siguiente:

“Flashmob, traducido literalmente del inglés como «multitud relámpago» flash: destello, ráfaga; mob: multitud es una acción organizada en la que un gran grupo de personas se reúne de repente en un lugar público, realiza algo inusual y luego se dispersa rápidamente”. (Gamboa, 2015, p.20).

Por tanto, creemos que una traducción válida, no literal, del término sería «acto multitudinario relámpago». Suelen convocarse a través de los medios telemáticos (móviles e Internet) y en la mayor parte de los casos, no tienen ningún fin mas que el entretenimiento, pero pueden convocarse también con fines políticos o reivindicativos.

Del análisis del anterior concepto podemos inferir fácilmente que la tipología de los flashmobs puede ser -y de hecho son- muy abundantes.

Las notas características que son constantes de cualquier tipo de evento flashmob son las siguientes:

- a) Es una acción organizada.
- b) Participa un número *considerable* de personas que pueden ser desconocidas entre sí.
- c) Se realiza en un lugar público.
- d) Se convoca a los participantes a través de medios telemáticos.
- e) El acto que se ejecuta es “inusual”.
- f) Es un acto breve.
- g) Al término del acto los participantes se dispersan rápidamente.

En cuanto a su origen, no pocos investigadores han querido ver el nacimiento de este fenómeno con ocasión de la publicación, en el año 2002, del libro de Howard Rheingold “*The Next Social Revolution*”. En este libro, el autor, con gran clarividencia, nos habla del poder futuro que pueden detentar lo que él denomina las multitudes inteligentes dotadas de recursos tecnológicos para provocar movilizaciones espontáneas y, concretamente, nos advierte que “(...) nos hallamos ante un nuevo medio de organización social, cultural y política, que instaura un nuevo régimen tecnosocial” (Rheingold, 2004, p. 14).

Estas *multitudes inteligentes* se corresponden de alguna manera, como ha observado agudamente con las *tribus del pulgar*, en su calidad de adeptos del mensaje de texto a través de móviles y que comienzan a emerger como serio indicio de la irrupción de las nuevas generaciones o subculturas de interconectados a dispositivos móviles. Sierra (2009)

El primer flashmob ejecutado con éxito (se conocen intentos anteriores fallidos en los que no nos detendremos...) y que responde a las características del concepto que hemos adoptado en este trabajo, se lo debemos al editor de la célebre revista *Harper's Magazine*, Bill Wasik. Wasik, convocó en junio de 2003, en los almacenes Macy's de Nueva York, a un centenar de personas que subieron a la novena planta, donde se encontraba el departamento de alfombras. Una vez allí, se reunieron silenciosamente alrededor de una alfombra muy cara y, cuando les preguntaban, contestaban que ellos vivían juntos en un gran almacén a las afueras de Nueva

York y que habían venido a comprar la “alfombra del amor” (Reig, Chinarro & Francés, 2015).

Vemos pues, que una de las notas características de estos «grupos relámpago» es que no necesitan ni cuentan con el apoyo de los grandes medios de comunicación de masas para coordinarse y actuar de manera conjunta: su comunicación funciona a través de redes sociales virtuales. En definitiva, son personas que difunden mensajes a sus redes sociales de amigos y conocidos, los cuales, a su vez, hacen lo mismo hasta construir una gran cadena de comunicación que es capaz de movilizar a cientos de personas en torno a un objetivo común.

Siendo éste el origen aceptado por los escasos investigadores de este fenómeno, nos surge la siguiente duda: ¿fue ciertamente el origen del flashmob una manifestación espontánea de las subculturas populares usuarias de dispositivos telemáticos? La respuesta ha de ser negativa y para ello nos debemos remitir otra vez a su primer exitoso convocante, el editor Bill Wasik. El aparente “sinsentido” espontáneo del flashmob en sus orígenes resulta que no lo fue tanto. Wasik escribió un sorprendente artículo en la revista Harper’s magazine en su número de marzo de 2006.

De él se extrae la conclusión de que en el origen mismo del flashmob, lo que subyace es la realización de un experimento con connotaciones psicosociales que lo que pretendía realmente era profundizar en la naturaleza de la *Teoría de la Desindividualización* (Zimbardo, 1969). Según esta teoría, los individuos suelen manifestar muchas más conductas agresivas en grupo que de forma individual. Efectivamente, las masas sociales garantizan comportamientos más irracionales, impulsivos y menos normativos. La explicación de este fenómeno proviene de dos teorías contrarias: la ya mentada teoría de la desindividualización y la *teoría de las normas emergentes* de (Turner & Killian, 1972). Afirman que el grupo elabora nuevas normas que todos interiorizan como suyas.

Los *actores* que escoge para la prueba son miembros de la cultura *hipster*, es decir, dicho sintéticamente, jóvenes de clase media alta con gustos e intereses alejados de las corrientes culturales convencionales o predominantes. En realidad, la mayor parte de los actores eran alumnos de posgrado, funcionarios, músicos, escritores y aspirantes a actores. Wasik (2006) se plantea la cuestión de porqué se prestaron a la realización de un acto aparentemente “sin sentido”. La respuesta a esta duda nos ofrece en bandeja uno de los denominadores comunes en cuanto al sentimiento profundo de los participantes en estos eventos: por el deseo interior de cada actor potencial no quedar excluido del grupo.

#### **4.1.1.- Connotaciones interdisciplinarias en el estudio y análisis del flashmob**

Lo cierto es que ninguna de las ciencias, digamos académicas ha tomado en exclusiva el testigo del análisis y estudio de los saberes oficiales del flashmob. ¿Desde dónde estudiamos este fenómeno? ¿Desde la Antropología? ¿Desde las Ciencias Políticas? ¿Desde la Sociología? ¿Desde la Dramaturgia y Humanidades? ¿Desde la Educación?... Bien, en un mundo que tiene a la “aldea global” no solo en los aspectos político –económicos, sino también en el estudio de las ciencias hay que sostener que un fenómeno como el flashmob debe ser abarcado interdisciplinariamente por las antedichas disciplinas, pues con todas interacciona.

Un estudio siquiera somero de todas esas interacciones desbordaría las pretensiones de este trabajo. Por ello, solo me detendré en las relaciones con la escena teatral y coreográfica, por la indudable utilidad que tiene para este trabajo, pues la finalidad última es que los alumnos creen y coordinen una *escena o coreografía* que se ejecutará al estilo flashmob.

En este sentido resulta obligado remitirnos, como antecedente lógico al Teatro de Laboratorio de Grotowski, Flaszen & Barba, (2010). En el que concibe al público como parte de una escena y al mismo tiempo como eje de la *obra*. Tal fue la concepción de Wasik (2006) en el acto fundacional del flashmob del Macy’s: la acción se llevó a cabo en la novena planta de unos grandes almacenes neoyorquinos, concretamente en la sección de alfombras. Por tanto, en su concepción original, brilló por su ausencia “espontaneidad” - seña de identidad del flashmob- sino que hubo una auténtica planificación dramaturgica en la que no faltaron los elementos fundamentales de toda representación escénica: espectáculo y público, concibiendo el espectáculo, Fábregas (1973) afirma “actividad que tiene la capacidad de convertir en espacio escénico un punto físico que, unos minutos antes, los actores no habían pisado nunca” (p 135).

Con Grotowski se inauguró lo que él concibió como *conquista del espacio escénico* en su Teatro de Laboratorio, teatro en el cual la acción de los actores se va expandiendo cada vez más al espacio que tradicionalmente estaba reservado a los espectadores. (Grotowski et al, 2010).

#### **4.1.2.- Tipología de flashmob. ¿Es posible una clasificación? primeras manifestaciones del flashmob en España**

A partir del género flashmob que hemos visto en su origen, se han dado y potencialmente pueden llegar a darse innumerables especies de flashmobs. Las formas de clasificarlos van a de-

pender también de multitud de factores, empezando por el corte ideológico del investigador o del observador que interacciona con el evento.

Personalmente, considero que cualquier intento de hacer una clasificación más o menos rígida o categórica de estos fenómenos, nos aleja del sentido sustancial, si se quiere antropológico, del flashmob. Otra cuestión diferente es que “clasificar” ayude al estudio o al encuadramiento doctrinal. Pero ello sería una tarea que, aún analizada sucintamente, desbordaría las pretensiones de este trabajo.

Desde las primeras experiencias flashmob que acabamos de analizar, han crecido exponencialmente la cantidad de acciones de flashmob que se llevan a cabo a diario internacionalmente, desde desfiles de zombis, las famosas guerras de almohadas o los bailes multitudinarios. Podríamos decir que los flashmobs comenzaron – los más auténticos- como eventos de la categoría de *absurdmobs* o “multitudes absurdas”, más cercanas a la espectacularidad. La introducción en su finalidad de matices sociales o políticos ya los convirtieron en *smartmobs* o “multitudes inteligentes”, más comprometidos en ayudar de manera altruista y anónima a sectores de la población más desfavorecidos o para denunciar las injusticias sociales o políticas de los gobiernos.

¿Cuándo se dio en España el primer evento de flashmob? Bien, marginando de este estudio los intentos fallidos o de escasa o nula repercusión que, al parecer, se dieron sobre todo en Barcelona en el año del nacimiento universal del fenómeno -recordemos, 2003-, podemos decir que el primer flashmob exitoso e impactante fue el que tuvo lugar, ya en 2009, en la Plaza del Museo Reina Sofía de Madrid con ocasión de la cumbre del G-20 en Londres. En esta ocasión difundieron mensajes de forma real y efectiva entre los activistas (o *actores...*) entre listas de correos, SMS o sitios Web con mensajes casi apocalípticos del tipo: “Reunidos para matar” o “El G-20 mata”. Un año antes en Málaga, la asociación “Granito en movimiento” coincidiendo con el Festival de Cine en abril de 2008, organizó un flashmob para denunciar mediante una “congelación” la dramática situación de hambre que atraviesan países en vías de desarrollo. A estos siguieron otros como la guerra de almohadas en noviembre de 2008 en la Plaza de la Constitución. (Chauca, 2012). Desde aquellos primeros flashmobs al día de hoy, la cantidad de participantes y acciones se ha multiplicado de una manera extraordinaria. En Hispanoamérica podemos hablar de una evolución similar, si acaso con más abundancia del flashmobs del tipo reivindicativo por los graves problemas endémicos que sufren aquellas sociedades.

#### **4.1.3.- El flashmob y la cultura “expres” o cultura de la “urgencia”**

Antes de acabar esta introducción a los orígenes y naturaleza del flashmob creemos que es obligada una reflexión sobre los paralelismos, a nuestro modo de ver muy evidentes, de este fenómeno con ese otro global de la necesidad de comunicación urgente y directa, como si en la conciencia colectiva hubiera una prisa intrínseca por saber y completarse. Hay innumerables ejemplos de este sentir en los ámbitos más heterogéneos: los libros de un minuto, el mismo Twitter, las píldoras teatrales callejeras de menos de 15 minutos, etc...

Con la emergencia de las nuevas tecnologías van necesariamente difuminándose las visiones totalitarias y fragmentadoras propias del siglo pasado. Los medios se han multiplicado, la oferta se diversifica, el impacto se reduce y el comportamiento se libera de los grandes modelos que nos han ofrecido siempre los mensajes masivos. A esto ha contribuido el fácil acceso de la población a las nuevas tecnologías, producto del abaratamiento de su fabricación. Y esto influye sobremanera en el ámbito de la cultura y el desarrollo personal de los individuos: *queremos saber más y deprisa y de manera sencilla y directa.*

En este sentido, La imprevisibilidad formal, espacial y de tiempo, el azar, en definitiva, son algunos de los paralelismos que comparten este tipo de acciones flashmobs con esta nueva cultura de la urgencia. La representación convencional es sustituida por la presentación testimonial, sin artificio, sin exigencias del guión, del aquí y el ahora de acontecimientos colectivos sin jerarquías, sin autoría (Chauca, 2012).

#### **4.2.- CONCEPTO DE FLASHMOBOY**

Nuestra concepción de flashmoboy, siendo heredera directa del flashmob clásico, posee una serie de notas características que le diferencian de este y de sus decenas de variantes. La razón de esto es obvia: aquí los *actores* son niños y el epicentro de organización del evento va a ser siempre el aula.

Coincide nuestro flashmoboy con la noción clásica en que ambos son una acción organizada y coordinada, si bien, en el flashmoboy, el protagonismo de la organización y la coordinación va a estar perfectamente definido a diferencia del flashmob. En nuestro caso, va a existir un completo liderazgo “bidireccional” profesor-alumnos en la creación y desarrollo del evento, preservándose, para el profesor, especiales facultades de coordinación en sentido estricto, faceta esta que no puede ser asumida al cien por cien por los niños.

Encontramos una clara diferencia, asimismo, en que en el flashmoboy los actores van a ser siempre niños de primaria o secundaria coadyuvados, en la realización del evento y dependiendo del caso concreto, por el maestro o algunos padres.

El objeto del evento flashmoboy, también a diferencia del clásico, es mucho más reducido. Nuestro sentido es netamente pedagógico y debe estar acorde a los objetivos legales supramentados. A nuestro modo de ver, habrán de eliminarse radicalmente cualquier proyecto flashmoboy que tenga un mínimo contenido reivindicativo político y ha de tenerse especial recelo con los proyectos que pretendan dar mensajes sociales por muy loables que sean. En este aspecto, la función *in vigilando* del profesor será clave, ya que deberá limpiar de todo subjetivismo personal la elección del tema del evento.

Especial tino pedagógico habrá de observarse en la organización de un evento flashmoboy de los de contenido irracional. Sin descartar la realización por parte de los niños de un acto sorpresivo y gracioso, al margen de lo coreográfico o teatral, pensamos que esas creaciones de contenido irracional pertenecen más al ámbito del universo adulto o, a lo sumo, preadolescente y, sobre todo, consideramos que ello nos alejaría de los objetivos legales a los que hemos dado especial protagonismo, imbricándolos en el mismo concepto de flashmoboy. En definitiva, para la optimización del evento de cara a los fines generales educacionales, el contenido del flashmoboy debe reducirse a un acto coreografiado, teatralizado o una combinación de ambos.

Por último, una gran diferencia con el flashmob clásico la encontramos en que nuestro flashmoboy -por la condición de sus propios protagonistas- ha de ser necesariamente una actividad controlada. Esta diferencia, la más crítica respecto a la noción original, no cabe duda que elimina casi de raíz ese espíritu de espontaneidad que está en la esencia misma de la naturaleza del flashmob. A ello que hay que unir, en relación a este particular, que en nuestro caso será imprescindible evaluar el acto que se ejecute sobre la base de una serie de indicadores y parámetros, algo que parece casar mal con un espíritu “flash”.

#### **4.3.- APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS –ABP**

Podemos decir que en el ABP se parte del interés de aprender de los propios alumnos. Ellos son los protagonistas de su propio aprendizaje, han de organizar el trabajo de manera que resuelvan los problemas que se van presentando durante el proceso, deben resolver los desafíos en equipo siendo solidarios, aprendiendo a respetar, valorar a los demás y una vez finalizado el trabajo han de evaluar su propio proceso y resultado del proyecto una vez

resuelto y todo ello colaborando con sus compañeros. El profesor será el guía y orientador del proceso pero intentará que los propios alumnos sean los protagonistas de su aprendizaje, dándoles las herramientas necesarias para incentivar su búsqueda y completar el mismo.

No cabe duda que el aprendizaje basado en proyectos, al tener como protagonista al propio alumno, contribuye sobremanera a aumentar los niveles de implicación e interés al vivenciar los procesos de búsqueda, indagación y posterior contraste y puesta en común de resultados. Puede decirse, sin género de dudas, que el aprendizaje por proyectos es el método idóneo para que el alumno se involucre en los temas que más le inquieten, precisamente por ese alto grado de interacción al que es muy ajeno el método tradicional de influencia escolástica de profesor frente a alumnado. Muy al contrario, este aprendizaje vivencial exige, a priori, el reconocimiento de que los alumnos son auténticas factorías de conocimientos que, como tales, están destinados a ser compartidos.

Moore (2013) dice que “El aprendizaje vivencial ofrece oportunidades a los estudiantes de aplicar lo que aprenden en situaciones reales donde se enfrentan a problemas, descubren por ellos mismos, prueban soluciones e interaccionan con otros estudiantes dentro de un determinado contexto” (p.3).

De esta manera su instrucción será social, integrada y adaptada a lo que los alumnos se van a encontrar en el mundo que les rodea; de esta manera, la escuela les preparará para afrontar problemas que se vayan encontrando en su vida diaria.

Vergara (2016) dice que:

“El ABP, proyectos y/o casos de la compleja vida real siempre implica aprendizaje distribuido; al indagar, experimentar en las condiciones reales de los contextos vitales, el sujeto aprende el qué, el cómo, pero también el cuándo, el donde y el para qué tan útiles para promover la transferencia de lo aprendido a situaciones desconocidas y novedosas” (p.14).

En este sentido, podemos decir que el ABP no es una mera estrategia metodológica más, o una moda docente destinada al olvido académico; el ABP, aun siendo un método emergente y necesitado de cierta concreción científica para evitar ser confundido con otros, tiene su núcleo pedagógico en la búsqueda de respuestas por parte del alumno a través de un proceso de investigación y trabajo en equipo en el que el rol del profesor se ha de limitar, básicamente, a garantizar la independencia de los alumnos en su elaboración. Esto no supone, por supuesto, relegar a un segundo plano pasivo el papel del profesor, quien sin duda se habrá de enfrentar a



no pocas dificultades en la ejecución de los ABP, tales como el manejo de los tiempos, los usos de las nuevas tecnologías y la valoración de lo realizado.

Kingler (citado por Avilés, 2011) menciona que el aprendizaje se concibe como una reconstrucción de saberes socioculturales y se facilita por la mediación e interacción con otros.

Y es que el ABP, lejos de ser una moda puntual en el ámbito educativo, es un marco de valor en sí mismo que permite tratar la norma siempre teniendo en cuenta las necesidades e interés de los estudiantes.

## **5.- METODOLOGÍA**

Delgado (1991) dice: “Los métodos de enseñanza o didácticos son caminos que nos llevan a conseguir, alcanzar el aprendizaje en los alumnos, es decir, a alcanzar los objetivos de enseñanza” (p. 24).

El “método” es, pues, sinónimo de estilo, técnica, recursos de enseñanza y estrategia. Para nuestro proyecto de intervención hemos utilizado las estrategias propias del aprendizaje cooperativo. Además, utilizaremos técnicas tanto cualitativas como cuantitativas ya que, tanto la observación directa, como el cuaderno de campo, serán los instrumentos que utilizaremos en nuestro proyecto. Pretendemos, principalmente, que nuestro proyecto se base en la participación y la investigación que realicen los alumnos.

“El estilo de enseñanza es una forma peculiar de interaccionar con los alumnos y que se manifiesta tanto en las decisiones preactivas, como en las decisiones interactivas y en las posactivas” (Delgado,1991, p.27).

En este proyecto nos basaremos en una metodología activa, abierta y participativa, puesto que los alumnos serán los protagonistas en todo el desarrollo del proceso, siendo, nosotros los docentes, meros transmisores que facilitarán los medios para que los alumnos puedan recopilar, localizar, reforzar y llevar a cabo el proyecto que inicialmente hemos diseñado.

Ya hemos señalado que nuestra propuesta irá encaminada a que los alumnos indaguen e investiguen. Esto, sin duda, les generará la necesidad de informarse, conocer y saber sobre el objeto del proyecto. Así, de esta manera, se realizarán líneas de trabajo (proyectos) con pequeños grupos de trabajo que deberán distribuirse distintas funciones que, una vez todas debidamente coordinadas, darán lugar al desarrollo completo de la propuesta inicial.

Intentaremos de esta forma que nuestros alumnos asuman un reto. Para ello, será necesario en el grupo una actitud positiva y una buena relación con los compañeros, siendo, el aprendizaje cooperativo, fundamental como elemento dinamizador del proyecto. En este sentido, el maestro jugará aquí un papel muy importante, ya que, no solo será un mero observador o vigilante, sino que velará y ayudará a que los alumnos realicen propuestas más o menos creativas para que el resultado sea provechoso. Además, tendrá la función de dinamizar todo el proceso. Por tanto, deberemos guiar de continuo a nuestros alumnos, resolviendo las dudas que vayan surgiendo y facilitándoles canales de información, velando, en todo momento, para que su implicación sea máxima en todas las áreas de aprendizaje posible y en todas y cada una de las diferentes fases del proyecto.

Nuestro proyecto ha de adaptarse a los intereses de nuestros alumnos y del propio centro. Por esta razón, la flexibilidad habrá de ser un principio rector que informe en todas las fases del mismo. Utilizaremos procesos cognitivos basados en aprendizajes previos. A mayor abundamiento, las áreas que nos ayudarán a desarrollar el proyecto serán principalmente Educación Física, Música, Plástica, Lengua, Ciencias Naturales e incluso Matemáticas.

En la tabla que a continuación mostramos, reflejamos el tipo de interacción entre los alumnos. Las tareas serán realizadas en grupos pasando por distintos momentos a lo largo de proyecto.

Tabla I

Interacción cooperativa en el aula

<b>Momentos Actividad- tiempo</b>	<b>Agrupamientos</b>	<b>Roles de los alumnos</b>	<b>Técnicas Utilizadas</b>	<b>Evaluación</b>
1º Activación 2º Presentación 3º Procesamiento 4º Recapitulación 5º Reflexión	Individual Parejas Grupos de cuatro Todo el grupo	Secretario Material Coordinador Portavoz	Simple Elaboradas	Autoevaluación Coevaluación Observación Informal

Fuente: Basado en Pujolás (2008)

## **5.1.- METODOLOGÍA DEL PROYECTO**

Freire (citado por Alcalá et al. 2013) dice que no hay enseñanza sin investigación, ni investigación sin enseñanza. Estos quehaceres se encuentran cada uno en el cuerpo del otro. Mientras enseño, continuo buscando indagando.

La técnica que pretendemos desarrollar, permite, según Echeita & Martín (citado por Sáez, 2013) que cada componente del grupo pueda participar y desarrollar aquello para lo que está mejor preparado o que más le interesa. En este sentido, y siguiendo a estos autores, seguiremos la organización de la técnica de investigación en la que podremos diferenciar las siguientes fases:

1. **Elección del tema.** A partir del interés que resulte de la investigación que propondremos a los profesores y, dentro de nuestra programación general, a nuestros alumnos en relación al tema que será objeto de aprendizaje y trabajo.
2. **Organización de la clase.** Organizamos a nuestros alumnos en el aula. Lo ideal serán grupos entre 3 y 5 componentes que tengan intereses afines.
3. **Organización de la información.** Se realizará un plan entre los alumnos y el profesor en el cual crearán un calendario de tareas y áreas específicas en que van a intervenir. Asimismo, se realizarán y planificarán los procedimientos necesarios y se fijará el tiempo del que se dispondrá para realizar las actividades planteadas.
4. **Realización de las actividades.** Los alumnos van realizando las actividades con las pautas que van apareciendo para seguir un orden cronológico en las diferentes áreas. El profesor guiará el proceso. Según las necesidades de los grupos, podrán realizar más o menos intervenciones en el aula. Además, propondrá actividades variadas como la elaboración de mapas, visitas a eventos, cuestionarios, información en redes sociales, tratamiento de textos, uso de material reciclado etc..., para enriquecer y hacer más motivador todo el proceso.
5. **Síntesis.** Una vez organizada toda la información, repasamos los pasos realizados en común y nos preparamos para su celebración.
6. **Comunicación.** Informamos a prensa y al resto de participantes de todo lo elaborado en nuestro proyecto a través de imágenes y por medio de mensajes y convocatorias semi-públicas.
7. **Representación.** El día y lugar señalados, cada grupo se responsabilizará de su cometido para que todo se ejecute correctamente.
8. **Evaluación.** Evaluamos el trabajo y sus resultados. Completando dicha evaluación con las realizadas por los alumnos individualmente y en grupo.

**Utilizaremos las siguientes técnicas metodológicas:**

### **5.1.1.- Registros de observación**

Según Allwright (citado por Cambra, 1992) piensa que (...) la observación es aquel procedimiento que permite registrar los acontecimientos del aula de tal manera que puedan ser estudiados posteriormente con detenimiento.

Son medios que nos permiten recoger información de nuestros alumnos y del proceso. Estos medios requieren de la percepción deliberada de comportamientos del sujeto o grupo de sujetos. Esta percepción será realizada por un observador mediante registros elaborados al efecto y que permitan una anotación sistemática de los comportamientos de interés. Para nosotros, estos registros serán fundamentales en el proceso de obtención de datos.

En nuestra investigación utilizaremos como instrumentos de observación<sup>1</sup> de notas, fichas de observación y el filmado.

### **5.1.2- Cuaderno de campo**

El cuaderno de campo<sup>2</sup> lo utilizaremos para registrar todos los acontecimientos que van a ir desarrollándose durante el proyecto, desde la toma de contacto hasta su posterior representación. De esta manera, podemos evaluar si todos los pasos realizados han sido correctos y si el resultado final ha sido el esperado. Procuraremos ir registrando todos los acontecimientos siguiendo la línea de Taylor & Bogdan (1987), procurando que esta sea lo más minuciosa y concreta posible, dando así mayor fiabilidad a nuestro proceso de investigación.

Otro aspecto a destacar es que, al ser un proyecto interdisciplinar, necesitamos conocer lo sucedido en el aula anterior para continuar con el aprendizaje siguiente, por lo que, el adecuado diseño del cuaderno de campo, estará relacionado con el éxito del proyecto.

---

<sup>1</sup> Anexo VI registro de fichas de observación utilizadas.

<sup>2</sup> Véase anexo VII esquema de acontecimientos que se desarrollan en el cuaderno de campo.

# **6.- PROPUESTA DE INTERVENCIÓN DIDÁCTICA**

## **6.1.- INTRODUCCIÓN**

En este capítulo hablaremos sobre a qué grupo de alumnos va dirigido nuestra propuesta de intervención educativa.

Este proyecto está dirigido para el 6º Curso de Primaria. La edad de estos niños está comprendida entre diez y once años. Consideramos que los alumnos de este curso tienen ya una madurez que les permite entender y desarrollar este proyecto con autonomía suficiente.

Para que nuestro proyecto tenga coherencia con la legislación actual, nos hemos basado en la Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa y el Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que establece el currículo básico de Educación Primaria.

## **6.2.- CONTEXTO Y ENTORNO DONDE SE DESARROLLA LA PRO- PUESTA**

El proyecto se realizará, de modo experimental, en el Centro Rural Agrupado (en adelante C.R.A.) “Los Llanos”.

### **6.2.1.- Entorno educativo**

Se trata de un C.R.A. dependiente de la Consejería de Educación y Cultura de la Junta de Castilla y León y sito en el municipio de Valverde del Majano, localidad situada 12 kilómetros al oeste de la capital de Segovia. La extensión de este municipio es de 31 kilómetros cuadrados, espacio éste en el que se organiza la actividad de sus aproximadamente 1000 habitantes. Este C.R.A. da servicio a otros tres pueblos: Abades, Garcillán y Hontanares de Eresma.

### **6.2.2.- Contexto social y económico**

Los *Valverdanos* se han dedicado tradicionalmente a la agricultura. Actualmente se cultivan girasoles y, ocasionalmente, patatas.

Por su proximidad a Segovia, residen muchas personas que trabajan en la capital, principalmente en el sector servicios.

### **6.3.- CARACTERÍSTICAS DEL ALUMNADO**

Hemos señalado que alumnos a los que va dirigido este proyecto tienen entre diez y once años aproximadamente, aunque nos podemos encontrar en el aula con algunos que ya tengan cumplidos los 12 años. Analicemos, pues, las características principales a nivel psicológico, cognitivo y afectivo de estos alumnos.

A nivel cognitivo, se encuentran al inicio del estadio de operaciones formales o a punto de alcanzarle según las etapas de (Piaget 1969) lo que conlleva a que poseen una capacidad de abstracción suficiente que les permitirá la posibilidad de manejar conceptos utilizando la lógica, uso del lenguaje verbal (organizar su pensamiento) y ser capaces de reflexionar sobre su propia actividad. Físicamente, se producen cambios importantes en su cuerpo, sobre todo en las niñas. Estos cambios van a influir en su sensibilidad, lo cual nos indica que es un momento importante para el trabajo en actitudes. Las amistades serán muy importantes en este periodo, por lo que el trabajo en grupos puede contribuir a afianzar lazos ya existentes y a crear otros.

En nuestro grupo encontraremos alumnos con diferentes perfiles madurativos. Será importante tenerlo en cuenta a la hora de realizar grupos, pues nos interesa que todos avancen a la vez. Cada grupo estará formado de forma estratégica de tal manera que todos los componentes del grupo puedan aportar, ayudar y aprender dentro del mismo. En los grupos hemos mezclado niños con altas capacidades con otros de medias capacidades y, los de bajas capacidades, con los de medias, para que no exista choque directo o enfrentamiento entre ellos.

### **6.4.- DISEÑO DE LA PROPUESTA DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA EN EL AULA**

#### **6.4.1. Objetivos**

Por medio del flashmob y, en consonancia con los objetivos legales previstos en el Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero por el que establece el currículo de Educación Primaria, desarrollaremos principalmente las siguientes capacidades

- Proporcionar instrumentos que permitan transferir conocimientos en diferentes contextos y en diferentes áreas de aprendizaje.

- Superar los obstáculos que se puedan presentar por la inexperiencia en el desarrollo proyectos.
- Utilizar la cooperación como modelo a seguir en el grupo.
- Aumentar el espíritu creativo en nuestros alumnos.
- Cuidar el cuerpo y conocer las grandes posibilidades de expresión del mismo.
- Conocer y contribuir a que cada alumno desarrolle las inteligencias en las que más destaque.
- Diferenciar y conocer diferentes tipos de música para nuestro proyecto.
- Aprender el proceso necesario para el desarrollo de nuestro proyecto
- Llevar a la práctica el proyecto.

#### **6.4.2-. Contenidos. Estándares de aprendizaje, criterios de evaluación y competencias básicas.**

En nuestro proyecto consideramos que desarrollamos los siguientes contenidos estándares de aprendizaje y competencias básicas en las diferentes áreas, según el Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero.

Tabla II:

Tabla de contenidos, estándares de aprendizaje y criterios de evaluación

	<b>E. ARTÍSTICA</b>	<b>LENGUA</b>	<b>MATEMÁTICAS</b>	<b>C. NATURALES</b>	<b>E.FÍSICA.</b>
<b>C O N T E N I D O S</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Utilización de la música, de diferentes estilos, tiempo, cultura, en distintos contextos</li> <li>-Comparar las características técnicas y musicales (ritmo, melodía y carácter) de las músicas de diferentes países atendiendo a su origen y clasificación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Lectura de distintos tipos de textos.</li> <li>Comprensión de textos según su tipología.</li> <li>-Expresión y producción de textos orales cotidianos y formales en el aula.</li> <li>-Comentario y opinión personal.</li> <li>-Producción de textos escritos para comunicar conocimientos, experiencias y necesidades.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Explicación de forma oral y de los procesos de resolución de problemas y de los resultados obtenidos.</li> <li>-Valoración de otras posibilidades de resolución.</li> <li>-Acercamiento al método de trabajo científico con el planteamiento de pequeñas investigaciones en contextos numéricos, geométricos y funcionales.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Iniciación a la actividad científica.</li> <li>-Ser humano y biodiversidad.</li> <li>-Actuaciones del ser humano que modifican el medio.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Conciencia y control del cuerpo</li> <li>-Movimiento de diferente dificultad y direccionalidad y control tónico del esfuerzo.</li> <li>-Asimilación de habilidades con eficiencia y creatividad.</li> <li>-Coordinación de movimientos en pareja o grupales en bailes y coreografías sencillas y Composición de movimientos rítmicos y musicales.</li> </ul>

ESTANDARES	<p>-Identifica en su entorno el uso que se hace de la música valorando la función. <b>(Competencias en comunicación lingüística y Conciencia y expresiones culturales)</b></p> <p>-Analiza la estructura de una obra musical utilizando un vocabulario básico.</p> <p>-Comparar las características técnicas y musicales (ritmo, melodía y carácter) de las músicas de diferentes países atendiendo a su origen y clasificación <b>(Competencia conciencia corporal y expresiones culturales)</b></p>	<p>-Lee y comenta textos de la literatura infantil y juvenil usando, también, páginas Web.</p> <p>-Conoce y entiende distintos textos de la vida cotidiana. <b>(Competencia Comunicación lingüística, competencia digital)</b></p> <p>- Formula y responde a preguntas de forma oral y escrita y expresa sentimientos, experiencias y opiniones. <b>(Comunicación lingüística, aprender a aprender y sentido de iniciativa y emprendimiento)</b></p> <p>-Participa en actividades de comunicación en el aula, respetando las normas de la interacción oral. <b>(Comunicación lingüística, aprender a aprender, sociales y cívicas y sentido de iniciativa y emprendimiento)</b></p>	<p>-Comunica verbalmente de forma razonada el proceso seguido en la resolución de un problema o en contextos de la realidad. <b>(Competencia Comunicación lingüística)</b></p> <p>- Elabora informes sobre el proceso de investigación realizado, exponiendo las fases del mismo, valorando los resultados y las conclusiones obtenidas. <b>(Competencia aprender a aprender y competencia lingüística)</b></p> <p>-Planifica el proceso de trabajo con preguntas adecuadas: ¿qué quiero averiguar?, ¿qué tengo?, ¿qué busco?, ¿cómo lo puedo hacer?, ¿no me he equivocado al hacerlo?, ¿la solución es adecuada? <b>(Competencia aprender a aprender competencia matemática)</b></p>	<p>-Busca, selecciona y organiza información concreta y relevante, la analiza, saca conclusiones, comunica su experiencia, reflexiona acerca del proceso seguido y lo comunica oralmente y por escrito. <b>(Competencia matemática)</b></p> <p>-Reconoce situaciones que pueden alterar el equilibrio ecológico de un ecosistema.</p> <p>-Establece relaciones entre las actuaciones del ser humano y la biodiversidad. <b>(Competencias en ciencia y tecnología)</b></p> <p>- Identifica algunas de las actuaciones del ser humano que modifican el medio natural. <b>(Competencias básicas en ciencia y tecnología)</b></p>	<p>-Adapta los desplazamientos a diferentes tipos de entornos y manteniendo el equilibrio postural.</p> <p>-Actividades artístico expresivas</p> <p>Explicación y describe los ejercicios, realizados.</p> <p>-Respeto la diversidad de niveles de competencia motriz</p> <p>-Utiliza los recursos adecuados para resolver situaciones <b>(Competencia conciencia corporal y expresiones culturales)</b></p> <p>-Adapta la intensidad de su esfuerzo al tiempo de duración de la actividad. <b>(Competencia conciencia corporal y aprender a aprender)</b></p> <p>-Construye composiciones grupales con los compañeros utilizando los recursos expresivos del cuerpo y partiendo de estímulos musicales, plásticos o verbales. <b>(Competencia sentido iniciativa y emprendimiento)</b></p>
	ES				

Fuente: Basada en el Real Decreto 126/ 2014 del 28 de febrero. Elaboración propia.

Tabla III:

Tabla de contenidos, estándares de aprendizaje y criterios de evaluación.

<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Trabajo en cooperación</li> <li>2. Participar de manera activa en el proyecto</li> <li>3. Aportar ideas para la elaboración del flashmoby</li> <li>4. Usar las TIC durante todo el proceso.</li> <li>5. Utilizar el cuerpo y el movimiento con coordinación</li> </ol>
--------------------------------	--

Fuente: Basado en el Real Decreto 126/ 2014 del 28 febrero. Elaboración propia.

## 6.5.- COMPETENCIAS DESARROLLADAS EN LA PROPUESTA

Las competencias son definidas como:

“(…) capacidades que se han de aplicar de forma integrada con los contenidos propios de cada enseñanza y etapa educativa, con el fin de lograr la realización adecuada de actividades y la resolución eficaz de problemas complejos (...) los contenidos han de contribuir al logro de los objetivos de cada enseñanza y etapa educativa y a la adquisición de competencias por medio de conocimientos, habilidades, destrezas y actitudes”. (Real Decreto 126/2014, p. 3)



Desarrollaremos las siguientes competencias:

Tabla IV:

Competencias básicas desarrolladas

COMPETENCIAS	
Matemática	El conocimiento de los espacios y su uso, así como la medida musical a la hora de realizar una coreografía.
Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor	Por medio de la planificación del programa, buscando diferentes recursos artísticos, tecnológicos y seleccionando entre diferentes opciones.
Social y Cívica	La relación con compañeros, colaboración, cooperación en el trabajo en equipo y comprensión son fundamentales para llevar a cabo nuestro proyecto.
Aprender a “aprender”	La realización de proyectos implica que cada grupo se ha de responsabilizar principalmente de una parte del trabajo y que sin ella no se puede desarrollar el resto.
Tratamiento de la información digital	El uso de las nuevas tecnologías de la información para comunicarnos, para aprender y transmitir mensajes.
Lingüística	Por medio del cuerpo y del movimiento, del gesto y la palabra, comunicaremos y transmitiremos mensajes, emociones y sentimientos.
Cultural y artística	El desarrollo de nuestra práctica permitirá que nuestros alumnos aumenten conocimientos a nivel artístico y cultural por medio de la coreografía, investigación, indagación y posterior difusión, puesto que ponemos en marcha muchos agentes.

Fuente: Basado en el Real decreto 126/ 2014 del 28 febrero. Elaboración propia.

## 6.6.- DESARROLLO DE NUESTRO PROYECTO DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA

### 6.6.1. Elementos a tener en cuenta en el proyecto

Para la realización de nuestro proyecto deberemos tener en cuenta sus **“Hilos Conductores”** que serán los aprendizajes más importantes que queremos que sepan y dominen nuestros alumnos. En un principio, el resultado final es desconocido por los alumnos, por lo que plantearemos cuestiones para que los alumnos se planteen interrogantes sobre el tema que vamos a tratar y ellos mismos resuelvan.

Otro aspecto a tener en cuenta será la **“Red de ideas”**, donde planteamos al grupo cuestiones relacionadas con el objeto del proyecto con el fin de que los alumnos se motiven, muestren curiosidad y genere en ellos el interés por investigar.

### 6.6.2.- Planificación

Una vez que hemos decidido que los alumnos realicen un flashmob, debemos ir resolviendo las cuestiones básicas; es decir, **CÓMO, CUÁNDO, CON QUIÉN, DÓNDE Y CON QUÉ.**

**CÓMO.** ¿De qué manera queremos realizarlo? ¿Qué música y coreografía utilizaremos? ¿Qué mensaje queremos transmitir? ¿Cómo vamos a transmitirlo? ¿Necesitaremos desplazarnos fuera del centro? ¿Necesitaremos pedir permisos especiales?

**CUÁNDO.** ¿En qué fecha se tiene previsto su realización? ¿Coincide con alguna fecha relevante o acontecimiento social? ¿Es la época idónea para realizarlo?

**QUIÉN.** ¿Cuántas personas vamos a realizar el proyecto? ¿Vamos a invitar a otros centros? ¿Nuestras familias pueden participar?

**DÓNDE.** ¿Dónde nos gustaría realizarlo? ¿Hay espacio suficiente? ¿Es un terreno adecuado?

**QUÉ.** ¿Qué material necesitamos? ¿Qué necesitamos para difundirlo? ¿Necesitamos transporte? ¿Qué beneficios nos va reportar? ¿Qué va a suponer para el centro? ¿Qué va a mejorar en nuestro aprendizaje?

### 6.6.3. Diseño de actividades

Para que el proyecto consiga buenos resultados, deberemos coordinar las sesiones con las diferentes áreas y tareas. En la siguiente tabla podemos ver resumidamente el orden de algunos actos y áreas dónde se desarrollaran las diferentes actividades, que, posteriormente, podremos visualizar desarrollar más específicamente.

Tabla V:

Calendario de Desarrollo del Proyecto por sesiones y áreas

LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
<b>Día: 4/04/2016</b>	<b>Día: 5/04/2016</b>	<b>Día: 6/04/2016</b>	<b>Día: 7/04/2016</b>	<b>Día:8/04/2016</b>
Solicitamos permisos familias Reunión informativa	Sesión 1: Música Presentación proyecto	Visita espectáculo		Visita de alguien que haya participado en un evento flashmob
<b>Día: 11/04/2016</b>	<b>Día: 12/04/2016</b>	<b>Día: 13/04/2016</b>	<b>Día: 14/04/2016</b>	<b>Día: 15/04/2016</b>
Sesión 1: E.F.	Sesión 1: Ciencias Sesión 2: Música	Sesión 2: Ciencias Sesión 1: Matemáticas	Sesión 1: Plástica Sesión 2: E.F	
<b>Día: 18/04/2016</b>	<b>Día: 19/04/2016</b>	<b>Día: 20/04/2016</b>	<b>Día: 21/04/2016</b>	<b>Día: 22/04/2016</b>
Sesión 3: E.F Sesión 2: Matemáticas	Sesión 3: Ciencias Sesión 3: Música	Sesión 3: Matemáticas	Sesión 2: Plástica Sesión 4: E.F	Sesión 1 Lengua
<b>Día: 25/04/2016</b>	<b>Día: 26/04/2016</b>	<b>Día: 27/04/2016</b>	<b>Día: 28/04/2016</b>	<b>Día: 29/04/2016</b>
Sesión 5: E.F.	Sesión 4: Música Sesión 4: Ciencias	Sesión 2: Lengua	Sesión 6: EF	Representación

Fuente: Elaboración propia

### 1) Desarrollo actividad previa

La familia es importante en nuestro proyecto por lo que antes de iniciarlo deberemos ponernos en contacto con los padres para explicarles en qué consiste y los pasos que iremos realizando con los alumnos. También solicitaremos su colaboración en el mismo y les invitaremos a formar parte activa del proyecto.

### 2) Desarrollo de la actividad 1

La primera sesión práctica con los alumnos se realizará en el área de música. Cuando los alumnos accedan al aula, el profesor, con anterioridad, habrá dejado las siguientes herramientas: un ordenador, teléfonos móviles y un aparato reproductor. Seguidamente el profesor procederá a mostrar un vídeo con algunos flashmob seleccionados.

El profesor dejará que los alumnos observen atentamente el video y cuando éste finalice les preguntará por el sentido de lo que acaban de ver y qué piensan sobre la posible relación que hay entre las herramientas que se encuentran en el aula y lo que acaban de visualizar, estableciéndose, pues, una lluvia de ideas, tras lo cual indicaremos a los alumnos que vamos a formar grupos.

A continuación realizaremos una descripción de las actividades que desarrollaremos en el aula:

- **Actividad 1 Sesión 1 (Música)**

Tabla VI:

Desarrollo de actividades de sesión 1 de ABP de Música

<b>Título:</b> ¿Qué es esto?.		<b>Objetivo:</b> Conocer nuestra propuesta de proyecto.		
<b>Recursos:</b> Ordenador, teléfonos móviles, aparato reproductor, cañón y pantalla para visualizar videos.				
<b>Área: Música “SESION 1”</b>				
<b>MOMENTO:</b> Activación	<b>Presentación</b>	<b>Procesamiento</b>	<b>Recapitulación</b>	<b>Reflexión</b>
<b>Temporalización:</b> 10 min.	10 minutos	15 minutos	15 minutos	5 minutos
.Observación de imágenes de eventos en la pantalla.	.Relación de las imágenes con los materiales propuestos en el aula por el profesor.	.Preguntamos a los alumnos ¿Qué es flashmob? ¿Qué creen ellos que ha pasado? ¿Cómo ha surgido? ¿Cómo ha terminado? ¿Qué pretendían haciendo eso? ¿Qué les ha llamado más la atención?.	.Comentamos sobre lugares donde se han realizado otros flashmob y la música utilizada por los participantes.	.Cuestionamos relación de redes sociales y este tipo de evento. ¿Sabéis usar redes sociales? ¿Cuáles? ¿Os comunicas con ellas? ¿Os gustaría utilizarlas con más seguridad?.

Fuente: Elaboración propia.

### 3) Desarrollo actividad 2

Partiendo de lo que conocemos y hemos visto, además de las dudas resueltas en el aula, tendremos que buscar más información si queremos elaborar nuestro propio flashmoboy.

La visita de algún espectáculo en la ciudad, bien sea un musical o en un gimnasio o una asociación donde se recreen diferentes tipos de coreografías será, sin duda muy didáctica para los alumnos que podrán tomar ideas sobre el tipo de baile que les gustaría realizar, de esta manera se apercibirán de la complejidad de los pasos coreografiados y de la importancia de que todos puedan llegar a ejecutarlos de forma coordinada.

Una vez que los alumnos han captado la idea, debemos de explicar más profundamente lo que es y lo que significa un flashmob y las características propias del mismo. Si fuese posible la asistencia al centro de alguien que haya participado u organizado uno de estos eventos, sin duda, sería interesante en el sentido en el que podría resolver las cuestiones más relevantes planteadas por los alumnos a la hora de elaborar el proyecto.

#### 4) Desarrollo de actividad 3

Es el momento de que los alumnos hagan uso de todo su potencial creativo para poner en práctica lo investigado. Nos preguntaremos, en concreto, dónde podríamos realizarlo y qué música utilizaríamos. Por supuesto, también, quién elabora el baile y cómo podríamos invitar a más niños a participar. Poco a poco iremos resolviendo las dudas planteadas.

La tercera sesión se realizará en el área de Educación Física, donde aprenderemos algunos pasos para poder crear coreografías. En dicha área realizaremos preguntas sobre coreografías, bailes y los instrumentos que se utilizan.

- **Actividad 3 Sesión 1 (Educación Física)**

Tabla VII:

Desarrollo de actividades de sesión 1 de ABP de E. Física.

<b>Título:</b> ¿Qué sabemos de coreografías y bailes?.		<b>Objetivo:</b> Aprendemos a combinar pasos para hacer coreografías.		
<b>Recursos:</b> Aparato reproductor de música. Música variada, instalación deportiva.				
<b>Área: Educación Física “SESION 1”</b>				
<b>MOMENTO:</b> Activación	<b>Presentación</b>	<b>Procesamiento</b>	<b>Recapitulación</b>	<b>Reflexión</b>
Temporalización: 10 min.	10 minutos	15 minutos	15 minutos	5 minutos
.Reunimos a nuestros alumnos y comentamos con ellos preguntas sobre coreografías y bailes ¿Qué bailes habéis practicado? ¿En qué lugares habéis bailado?.	. Comentamos sobre cómo podríamos bailar todos juntos para lograr realizar un flashmob. ¿Creéis que llevan mucho tiempo ensayando? ¿Podríamos nosotros realizar algo similar?.	. Pasos básicos de baile: Contamos tiempos musicales de cada uno de los pasos que aprendemos. Step-top, breakfance, V y fondos.	. Practicamos una sencilla Coreografía realizada con los pasos anteriores al ritmo musical.	. Comentamos con el grupo nuestras impresiones y damos opción para que los alumnos investiguen pasos, bailes...

Fuente: Elaboración propia

#### 5) Desarrollo de actividad 4

Será en el área de Música y en su 2ª sesión, donde los alumnos deberán elegir una música para elaborar la coreografía y, para evitar que se haga demasiado largo este proceso por la variedad de gustos y de músicas, hemos creído oportuno realizar una selección de cuatro músicas y, entre ellas, que los alumnos seleccionen la que más les motiva. Por otro lado, en el área de Ciencias Naturales y en su 1ª sesión del proyecto, los alumnos deberán resolver cuestiones en relación a los teléfonos móviles, redes sociales, así como utilizar las tecnologías para buscar información sobre flashmob. Iremos haciendo preguntas a los

alumnos en diferentes bloques para no mezclar temas y que todos se centren en el mismo concepto.

• **Actividad 4 Sesión 2 (Música) Sesión 1 (Ciencias Naturales)**

Tabla VIII:

Desarrollo de actividades de sesión 2 de ABP de Música.

<b>Título:</b> Vamos a elegir la música para el baile.		<b>Objetivo:</b> Presentar a nuestros alumnos la música seleccionada.	
<b>Recursos:</b> Aparato reproductor y aula y músicas seleccionadas.			
<b>Área: Música “SESION 2”</b>			
<b>MOMENTO: Presentación</b>	<b>Procesamiento</b>	<b>Recapitulación</b>	<b>Reflexión</b>
Temporalización: 20 minutos	15 minutos	15 minutos	5 Minutos
Presentamos a los alumnos 4 músicas para que entre ella seleccionen la más motivante para ejecutar el baile: 1. FANGORIA- Dramas y comedias. (2013). Pista (1). 2. HUMAN- the killers.(2008).Pista (2). 3. MACACO- Somos una marea de gente. (2009). Pista (2). 4. CHAYANNE- Madre tierra. (2014). Pista (4).	. Por grupos reflexionamos y elegimos en orden de más a menos la que preferimos.	. Exponemos todos los resultados y escuchamos la canción seleccionada para meternos a fondo en el proyecto.	. Concluimos animando a los alumnos a que escuchen la canción y la vayan acompañando con pasos de baile u otras ideas que puedan aportarnos.

Fuente: Elaboración propia.

Tabla IX:

Desarrollo de actividades de sesión 1 de ABP de Ciencias Naturales.

<b>Título:</b> Las redes.		<b>Objetivo:</b> Aprender a manejar las redes con seguridad.	
<b>Recursos:</b> Aula informática, grabador de video y programa para en maquetar video.			
<b>Área: Ciencias Naturales ” SESION 1”</b>			
<b>MOMENTO: Presentación</b>	<b>Procesamiento</b>	<b>Recapitulación</b>	<b>Reflexión</b>
Temporalización: 10 minutos	20 minutos	15 minutos	5 minutos
.Vemos vídeos de prueba realizados en el aula de E.F.	. Se les realiza preguntas sobre las redes sociales: ¿Sabéis usar redes sociales? ¿Cuáles? ¿Con quién mantenéis contacto? ¿Pensáis que son importantes? ¿Creéis que están desbancando a otro tipo de formas de comunicarse y/o relacionarse las personas? ¿En vuestro entorno familiar se utilizan? ¿Cuáles? ¿Qué es lo que más os gusta de ellas?.	. Buscamos información en las redes sociales sobre el flashmob.	. Comentamos nuestros avances y nuestro trabajo.

Fuente: Elaboración propia.

## 6) Desarrollo de la actividad 5

Indagamos sobre lugares donde se puede realizar una representación de ese tipo, para ello, las áreas de Ciencias y Matemáticas, organizarán una excursión para visualizar, en primer plano, lugares emblemáticos de la ciudad donde poder realizar nuestro evento.

- **Actividad 5 Sesión 2 (Ciencias Naturales) Sesión 1 (Matemáticas)**

Tabla X:

Desarrollo de actividades de sesión 2 de ABP de Ciencias Naturales y sesión 1 de ABP de Matemáticas.

<b>Título:</b> Vamos de visita.		<b>Objetivo:</b> Investigamos el entorno.		
<b>Recursos:</b> Ropa cómoda, cámara de fotos, papel y bolígrafo.				
<b>Área:</b> Ciencias y Matemáticas “SESION 1”		<b>Área:</b> Ciencias Naturales “SESIÓN 2”		
<b>MOMENTO:</b> Activación	<b>Presentación</b>	<b>Procesamiento</b>	<b>Recapitulación</b>	<b>Reflexión</b>
Temporalización: 10 min	10 minutos	15 minutos	15 minutos	5 minutos
.Realizamos una salida para investigar donde vamos a realizar el evento.	.Buscamos un puesto de información y turismo y solicitamos planos de la Plaza mayor.	. Visitamos Plaza mayor, parque...	. Biblioteca, Universidad.	. Regreso al centro.

Fuente: Elaboración propia.

## 7) Desarrollo de la actividad 5

Elaboraremos la coreografía. Dividimos la música elegida en estrofas. Cada grupo elabora una estrofa musical formada por cuatro frases de ocho tiempos que cada uno de los miembros del grupo tendrá que componer para luego enseñar al resto de miembros del grupo. Una vez que cada grupo aprende sus cuatro frases musicales, las unirá para dar lugar a la estrofa. Debemos tener en cuenta que no sean excesivamente complicados y que todo el mundo pueda aprenderlo sin excesiva dificultad. En el área de plástica pensaremos que vestuario podíamos confeccionar para nuestro evento.

- **Actividad 6 Sesión 2 (E. Física) Sesión 1 (Plástica)**

Tabla XI:

Desarrollo de actividades de sesión 2 de ABP de E. Física.

<b>Título:</b> Ya lo tenemos.		<b>Objetivo:</b> Aprendemos a combinar pasos para hacer coreografías.		
<b>Recursos:</b> Aparato reproductor de música. Música para nuestro flashmob, instalación deportiva y Grabador de video.				
<b>Área: Educación Física “ SESION 2”</b>				
<b>MOMENTO: Activación</b>	<b>Presentación</b>	<b>Procesamiento</b>	<b>Recapitulación</b>	<b>Reflexión</b>
<b>Temporalización:</b> 10 min.	10 minutos	15 minutos	10 minutos	5 minutos
Recordamos y ensayamos la coreografía al son musical de nuestro grupo.	. Tenemos que enseñar la estrofa paso a paso y grabarla en video.	. Grabamos cada frase musical a ritmo.	. Grabamos cada estrofa a ritmo y con música integrada.	. Comentamos los problemas que nos han surgido durante este proceso.

Fuente: Elaboración propia.

Tabla XII:

Desarrollo de actividades de sesión 1 de ABP de Plástica

<b>Título:</b> Vestuario.		<b>Objetivo:</b> Decidir que vestuario es el más adecuado para nuestra representación.		
<b>Recursos:</b> Papel, lápiz, materiales para reciclar, periódicos, cartulinas, cartón...				
<b>Área: Plástica</b>				
<b>MOMENTO: Activación</b>	<b>Presentación</b>	<b>Procesamiento</b>	<b>Recapitulación</b>	<b>Reflexión</b>
<b>Temporalización:</b> 10 min.	10 minutos	15 minutos	15 minutos	5 minutos
Según selección musical, momento y lugar seleccionaremos los detalles de vestuario a elaborar.	Pendiente	Pendiente	Pendiente	Pendiente

Fuente: Elaboración propia.

## 8) Desarrollo de la actividad

En el área de Educación física cada grupo representa al resto su estrofa (formada por las 4 frases de los integrantes del grupo). Unimos todas las estrofas y completamos así la coreografía. En el área de Matemáticas realizaremos un plano por el que indicaremos el recorrido hasta el lugar donde celebraremos el evento.



- **Actividad 7 Sesión 3 (E. Física) Sesión 2 (Matemáticas)**

Tabla XIII:

Desarrollo de actividades de sesión 3 de ABP de E. Física.

<b>Título:</b> Nuestro baile.		<b>Objetivo:</b> Aprendemos a combinar pasos para hacer coreografías.		
<b>Recursos:</b> Aparato reproductor de música. Música que utilizaremos en nuestro flashmob, instalación deportiva.				
<b>Área: Educación Física “SESION 3”</b>				
<b>MOMENTO: Activación</b>	<b>Presentación</b>	<b>Procesamiento</b>	<b>Recapitulación</b>	<b>Reflexión</b>
<b>Temporalización:</b> 10 min.	10 minutos	15 minutos	15 minutos	5 minutos
.Recordamos nuestra coreografía.	.Repasamos las coreografías de nuestro grupo.	. Las representamos en la parte que consideremos más ajustada de la música.	.Mostramos nuestra estrofa al resto de grupos y grabamos para aprender a en maqueta en la siguiente clase de ciencias.	.Decidimos donde colocamos cada estrofa de cada grupo en la coreografía completa.

Fuente: Elaboración propia.

Tabla XIV:

Desarrollo de actividades de sesión 2 de ABP de Matemáticas.

<b>Título:</b> Me muevo por la ciudad.		<b>Objetivo:</b> Marcar rutas en los planos.		
<b>Recursos:</b> Papel, lápiz, fotos, planos.				
<b>Área: Matemáticas” SESION 2”</b>				
<b>MOMENTO: Activación</b>	<b>Procesamiento</b>	<b>Recapitulación</b>	<b>Reflexión</b>	
<b>Temporalización:</b> 35 minutos		15 minutos	5 minutos	
. Cada grupo realiza un plano de un lugar visitado para ello nos ayudamos de las fotos realizadas y de los planos recogidos y calculamos la distancia desde el centro hasta el lugar designado y marca el recorrido para llegar al destino.		.Exponemos por grupos los planos realizados.	.Comentamos nuestras impresiones.	

Fuente: Elaboración propia.

## 9) Desarrollo de la actividad

El proceso de elaboración de la coreografía necesita de un tiempo razonable para que los alumnos la asimilen y pueden ejecutarla con soltura. En la sesión de música repasarán la coreografía por grupos, mientras que en el área de ciencias los alumnos aprenderán a utilizar las redes sociales y a realizar maquetas de vídeos con las pruebas realizadas en la sesión anterior.

- **Actividad 8 Sesión 3 (Ciencias Naturales) Sesión 3 (Música)**

Tabla XV:

Desarrollo de actividades de sesión 3 de ABP de Ciencias Naturales.

<b>Título:</b> Investigamos.		<b>Objetivo:</b> Aprendemos a investigar.		
<b>Recursos:</b> 1 ordenador por grupo, papel, lápiz, biblioteca.				
<b>Área:</b> Ciencias Naturales “SESION 3”				
<b>MOMENTO:</b> Activación	<b>Presentación</b>	<b>Procesamiento</b>	<b>Recapitulación</b>	<b>Reflexión</b>
Temporalización: 10 min.	10 minutos	15 minutos	15 minutos	5 minutos
. Cada grupo busca videos sobre diferentes flashmob.	. Buscamos información de flashmob.	. Investigamos un poco sobre cuando se realizaron los primeros flashmob y por qué? Cuestionamos relación de redes sociales y este tipo de evento. ¿Sabéis usar redes sociales? ¿Cuáles? ¿Os comunicas con ellas? ¿Os gustaría utilizarlas con más seguridad?.	. Pasos que conlleva la realización de un flashmob.	. Recogemos material y anotamos conclusiones.

Fuente: Elaboración propia.

Tabla XVI:

Desarrollo de actividades de sesión 3 de ABP de Música.

<b>Título:</b> Creamos juntos.		<b>Objetivo:</b> Aprender a hacer coreografías.	
<b>Recursos:</b> Música, aparato reproductor y gimnasio o aula libre para moverse.			
<b>Área:</b> Música “SESION 3”			
<b>MOMENTO:</b> Activación	<b>Procesamiento</b>	<b>Recapitulación</b>	<b>Reflexión</b>
Temporalización: 10 min	25 minutos	15 minutos	5 minutos
.Repasamos la coreografía ya casi diseñada por cada grupo.	.Mostramos por grupos la coreografía, el resto de alumnos se colocan detrás para ir aprendiendo las coreografías de los diferentes grupos.	.Diseñamos como vamos a ir entrando en el baile y como nos iremos colocando.	.Comentamos la próxima fase que será la grabación de video.

Fuente: Elaboración propia.

## 10) Desarrollo de la actividad

Continuaremos nuestro proyecto con la realización de planos para informar al resto de alumnos del colegio como llegar al lugar señalado. La realización de planos la elaboraremos en la tercera sesión de Matemáticas.

- **Actividad 9 Sesión 3 (Matemáticas)**

Tabla XVII:

Desarrollo de actividades de sesión 3 de ABP de Matemáticas.

<b>Título:</b> Decidimos donde realizar nuestro flashmob.		<b>Objetivo:</b> Tomar decisiones.		
<b>Recursos:</b> Aula., bolígrafos, papel.				
<b>Área: Matemáticas “ SESION 3”</b>				
<b>MOMENTO: Activación</b>	<b>Presentación</b>	<b>Procesamiento</b>	<b>Recapitulación</b>	<b>Reflexión</b>
<b>Temporalización:</b> 10 min	10 minutos	15 minutos	15 minutos	5 minutos
.Valoramos y decidimos el lugar más interesante para representar nuestro flashmob.	.Revisamos los planos y recorridos para llegar al sitio acordado y el tiempo que se tardará en llegar.	.Dibujamos el lugar señalado.	.Ubicamos dentro del plano la situación de cada uno de los participantes que vamos a invitar para su representación.	. Comentamos nuestros avances y nuestro trabajo.

Fuente: Elaboración propia.

## 11) Desarrollo de la actividad

Una vez elaborada la coreografía, tenemos que grabarla en video que lo realizaremos en Educación física, en plástica mientras seguiremos confeccionando con material reciclado nuestro signo distintivo para la representación.

- **Actividad 10 Sesión 4 (E. Física) Sesión 2 (Plástica)**

Tabla XVIII:

De desarrollo de actividades de sesión 4 de ABP de E. Física.

<b>Título:</b> Nosotros también podemos crear coreografías.		<b>Objetivo:</b> Aprendemos a combinar pasos para hacer coreografías.		
<b>Recursos:</b> Aparato reproductor de música. Música variada, instalación deportiva.				
<b>Área: Educación Física “ SESION 4”</b>				
<b>MOMENTO: Activación</b>	<b>Presentación</b>	<b>Procesamiento</b>	<b>Recapitulación</b>	<b>Reflexión</b>
Temporalización: 10 min.	10 minutos	15 minutos	15 minutos	5 minutos
.Repasamos la coreografía que construimos el día anterior con los pasos básicos Step-top, break- fance, V, fondos.	. Añadimos movimientos de brazos a la coreografía.	. Cada niño, crea una frase musical (8 tiempos).	. Mostramos la creación de nuestros movimientos a nuestro grupo.	. Comentamos con nuestro grupo las posibles dificultades encontradas en frases creadas.

Fuente: Elaboración propia.

Tabla XIX:

Desarrollo de actividades de sesión 2 de ABP de Plástica.

<b>Título:</b> Vestuario.		<b>Objetivo:</b> Preparar el vestuario para la representación.		
<b>Recursos:</b> El material necesario ya pensado para este fin.				
<b>Área:</b> Plástica "SESIÓN 2"				
<b>MOMENTO:</b> Activación	<b>Presentación</b>	<b>Procesamiento</b>	<b>Recapitulación</b>	<b>Reflexión</b>
Temporalización: 10 min	10 minutos	15 minutos	15 minutos	5 minutos
Según selección musical, momento y lugar elegiremos los detalles de vestuario a elaborar.	Pendiente	Pendiente	Pendiente	Pendiente

Fuente: Elaboración propia.

## 12) Desarrollo de la actividad

En el área de Lengua aprenderemos a solicitar permisos y a redactarlos, ya que, para nuestro acto, necesitaremos las pertinentes autorizaciones administrativas para realizar el flashmoboy en la vía pública.

- **Actividad 11 Sesión 1 (Lengua) Sesión 2 (Plástica)**

Tabla XX:

Desarrollo de actividades de sesión 1 de ABP de Lengua.

<b>Título:</b> Invitamos a todos.		<b>Objetivo:</b> Redactar invitaciones por distintos medios.		
<b>Recursos:</b> Papel, lápiz, ordenador, procesador de textos.				
<b>Área:</b> lengua "SESIÓN 1"				
<b>MOMENTO:</b> Activación	<b>Presentación</b>	<b>Procesamiento</b>	<b>Recapitulación</b>	<b>Reflexión</b>
Temporalización: 10 min	10 minutos	15 minutos	15 minutos	5 minutos
. ¿Cómo ponemos en aviso a la prensa para que se presente al acto?.	. ¿Cómo invitamos a familiares, alumnos, profesores, amigos para que asistan al evento?.	. ¿Podemos enviarlas por medios tecnológicos (correo electrónico) o mejor usar los clásicos (correo).	. Ponemos en común las invitaciones realizadas y elegimos las más interesantes y correctas entre todos para enviarlas.	. Comentamos las dificultades que hemos tenido en las redacciones y las técnicas utilizadas.

Fuente: Elaboración propia.

### 13) Desarrollo de la actividad

En el área de Educación Física grabaremos las coreografías definitivas para que posteriormente los alumnos las suban a la red.

- **Actividad 12 Sesión 5 (E. Física)**

Tabla XXI:

Desarrollo de actividades de sesión 5 de ABP de E. Física.

<b>Título:</b> ¡Ya lo tenemos!.		<b>Objetivo:</b> Coreografía a representar.	
<b>Recursos:</b> Aparato reproductor de música. Música que utilizaremos en nuestro flashmob, instalación deportiva.			
<b>Área: Educación Física “SESIÓN 5”</b>			
<b>MOMENTO: Activación</b>	<b>Presentación</b>	<b>Procesamiento</b>	<b>Reflexión</b>
Temporalización: 15 minutos	30 minutos		10 minutos
. Recordamos por grupos nuestra parte de la coreografía.	. Nos ponemos el vestuario elaborado en plástica y ensayamos como vamos a ir entrando en el baile el día de la representación, donde nos situaremos el día del evento.		. Comentamos sobre el trabajo realizado y que nos queda pendiente antes de la celebración.

Fuente: Elaboración propia.

### 14) Desarrollo de la actividad

En el área de Música realizaremos un ensayo con el grupo para que los alumnos se pongan en situación real y repasen la coreografía. En el área de Ciencias naturales, se hará la maqueta y posteriormente se subirá a la red para enviarla a todo el centro y que todos los alumnos del centro tengan la posibilidad de sumarse al proyecto. El medio que utilizaremos será el aula virtual del centro donde toda la comunidad educativa tiene acceso además de ser segura.

- **Actividad 13 Sesión 4 (Música) Sesión 4 (Ciencias Naturales)**

Tabla XXII:

Desarrollo de actividades de sesión 4 de ABP de Música.

<b>Título:</b> Ensayo general.		<b>Objetivo:</b> Salir al patio para ubicarnos en espacio externo.		
<b>Recursos:</b> Aparato reproductor de video, aparato reproductor de música, música y aula.				
<b>Área: Música “SESIÓN 4”</b>				
<b>MOMENTO: Activación</b>	<b>Presentación</b>	<b>Procesamientos</b>	<b>Recapitulación</b>	<b>Reflexión</b>
Temporalización: 10 min	10 minutos	15 minutos	10 minutos	10 minutos
. Visualizamos el video que hemos realizado entre todos y subido a la red.	. Recordamos como nos íbamos a incorporar en el espacio donde realizaremos la demostración.	. Bajamos al patio y sin música repasamos como nos vamos a orientar en el espacio y como iremos introduciéndonos progresivamente según va sonando la música.	. Repetimos todo con música, como si fuera el día de la representación.	. Recogemos y subimos a clase y comentamos nuestras impresiones brevemente.

Fuente: Elaboración propia.

Tabla XXIII:

Desarrollo de actividades de sesión 4 de ABP de Ciencias Naturales.

<b>Título:</b> Todo el centro puede verlo.		<b>Objetivo:</b> Subir a la red del centro la convocatoria.		
<b>Recursos:</b> Aparato reproductor de música. Música variada, instalación deportiva.				
<b>Área: Ciencias Naturales “SESIÓN 4”</b>				
<b>MOMENTO: Activación</b>	<b>Presentación</b>	<b>Procesamiento</b>	<b>Recapitulación</b>	<b>Reflexión</b>
Temporalización: 10 min	10 minutos	15 minutos	15 minutos	5 minutos
. Una vez unida la maqueta con todos los grupos la revisamos, por si existe algún error y disfrutamos de ella.	. ¿Cómo se sube a la red del centro? Explicamos los pasos para que los alumnos aprendan.	. Cada grupo se encarga de subir una maqueta a la red del centro.	. Entre todos seleccionamos una y eliminamos el resto.	. Comentamos el trabajo realizado.

Fuente: Elaboración propia.

### 15) Desarrollo de la actividad

Dos días antes de celebrarse nuestro flahsmoboy, se tendrá que difundir por las redes, invitando a la prensa a su asistencia. De esta manera nuestro flahmoboy será difundido a nivel provincial, regional o, incluso, nacional. También nuestro equipo de vídeo deberá estar preparado para poder dejar testimonio de nuestra representación.

- **Actividad 14 Sesión 2 (Lengua)**

Tabla XXIV:

Desarrollo de actividades de sesión 2 de ABP de Lengua.

<b>Título:</b> Invitaciones.		<b>Objetivo:</b> Redactar escritos para solicitar permisos para realizar nuestro flashmob.		
<b>Recursos:</b> Aparato reproductor de música. Música variada, instalación deportiva.				
<b>Área:</b> lengua “SESIÓN 2”				
<b>MOMENTO:</b> Activación	<b>Presentación</b>	<b>Procesamiento</b>	<b>Recapitulación</b>	<b>Reflexión</b>
Temporalización: 10 min.	10 minutos	15 minutos	15 minutos	5 minutos
. ¿A quién tenemos que solicitar permiso para nuestra demostración?.	. ¿Cómo se solicita permisos?.	. Redactamos escritos para: Protección civil, guardia civil o policía local, Ayuntamiento.	. Buscamos direcciones a donde tenemos que enviar nuestros escritos.	. Comentamos lo aprendido y las dificultades planteadas en clase.

Fuente: Elaboración propia.

## 16) Desarrollo de la actividad

Tendremos que preparar todo el material necesario para la celebración del acto y ensayaremos con el vestuario.

- **Actividad 15 Sesión 6 (E. Física)**

Tabla XXV:

Desarrollo de actividades de sesión 6 de ABP de E. Física.

<b>Título:</b> ¡Vamos a verlo!.		<b>Objetivo:</b> Resultado de nuestra coreografía.	
<b>Recursos:</b> Aparato reproductor de música. Música para baile, instalación deportiva, pantalla reproductora de video.			
<b>Área:</b> Educación Física “SESIÓN 6”			
<b>MOMENTO:</b> Activación /Presentación	<b>Procesamiento y Recapitulación</b>		<b>Reflexión</b>
Temporalización: 15 minutos	15 minutos		15 minutos
. Cada coreografía es presentada al profesor y volcada al ordenador para realizar su visualización.	. Realizamos una visión de las coreografías de cada grupo.		. Comentamos si todo nos parece correcto y las directrices para en maquetar todo la coreografía para subirla a las redes sociales.

Fuente: Elaboración propia.

## 17) Desarrollo de la actividad

Tendremos que tener coordinado el transporte en caso de ser necesario, para ello deberemos tenerlo concertado con anterioridad y de habrá de encargarse el centro.

## **6.7.- EVALUACIÓN DE LAS ACTIVIDADES**

En este apartado, haremos una síntesis sobre la forma en que evaluaremos nuestro proyecto de intervención educativa. Lo dividiremos en evaluación del alumno, la evaluación del profesor y la evaluación general de la actividad.

Pretendemos que la evaluación contribuya a mejorar los aprendizajes tanto de nuestros alumnos como los propios de nuestra labor como docentes, así el proceso será más completo.

### **6.7.1.- Evaluación del alumno**

Una de las técnicas que utilizaremos para evaluar al alumno será observación<sup>3</sup>. Esta técnica nos aportará información tanto en aspectos subjetivos, actitudes, valores y dificultades que se puedan presentar a los alumnos a lo largo del proceso.

Los alumnos serán los protagonistas en todo el proceso y por ello consideramos que deben comprometerse de manera activa. Para ello utilizaremos procedimientos de autoevaluación y coevaluación con el grupo en el cual han estado trabajando. Hemos elaborado dianas de fichas de autoevaluación de sesiones diarias<sup>4</sup> en las que los propios alumnos irán anotando su trabajo diario. Y fichas de seguimiento de trabajo diario del proyecto<sup>5</sup>

### **6.7.2.- Evaluación del proyecto de intervención educativa**

Cada profesor evaluará cómo se ha desarrollado el proyecto por medio de la rúbrica de evaluación de proyecto en las diferentes áreas<sup>6</sup>. Esta evaluación nos permitirá conocer los puntos débiles, si surgen, para mejorarlos en los siguientes eventos.

### **6.7.3.- Exposición de los resultados de la propuesta y alcance de los mismos**

Una vez finalizado el proyecto, fue presentado a la dirección del centro CRA Los llanos (centro el cual estoy destinada en estos momentos) siendo la propia dirección del Centro, una vez hubo revisado y dado el visto bueno al proyecto, la que me ha nombrado responsable del mismo. Asimismo, hemos acordado que será la propia dirección la que coordinará el proyecto con el resto de profesores de 6º curso de Primaria para ejecutarlo en Valverde de Majano, ya que

---

<sup>3</sup> En el Anexo VI podemos ver registro de fichas de observación utilizadas.

<sup>4</sup> Ver anexo IV diario de sesiones.

<sup>5</sup> En el anexo V podemos observar las fichas de autoevaluación de los alumnos.

<sup>6</sup> Rubrica evaluación del profesorado anexo VIII.



mi ubicación en el CRA está bastante distanciada del resto, concretamente en la localidad de Garcillán, con 10 alumnos con edades comprendidas entre los 6 y los 12 años.

La buena predisposición del profesorado, así como el entusiasmo que suscitó la presentación del proyecto entre el alumnado, permitió que el programa se iniciara en la fecha prevista y que las sesiones se fueran desarrollando en el orden lógico previsto.

Una de las variaciones que ha sufrido el programa pero que no supuso alteración alguna en la práctica de las sesiones, fue la asistencia a una representación de teatro ofrecida por la Diputación de Segovia en la localidad de Abades, que teníamos prevista en fecha 6 de abril de 2016 y que finalmente se realizó en fecha 20 de abril de 2016.

Llegados a finales de abril, el proyecto se va topando con las primeras dificultades debido, sobre todo, a que se están realizando varias salidas este mes y eso está ocasionando que los alumnos estén algo descentrados y, consecuentemente, no tengamos aún completada la coreografía ni la maqueta.

Entre los acontecimientos que han hecho que los profesores también modifiquen sus sesiones ha estado, sin duda, la preparación de “el día del libro” así como “las jornadas inter-generacionales”, obra de teatro de los alumnos en la UVA sobre el papel del a mujer en la sociedad y que suscitó mucho interés.

Estos pequeños inconvenientes hicieron que tuviéramos que retrasar nuestro flashmoboy, para el día 31 de mayo día del CRA en Valverde de Majano, sin embargo, en la reunión general del claustro que se celebró el día 25 de abril de 2016 salieron a la luz graves problemas de presupuesto que afectaban directamente a la ejecución de nuestro evento. A pesar de ello, se propuso que cada alumno se costeara el transporte en autocar hasta Valverde, solución esta que, evidentemente, habría de ser sometida a la aprobación de los padres quienes, finalmente, dieron prioridad a la seguridad presupuestaria que a la ejecución del evento.

Por todo ello, no hemos podido culminar nuestro trabajo en este centro y tendremos que esperar hasta el año próximo para poder evaluar los resultados de la ejecución de del programa.

Nuestra propuesta, pues, la propondremos para fechas señaladas del calendario (navidades...) donde el ambiente de fiesta será, sin duda, muy propicio.

## 7.- CONCLUSIONES FINALES

Este trabajo se ha concebido con una finalidad marcadamente práctica, cual es sentar unas bases sólidas para que a nivel educativo se pueda, en un momento determinado, diseñar un proyecto eficaz para la organización de un evento flashmob adaptado a las necesidades y objetivos educacionales de los alumnos de primaria y secundaria y que por ello hemos bautizado como “flashmoboy”. El uso y diseño de este proyecto de aprendizaje para los alumnos y de posterior evaluación del evento, con la interacción de la dirección de los centros, de los padres y del claustro -herramientas que en este trabajo han sido presentadas y desarrolladas- habrán de contribuir necesariamente a la creación de una sinergia muy positiva entre los alumnos y los educadores, contribuyendo, de esta forma, a la consecución de los objetivos marcados por el currículo.

No obstante este sentido señaladamente práctico del trabajo, no hemos obviado, ni mucho menos, el marco histórico del fenómeno flashmob, como antecedente lógico de nuestro flashmoboy.

En un primer momento, decidimos hacer nuestra propuesta de intervención educativa en el CRA los “Llanos”, el cual alberga varios centros en sus alrededores. Desafortunadamente, el hecho de contar con varios centros dependientes de un núcleo central no nos ha permitido poder poner en marcha la celebración final de nuestro proyecto de flashmoboy. La principal razón que se nos ha esgrimido ha sido la escasez de presupuesto para los desplazamientos de los alumnos. Más allá de la difícilmente rebatible excusa de la falta de presupuesto, la dirección de los centros debería analizar apriorísticamente el enorme entusiasmo que suscita entre los alumnos la mera propuesta de esta suerte de interacción positiva que conforma la implantación de uno de estos proyectos flashmoboy. A través de nuestro proyecto permitimos que nuestros alumnos aprendan a organizarse, a moverse por la ciudad, a realizar planos, a solicitar permisos a autoridades, a realizar invitaciones, a grabar videos, a bailar y a relacionarse con compañeros. Todo este potencial no debe quedar en una declaración de intenciones, así que insistiremos con nuestra propuesta en cuanto el presupuesto y la motivación del centro lo permitan.

## 8.- REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Alcalá, J.R., Barba, J.J., Barret, M., Cain, T., Chavez, M., Diaz, M., Giraldez, A., Ódena, O., & Raventós, J. (2013). *La investigación cualitativa en educación musical*. Barcelona: Grao.
- Avilés, D. G. (2011). La metodología indagatoria: una mirada hacia el aprendizaje significativo desde “Charpack y Vygotsky”. *InterSedes*. Recuperado de <http://www.interse-des.ucr.ac.cr/ojs/index.php/interse-des/article/view/291>
- Cambra, M. (1992). Les observacions de classes al servei de la didàctica de la llengua estrangera. *Temps d'Educació*, (8), p.333-354. Las observaciones de clases al servicio de la lengua extranjera, *Tiempo de Educación*, (8), p.333-354.
- Chauca, P. (2012). El Flashmob: antecedentes y perspectivas como práctica escénica comprometida sociopolíticamente. *ASRI: Arte y sociedad. Revista de investigación*, (1), p. 38.
- Chayane. (2014). Madre tierra. En todo estaré. [CD]. Miami: Florida Sony Music Latin.
- Delgado, N. (1991). *Los estilos de enseñanza en la educación física*. Granada: Universidad de Granada.
- Fábregas, X. (1973). *Introducción al lenguaje teatral*. Barcelona: Edición 62.
- Fangoria. (2013). Dramas y comedias. Cuatricromía. [CD]. Madrid: Vulcano.
- Gamboa, P.S. (2015). *El flashmob: de la expresión artística a la estrategia publicitaria*. Santiago de Cali: Universidad Autónoma de Occidente.
- Grotowski, J., Flaszen, L., & Barba, E. (2010). *O teatro laboratório de Jerzy Grotowski 1959-1969*. Sao Paulo: SESC-SP.
- Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. BOE nº 106, de 4 de mayo.
- Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa. BOE nº 295, de 10 de diciembre.
- Macaco. (2009). Somos una marea de gente. Puerto presente. [CD]. Barcelona: EMI.

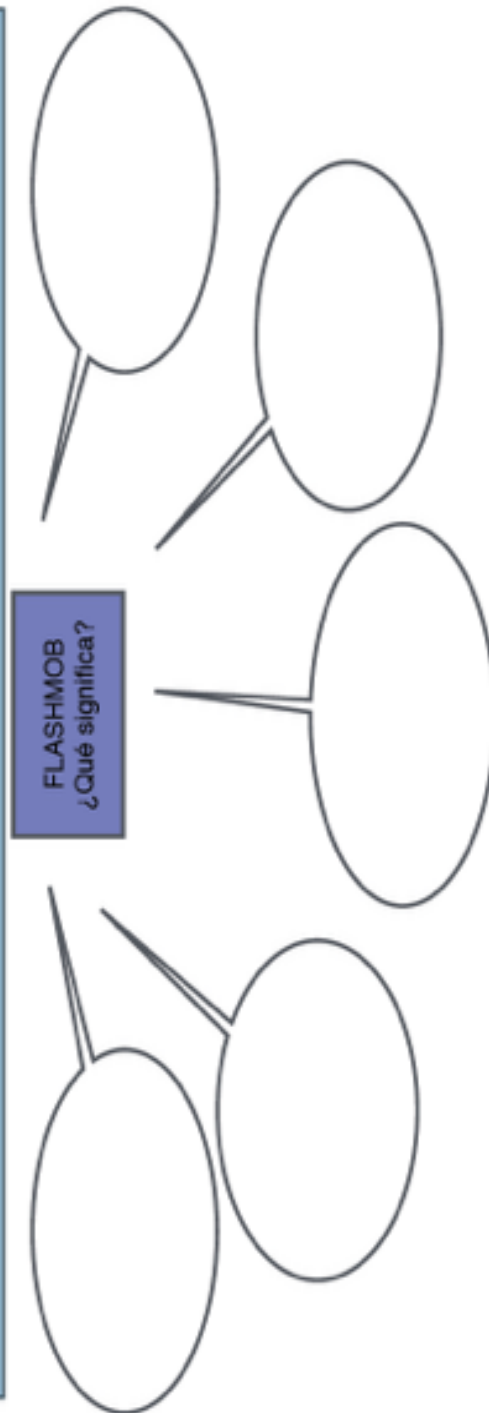
- Moore, D.T. (2013). For interns, experience isn't always the best teacher. *The Chronicle of Higher Education*. Recuperado de <http://chronicle.com/article/For-Interns-Experience-Isnt/143073/>
- Piaget, J. (1969). *Psicología y Pedagogía*. Barcelona: Ariel.
- Pujolás, P. (2008). *Nueve ideas clave. El aprendizaje cooperativo*. Barcelona: Grao.
- Real Decreto 1393/2007, 29 de octubre, por el que se establece la ordenación de las enseñanzas universitarias oficiales. BOE nº 260, 30 de noviembre.
- Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria. BOE nº 52, 1 de marzo.
- Real Decreto 861/2010, de 2 de julio, por el que se modifica el Real Decreto 1393/2007, de 29 de octubre, por el que se establece la ordenación de las enseñanzas universitarias oficiales. BOE nº 161, del 3 de julio.
- Recomendación del Parlamento Europeo y el Consejo de la Unión Europea (18 de diciembre de 2006), sobre las competencias clave para el aprendizaje permanente (2006/962/CE). Recuperado de <http://eur-lex.europa.eu/legal-content/ES/TXT/?uri=celex%3A32006H0962>
- Renobell, G. (2009). *Todo lo que hay que saber para bailar en la escuela*. Barcelona: Inde.
- Reig, J. F., Chinarro, A. M. P., & Francés, G. M. (2015). Análisis de los canales de vídeo de las asociaciones médicas españolas. *Serviluz*, (Especial 6), p. 305-317. Recuperado de <http://200.74.222.178/index.php/opcion/article/view/20725>
- Rheingold, H. (2002). *Smart Mobs. The next social revolution*. New York: Basic Books.
- Rheingold, H. (2004). *Multitudes inteligentes. La próxima revolución social*. Barcelona: Gedisa.
- Sierra, L.I. (2009, enero/junio). Conectados móviles o “tribus del pulgar”: Multitudes inteligentes. La próxima revolución social (Smart Mobs). *Signo y Pensamiento*. Recuperado de <http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci...48232009000100027>
- Sáez, J. (2013). *ABP* [Web log post]. Recuperado de <http://abp.girogiro.es/>

- Taylor, S. J., & Bogdan, R. (1987). *Introducción a los métodos cualitativos de investigación*. Barcelona: Paidós Ibérica.
- The Killers. (2008). *Human. Day&AGE*. [CD]. Winchester, Nevada: Stuart Price-The Killers.
- Turner, R. H., & Killian, L. M. (1972). *Collective Behavior*. Englewood Cliffs, New Jersey: Prentice Hall.
- Vergara, J.J. (2016). *Aprendo porque quiero*. España Biblioteca innovación educativa: SM.
- Wasik, B. (2006, marzo). MY CROWD Or, phase 5: A report the inventor of the flash mob. *Harper's magazine*, (1870), p.56.
- Zimbardo, P. G. (1969). *The cognitive control of motivation. The consequences of choice and dissonance*. Glenview, Illinois: Scott Foreman.

**ANEXO I: DEFINIMOS FLASHMOB FICHA DE COOPERACIÓN “VENDEMOS LA COOPERACIÓN”.**

- Anota en las casillas tu aportación y pásasela al compañero. Después entre todos seleccionas las más interesantes, haciendo una aportación al menos de cada uno de los miembros del grupo.
- Cuando tengamos las definiciones de flashmob con alguna aportación de cada uno de vosotros la anotamos a continuación.

**DEFINICIÓN:**



**ANEXO II: ROLES DE NUESTRO GRUPO Y FUNCIONES**

<p><b>FUNCIONES:</b></p> <p><b>PORTAVOZ</b></p> <p>Busca información fuera del grupo.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Se comunica con el docente.</li> <li>2. Se comunica con otros grupos.</li> </ol> 	<p><b>FUNCIONES:</b></p> <p><b>SUPERVISOR</b></p> <p>Supervisa que el equipo realiza la tarea propuesta.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Vela por el cumplimiento del plan de trabajo.</li> <li>2. Controla el tiempo.</li> </ol> 	<p><b>FUNCIONES:</b></p> <p><b>MODERADOR</b></p> <p>Organiza el trabajo y promueve la participación.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dirige las actividades en equipo.</li> <li>2. Reparte el turno de palabra.</li> </ol> 
<p><b>NOMBRE:</b></p>	<p><b>NOMBRE:</b></p>	<p><b>NOMBRE:</b></p>

<p><b>FUNCIONES:</b></p> <p><b>SECRETARIO</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Anota los acuerdos.</li> <li>2. Vela porque todos los alumnos hagan sus aportaciones en el grupo.</li> </ol> 	<p><b>FUNCIONES:</b></p> <p><b>RESPONSABLE DE MATERIAL</b></p> <p>Garantiza un entorno idóneo de trabajo.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Se ocupa de los materiales.</li> <li>2. Vela por que el entorno de trabajo sea adecuado: orden, disposición de mesas, nivel de ruido...</li> </ol> 
<p><b>NOMBRE:</b> <b>ÁMBITO</b></p>	<p><b>NOMBRE:</b> <b>ÁMBITO</b></p>

ANEXO III: PLANTILLA DE DISEÑO PRESENTACION. DIARIO DE SESIONES COOPERATIVAS.

ÁREA \_\_\_\_\_ GRUPO \_\_\_\_\_ Nº SESIÓN \_\_\_\_\_

<p><b>MOMENTO 1. ACTIVACIÓN DE CONOCIMIENTOS PREVIOS.</b> Para que el alumnado active sus conocimientos previos</p>	<p><b>MOMENTO 2. PRESENTACIÓN DE CONTENIDOS.</b> Para que el alumnado acceda a los nuevos contenidos</p>
<p><b>MOMENTO 3. PROCESAMIENTO (INTERINDIVIDUAL) DE LA INFORMACIÓN.</b></p>	<p><b>MOMENTO 4. RECAPITULACIÓN DE LO APRENDIDO</b></p>

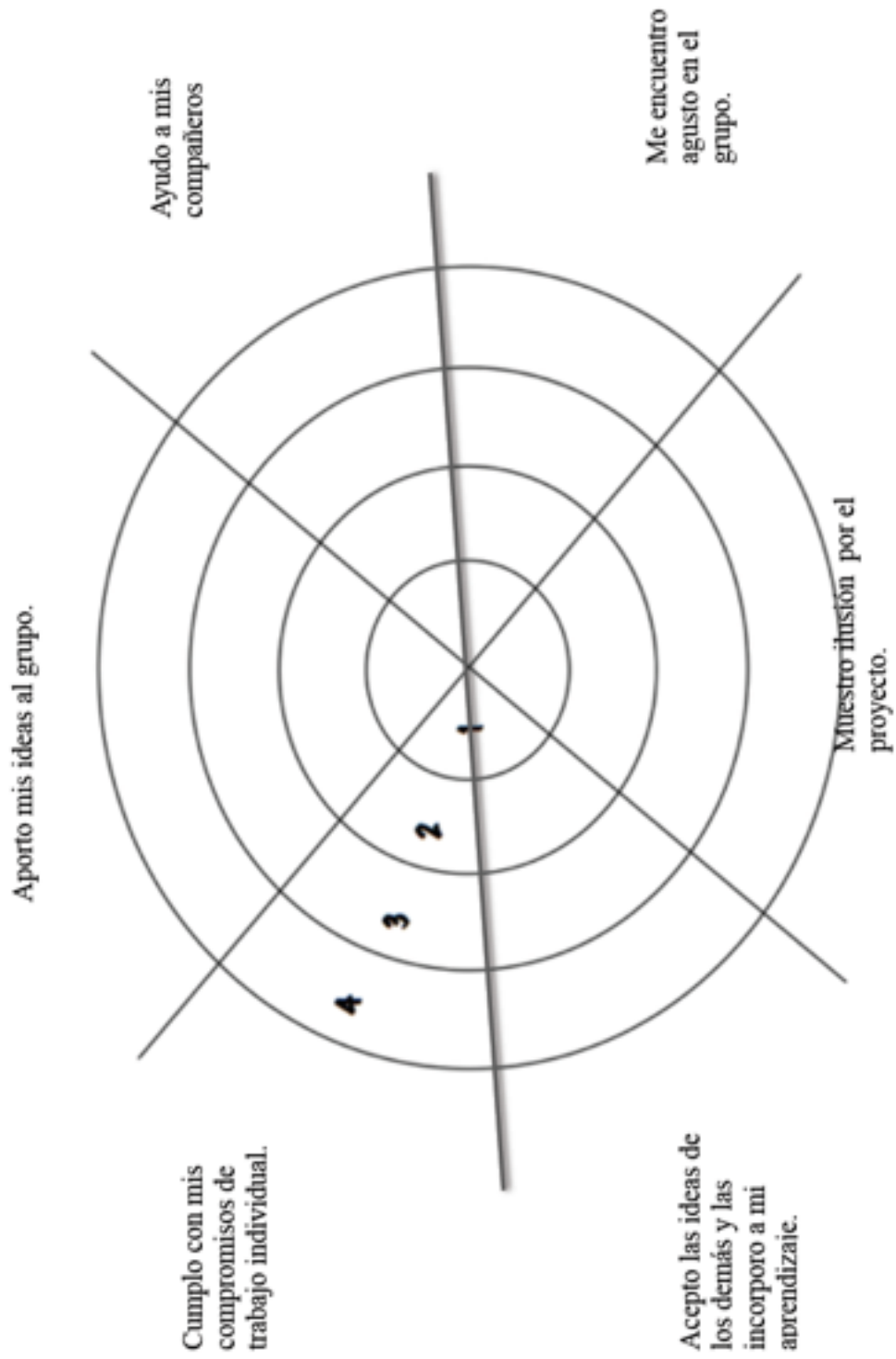


**ANEXO IV: DIARIO DE SEGUIMIENTO DE TRABAJO POR EL GRUPO.**

TRABAJO REALIZADO					
EQUIPO:		COORDINADOR:			
N° SESIÓN		FECHA:			
TAREAS ASIGNADAS AL INICIO DE LA SESIÓN DE HOY					
TAREA	QUIÉN LA HACE	1. ¿Cómo ha funcionado hoy nuestro equipo?.	Necesita mejorar	Bien	Muy bien
		2. ¿Terminamos las tareas?.			
		3. ¿Utilizamos el tiempo adecuadamente?.			
		4. ¿Hemos progresado en el trabajo?.			
		5. ¿Cumplimos los compromisos personales?.			
		6. ¿Practica cada miembro las tareas de su cargo?.			

1. ¿Terminamos las tareas?.
2. ¿Utilizamos el tiempo adecuadamente?.
3. ¿Hemos progresado en el trabajo?.
4. ¿Cumplimos los compromisos personales?.
5. ¿Practica cada miembro las tareas de su cargo?.

**ANEXO V: AUTOEVALUACIÓN SESIÓN.**



ANEXO VI: REGISTRO DE OBSERVACIÓN.

<b>"FICHA DE OBSERVACIÓN DE ACTITUDES"</b>				
NOMBRE ALUMNO:	CURSO:			AREA:
Logrado=4 En proceso=3 Inicial=2 Pendiente de avance=1	<b>GRADO ALCANZADO</b>			OBSERVACIONES
Actitudes, valores y trabajo en el aula, cooperación.	1	2	3	4
1. Se sienta y presta atención cuando entra el profesor.				
2. Está atento a las explicaciones del profesor.				
3. Acepta las correcciones de otros.				
4. Trae el material adecuado a clase.				
5. Trabaja individualmente y en grupo en el aula.				
7. Ayuda a los compañeros en el trabajo cooperativo.				
8. Soluciona conflictos producidos por diferentes opiniones.				
9. Cumple con las tareas diarias en el aula.				
10 Participa de manera activa en el aula.				
11. Sigue la secuencia de actividades.				
12. Muestra interés por las actividades realizadas.				

ANEXO VII: ESQUEMA DE PLANTEAMIENTO DEL CUADERNO DE CAMPO.

OBJETIVOS	ACTIVIDADES	TEMAS	AREAS
Observar	Que involucren al alumno de forma integral.	 <p>SONIDO</p>	Música
Analizar	Que favorezcan al cooperación y colaboración.	 <p>BAILE</p>	E. Física
Desarrollar	Que contribuyan a la búsqueda de documentación.	 <p>PAISAJE</p>	C. Naturales
Vivenciar	Que permitan el uso de redes sociales de manera segura.	 <p>TIC</p>	Matemáticas
Relacionar	Que utilicen la música y el cuerpo para	 <p>REDACCION Y LECTURA</p>	Lenguaje
Disfrutar	Que permitan emitir mensajes con autonomía.	 <p>RECICLAJE</p>	Plástica

ANEXO VIII: RÚBRICA DE EVALUACIÓN DEL PROYECTO.

FLASMOBOY CRA "LOS ILANOS"					
AREA:	FECHA:	CURSO:			PROYECTO:
ASPECTOS A EVALUAR	Pobre	Deficiente	Buena	May Buena	Excelente
1. <i>Contenido:</i> Es entendido con claridad por los alumnos.					
2. <i>Organización de las actividades,</i> son adecuadas.					
3. <i>Actividades de menor a mayor complejidad.</i>					
4. <i>Orden de sesiones adecuado.</i>					
5. <i>Coordinación con otras áreas.</i>					
6. <i>Tiempo suficiente para la elaboración del proyecto.</i>					
7. <i>El tema aportado ha sido interesante y motivante.</i>					
8. <i>El proyecto puede desarrollarse con otros temas de interés.</i>					