



Universidad de Valladolid

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y TRABAJO SOCIAL

DEPARTAMENTO DE PEDAGOGÍA

TRABAJO FIN DE GRADO:

**APRENDIZAJE COOPERATIVO Y USO DE TIC COMO RESPUESTA A LA
FALTA DE MOTIVACIÓN DEL ALUMNADO EN EDUCACIÓN INFANTIL**

Presentado por Tania Fernández Villar para optar al Grado de Educación Infantil por la
Universidad de Valladolid

Tutelado por: Sara García Sastre

Junio, 2021

RESUMEN

El aprendizaje cooperativo es una metodología que se basa en la participación tanto activa como interactiva de los alumnos. En ella el proceso de aprendizaje se caracteriza por ser crítico y reflexivo, en el que todos los alumnos persiguen el mismo objetivo. Lo que conlleva responsabilidad y compromiso por parte del alumnado.

Asimismo, se destaca la combinación del aprendizaje cooperativo con el uso de TIC en un aula de Educación Infantil para aumentar la motivación en el alumnado. Para ello, en primer lugar, se desarrolla una fundamentación teórica. Y, a partir de esta, la realización de una propuesta didáctica destinada a alumnos de cinco y seis años, más concretamente para tercer curso del segundo ciclo de Educación Infantil.

Palabras clave: Educación Infantil, aprendizaje cooperativo, TIC, motivación.

ABSTRACT

Cooperative learning is a methodology based on active and interactive student participation. Therefore, the learning process is distinguished for being critical and reflexive, in which the students encounter identical objectives. Subsequently, this process leads to responsibility and compromise by the student.

Likewise, it is particularly noted the connection between cooperative learning and the usage of ICT in Early Childhood Education to foment the student motivation. Therefore, in the first place, it develops a theoretical foundation; resulting in the development of a didactic proposal designed for five and six years old students, in particular for kindergarteners.

Key words: Early Childhood Education, cooperative learning, ICT, motivation.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN.....	3
2. OBJETIVOS.....	4
3. JUSTIFICACIÓN.....	4
4. MARCO TEÓRICO	7
4.1. Historia y evolución del Aprendizaje Cooperativo.....	7
4.2. Conceptualización del Aprendizaje Cooperativo.....	8
4.3. Características y elementos del Aprendizaje Cooperativo.....	10
4.4. Tipos de Aprendizaje Cooperativo.	10
4.5. Ventajas e inconvenientes del Aprendizaje Cooperativo en el aula de Educación Infantil.....	11
4.6. Técnicas del Aprendizaje Cooperativo para el alumnado de Educación Infantil.	15
4.7. Rol del profesor y roles de los alumnos.....	17
4.8. Evaluación del Aprendizaje Cooperativo en Educación Infantil.....	18
4.9. Aprendizaje Cooperativo y el uso de TIC.	20
4.10. Experiencias didácticas de Aprendizaje Cooperativo en las aulas de Educación Infantil con TIC.	22
5. METODOLOGÍA.....	24
6. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN.	25
6.1. Justificación.	25
6.2. Contexto y destinatarios.....	26
6.3. Objetivos.....	26
6.4. Contenidos.	29
6.5. Metodología.	32
6.6. Temporalización.	33
6.7. Diseño y secuencia de actividades.....	33
6.8. Recursos humanos, materiales y espaciales.....	50
6.9. Evaluación.	51
6.10. Resultados.....	51
6.11. Conclusión.	52
7. CONCLUSIONES.....	53
8. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	54
ANEXOS.....	58

1. INTRODUCCIÓN.

Hoy en día en las aulas de Educación Infantil se está dando gran importancia a la utilización de nuevas metodologías. No obstante, cabe destacar que se continúan utilizando métodos de enseñanza muy tradicionales que no han ido evolucionando a la vez que la sociedad en la que vivimos actualmente. Por ello, el objeto de estudio de este trabajo es el aprendizaje cooperativo, ya que es una metodología innovadora que, aporta conocimientos al alumnado a través de la socialización con sus iguales. Y que, a su vez, es una metodología que implica la educación en valores y la educación emocional. Asimismo, se hace referencia al uso de TIC, ya que ayudan al alumnado a estar más motivados hacia el aprendizaje, ayudan a la socialización y se pueden alcanzar objetivos que sin ellas no serían posibles de conseguir. A priori, muchas personas piensan que las TIC, son un atraso para la socialización y que a través de ella se pierde la interacción directa con el alumnado, pero en el presente trabajo se comprobará que esto no es así.

Por otro lado, gracias al aprendizaje cooperativo recalcar que lleva consigo la inclusión de todos los alumnos, ya que en esta metodología se trabaja en grupos lo que requiere que aquellos alumnos que necesitan más ayuda la obtendrán de sus compañeros, y viceversa. Es decir, se fomenta el compañerismo. También destacar que es un buen método para que el alumnado no pierda la motivación en el aula, ya que gracias a que todos trabajan en equipo y cada uno de ellos se ve apoyado por el resto de sus compañeros, no hay cabida a que ningún alumno se quede solo en su proceso de aprendizaje.

Por tanto, a través de la misma, se está consiguiendo el desarrollo integral de los alumnos en cada uno de los aspectos que se reflejan en el currículo de Educación Infantil.

En el presente trabajo se reflejan los beneficios que tiene esta metodología y su trabajo con TIC. Se manifiesta en un aula formada por alumnos de cinco años, con el propósito de que los alumnos se vean reforzados, ayudados y motivados a lo largo de su aprendizaje.

2. OBJETIVOS.

Los objetivos que se plantean al empezar este trabajo y que se quieren conseguir con la realización del mismo, se presentan a continuación:

- Conocer, observar y profundizar en la metodología del Aprendizaje Cooperativo.
- Reflexionar sobre los beneficios e inconvenientes del Aprendizaje Cooperativo en un aula de Educación Infantil.
- Elaborar una propuesta de intervención educativa en Educación Infantil basada en la metodología del Aprendizaje Cooperativo, diseñando actividades con TIC y sin ellas, en las que se fomente el compañerismo, el respeto, la participación, la motivación, la colaboración, etc. Y probando su eficacia en dicha etapa.
- Valorar la importancia de la motivación en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Conocer la relación entre el Aprendizaje Cooperativo y las Tecnologías de la Información y la Comunicación y su aplicación en el aula.

3. JUSTIFICACIÓN.

- RELACIÓN CON EL CURRÍCULUM.

El aprendizaje cooperativo beneficia las relaciones entre los alumnos a la vez que se adquieren conocimientos. Por ello, la decisión de realizar el presente trabajo se debe al propio interés de saber y conocer más sobre dicha metodología. Además, poder llevarla a cabo en el aula.

Como se refleja en las leyes educativas que hoy en día rigen nuestra educación en Castilla y León, se da gran importancia a una educación basada en el respeto y en la colaboración, teniendo como base la tolerancia y la autonomía. Además de no solo lo expuesto anteriormente, sino que debe transmitir conocimientos, consiguiendo un aprendizaje significativo en el que los alumnos se sientan protagonistas de su propio aprendizaje, estén motivados para seguir aprendiendo y sean capaces de “aprender a aprender”. Con todo ello, seremos capaces de formar a personas críticas con la sociedad en la que viven y capaces de vivir en ella de una forma participativa y con cierta armonía.

En consecuencia, nos basaremos en el Real Decreto 1630/2006 y más concretamente en el Decreto 122/2007, de 27 de diciembre, por el que se establece el currículo del segundo ciclo de Educación Infantil, en la Comunidad de Castilla y León. Teniendo como principal referencia la metodología que, en él se describe. Se destacan las actividades en grupo, en las que se promueve la interacción social entre el alumnado y en consecuencia las ventajas que estas tienen en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Además, se destaca que las actividades en grupo potencian maneras de comunicación y ayudan a la expresión de los sentimientos y las emociones. Favorecen las relaciones entre grupos de iguales, ayudando a su vez al desarrollo del aprendizaje y a tener actitudes de ayuda con el resto de compañeros, logrando que aquellos alumnos aprendan gracias a los más capacitados y que, estos piensen como deben transmitir los conocimientos para ser comprendidos por el resto de sus compañeros.

Por otro lado, centrándonos en las áreas en las que se divide el currículo de Educación Infantil, se observa que se hace de manera constante referencia a cuestiones que podemos conseguir con las técnicas en las que se basa el aprendizaje cooperativo.

En primer lugar, en el área de “Conocimiento de sí mismo y autonomía personal” se refleja que es de gran importancia que los niños adquieran autonomía, se relacionan con los demás de una forma afectiva, consigan seguridad en sí mismos, y adquieran una buena autoestima. Que sean capaces de ir satisfaciendo sus propias necesidades y adquiriendo hábitos tanto de respeto como de colaboración.

En segundo lugar, en el área de “Conocimiento del entorno” se observan objetivos y contenidos en correspondencia con las relaciones interpersonales, así como la adquisición de normas de comportamiento, actitudes de respeto, confianza y responsabilidad. Además, ser capaces de resolver de manera pacífica los conflictos que se pueden presentar en determinadas ocasiones.

Y, en tercer lugar, en el área de “Lenguajes: comunicación y representación” encontramos también una estrecha relación ya que para conseguir un buen uso de la lengua oral es necesaria una actitud socializadora. Gracias a la lengua oral y a la socialización podrán ser capaces de expresar sus sentimientos e ideas, aparte de ser capaces de regular la conducta de sus compañeros y la suya propia.

Finalmente, una vez que se han analizado cada una de las áreas de currículo, podemos observar las posibilidades que nos ofrece trabajar a través del aprendizaje cooperativo.

- RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS DEL TÍTULO.

Es preciso presentar algunas competencias del Grado en Maestro de Educación Infantil que hemos tenido que adquirir a lo largo de nuestros años como estudiantes de dicho grado y que adquiriremos con la realización del presente trabajo.

Comenzando por las competencias generales, se destacan las siguientes:

- Poseer y comprender conocimientos en un área de estudio -la Educación- que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de textos avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio.
- Tener la habilidad de aplicar los conocimientos al trabajo o vocación de forma profesional y poseer las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y resolución de problemas dentro del área de estudio de -la Educación-.
- Reunir o interpretar datos esenciales (dentro de una determinada área de estudio) para emitir juicios que incluyan reflexiones sobre temas esenciales de índole social o ética.
- Transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.
- Desarrollar aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.
- Desarrollar un compromiso ético en su configuración como profesional, compromiso que debe potenciar la idea de educación integral, con actitudes críticas y responsables; garantizando la igualdad efectiva de mujeres y hombre, la igualdad de oportunidades, la accesibilidad universal de personas con discapacidad y los valores propios de una cultura de la paz y de los valores democráticos.

Y, siguiendo, por las competencias específicas, destacamos las siguientes:

- Adquirir conocimiento práctico del aula y de la gestión de la misma.
- Ser capaces de aplicar procesos de interacción y comunicación en el aula, así como dominar las destrezas y habilidades sociales necesarias para fomentar un clima que facilite el aprendizaje y la convivencia.
- Hacer un seguimiento del proceso educativo y, en particular, de enseñanza y aprendizaje mediante el dominio de técnicas y estrategias necesarias.
- Ser capaces de relacionar teoría y práctica con la realidad del aula y del centro.
- Participar en la actividad docente y aprender a saber hacer, actuando y reflexionando desde la práctica, con la perspectiva de innovar y mejorar la labor docente.
- Ser capaces de regular los procesos de interacción y comunicación en grupos de alumnos de 3-6 años.
- Ser capaces de colaborar con los distintos sectores de la comunidad educativa y del entorno social.

4. MARCO TEÓRICO

4.1. Historia y evolución del Aprendizaje Cooperativo.

Antes de profundizar y de analizar el Aprendizaje Cooperativo es necesario hacer un repaso de las teorías que han ayudado a dar el significado y la importancia que a día de hoy tiene dicha metodología. Las teorías a destacar se presentan a continuación, Otero (2009):

La primera de ellas, es la Teoría Sociocultural de Vigotsky (1979) la cual se basa en la relación del ser humano con el entorno. Es decir, el ser humano siente la necesidad de relacionarse tanto con las personas como con los objetos que le rodean para beneficiar su desarrollo. Por ello, propuso el concepto de “La Zona de Desarrollo Próximo” para explicar el aprendizaje. En ella, se explica que el alumno es capaz de trabajar solo pero también de hacerlo con sus iguales. Resaltando así la cooperación entre los alumnos, siendo una forma eficaz a la hora de aprender y de resolver problemas.

La segunda es la Teoría Genética de Piaget (1965) que junto con la escuela de psicología social de Ginebra afirmaron que la interacción con otras personas ayuda al progreso intelectual, ya que se resuelven conflictos propios y del día a día.

La tercera a destacar, es la Teoría de la Interdependencia Social de los hermanos Johnson (1999a), la cual se basa en el funcionamiento interno del grupo, pudiéndose dar la interdependencia positiva (cooperación), la interdependencia negativa (competencia) y la ausencia de interdependencia (esfuerzos individualistas, no existe interacción).

También, el Aprendizaje Significativo de Ausubel (1963) que destaca que el alumno ya no solo debe de ser receptor de la información, sino que debe de hacer suyo los conocimientos. Es decir, relacionando los contenidos nuevos con los aprendidos anteriormente construyendo su propio aprendizaje y siendo críticos con ello, dando su opinión, entrando en diálogo y reflexionando sobre lo aprendido.

Otra de las teorías es la de la Psicología Humanista de Rogers (1961), que aporta tres elementos al aprendizaje cooperativo: la diversidad como rasgo distintivo y como proceso de la elaboración personal, la dimensión afectiva del aprendizaje dividiéndose en dos niveles, por un lado, la educación como proceso integral, es decir, que afecta a las dimensiones de la persona, y, por otro lado, la influencia de factores afectivos. Y, por último, la importancia del clima del aula como elemento de aprendizaje.

La Teoría de las Múltiples Inteligencias de Gardner (1983), la cual destaca las ocho inteligencias que tenemos los seres humanos. Es decir, no solo importa el resultado académico sino también otras muchas cualidades que son necesarias para la vida en sociedad. Destacando así la inteligencia interpersonal, ya que es la que más se pone de manifiesto cuando se trabaja en grupo y da pie a las relaciones interpersonales, favoreciendo a su vez la inteligencia lingüística ya que se necesita el diálogo para una buena comunicación.

Para terminar, se destaca el Conductismo (1913), ya que hace referencia al papel que tiene que tener cada persona, teniendo como base el compañerismo, el apoyo y la motivación hacia el otro. Consiguiendo un buen aprendizaje de ambos, tanto del que ayuda como del que es ayudado.

4.2. Conceptualización del Aprendizaje Cooperativo.

En primer lugar, es necesario realizar una definición de ambas palabras, aprendizaje y cooperativo, para posteriormente poder definir el aprendizaje cooperativo. El aprendizaje es el proceso mediante el cual adquirimos conocimientos sobre un tema, sin embargo, la palabra cooperativo se refiere a la capacidad que posee la persona tanto

para ser ayudado como para ayudar a los demás. Ambas definiciones realizadas a partir de la Real Academia Española.

Para poder realizar una definición correcta de Aprendizaje Cooperativo, es necesario conocer algunas definiciones del término. A continuación, se presentan algunas de ellas:

Para Lobato (1998):

El aprendizaje cooperativo es un movimiento basado en un conjunto de principios teóricos y en una modalidad de organización de grupos, según los cuales los estudiantes deben trabajar para conseguir resultados más significativos para todos, aumentando su motivación hacia la tarea, mejorando el clima del aula y permitiendo un desarrollo de las habilidades sociales.

Para Kagan (1994):

“El aprendizaje cooperativo se refiere a una serie de estrategias instruccionales que incluyen a la interacción cooperativa de estudiante a estudiante, según algún tema, como una parte integral del proceso de aprendizaje”.

Por último, para Damon y Phelps (1989) hacen referencia al concepto como:

“Un término genérico que sirve para describir un conjunto diverso de enfoques de instrucción en los que el alumnado trabaja en pequeños grupos, normalmente heterogéneos y de no más de cinco o seis estudiantes, en tareas generalmente académicas”, (citado en Velázquez, 2012, p. 81).

En definitiva, el aprendizaje cooperativo es una metodología didáctica en la que los alumnos trabajan en grupos (normalmente heterogéneos) para conseguir aprendizajes significativos y consiguiendo un ambiente motivante para todos. Ya que no solamente se basa en trabajar en grupo, sino que, cada uno de los componentes del grupo tiene que adquirir los objetivos al igual que sus compañeros. Un alumno consigue el objetivo cuando el resto de componentes de su equipo logra la misma meta o propósito, aunque en un determinado momento cada uno de los miembros del grupo tenga que trabajar su propio fin. Por ello, es importante tener en cuenta que no podemos olvidar los intereses individuales de cada uno de los alumnos.

En resumen, el aprendizaje cooperativo es trabajar juntos para conseguir objetivos comunes.

4.3. Características y elementos del Aprendizaje Cooperativo.

Una vez que hemos conocido lo que es el Aprendizaje Cooperativo, se hace referencia a las características y elementos de dicha metodología, para ello tendremos en cuenta a López y Acuña (2011).

En relación a las características se refleja que los grupos que se forman, deben ser pequeños entre tres y seis integrantes y generalmente heterogéneos. Además, los integrantes de los grupos no solo son responsables de aprender los conocimientos, sino también de ayudar a sus compañeros.

Por consiguiente, los objetivos se alcanzarán si todos los integrantes del grupo los alcanzan, es decir, es necesaria la cooperación, el trabajo individual y la motivación por aprender para poder conseguir los objetivos grupales, pues cada uno de los integrantes tiene dicho compromiso con el grupo.

En cuanto a los elementos que forman el método de aprendizaje cooperativo se exponen los siguientes:

- La interacción cara a cara.
- Dar responsabilidad a cada integrante del grupo.
- Desarrollar las habilidades del grupo y las relaciones interpersonales.
- La reflexión sobre el trabajo en grupo.

Estos cuatro elementos promueven la interacción entre los alumnos, creando un ambiente de trabajo en el que se dan distintas opiniones, creando conflictos que se deben resolver a través del lenguaje y del diálogo, enriqueciendo experiencias y desarrollando habilidades cognitivas que podrán utilizar tanto en el aula como en su día a día.

4.4. Tipos de Aprendizaje Cooperativo.

Basándonos en Johnson et al. (1999b) se distinguen cuatro tipos de aprendizaje cooperativo:

El aprendizaje cooperativo formal: es aquel en el que los alumnos persiguen objetivos compartidos. Los grupos de trabajo de dicho tipo pueden tener una duración variante entre una hora de clase o durante semanas. El docente en este tipo de aprendizaje

cooperativo debe: especificar los objetivos de las actividades, tomar decisiones pre-educativas, explicar la tarea y la interdependencia positiva, controlar el aprendizaje de sus alumnos y evaluar el aprendizaje de los mismos para procesar el funcionamiento del grupo.

El aprendizaje cooperativo informal: los grupos de este tipo tienen el mismo objetivo que los grupos del aprendizaje formal, pero se les diferencia en el tiempo, ya que los grupos del cooperativo informal solo duran un día de clase o varios minutos de la misma. Este tipo ayuda a los docentes a garantizarse que los alumnos realizan un esfuerzo por explicarse, organizar, explicar y resumir los conceptos. Así mismo, el docente se da cuenta de si los conceptos han sido comprendidos por los alumnos y si son capaces de generar contenido sobre lo aprendido con anterioridad.

Grupos cooperativos de base: este tipo se caracteriza porque en él los grupos son heterogéneos, teniendo como objetivo el intercambio de apoyo o ayuda entre los participantes para un buen progreso en su proceso de enseñanza-aprendizaje. La duración de los grupos que es de al menos un año. Creando relaciones permanentes, comprometidas y confiables. Aunque en su mayoría son grupos heterogéneos, también se pueden formar grupos homogéneos en determinados momentos para conseguir objetivos concretos.

Estructuras cooperativas: este tipo se caracteriza porque se usa la mayor parte del tiempo y basa en que los docentes deben de identificar y estructurar las actividades y tareas habituales de clase y establecerlos como procedimientos cooperativos. Consiguiendo un aula cooperativa en el que las rutinas se realizan en grupo.

Por último, estos autores consideran que con estos tipos de aprendizaje y la combinación de ellos se consigue que al final el aprendizaje cooperativo sea utilizado correctamente y de forma automática.

4.5. Ventajas e inconvenientes del Aprendizaje Cooperativo en el aula de Educación Infantil.

Como se ve reflejado a lo largo del trabajo, el Aprendizaje Cooperativo es una gran metodología para trabajar en el aula, por ello, a continuación, se destacan algunas de las ventajas que encontramos en él. Para ello, nos basaremos en el artículo “Aprendizaje cooperativo. Propuesta para la implantación de una estructura de cooperación en el aula”, elaborado por Otero (2009):

Contribuye al desarrollo cognitivo:

A causa de que los niños trabajan en equipo, no solo viven sus propias experiencias, sino también la de sus compañeros, a diferencia de si trabajasen individualmente. Por lo tanto, su desarrollo cognitivo será beneficiado. Además, necesitan comunicarse con el resto de los componentes del grupo, lo que conlleva la utilización del lenguaje para expresarse e intentar ser entendidos por compañeros, lo que conlleva que cada vez sus explicaciones serán más ricas en vocabulario. Por otro lado, nos encontramos con la resolución de conflictos, que surgen por las diferentes perspectivas sobre un tema y que tienen que pensar cómo solucionarlos.

En definitiva, podemos destacar que el aprendizaje cooperativo consigue avances en el desarrollo cognitivo de todos los alumnos, ya tengan un nivel u otro dentro del mismo aula. Los alumnos con un mayor retraso cognitivo se ven beneficiados al estar en contacto con los más aventajados ya que les abren nuevas perspectivas que por si solos habrían tardado más tiempo en descubrir. Aquellos con un nivel medio, también mejoran debido a los conflictos cognitivos que les van surgiendo. Por último, los alumnos más aventajados, también se benefician ya que adoptan el rol de tutores, lo que supone explicar y estructurar el contenido para explicárselo a sus compañeros, consiguiendo afianzar sus conocimientos.

Reduce la ansiedad:

Esto es debido a que en los equipos cada uno de los integrantes aporta lo que puede en función de sus capacidades y habilidades. Además, cuenta con el apoyo y ayuda de sus compañeros para resolver los posibles problemas, consiguiendo que su inseguridad se reduzca. En consecuencia, se crea un ambiente tranquilo evitando las situaciones que les crean ansiedad.

Fomenta la interacción:

Como se ha reflejado anteriormente, se fomenta la interacción entre los alumnos ya que tienen que comunicarse entre ellos, creando diversos canales de comunicación que a su vez crean constantemente conflictos cognitivos, que deben de resolver y que, como resultado tenemos una mejora de su desarrollo intelectual.

Fomenta la autonomía e independencia:

Los alumnos trabajan en equipos cooperativos, lo que provoca que la dependencia desarrollada hacia el docente se reduzca, provocando un aumento de la autonomía y de la responsabilidad al tener que tomar decisiones y llevar a cabo funciones que el docente realizaba anteriormente, como, por ejemplo: repartir el material o buscar recursos.

Permite la adecuación de los contenidos al nivel de los alumnos:

La interacción en los grupos hace que la modificación de los contenidos para adaptarlos a cada uno de ellos sea más fácil, ya que será más fácil la explicación dada por sus iguales que, por otro profesional que utiliza un lenguaje más técnico.

Promueve el desarrollo de destrezas complejas de pensamiento crítico:

En contextos cooperativos, se ponen de manifiesto destrezas metacognitivas relacionada directamente con la interacción cooperativas, como, por ejemplo: planificación y organización de las tareas, toma de decisiones, argumentación y defensa, resolución de problemas.

Favorece la integración y la comprensión intercultural:

Con las dinámicas cooperativas se consigue compensar las situaciones de exclusión social, promover las relaciones multiculturales positivas y mejorar la aceptación de estudiantes con necesidades educativas especiales.

Favorece el desarrollo socioafectivo:

Gracias a la interacción con sus compañeros desarrollan habilidades sociales y comunicativas, creando relaciones afectivas con mayor cohesión entre el grupo-clase.

Aumenta la motivación hacia el aprendizaje escolar.

Para empezar, cabe reflejar que es la motivación hacia el aprendizaje, siendo esta el grado en el que los alumnos se esfuerzan para conseguir las metas académicas que tienen como importantes y valiosas. La motivación tiene una variedad de elementos, los cuales son: sentimientos de orgullo y satisfacción por el buen rendimiento, planificación y procesamiento de la información, búsqueda de nueva información y conceptualización de conceptos, ausencia de ansiedad y de miedo al fracaso, entre otros.

Una vez vista la definición de motivación, cabe destacar que, en primer lugar, los alumnos contribuyen al éxito tanto personal como en el de sus compañeros. En segundo

lugar, al tener varias perspectivas sobre un tema, se despierta en ellos la curiosidad de saber más sobre los contenidos. Y, en tercer lugar, formar parte de un equipo es un compromiso, que a su vez les proporciona apoyo y les da seguridad, y en consecuencia un aumento de la motivación.

Mejora el rendimiento académico:

Los factores que provocan un mayor rendimiento académico son:

- El aumento de la calidad de las estrategias de aprendizaje.
- La búsqueda de controversia, es decir, se generan conflictos a causa de las diferentes opiniones. Que estas crean dudas, lo que provoca curiosidad por seguir aprendiendo para resolver esas dudas.
- Explicar a sus compañeros mediante el lenguaje hace que la información deba estar bien interiorizada para que esto se realice adecuadamente.
- El compromiso con el equipo y el apoyo de sus compañeros hace que la motivación por aprender aumente.
- El pensamiento crítico necesario en las investigaciones realizadas.

Contribuye a reducir la violencia en la escuela.

El Aprendizaje Cooperativo hace que disminuyan las situaciones de comportamientos violentos como el fracaso escolar y la falta de vínculos con sus compañeros.

Pero en el Aprendizaje Cooperativo no solo encontramos ventajas, sino que también existen desventajas que hay que tener en cuenta a la hora de utilizar dicha metodología. A continuación, se citan dichas desventajas teniendo en cuenta las opiniones de Lobato (1998) y De la Cerda (2013) (citado en Martín San Juan, 2017):

- Algunos de los integrantes del grupo adquieren más responsabilidades que el resto de sus compañeros, responsabilizándose de la gran mayoría del trabajo.
- Pueden darse malas impresiones o puntos de vista erróneos, tanto por parte del docente como por parte de los alumnos.
- Se debe dar un equilibrio entre los distintos grupos de trabajo, para poder conseguir los objetivos a buen ritmo y no se de lugar a la frustración. A su vez se deben complementar con los conocimientos y los ritmos de trabajo de cada uno de ellos.

- Todos los alumnos antes de conseguir los objetivos grupales es necesario que hayan alcanzado los objetivos individuales.
- La existencia de líderes en los grupos.

4.6. Técnicas del Aprendizaje Cooperativo para el alumnado de Educación Infantil.

Haciendo referencia a las técnicas del Aprendizaje Cooperativo, me gustaría destacar algunas de ellas, siguiendo el criterio de su uso actual en las aulas de educación infantil y destacando aquellas más utilizadas hoy en día ya que lo he podido comprobar a lo largo de mi experiencia práctica durante mi formación como futura docente.

Antes de nombrar las técnicas que se describirán a continuación, las pautas en las que se basan dichas técnicas según Hernández (2015):

- El tiempo empleado en cada una de las actividades debe ser correcto para que la técnica no se vea afectada y se desarrolle de una forma en la que el alumno no se vea agobiado ni tampoco tenga la sensación de aburrimiento, por el corto o excesivo tiempo empleado en la misma.
- Que la tarea a realizar sea explicada de una manera sencilla y clara para que el alumno comprenda cuál es el objetivo que se le pide y cómo debe conseguirlo.
- Que el alumno comprenda que el resultado que se le pide debe de ser de calidad y que va a ser evaluado tanto de forma colectiva como individualmente.
- Se ha de llevar a cabo al final de la actividad una puesta en común en la cual se podrá mejorar aquello que no ha ido como se esperaba y se hablará de ello consiguiendo que los alumnos sean partícipes de las correcciones que deben llevar a cabo para la siguiente tarea de cooperación.
- El docente deberá de controlar en todo momento la clase y para ello deberá de estar en movimiento observando lo que ocurre en su aula, a la vez que va controlando a su alumnado.

Una vez visto cuáles son las pautas base de las técnicas del Aprendizaje Cooperativo, las técnicas a destacar son las siguientes:

Técnica Puzle de Aronson o grupo de expertos:

García. et al. (2019) señalan que esta técnica fue diseñada por De Vries y Edwards (1973) y más tarde perfeccionada por De Vries y Slavin (1978) y Slavin (1986). Dicha técnica hace que la atracción de los alumnos se incremente hacia la de sus compañeros, haciendo que el rendimiento escolar de los alumnos aumente, así como que disminuya la competitividad entre ellos. Consiguiendo que los alumnos sean capaces de ponerse en el lugar del otro, es decir, incrementando el desarrollo de la empatía.

Esta técnica consiste en dividir a los alumnos en grupos de cuatro o seis personas y a cada integrante del grupo asignarles una parte relacionada con el temario. Cada uno de ellos se convertirá en experto de la parte que se le ha designado. Ya que, a cada grupo de expertos de los diferentes temas se les juntará para poner en común lo que han aprendido sobre dicho tema. Una vez que ya han recogido toda la información, aportada por los integrantes con su mismo tema, pero de diferente grupo, volverán a su grupo y deberán explicárselo al resto de compañeros de su equipo.

Gracias a esta técnica, se mejora la comprensión del tema ya que se fracciona y es más fácil su entendimiento, también es explicado por sus iguales, es decir, las palabras utilizadas para su explicación se encuentran al mismo nivel que las suyas propias. Además, se mejora la exposición oral, ya que cada uno de ellos debe explicárselo al resto de sus compañeros y debe de esforzarse por ser entendido.

Técnica Juego- Concurso de De Vries.

García. et al. (2019) indicaron que en esta técnica se pone de manifiesto los siguientes cuatro elementos característicos del aprendizaje cooperativo: interdependencia positiva, interacción cara a cara con los estudiantes, responsabilidad individual y utilización por parte de los alumnos, de sus habilidades tanto interpersonales como grupales.

Dicha técnica consiste en dividir a la clase en grupos heterogéneos de cuatro a seis alumnos. El profesor presenta un tema en el que los alumnos deben de trabajar con sus respectivos equipos, cada equipo debe de asegurarse de que todos los componentes del mismo se saben el temario, ya que cuando el tiempo termine solo un integrante del grupo responderá a las preguntas que el profesor formule. Al final el equipo ganador será el que más respuestas haga contestado correctamente.

Gracias, a esta técnica los alumnos aprenderán a competir de una forma sana. Además, mejorarán las relaciones interpersonales, a integrarse en el grupo de trabajo y a valorar el esfuerzo que han realizado cada uno de sus compañeros.

Folio giratorio.

Pujolàs y Lago (2002) definieron dicha técnica como aquella en la que el docente asigna una actividad sobre un tema. Y a cada equipo les da un folio, y un integrante del grupo comienza a escribir la parte correspondiente de su trabajo en el folio “giratorio”. Seguidamente, este se lo pasa al compañero que tiene a su lado en el sentido de las agujas del reloj para que escriba su parte del trabajo y así continuamente hasta que todos los miembros del equipo hayan participado en resolver la actividad.

1-2-4.

Pujolàs y Lago (2002) partiendo de los desarrollos que se obtuvieron a partir de la teoría de David y Roger Johnson ampliaron dicha técnica. En la cual el docente hace una pregunta o plantea un problema que deberá de ser respondida individualmente (situación 1), en parejas (situación 2) y, por último, en grupo (situación 4). Con el objetivo de dar la mejor respuesta a la pregunta planteada al inicio.

Con la técnica del 1-2-4 el alumno es capaz de razonar sobre el problema que se le ha planteado tanto de forma individual como cooperativa.

4.7. Rol del profesor y roles de los alumnos.

Para conocer bien el rol del profesor y los roles de los alumnos nos basaremos en Pujolàs (2003):

Las funciones del docente son fundamentalmente la de observador, controlador y supervisor de los grupos para que estos trabajen de manera correcta. Teniendo así, como objetivos principales interactuar con los diferentes grupos, explicar de manera correcta las actividades y los objetivos que se quieren conseguir, a la vez que observa y actúan en las diferentes situaciones.

Por consiguiente, antes de empezar con el desarrollo de cada una de las tareas, el docente debe de tener en cuenta ciertos principios para que el proceso de enseñanza-aprendizaje se desarrolle de manera correcta:

- Debe elegir el número de integrantes de cada grupo, oscilando entre dos y cinco participantes en cada uno de ellos, ya que se recomienda que sean grupos pequeños.
- La formación de los grupos puede variar dependiendo del momento en el que nos encontremos o de cómo sea la actividad que se va a realizar. Se puede elegir al azar, a través de pruebas, haciendo preguntas a los alumnos, etc.
- Tiene que pensar en la distribución del aula, ya que cada grupo debe tener su espacio para no molestar ni ser molestado.
- Tiene que tener control sobre la eficacia de los grupos y el avance académico.
- Debe explicar la tarea a cada grupo, pero sin olvidarse el objetivo que persigue el aprendizaje cooperativo: todos los integrantes del grupo deben trabajar en cooperación para conseguir los objetivos que se han propuesto.
- El docente interviene exclusivamente cuando es necesario.
- Debe realizar una evaluación de los alumnos.

En relación a los roles de los alumnos, cada uno de los integrantes del grupo desempeña un rol, que ha sido asignado por el docente. Con ello encontramos ciertas ventajas como que cada uno de los alumnos tiene una obligación que debe cumplir para no afectar al resto a sus compañeros consiguiendo trabajar de forma eficaz para conseguir los objetivos. Además, se potencia la socialización de los componentes del grupo a través del diálogo. Algunos ejemplos de roles son: el encargado del material, el encargado de controlar el tiempo, el encargado del orden, etc.

4.8. Evaluación del Aprendizaje Cooperativo en Educación Infantil.

Una de las herramientas más importantes para poder juzgar y valorar el proceso de enseñanza-aprendizaje es la evaluación. Por ello, cabe destacar que dicha evaluación debe ser global, continua y formativa. Y todas estas, están englobadas dentro de la evaluación formativa, por ello cabe reflejar lo que significa dicha evaluación. Destacando a Heritage (2007):

La evaluación formativa es un proceso sistemático para obtener evidencia continua acerca del aprendizaje. Los datos reunidos son usados para identificar el nivel actual del alumno y adaptar la enseñanza para ayudarlo a alcanzar las metas de aprendizaje deseadas. En la evaluación formativa, los alumnos son participantes activos con sus profesores, comparten metas de aprendizaje y

comprenden cómo van progresando, cuáles son los siguientes pasos que necesitan dar, y cómo darlo (citado en Moreno, 2016, p. 157).

Por otro lado, se ponen de manifiesto tres formas de evaluación, que según Pérez et al. (2009), potencian el aprendizaje:

- Autoevaluación:

La autoevaluación es aquella en la que el propio alumno es quien realiza su propia evaluación, juzgando su proceso y resultado del mismo. Además, puede ser cuantitativa o cualitativa, siendo esta última un poco más complicada para el alumno, ya que requiere una mayor reflexión.

Dicho tipo de evaluación es de gran importancia ya que es el alumno el que pone en juicio su propia práctica. Reflexionando sobre lo que ha sido o no ha sido capaz de alcanzar o de realizar y pensando cómo podría cambiar sus acciones para mejorar en su aprendizaje.

- Evaluación por parte del docente:

La metodología del aprendizaje cooperativo consiste en que los alumnos trabajen para alcanzar un objetivo común. Por ello, esta evaluación por parte del docente implica dos dimensiones, la individual y la grupal. Empezando por la primera, cabe destacar que hay que evaluar si los alumnos son capaces de ayudar y dejarse ayudar por sus compañeros. En cuanto a la segunda dimensión, se evaluará el funcionamiento grupal.

- Coevaluación:

Este tipo de evaluación es la que se realiza entre compañeros, es decir, entre los alumnos del aula. Esto requiere que los alumnos hayan realizado antes una autoevaluación, para que sean realistas a la hora de realizar la evaluación a sus compañeros.

Estos tres tipos de evaluación son importantes y necesarios para que tanto los alumnos como el docente reflexionen sobre la práctica que se ha llevado a cabo y todos tengan una visión de lo que se ha realizado. Asimismo, los alumnos consiguen reflexionar sobre sus actitudes y la de sus compañeros, consiguiendo mejorar si fuese necesario.

Por último, y según Johnson y Johnson (2014) se relejan las diferencias que existen entre la evaluación individual y la evaluación en grupo (Tabla 1), ya que es necesario ver cuáles son las características de ambas para poder llevar a cabo una correcta evaluación y no mezclar o confundir ninguna de ellas:

Características	Evaluación individual	Evaluación de un grupo
Evaluador	Profesor	Profesor, compañeros, uno mismo
Resultados evaluados	Cognitivo	Cognitivo, competencias, personales, sociales, cívico, actitudes, valores, hábitos de trabajo
Intercambio de impresiones	Profesor	Profesor, compañeros, uno mismo
Frecuencia de evaluaciones	Limitadas al tiempo del profesor	Limitadas al tiempo del profesor y del alumno
Modalidades	Una	Muchas
Comparación social	Oportunidad limitada	Oportunidad continua
Instrumentos	Exámenes	Exámenes, objetivos y trabajos escritos
Procedimientos	Objetivos principales	Redacciones y presentaciones, observación, entrevistas, representación de destrezas sociales
Influencia de los compañeros	Neutral o alejada de los logros académicos	Orientada hacia logros académicos

Tabla 1. Comparación entre evaluación individual y evaluación en grupo. Johnson y Johnson (2014).

4.9. Aprendizaje Cooperativo y el uso de TIC.

Las tecnologías de la información y la comunicación cada vez están más presentes en las aulas para su utilización en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Por ello, cabe destacar cuál es su influencia en el aprendizaje cooperativo y como ayudan al beneficio

del mismo. De acuerdo con Calzadilla (2013), a continuación, se destacan los siguientes puntos:

- Las TIC Estimulan la comunicación interpersonal: ya que facilita el intercambio de información y el diálogo entre las personas de cada grupo. Existen diferentes aplicaciones para ello, por lo tanto, se puede adaptar a los diferentes grados de desarrollo.
- Las nuevas tecnologías facilitan el trabajo cooperativo: se permite que los alumnos intercambien información, realicen trabajos conjuntos y se les facilite la solución de los problemas y la toma de decisiones. Algunas de las herramientas que se utilizan para ello son: la transferencia de ficheros, los chats, la asignación de tareas, las notas, la lluvia de ideas, la pizarra compartida, las votaciones, los mapas conceptuales, etc.
- Seguimiento del proceso del grupo, a nivel individual y colectivo: se facilita la evaluación de los alumnos ya que, se puede registrar la participación de los estudiantes, el número de veces que se ha conectado y el tiempo empleado en ello, si ha visto o no los materiales, etc. Además, se pueden realizar trabajos y pruebas evaluativas, como los test. Por consiguiente, el docente puede comprobar quien ha trabajado más o quien menos dentro de un grupo, pero también los propios alumnos pueden ver como han trabajado el resto de los grupos, llegando a crear estrategias metacognitivas para mejorar en caso de que sea necesario su proceso de trabajo.
- Acceso a información y contenidos de aprendizaje: mediante sistemas de información relacionados con el objetivo a conseguir, centros de interés, libros electrónicos, simulaciones, et, que permiten a los alumnos conseguir diferentes perspectivas sobre un tema.
- Gestión y administración de los alumnos: se permite el acceso a la información de los estudiantes, visualizando su expediente anterior e ir añadiendo más información valiosa para el resto de docentes que trabajen con ese alumno.
- Creación de ejercicios de evaluación y autoevaluación: con ello el docente puede saber el nivel de aprendizaje de cada alumno y rediseñar las actividades de acuerdo con el ritmo de los alumnos. Además, los alumnos recibirán una retroalimentación de lo que han realizado.

Por último, se recalca que las TIC nos dan la oportunidad de realizar actividades, compartir información, comunicarnos entre nosotros y crear modelos de aprendizaje que por otras vías resultaría imposible. Asimismo, nos proporcionan flexibilidad cognitiva ya que podemos trabajar con ellas de numerosos modos siempre adaptándolos a las necesidades y nivel de desarrollo de los alumnos.

4.10. Experiencias didácticas de Aprendizaje Cooperativo en las aulas de Educación Infantil con TIC.

Es importante que al igual que se refleja la teoría, también se destaquen algunas experiencias del uso de las TIC en el Aprendizaje Cooperativo. Por ello, a continuación, se hará referencia a dos de ellas:

Una de las experiencias a reflejar es la llevada a cabo por Cano (2014), en la que se lleva a cabo el Aprendizaje Cooperativo Asistido por Ordenador, que conlleva el descubrimiento de la dimensión social del aprendizaje a través de ordenadores y que posibilita que se generen entornos facilitadores de las interacciones sociocognitivas de los alumnos. Esta experiencia se llevó a cabo en el tercer curso del segundo ciclo de Educación Infantil, durante el curso 2012-2013, en un colegio público de Murcia. El objetivo de dicha experiencia es la interacción y cooperación en el aula como medio para la transformación de la sociedad a través de las TIC, aprovechando la pizarra digital como recurso para fomentar la creatividad. Así como la interacción entre todos los componentes de la clase.

El uso de la pizarra digital interactiva fue fundamental para la exposición y presentación de las diferentes unidades didácticas, las actividades que tenían que realizar y los juegos interactivos. Asimismo, lo fue el rincón del ordenador al que iban rotando los alumnos de dos en dos para el juego y para que se ayudasen mutuamente. Además, se hizo un gran uso de Internet para completar el desarrollo de las actividades y la búsqueda de documentos.

La valoración de la misma se hizo a través del desarrollo de actividades de seguimiento e instrumentos de evaluación, tanto a nivel individual como grupal. Y para la recogida de datos se utilizaron los protocolos de observación y fichas de observación individual. El trabajo bien hecho tuvo su recompensa dándoles premios. Los resultados fueron mejor de lo esperado, destacando casi todos por encima de la media obteniendo un porcentaje alto.

Se ha permitido la socialización de todos, de tal manera que se les ha proporcionado ayuda para el aprendizaje de los contenidos y así a cooperar y explorar las posibilidades ofrecidas por las nuevas tecnologías en cuando a la mejora de la interacción entre iguales, la creatividad y el progresivo uso de las TIC en el proceso de enseñanza - aprendizaje.

En cuanto a las conclusiones obtenidas de dicha experiencia se señala que, el uso de las TIC facilita el trabajo en grupo y potencia las actitudes sociales, proporciona el buen intercambio de ideas, la cooperación y el desarrollo de la creatividad y de la personalidad. Las clases con más dinámicas y entretenidas, además los alumnos aprender mejor, son capaces de reconocer los errores que han cometido y el ritmo de aprendizaje y la actitud que tiene hacia el mismo mejoran.

La otra experiencia a la que cabe hacer referencias es la llevada a cabo por Romero y Espinosa (2019) centrada en la gamificación en Educación Infantil para aumentar la seguridad en el alumnado a través de la superación de retos. El objetivo principal de dicha experiencia es que se trabaje para superar el miedo a equivocarse y la frustración, aumentando la seguridad y confianza en uno mismo. Para ello, es necesario un hilo conductor que sea atractivo y motivador para los alumnos. Partiendo de esto se menciona la gamificación como base motivacional, que a través del entretenimiento y diversión ayuda al docente a mantener al alumnado atento a lo que le rodea. Asimismo, la gamificación afecta a la faceta competitiva, así como a nuestras debilidades y a nuestra estimulación. A su vez, a través de la gamificación los alumnos serán capaces de asumir el error como algo normal consiguiendo terminar con el miedo a la equivocación.

Además, a través de la gamificación, se consigue la motivación por el aprendizaje, la retroalimentación constante, aprendizajes más significativos, ganancia de autonomía y la alfabetización digital. Por todo ello, es beneficioso la utilización en el aula y la aplicación de mecánicas de juego en las actividades escolares con el uso de las TIC.

Esta experiencia se llevó a cabo en el segundo curso del segundo ciclo de Educación Infantil. Algunos de los contenidos que se trabajan fueron: el reconocimiento de la valentía, superación de obstáculos encontrados en el desarrollo de las tareas, reconocimiento de las propias fortalezas y debilidades, utilización de las TIC para motivar el aprendizaje y cooperación a través del trabajo en equipo.

En esta experiencia se llevaron a cabo distintas dinámicas entre las que se destaca: narrativa, equipos, avatares y puntos. Estas dinámicas se desarrollan a través de la historia del Mago de Oz en la que tendrían que llegar a la Ciudad Esmeralda. Los equipos irían consiguiendo puntos que se les irán sumando en la aplicación Classdojo. En dicha aplicación aparecen los avatares de los distintos equipos con los puntos que lleva cada uno de ellos. Es decir, se produce una retroalimentación, ya que a medida que van superando fases se les van dando premios (puntos). Y con ello, se consigue la motivación en el alumnado, ya que cuantos más puntos tengan mejor.

Para la evaluación se utilizaron dos variables una de ellas fue el esfuerzo mental y la otra, es decir, los recursos cognitivos que utilizaron a la hora de resolver cada tarea. Y el desempeño, es decir, el número de respuestas correctas, la cantidad de errores que cometieron y el tiempo que estuvieron para resolverlo. Y, por último, la carga mental, es decir la relación que existe entre las características de la tarea y las características de cada uno de los alumnos.

Por último, como conclusión destacar que esta experiencia puede estar dentro de la competencia digital a la vez que, en la educación en valores, ya que ayuda a aumentar la seguridad en uno mismo a través de la innovación tecnológica.

5. METODOLOGÍA.

Para la realización del presente trabajo de fin de grado se ha llevado a cabo una metodología caracterizada por ser activa, constante, analítica, descriptiva y reflexiva. Para empezar, se han propuesto unos objetivos determinados para alcanzar a lo largo de la elaboración de dicho trabajo, el cual se divide en dos partes bien diferenciadas, por un lado, nos encontramos con el marco teórico y por el otro con la propuesta didáctica.

Para la correcta realización del marco teórico, se han buscado, leído y analizado distintos documentos, libros, revistas, artículos tanto físicos como disponibles en Internet. A causa de la cantidad de información disponible para la realización de este trabajo de fin de grado, es de gran importancia saber introducir y analizar la información de forma correcta y extrayendo aquello que realmente es relevante y útil.

El objetivo principal de esta primera parte era recopilar, investigar, conceptualizar, analizar y estructurar la base teórica a partir de la cual se desarrollan los apartados posteriores.

Una vez terminado el marco teórico, se lleva a cabo la realización de la propuesta didáctica compuesta principalmente por actividades de aprendizaje cooperativo y TIC. Algunas de estas actividades serán llevadas a cabo en el colegio Amor de Dios (Valladolid) en un aula de cinco años.

En relación a la evaluación, se destaca que se basa en la observación sistemática y la realización de una rúbrica con los ítems necesarios para un buen registro de lo que se esperaba alcanzar con dicha propuesta. Asimismo, con la ayuda de las anotaciones del maestro/a que considere necesarias.

Los ítems que se evalúan, estarán basados en procesos de lectoescritura, comprensión oral y escrita, en matemáticas, en la orientación espacial, en la motricidad gruesa y fina, en las relaciones interpersonales e intrapersonales, en el aprendizaje autónomo, en el aprendizaje cooperativo y en el aprendizaje por descubrimiento. Por lo tanto, si los ítems están inmersos en ello, las actividades que se trabajan también.

Por último, se exponen las conclusiones tanto de la propuesta didáctica como del trabajo de fin de grado en general, haciendo una reflexión de todos y cada uno de los aspectos que en él se han realizado.

6. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN.

Propuesta didáctica para incrementar el aprendizaje cooperativo y el uso de las TIC en un aula de Educación Infantil: “El mar, ¿me ayudas a descubrir lo que hay en él?”

6.1. Justificación.

Esta propuesta didáctica está basada en potenciar el trabajo cooperativo que como así se refleja en el Decreto 122/2007, de 27 de diciembre, por el que se establece el currículo del segundo ciclo de la Educación Infantil en la Comunidad de Castilla y León, la cooperación entre los alumnos es fundamental para crear aprendizajes significativos. Asimismo, con esta propuesta se pretende el aumento del uso de TIC en un aula de Educación Infantil. Además, se ha elegido un tema de interés para el alumnado del tercer curso del segundo ciclo de Educación Infantil, consiguiendo de esta manera una mayor

motivación hacia el aprendizaje. El mar es un tema amplio del cual se extrae para trabajar una variedad de temáticas, como son: los animales que viven en él, cómo es y porqué está compuesto y los elementos inertes que viven en él.

Por último, se hace referencia a que el alumnado será la parte activa del proceso de enseñanza-aprendizaje en todo momento, convirtiéndose así en el protagonista del mismo.

6.2. Contexto y destinatarios.

Esta propuesta didáctica va dirigida a alumnos de tercer curso de segundo ciclo de Educación Infantil, es decir a niños de cinco y seis años. Algunas de las actividades de dicha propuesta se han llevado a cabo en el colegio Amor de Dios (Valladolid) en un aula formado por 18 alumnos, siendo diez niños y ocho niñas.

6.3. Objetivos.

En el Decreto 122/2007, de 27 de diciembre, por el que se establece el currículo del segundo ciclo de Educación Infantil de Castilla y León se muestran los objetivos tanto generales como específicos de cada una de las áreas en las que se divide dicha etapa. De este modo, esta propuesta se ha basado en ello.

Los objetivos generales de ciclo que se trabajan en ella se presentan a continuación:

- Observar y explorar su entorno familiar, natural y social. Conocer y apreciar algunas de sus características y costumbre y participar activamente, de forma gradual, en actividades sociales y culturales del entorno.
- Adquirir progresivamente autonomía en sus actividades habituales.
- Relacionarse con los demás y adquirir progresivamente pautas elementales de convivencia y relación social, con especial atención a la igualdad entre niños y niñas, así como ejercitarse en la resolución pacífica de conflictos.
- Iniciarse en habilidades lógico-matemáticas, en la lecto-escritura y en el movimiento.

En cuanto a los objetivos específicos de cada una de las tres áreas se destacan:

Área 1. Conocimiento de sí mismo y autonomía personal:

- Conocer y representar su cuerpo, diferenciando sus elementos y algunas de sus funciones más significativas, descubrir las posibilidades de acción y de expresión y coordinar y controlar con progresiva precisión gestos y movimientos.

- Adecuar su comportamiento a las necesidades y requerimientos de los otros, actuar con confianza y seguridad, y desarrollar actitudes de respeto, ayuda y colaboración.
- Tener la capacidad de iniciativa y planificación en distintas situaciones de juego, comunicación y actividad. Participar en juegos colectivos respetando las reglas establecidas y valorar el juego como medio de relación social y recurso de ocio y tiempo libre.
- Realizar actividades de movimiento que requieren coordinación, equilibrio, control y orientación y ejecutar con cierta precisión las tareas que exigen destrezas manipulativas.
- Mostrar interés hacia las diferentes actividades escolares y actuar con atención y responsabilidad, experimentando satisfacción ante las tareas bien hechas.

Área 2. Conocimiento del entorno:

- Identificar las propiedades de los objetos y descubrir las relaciones que se establecen entre ellos a través de comparaciones, clasificaciones, seriaciones y secuencias.
- Iniciarse en el control de cantidad, en la expresión numérica y en las operaciones aritméticas, a través de la manipulación y la experimentación.
- Observar y explorar de forma activa su entorno y mostrar interés por situaciones y hechos significativos, identificando sus secuencias.
- Conocer algunos animales y plantas, sus características, hábitat, y ciclo vital, y valorar los beneficios que aportan a la salud y el bienestar humano y al medio ambiente.
- Interesarse por los elementos físicos del entorno, identificar sus propiedades, posibilidades de transformación y utilidad para la vida y mostrar actitudes de cuidado, respeto y responsabilidad en su conservación.
- Actuar con tolerancia y respeto ante las diferencias personales y la diversidad social y cultural, valorar positivamente esas diferencias.

Área 3. Lenguajes: Comunicación y representación:

- Utilizar la lengua como instrumento de comunicación, representación, aprendizaje, disfrute y relación social. Valorar la lengua oral como un medio de relación con los demás y de regulación de la convivencia y de la igualdad entre hombres y mujeres.

- Expresarse con un léxico preciso y adecuado a los ámbitos de su experiencia, con pronunciación clara y entonación correcta.
- Comprender las informaciones y mensajes que recibe de los demás, y participar con interés y respeto en las diferentes situaciones de interacción social. Adoptar una actitud positiva hacia la lengua, tanto propia como extranjera.
- Demostrar con confianza sus posibilidades de expresión artística y corporal.

A continuación, se hará referencia a los objetivos didácticos de la presente propuesta didáctica de forma general, ya que los objetivos específicos de cada sesión se muestran, en apartados siguientes, dentro de las misma.

- Introducir la temática del mar en el aula.
- Conocer algunas especies de tiburones.
- Promover la actividad en grupo y la cooperación entre los alumnos.
- Fomentar la comunicación entre el grupo.
- Potenciar las exposiciones orales y la escucha a los compañeros.
- Conseguir coordinación en los movimientos.
- Introducir la cooperación a través del movimiento.
- Mejorar la motricidad gruesa y fina.
- Conocer quién descubrió el submarino y en qué año.
- Incrementar el pensamiento cognitivo y la memoria.
- Experimentar porque si y porque no se hundan los submarinos.
- Mostrar interés por las actividades de experimentación y manipulación.
- Respetar el turno de palabra.
- Saber resolver las operaciones.
- Potenciar la memoria fotográfica y la capacidad de retención de información.
- Saber continuar las seriaciones.
- Identificar a las tortugas como animales marinos.
- Saber qué, cómo y dónde viven las tortugas.
- Diferenciar la textura rugosa y fina.
- Conocer el lado derecho y el lado izquierdo.
- Conocer el mayor número de palabras relacionadas con el mar.
- Trabajar a través del método científico.
- Conocer el concepto de densidad.
- Acercar a los alumnos a la experimentación.

- Promover el cuidado del mar.
- Potenciar la creatividad.

6.4. Contenidos.

Basándonos en el Decreto 122/2007, de 27 de diciembre, por el que se establece el currículo del segundo ciclo de la Educación Infantil en la Comunidad de Castilla y León, se destacan los siguientes contenidos:

Área 1. Conocimiento de sí mismo y autonomía personal:

- *Bloque 1. El cuerpo y la propia imagen.*
- *Bloque 2. Juego y movimiento.*

2.2. Coordinación motriz.

- Destreza manipulativa y disfrute en las tareas que requieren dichas habilidades.
- Iniciativa para aprender habilidades nuevas, sin miedo al fracaso y con ganas de superación.

2.4. Juego y actividad.

- Descubrimiento y confianza en sus posibilidades de acción, tanto en los juegos como en el ejercicio físico.
- Comprensión, aceptación y aplicación de las reglas para jugar.
- Valorar la importancia del juego como medio de disfrute y de relación con los demás
- *Bloque 3. La actividad y la vida cotidiana.*
 - Regulación de la conducta en diferentes situaciones.
 - Interés por mejorar y avanzar en sus logros y mostrar con satisfacción los aprendizajes y competencias adquiridas.
 - Valoración del trabajo bien hecho de uno mismo y de los demás.
- *Bloque 4. El cuidado personal y la salud.*
 - Identificación y valoración de acciones preventivas y de seguridad, evitando las situaciones de riesgo o contagio de la enfermedad.

Área 2. Conocimiento del entorno.

- *Bloque 1. Medio físico: elementos, relaciones y medida.*

1.1. Elementos y relaciones.

- Interés por la experimentación con los elementos para producir transformaciones.

- Actitudes de cuidado, higiene y orden en el manejo de los objetos.

1.2. Cantidad y medida.

- Manipulación y representación gráfica de conjuntos y experimentación con materiales discontinuos.
- Utilización de cuantificadores de uso común para expresar cantidades: mucho-poco, alguno-ninguno, más-menos, todo-nada.

- *Bloque 2. Acercamiento a la naturaleza.*

2.1. Los seres vivos: animales y plantas.

- Identificación de seres vivos y materia inerte.
- Iniciación a la clasificación de animales y plantas en función de algunas de sus características.
- Los animales: acercamiento a su ciclo vital, hábitat, comportamiento y necesidades.

2.2. Los elementos de la naturaleza.

- Los elementos de la naturaleza: el agua, la tierra, el aire y la luz.

- *Bloque 3. Cultura y vida en sociedad.*

Área 3. Lenguajes: comunicación y representación.

- *Bloque 1. Lenguaje verbal.*

1.1. Escuchar, hablar y conversar.

1.1.1. Iniciativa e interés por participar en la comunidad oral.

- Corrección al hablar en las diferentes situaciones, con repertorio de palabras adecuada.
- Curiosidad y respeto por las explicaciones e informaciones que recibe de forma oral.

1.1.2. Las formas socialmente establecidas.

- Respeto a las normas sociales que regulan el intercambio lingüístico (iniciar y finalizar una conversación, respetar el turno de palabra, escuchar, preguntar, afirmar, negar, dar y pedir explicaciones).
- Ejercitación de la escucha a los demás, reflexión sobre los mensajes de los otros, respeto por las opiniones de sus compañeros y formulación de respuestas e intervenciones orales oportunas utilizando un tono adecuado.

1.2. Aproximación a la lengua escrita.

1.2.1. Desarrollo del aprendizaje de la lengua escrita y la lectura.

1.2.2. Los recursos de la lengua escrita.

1.3. Acercamiento a la literatura.

- *Bloque 2. Lenguaje audiovisual de la información y la comunicación.*
 - Iniciación en la utilización de medios tecnológicos como elementos de aprendizaje, comunicación y disfrute.
 - Utilización apropiada de producciones de videos, películas y juegos audiovisuales que ayuden a la adquisición de contenidos educativos. Valoración crítica de sus contenidos y su estética.
 - Utilización de los medios para crear y desarrollar la imaginación, la creatividad y la fantasía, con moderación y bajo la supervisión de los adultos.

- *Bloque 3. Lenguaje artístico.*

3.1. Expresión plástica.

- Iniciativa y satisfacción en las producciones propias e interés por comunicar proyectos, procedimientos y resultados en sus obras plásticas.
- Explicación y utilización creativa de técnicas, materiales y útiles para la expresión plástica.
- Participación en realizaciones colectivas. Interés y consideración por las elaboraciones plásticas propias y de los demás.
- Respeto y cuidado en el uso de materiales y útiles.

3.2. Expresión musical.

- *Bloque 4. Lenguaje corporal.*
 - Nociones de direccionalidad con el propio cuerpo. Conocimiento y dominio corporal. Orientación, organización espacial y temporal.
 - Representación espontánea de personajes, hechos y situaciones en juegos simbólicos y otros juegos de expresión corporal individuales y compartidos

A continuación, se muestran los contenidos específicos de la propuesta didáctica en general, ya que posteriormente se detallarán más concretamente los contenidos de cada sesión:

- El mar.

- El fondo marino.
- Los reptiles, los peces y los mamíferos.
- La lateralidad, izquierda y derecha.
- El submarino.
- Operaciones matemáticas: sumas y restas.
- Las seriaciones.
- Texturas: rugoso y liso.
- El concepto de densidad.
- El concepto de eslogan.

6.5. Metodología.

Para la elaboración de esta propuesta didáctica se han tenido en cuenta varias metodologías y técnicas de aprendizaje. Entre ellas se destacan la metodología del aprendizaje cooperativo, ya que es importante que desde edades tempranas empiecen a trabajar en equipo, compartir sus ideas, ayudarse entre ellos y tomar sus propias decisiones. Otra de las metodologías utilizadas ha sido la metodología por proyectos ya que se parte de los intereses de los alumnos y de una motivación que hace incrementar el interés por los contenidos que se trabajarán. Por último, se destaca el uso de las TIC, tanto para la realización de actividades como para la organización de las mismas, y para su uso en la regulación del aprendizaje de los alumnos y el incremento de la motivación por el aprendizaje de los mismo.

Cabe hacer una referencia a los equipos por los que estará formada la clase. Estos serán cinco, cuyos nombres son los siguientes: tiburón blanco, tiburón zorro, tiburón duende, tiburón martillo y tiburón ángel.

Por otro lado, la motivación de la que parte dicha unidad didáctica es que los alumnos encontraran el primer día de la misma unos peces reales en clase y a partir de ello, empezar con la primera sesión.

Y, para finalizar, las TIC a destacar son Genially con la que se han elaborado dos actividades, Classroomscreen con la que se ha regulado el tiempo de las actividades, los días de la semana, si se estaban comportando bien o por el contrario mal, etc, y Clasdojo, aplicación que se utilizará para la evaluación continua de los alumnos, creando una economía de fichas. También se usará para incrementar la motivación de los alumnos, ya que conseguirán un mayor número de puntos a medida que vayan trabajando, y no conseguirán ningún punto si no lo hacen.

Por consiguiente, se recalca la metodología directa por parte de la maestra, es decir, las estrategias, los procedimientos, las acciones y actividades planificadas con anterioridad y su puesta en práctica con el objetivo de conseguir los objetivos propuestos. Es importante que todo ello se estructure de forma correcta para crear aprendizajes significativos y que el alumno participe de forma activa, siendo el protagonista en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

6.6. Temporalización.

La duración de esta propuesta didáctica será de dos semanas, en las cuales se desarrollarán ocho sesiones, llevándose acabo de lunes a jueves. Se empezará el 12/04/2021 y se terminará el 22/04/2021. Y las sesiones duraran 60 minutos cada una de ellas, variando dentro de las mismas la duración de las actividades.

6.7. Diseño y secuencia de actividades.

Sesión 1: Lunes, 12 de abril de 2021
Desarrollo de la sesión
<ul style="list-style-type: none"> INTRODUCCIÓN: <p>Para empezar esta propuesta se colocará a los alumnos en asamblea y se les presentará una pecera con dos peces, que nos acompañarán durante toda la propuesta. Les tendrán que poner nombre realizando primero una lluvia de ideas y después por votación. Una vez que los peces tienen nombre se les realizarán preguntas tipo ¿Dónde viven los peces? ¿Qué animales viven con los peces? ¿Cuáles son? ¿Cómo respiran? ¿Cómo nadan tan rápido? ¿Qué comen? ¿Todos los animales que viven en el mar son iguales? ¿Qué podemos encontrar en el mar?, etc. Todas estas preguntas no serán respondidas por la maestra, sino que los alumnos deberán realizar investigaciones en sus casas y traerlas para la sesión 2. Estas investigaciones se realizarán a través de la técnica 1-2-4 y se harán sobre: el fondo marino, los reptiles, los mamíferos, los peces y elementos para viajar por el mar.</p> <p>Se colocará a los alumnos en los grupos de trabajo, que se mantendrán durante toda la propuesta. Serán cinco grupos de trabajo de tres o de cuatro alumnos los cuales se harán llamar: tiburón blanco, tiburón zorro, tiburón duende, tiburón martillo y tiburón ángel. Se les irá llamando y se irán sentando en sus sitios correspondientes. Cuando todos estén en sus sitios se les colocará pegado en la mesa el tipo de tiburón que es cada grupo y el rol que desempeña cada uno de los alumnos dentro de ese grupo. Estos roles serán: el rol del material, el rol del orden, el portavoz y el rol del silencio. A partir de aquí se</p>

les presentará a la Medusa Pelusa, quién nos irá guiando con la maestra en toda la propuesta.

- **ACTIVIDAD 1: “¿Qué sabemos del mar?”**

Esta actividad consistirá en que la maestra les proporcionara un folio por mesa y a través de la técnica de folio giratorio dibujarán o escribirán lo que saben hasta ahora del mar. Cuando terminen, volverán a la asamblea y el portavoz de cada grupo deberá de exponer lo que han hecho en el folio. Los folios se pegarán en la pared de la clase para que los alumnos lo tengan de referencia de lo que sabían nada más empezar y de lo que van aprendiendo a lo largo del proceso.

Objetivos	Contenidos
<ul style="list-style-type: none"> • Introducir la temática del mar en el aula. • Conocer algunas especies de tiburones. • Saber qué es lo que saben los alumnos. • Promover la actividad en grupo y la cooperación entre los alumnos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Los peces. • Los tiburones. • El mar. • Los animales marinos.
Criterios de evaluación	Materiales
<ul style="list-style-type: none"> • Se muestra motivado ante la nueva situación. • Tiene conocimientos previos sobre el tema. • Está de acuerdo con el trabajo grupal. • Se comunica con el resto de sus compañeros. 	<ul style="list-style-type: none"> • Peces reales y pecera. • Pizarra. • Rotulador. • Folios. • Pinturas. • Lápiz. • Rotuladores. • Gomas.
Temporalización (60 minutos)	Observaciones
<ul style="list-style-type: none"> • Para la introducción se empleará un tiempo de 40 minutos. • Para la actividad 1 se utilizarán 20 minutos. 	

Sesión 2: Martes, 13 de abril de 2021

Desarrollo de la sesión

- **INTRODUCCIÓN:**

Los alumnos se colocarán en asamblea y se hablará sobre qué ha investigado cada alumno, con quién han realizado la investigación y qué han utilizado para realizarla (ordenador, Tablet, móvil, Internet, libros...). Una vez que se ha hablado de ello cada equipo se irá a sus respectivos sitios para realizar la actividad 1.

- **ACTIVIDAD 1: “Investigamos”**

A través de la técnica 1-2-4 los alumnos en sus grupos hablarán sobre sus investigaciones sobre los temas reflejados en la sesión 1. Primero cada integrante del grupo tendrá que decirle a su grupo qué es lo que ha investigado sobre el tema que le ha tocado (1), posteriormente se lo comentará a su compañero de al lado y viceversa (2). Por último, lo tendrán que poner en común todos los integrantes del grupo (4). Cuando todos los grupos hayan terminado pasarán de nuevo a la asamblea a y el portavoz de cada grupo expondrá la información más importante que ha extraído de la puesta en común de las investigaciones de sus compañeros. Cuando todos los portavoces hayan hablado se sentarán y veremos las exposiciones que habían traído de casa cada uno de ellos. Y se hablará sobre qué le faltaba a cada uno en sus investigaciones y que han completado con las investigaciones de sus compañeros.

Para terminar esta actividad, cada grupo de nuevo con la técnica de folio giratorio en sus respectivos sitios, harán un dibujo o escribirá lo que quieren reflejar de su investigación común.

Objetivos	Contenidos
<ul style="list-style-type: none">• Fomentar la comunicación entre el grupo.• Interiorizar conocimientos nuevos.• Potenciar las exposiciones orales y la escucha a los compañeros.	<ul style="list-style-type: none">• El fondo marino.• Los reptiles.• Los mamíferos.• Los elementos para navegar en mar.• Los peces.
Criterios de evaluación	Materiales
<ul style="list-style-type: none">• Se comunica con sus compañeros.	<ul style="list-style-type: none">• Proyector.

<ul style="list-style-type: none"> • Pone intención en participar tanto dentro de su grupo como en gran grupo. • Es capaz de interiorizar la nueva información. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pizarra digital. • Folios. • Pinturas. • Rotuladores. • Pinturas. • Lapiceros.
Temporalización	Observaciones
<ul style="list-style-type: none"> • Para la introducción se utilizarán 15 minutos. • En cuanto a la actividad 1 se usarán 45 minutos. 	

Sesión 3: Miércoles, 14 de abril de 2021

Desarrollo de la sesión:

- **INTRODUCCIÓN:**

Las actividades de esta sesión se realizarán en la clase de psicomotricidad, ya que esta clase es de mayor tamaño y en ella se pueden llevar a cabo las actividades que se proponen a continuación. Para ir al aula de psicomotricidad, se colocará a los niños en fila por orden de lista e irán sin hacer demasiado ruido hasta ella.

- **ACTIVIDAD 1: “Yo presento a mi amigo”.**

Esta actividad consiste en que los alumnos se sientan en un círculo dándose la mano. Uno de ellos empieza a presentar a su compañero de la izquierda, diciendo: este es mi amigo “x”, en el momento en que dice el nombre levanta la mano de su amigo hacia arriba, y así sucesivamente hasta que todos hayan sido presentados por su compañero.

- **ACTIVIDAD 2: “Cruzamos el mar”.**

Se divide a todos los alumnos de la clase en equipos de tres o cuatro alumnos, en este caso, los equipos ya formados. Se les explica que el suelo se ha convertido en un mar lleno de animales marinos peligrosos y que si tocan el suelo serán comidos por los mismos. Deberán cruzar el mar con cuatro o tres piedras (ladrillos de psicomotricidad) por equipo, que las utilizarán para ir por encima de las mismas. En el momento en que

algún integrante del grupo toque el suelo, todo el equipo deberá empezar desde la orilla, es decir, de nuevo.

- **ACTIVIDAD 3: “Somos focas”.**

Todos los alumnos se colocan en círculo y se les explicará que se han convertido en focas y que deberán pasarse la pelota con sus aletas. En el momento en que a alguno de los participantes se le caiga la pelota pasará a ser un león marino y tendrá que impedir que las focas se pasen la pelota. El juego terminará cuando todas las focas sean leones marinos.

- **ACTIVIDAD 4: “¡Qué viene el tiburón!”.**

Se colocarán aros extendidos por todo el suelo de la clase de psicomotricidad. A continuación, se les explicará que tienen que moverse por toda la clase y que en el momento en que la maestra grite ¡tiburón! tendrán que meterse en los aros para no ser comidos por ellos. Podrá haber más de un niño en cada aro, facilitando que ningún niño se quede fuera del juego.

- **ACTIVIDAD 5: “Salta, salta, el delfín”.**

Todos los integrantes de la clase tendrán que coger el paracaídas por sus extremos y moverlo de arriba-abajo para que el delfín (la pelota) salte sin que se caiga. También se puede jugar haciendo que la pelota caiga, o intentar meterla en el agujero que se encuentra en el centro del paracaídas, o solo sujetar el paracaídas con la mano derecha o solo con la izquierda, etc. Esto irá cambiando en función de las indicaciones de la maestra.

- **ACTIVIDAD 6: “Quiero mis zapatos”.**

Esta actividad consiste en que cada integrante de la clase se quite un zapato y lo coloquen en un montón, de cual posteriormente recogerá un zapato al azar y deberá devolvérselo a quien pertenezca dicho zapato. Para localizar a la persona a la cual pertenece dicho zapato, toda la clase deberá colocarse en un círculo dándose la mano mientras sujetan el zapato que han cogido al azar. Se entregarán los zapatos sin soltarse las manos y sin romper el círculo.

Objetivos	Contenidos
<ul style="list-style-type: none"> • Conseguir coordinación en los movimientos. • Integrar a todos los alumnos de la clase. 	<ul style="list-style-type: none"> • Lado derecho e izquierdo. • Dentro y fuera. • Animales marinos.

<ul style="list-style-type: none"> • Introducir la cooperación a través del movimiento. • Mejorar la motricidad gruesa. 	
Criterios de evaluación	Materiales
<ul style="list-style-type: none"> • Acata adecuadamente las normas del juego. • Sabe ganar y perder. • Integra a todos sus compañeros. • Presenta buena motricidad gruesa. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pelotas. • Paracaídas. • Zapatos • Ladrillos de psicomotricidad y aros.
Temporalización (60 minutos)	Observaciones
<ul style="list-style-type: none"> • Para la introducción se utilizarán 5 minutos. • Para la actividad 1 se emplearán 5 minutos. • Para la actividad 2 se usarán 15 minutos. • Para la actividad 3 se utilizarán 10 minutos. • En cuanto a la actividad 4 se emplearán 5 minutos. • Para la actividad 5 se emplearán 5 minutos. • Y, para la actividad 6 se utilizarán 15 minutos. 	<p>Las explicaciones deberán ser claras para que el entendimiento de las mismas por parte del alumno y el buen desarrollo de los juegos sea óptimo.</p> <p>Por otro lado, también se debe tener en cuenta que no siempre se podrán llevar a cabo todas las actividades, ya que a lo mejor en algunas de ellas puede que demanden más tiempo y no necesiten tanto tiempo porque el juego se ha terminado con anterioridad.</p>

Sesión 4: Jueves, 15 de abril de 2021

Desarrollo de la sesión

- **INTRODUCCIÓN:**

Cuando los niños estén colocados en asamblea se les explicará que durante esta clase se convertirían en descubridores y científicos ya que tendrían que adivinar lo que la Medusa Pelusa y la maestra les indicará y que posteriormente realizarán un experimento.

- **ACTIVIDAD 1: “Descubre el elemento”** (Anexo 1)

Consiste en un juego creado en Genially en el que los niños irán leyendo pistas. Estas pistas les llevarán a descubrir el submarino. Deberán de descubrirlo a través del aprendizaje cooperativo pues la opinión de cada uno de ellos será necesaria para llegar a la respuesta correcta. A través, de este enlace accederás al juego: <https://view.genial.ly/6069ac29ccc9790cde5a22c8/interactive-content-descubre-al-personaje>

- **ACTIVIDAD 2: “Experimento del submarino”**

La presente actividad se realizará en gran grupo con los alumnos colocados en asamblea, para su realización se seguirán los siguientes pasos:

1. Preparación del material: cogeremos una botella de plástico grande, tres globos, una arandela y agua.
2. Diálogo: Se les harán preguntas tipo: ¿Qué objetos vamos a utilizar?, ¿Qué creéis que haremos con ellos?, ¿Qué sucederá con los globos?
3. Experimentamos, comprobamos hipótesis: se realiza el experimento, el cual consiste en meter las boquillas de los globos en la arandela, cuando ya esté listo, se introducirán en la botella llena de agua. Cuando los globos y la arandela lleguen a la base de la botella se apretará la botella por su zona baja, es decir entre la mitad y la base de la botella (apretarán los alumnos).
4. Se analizan los resultados: reflexionarán sobre las hipótesis que habían hecho antes de realizar el experimento y qué ha sucedido cuando han apretado la botella (los globos suben por el empuje del agua).

El experimento a realizar se encuentra en el siguiente enlace:

<https://www.youtube.com/watch?v=5DAdfa9VtTk>

- **ACTIVIDAD 3: “Recuerdo lo aprendido”**

Por último, realizarán un dibujo individualmente del experimento que se ha llevado a cabo por un lado del folio y por el otro lado del mismo dibujaran un submarino.

Objetivos	Contenidos
<ul style="list-style-type: none"> • Conocer quién descubrió el submarino y en qué año. • Incrementar el pensamiento cognitivo y la memoria. • Experimentar porque si y porque no se hunden los submarinos. 	<ul style="list-style-type: none"> • El submarino.

<ul style="list-style-type: none"> Mostrar interés por las actividades de experimentación y manipulación. 	
Criterios de evaluación	Materiales
<ul style="list-style-type: none"> Es capaz de decir cuándo y quién invento el submarino. 	<ul style="list-style-type: none"> Ordenador: Genially Pizarra digital. Botella. Agua. Globos. Arandela Lapiceros. Pinturas. Rotuladores.
Temporalización (60 minutos)	Observaciones
<ul style="list-style-type: none"> Para la introducción se empleará un tiempo de 5 minutos. La duración de la actividad 1 será de aproximadamente 15 minutos. Para la actividad 2 de empleará un tiempo de 20 minutos Para la actividad 3 se utilizarán 20 minutos. 	Si en la clase no se dispone de pizarra digital, pero sí de un fondo blanco para proyectarlo, los niños utilizarán el ratón del ordenador para tocar los números del juego.

Sesión 5: Lunes, 19 de abril de 2021
Desarrollo de la sesión
<ul style="list-style-type: none"> INTRODUCCIÓN: Durante los primeros minutos de la clase se les explicará en lo que va a consistir el Escape Room, siendo este un juego en el cuál quedarán atrapados dentro del aula y que deberán conseguir un objetivo para poder salir de la misma. Para poder alcanzarlo deberán pasar una serie de pruebas que se les irán presentando a medida que vayan avanzando. Deberán estar atentos a cada una de ellas, trabajando en equipo y escuchando a los compañeros para conseguir dicho objetivo antes de que se les termine el tiempo. El

tiempo del que disponen irá indicado con un cronómetro en la aplicación Classroomscreen.

- **ACTIVIDAD 1: Escape Room.** (Anexo 2)

Esta actividad consiste en encerrar a los alumnos en la clase. Para poder salir de la misma deberán ir resolviendo en gran grupo las diferentes pruebas que se les van planteando, antes de que se les termine el tiempo, normalmente disponen de unos 45 o 60 minutos.

En concreto, este Escape Room es gamificado creado con la aplicación Genially, la Medusa Pelusa será quien les irá dando las explicaciones para poder ir resolviendo las misiones que se les proponen. La historia sobre la que se basa dicha actividad es que todas las puertas del colegio han sido cerradas por un pulpo enfadado y los niños y niñas de 5 años han sido los encargados de salvar a todo el colegio. Para ello, deben resolver cinco misiones para poder conseguir la medicina de la alegría y dársela al pulpo, consiguiendo así que abra de nuevo las puertas del colegio.

La mayoría de las misiones que componen este Escape Room, están basadas en las matemáticas y en la capacidad de observar y memorizar.

- Misión 1: esta misión se compone de tres operaciones matemáticas, la primera de ellas es una suma en la cual falta un sumando, que deben elegir correctamente. En la segunda operación, deben elegir el signo adecuado (eligiendo entre +, -, x, /). Y en la tercera operación, deben completar la resta para que el resultado sea correcto. Cuando terminen cada una de las operaciones, habrán construido una operación nueva la cual es $8 - 5 =$, deberán resolverla y quedarse con el resultado para más adelante. Siendo este número el primero necesario para resolver la misión final.
- Misión 2: se les presenta una imagen de una estantería con libros, la cual deben observar porque a continuación se les harán tres preguntas sobre esa imagen. A partir de ellas obtendrán otra operación que tendrán que resolver y quedarse con el resultado de la misma, ya que será el segundo número necesario para la misión final.
- Misión 3: en esta misión se les presenta un reloj analógico y seis taquillas, las cuales tienen diferentes horas. Deberán elegir la taquilla correcta para conseguir la llave del gimnasio. Aquí deberán realizar tres seriaciones, una vez que las han

resuelto correctamente, se les proporcionará el tercer número que necesitarán para la última misión.

- Misión 4: con esta misión se acercan al final y en ella deben encender el proyector, una vez encendido se les presenta un video sobre tortugas marinas. A partir de este, se les plantean tres preguntas, una vez respondidas correctamente, obtendrán el último número necesario para la misión final.
- Misión final: esta es la última misión una vez resuelta habrán conseguido la medicina de la alegría para el pulpo. En ella deben introducir en una calculadora los cuatro números que han ido obteniendo en las misiones anteriores, si estos son correctos habrán conseguido la medicina y podrán salir de la clase.

El enlace a través del cual se accede al Escape Room es el siguiente:

<https://view.genial.ly/6097cf908d08580d1ec231d2/interactive-content-escape-game-mar>

Objetivos	Contenidos
<ul style="list-style-type: none"> • Aprender a trabajar en equipo. • Respetar el turno de palabra. • Saber resolver las operaciones. • Potenciar la memoria fotográfica y la capacidad de retención de información. • Saber continuar las seriaciones. 	<ul style="list-style-type: none"> • La suma y la resta. • Las tortugas marinas. • Las seriaciones. • Las horas.
Criterios de evaluación	Materiales
<ul style="list-style-type: none"> • Es capaz de trabajar en grupo. • Respetar la opinión de sus compañeros y el turno de palabra. • Se muestra activo e involucrado en la actividad. • Es capaz de resolver las operaciones planteadas. • Tiene memoria fotográfica. • Sabe y entiende lo que es una seriación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ordenador. • Pizarra digital. • Lapiceros. • Folios.

<ul style="list-style-type: none"> • Atiende al video y presenta capacidad de retención de información. 	
Temporalización (60 minutos)	Observaciones
<ul style="list-style-type: none"> • El tiempo utilizado en la introducción será de 5 minutos • El tiempo empleado en esta actividad será de 55 minutos. 	En el caso de que haya una excesiva participación de algunos alumnos y poca participación por parte de otros, se dividiría la clase en cinco grupos de tres o cuatro alumnos cada uno e irían resolviendo las cinco misiones por relevos, resolviendo cada grupo una misión.

Sesión 6: Martes, 20 de abril de 2021

Desarrollo de la sesión

- **INTRODUCCIÓN:**

Al inicio de la clase, se colocarán en asamblea, se les preguntará qué es lo que hicieron en la sesión anterior (sesión del Escape Room) y qué video vieron y sobre qué trataba, para recopilar los contenidos que aprendieron con ello. A continuación, se les presentará a una tortuga real como motivación, ya que durante esta sesión trabajaremos y aprenderán sobre las tortugas. Tendrán que ponerla un nombre, que elegirán por votación, ya que se quedará en la clase durante toda la propuesta. Se les harán preguntas para conocer qué saben de ellas, como, por ejemplo: ¿Qué tipo de animales marinos son? ¿Las tortugas tienen dientes?, ¿Qué comen las tortugas?, ¿Son ovíparas o vivíparas?, ¿Salen alguna vez del mar? Una vez visto lo que conocen de ellas, se les hará una explicación sobre las mismas, explicándoles que son reptiles, que las tortugas no tienen dientes, sino una mandíbula afilada, que son ovíparas porque ponen huevos, que solo salen del mar para poner huevos y que son omnívoras porque comen carne y plantas. También que tiene esqueleto externo y que es el caparazón, y que este tiene una textura rugosa. En este momento, se les enseñará una nuez y se pelará delante de ellos, mostrándoles que la mitad de la cáscara de la nuez se parece al caparazón de las tortugas. Se les pasará para que la manipulen y noten su textura rugosa. Por último, se les leerá una poesía de Gloria Fuertes “La tortuga presumida” (anexo 3) para que poco a poco se vayan familiarizando con la poesía.

- **ACTIVIDAD 1: “Construimos nuestras tortugas”** (Anexo 4)

Una vez que hemos hablado, conocido y visto cómo son las tortugas, es la hora de crear las nuestras. Ya colocados cada uno en sus grupos correspondientes se les proporcionará a cada uno de ellos, la mitad de la cáscara de una nuez y plastilina verde y blanca, para los ojos. Con ello deberán de realizar una tortuga, creando la cabeza, las patas y la cola con la plastilina y pegándolo a la cáscara de la nuez. Una vez que cada uno de ellos han realizado su tortuga la colocarán en el rincón de mar.

- **ACTIVIDAD 2: “Tortugas Ninja”**

Después de hacer las tortugas con la cáscara de las nueces, los alumnos realizarán con pintura de dedo Tortugas Ninja. En esta actividad deberán de pintarse toda la palma de la mano derecha de pintura de dedo verde y plasmarla en cartulina blanca o de color. Una vez seca la pintura de dedo, procederán a ponerlas el antifaz característico de las misma y a dibujarles los ojos. Antes de empezar con la actividad y después de explicársela se utilizará la técnica de lápices al centro, en la que todos los alumnos tendrán que dejar todos los lápices y materiales en el centro de la mesa. Y ninguno podrá tocar ningún material hasta que el docente no da el permiso de hacerlo, este será el momento en el que sí que pueden empezar a hacer la actividad.

Objetivos	Contenidos
<ul style="list-style-type: none"> • Identificar a las tortugas como animales marinos. • Trabajar la motricidad fina. • Saber qué, cómo y dónde viven las tortugas. • Diferenciar la textura rugosa y fina. • Conocer el lado derecho y el lado izquierdo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Las tortugas. • Lado derecho e izquierdo. • Texturas rugosa y lisa.
Criterios de evaluación	Materiales
<ul style="list-style-type: none"> • Diferencia cuál es el lado derecho y cuál es el izquierdo. • Respetar el turno de palabra. • Identifica la textura de la nuez como rugoso y no como liso. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cartulina de colores y blanca. • Pintura de dedo. • Nueces. • Plastilina. • Tortuga real.

<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce a las tortugas como animales marinos. • Es capaz de interiorizar la información impartida sobre las tortugas. 	
Temporalización (60 minutos)	Observaciones
<ul style="list-style-type: none"> • Para la introducción se emplearán 25 minutos. • En cuanto a la actividad 1 se utilizarán 15 minutos. • Y para la actividad 20 minutos. 	

Sesión 7: Miércoles, 21 de abril de 2021
Desarrollo de la sesión
<ul style="list-style-type: none"> • INTRODUCCIÓN: Se colocará a los alumnos alrededor de tres mesas redondas colocadas en fila y se les explicará que vamos a realizar un experimento. Y que después vamos a jugar a un juego que seguramente conocen, pero que no se les dirá cuál es el juego hasta que no lo empiecen, que seguro que en cuanto ven lo que van a utilizar saben de cual se trata. • ACTIVIDAD 1: “El mar en una botella” (Anexo 5) En primer lugar, se les hará una explicación del proceso que vamos a seguir. Cada uno de los grupos de trabajo deberá ir siguiendo los pasos que se exponen a continuación: <ol style="list-style-type: none"> 1- Cada uno de los niños coge su botella y la abre. 2- Añade agua pasando la mitad de la botella (la maestra irá llamando a cada grupo para que no se junten todos en el lavabo de la clase). 3- Se añaden unas gotas de colorante hasta que el agua se tiña del color azul. 4- Después, se rellena la botella con peces de plástico pequeños o conchas. 5- Ahora, se agrega aceite de girasol casi hasta llenar la botella. 6- Por último, tapamos la botella y la dejamos en reposo mientras los niños observan como se separa el aceite del agua. <p>Antes de empezar a realizar los pasos explicados anteriormente, se les realizarán preguntas tipo:</p>

- ¿Habéis entendido los pasos que hay que seguir?
- ¿Tenéis el material necesario en las mesas para realizarlo?
- ¿Creéis que el aceite y el agua se van a mezclar o por el contrario se separaran y por qué lo creéis?

Una vez que se ha terminado, cada niño cogerá su botella y se sentará en su sitio. La maestra bajará las persianas de la clase y apagará las luces quedando está en la oscuridad mientras se pone en el ordenador el sonido del mar y de las olas, consiguiendo que los alumnos se relajen. A continuación, se levantarán las persianas y se realizarán ejercicios con la botella, como, por ejemplo: coger la botella, tumbarla encima de la mesa y moverla de adelante atrás con la mano derecha, después con la mano izquierda. Luego la cogerán y la levantarán haciendo el movimiento ondulatorio de las olas, después la dejarán de nuevo en la mesa y tendrán que comprobar cuanto tarda en pararse el agua y si queda arriba el aceite. En este momento, se les introducirá el concepto de densidad explicándoles que el aceite se queda arriba porque su densidad es menor que la del agua. Es decir, que la cantidad de masa que hay en un determinado volumen de esa misma sustancia. Para aclararlo se les dirá que la masa es de lo que está formado dicha sustancia y que el volumen es el espacio que ocupa esa sustancia. Por último, también se puede trabajar la interioridad y las emociones, con ayuda de la botella, usándola como botella de la calma.

- **ACTIVIDAD 2: “Pasapalabra”** (Anexo 6)

Se dividirá a la los alumnos en dos equipos de nueve alumnos, unos serán el equipo naranja y otros el equipo azul. Cada grupo tendrá su rosco y su campana la cual deberán tocar si saben la respuesta de la definición que dice la maestra. El equipo que toque primero la campana, después de que la maestra cuente hasta tres, será el elegido para decir la palabra en caso de que no esté bien se hará rebote o en el caso de que digan pasapalabra también se efectuará el rebote. El equipo ganador es aquel que termine con un mayor número de palabras correctas.

Las palabras y definiciones que contiene el rosco son las siguientes:

- Con la A (ALGA): con la A, plantas que viven en el mar y que pueden ser de diferentes colores, amarillas, verdes o rojas.
- Con la B (BALLENA): con la B, es un animal mamífero acuático y es el más grande del mar.
- Con la C (CORAL): con la C, son animales coloniales que forman arrecifes.

- Con la D (DELFIN): con la D, animales mamíferos que viven en el mar y saltan en busca de oxígeno para respirar.
- Con la E (ESTRELLA DE MAR): con la E: animal invertebrado, con capacidad para regenerarse, con cinco extremidades.
- Con la F (FOCA): con la F, animal mamífero con bigotes que a veces salen del agua del mar para quedarse encima de las rocas.
- Con la G (GLOBO PEZ): con la G, tipo de pez con forma alargada hasta que se enfada y se hincha.
- Con la H (HÉLICE): con la H, mecanismo compuesto por distintas palas o aspas laterales que al girar con fuerza alrededor de un punto desplazan el agua y causan movimiento, por ejemplo, los barcos se mueven gracias a ellas.
- Con la I (ICEBERG): con la I, gran masa de hielo flotante, que tiene hielo por encima y por debajo del mar.
- Con la J (MEJILLÓN): contiene la J, son animales pertenecientes a los bivalvos (dos conchas) que se comen y son de color naranja. Les encontramos en las rocas que están cerca del mar.
- Con la K (KAYAK): con la K, tipo de canoa en el que se pueden subir de dos a cuatro personas con finalidad deportiva, que anteriormente se utilizaba para pescar.
- Con la L (LANGOSTIGO): con la L, crustáceo familia de las gambas, que tiene bigotes y es de color naranja y blanco que para comerlo hay que pelarlo.
- Con la M (MEDUSA): con la M, animales sin esqueleto, que van flotando por el mar. Que si te pican pueden ser peligrosas.
- Con la N (NEMO): con la N, es un pez payaso y su mejor amiga se llama Dori.
- Con la Ñ (PIÑA): con la Ñ, es una fruta y en ella vive Bob Esponja.
- Con la O (OLA): con la O, se crean con el viento y los surfistas van sobre ellas.
- Con la P (PECES): con la P, hay muchos tipos, y el mar está lleno de ellos, tienen aletas y respiran por branquias.
- Con la Q (BUQUE): contiene la Q, barco muy grande que transporta mucho eso y se utiliza para viajes largos.
- Con la R (ROCA): con la R, piedra grande que podemos encontrar en el fondo del mar y sobre la tierra.

- Con la S (SUBMARINO): con la S, nave que se utiliza para ir por el fondo del mar cuyo inventor fue Cornelius Drebbel.
- Con la T (TIBURÓN): con la T, pez de gran tamaño, suele asustar a las personas y les hay de varios tipos, como el martillo, el ángel, el duende, el blanco, el zorro.
- Con la U (ÚRSULA): con la U, pulpo morado maligno que aparece en una película que hemos visto.
- Con la V (VELA): con la V, pieza de tela que utilizan los barcos para avanzar por el mar gracias al viento.
- Con la W (WATER): con la W, agua en inglés.
- Con la X (AUXILIO): con la X, cuando estamos en apuros y no decimos socorro decimos...
- Con la Y (YATE): con la Y, barco de lujo que puede alcanzar mucha velocidad.
- Con la Z (AZUL): con la Z, color del mar.

Objetivos	Contenidos
<ul style="list-style-type: none"> • Aprender a trabajar en equipo. • Respetar el turno de palabra. • Conocer el mayor número de palabras relacionadas con el mar. • Saber perder y ganar. • Respetar al equipo contrincante. • Trabajar a través del método científico. • Conocer el concepto de densidad. • Acercar a los alumnos a la experimentación. 	<ul style="list-style-type: none"> • El mar. • Elementos del mar. • Densidad.
Criterios de evaluación	Materiales
<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce la definición con la palabra correcta. • Es capaz de seguir las instrucciones de un experimento. • Sabe lo que es la densidad. 	<ul style="list-style-type: none"> • Rosco de pasapalabra. • Campanitas. • Botella de plástico con tapón. • Agua. • Aceite de girasol. • Colorante alimenticio azul.

	<ul style="list-style-type: none"> • Peces de plástico y conchas de mar.
Temporalización	Observaciones
<ul style="list-style-type: none"> • La actividad durará aproximadamente 60 minutos. 	

Sesión 8: Jueves, 22 de abril de 2021

Desarrollo de la sesión. (Anexo 7)

- **INTRODUCCIÓN: “Creamos nuestro eslogan”**

Se les explicará que esta es la última sesión de la propuesta y que en ella crearemos un eslogan sobre el mar. Primero, se les explicará lo que es un eslogan, diciéndoles que es una frase que es pegadiza y que se la tendrán que decir a todo el mundo como, por ejemplo, a sus papás y mamás, a sus amigos, abuelos y a las personas que vean que no están cuidando bien el mar.

Seguidamente, se pondrá un ejemplo de eslogan y a continuación, se hará una lluvia de ideas en la que deberán decir diferentes eslóganes. Después, mediante votación se elegirá el eslogan más votado. En este caso será “M, A, R, tú cuidarás el mar para siempre”. Este eslogan será escrito por la maestra en la pizarra y repetido por toda la clase a la vez y varias veces.

- **ACTIVIDAD 1: “Tenemos los animales, pero necesitamos su hogar”**

Una vez que se ha elegido e interiorizado el eslogan que concluye dicha propuesta, se pasará a realizar la primera actividad, la cual consiste en que los alumnos ya sentados en sus respectivos equipos, mediante la técnica de folio giratorio deberán de dibujar y colorear diferentes animales marinos, una vez que se han dibujado y pintado correctamente, tendrán que recortarlos y guardarlos para la siguiente actividad.

- **ACTIVIDAD 2: “Potencia y da publicidad a tu eslogan”**

Mientras los alumnos están realizando la actividad 1, la maestra en papel continuo escribirá las letras para colorear el eslogan elegido por la clase. Una vez que se ha escrito el eslogan en dicho papel, se colocará pegado en la pared, es decir, verticalmente. A continuación, se irá llamando a los alumnos por equipos para que pinten el mar con tempera azul y con pincel en el mismo papel en el cual se ha escrito el eslogan. Mientras solo un equipo está pintando el mar, el resto estará dibujando los animales, y así sucesivamente hasta que todos los equipos hayan pintado en el papel continuo. Una vez

que todos hayan pintado con el pincel en el papel, este se despegará de la pared y se colocará en el suelo, y se procederá nuevamente a llamar de uno en uno a los equipos para que colorean las letras del eslogan con tempera sólida, dando así tiempo a que la témpera azul del mar se seque.

Una vez que la tempera se ha secado, por equipos otra vez irán pegando en el mar que han pintado, los animales que habían dibujado en la actividad 1.

Objetivos	Contenidos
<ul style="list-style-type: none"> • Promover el cuidado del mar. • Fomentar el trabajo en equipo. • Potenciar la creatividad. • Comprobar lo que los alumnos han aprendido sobre los animales marinos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Los animales marinos. • El mar. • El eslogan.
Criterios de evaluación	Materiales
<ul style="list-style-type: none"> • Es consciente de que no hay que contaminar el mar. • Está comprometido a ayudar a salvar el mar. • Conoce los diferentes animales marinos. • Es capaz de trabajar en equipo sin frustración. 	<ul style="list-style-type: none"> • Tempera sólida y líquida. • Folios. • Pinturas. • Rotuladores. • Tijeras. • Pegamento. • Papel continuo.
Temporalización (60 minutos)	Observaciones
<ul style="list-style-type: none"> • Para la introducción se empleará un tiempo de 25 minutos. • Y para las actividades 1 y 2, se utiliza un tiempo de 35 minutos ya que se realizarán simultáneamente. 	

6.8. Recursos humanos, materiales y espaciales.

Aunque los recursos materiales se especifican en cada una de las sesiones, en dicho apartado se recogerán todos los recursos utilizados en esta propuesta didáctica: peces reales y pecera, pizarra, rotuladores, folios, pinturas, lapiceros, proyector, pizarra

digital, pelotas, paracaídas, zapatos, ladrillos de psicomotricidad, aros, ordenador, botellas, agua, globos, arandela, cartulina de colores y blanca, pintura de dedo, nueces, plastilina, tortuga real, rosco de pasapalabra, campanitas, aceite de girasol, colorante alimenticio azul, peces de plástico y conchas de mar, tempera sólida y líquida, tijeras, pegamento y papel continuo.

Respecto a los recursos humanos, se destaca la participación de la maestra y de los alumnos. Y en cuanto a los recursos espaciales se hace referencia al aula ordinaria y al aula de psicomotricidad, en la que se llevará a cabo la sesión 3.

6.9. Evaluación.

La evaluación es fundamental para llevar a cabo un buen proceso de enseñanza-aprendizaje ya que no solo permite llevar un registro de los alumnos, sino que es la herramienta para mejorar, ya que gracias a ella se observan los puntos fuertes y puntos débiles tanto de los alumnos como la práctica docente y con ello poder trabajar más los débiles para mejorarlos. Por lo tanto, es necesario llevar a cabo una evaluación continua global y formativa.

De manera que en cuanto a la evaluación de los alumnos se valorará la adquisición y superación de los objetivos propuestos por parte de la maestra. Y, por otro lado, en cuanto a la evaluación de la práctica docente se valorará tanto la planificación de las actividades como la puesta en práctica de las mismas.

Las técnicas utilizadas en dicha propuesta serán la observación sistemática con su correcto registro a través de los ítems (indicados en cada sesión), que se presentarán posteriormente y la realización de algunas actividades. Siendo estas la actividad “¿Qué sabemos del mar?”, en la que la maestra conocerá lo que los alumnos saben sobre el tema tratado, es decir, como evaluación inicial de la propuesta. Y la actividad “Pasapalabra” como actividad de evaluación final en conjunto con todos los registros que haya ido realizando la maestra a través de toda la propuesta.

Por último, como evaluación procesual se utilizará la aplicación Classdojo, que como se ha indicado en apartados anteriores, la cual consiste en crear una economía de fichas con los alumnos, en la que cada alumno está representado por un monstruito e irá consiguiendo puntos a partir de su trabajo realizado cada uno de los días.

6.10. Resultados.

Después de la puesta en práctica de dicha propuesta didáctica se destaca que los alumnos han sido capaces de comunicarse con el resto de sus compañeros, ponerse de

acuerdo para trabajar en equipo y llevar a cabo un buen desempeño de las actividades. De manera que el resultado final de la propuesta ha sido satisfactorio, ya que se ha observado que los alumnos han adquirido los conocimientos y se han logrado los objetivos propuestos, así como que el alumnado ha estado motivado en cada una de las actividades que se han realizado. Es necesario comentar que las actividades que mejor han realizado los alumnos han sido aquellas en las que se ha utilizado la técnica del folio giratorio, la sesión de psicomotricidad, la actividad “El mar en una botella”, es decir, la de experimentación y la actividad “Descubre el elemento”, en la que gracias a las TIC, descubrir el submarino, a través de pistas fue divertido y motivó a los alumnos, ya que cada vez que leían una pista, querían pasar a la siguiente para poder ver la pista escondida detrás del número correspondiente.

Por otro lado, se destaca que la actividad que peor se llevó a cabo fue la del “Pasapalabra” ya que la impulsividad de los niños estuvo muy presente durante su desarrollo; y al principio de la misma los alumnos no eran capaces de esperar a que la maestra contase hasta tres para dar la respuesta de la definición, si no que, contestaban al acabar la maestra de leer la definición. Además, no tenían en cuenta al resto del grupo para dar la respuesta, ya que cada uno contestaba lo primero que se le venía a la mente. Sin embargo, recalcar que a medida que avanzaban en la actividad la impulsividad la iban controlando y al final del todo también fueron capaces de comentar la solución en el grupo antes de decirla en alto.

6.11. Conclusión.

Tras la realización de dicha propuesta didáctica señalar que, es un tema que considero interesante para trabajarlo en un aula de tercero de infantil ya que, les motiva y con ello se consigue facilitar la adquisición de conocimientos. Por otro lado, este tema proporciona la posibilidad de crear actividades cooperativas en las que los alumnos aprenden de sus iguales a la vez que se divierte.

Asimismo, destacar que es importante que los alumnos no sean meros receptores de información, sino que sean la parte activa del proceso de enseñanza-aprendizaje y con ello los protagonistas del mismo. Además, es importante crear actividades en las que la frustración por parte del alumnado no exista o sea mínima. Por eso, es necesario crear ambientes de trabajo óptimos y cómodos para el alumno libremente participe, comente, se exprese y opine en todo momento.

Por último, hacer hincapié en que también es importante un buen diseño de las actividades, una buena planificación por parte de la maestra y una buena puesta en práctica.

7. CONCLUSIONES.

Tras la realización del presente Trabajo de Fin de Grado me gustaría reflexionar sobre si los objetivos propuestos al inicio del mismo se han alcanzado.

En primer lugar, decir que, cuando comencé a realizar el presente trabajo empecé a trabajar con cierta incertidumbre ya que, sobre el tema a tratar había estudiado, leído y aprendido varios aspectos pero que no terminaba de comprender como el aprendizaje cooperativo se podía llevar al aula con niños de temprana edad. Así que lo que quería era investigar y documentarme sobre ello, para posteriormente poderlo poner en práctica en un aula real. Por ello, gracias a la puesta en práctica en un aula real de la propuesta didáctica podido comprobar que, sí que es posible y que es una de las mejores metrologías para favorecer la socialización y la inclusión de todo el alumnado, así como el incremento de la motivación por el aprendizaje en aquellos niños están más desmotivados o que no presentan entusiasmo por aprender.

De este modo, bajo mi punto de vista los objetivos propuestos sí que se han conseguido, ya que he dedicado mucho tiempo a investigar, indagar y reflexionar sobre la información que he leído. A partir de ello, he sido capaz de desarrollar una propuesta didáctica y que al llevarla a la práctica durante mi periodo de Prácticum II, he podido comprobar que ha sido viable el diseño de la misma. Por todo ello, me atrevo a decir que el aprendizaje cooperativo es una metodología que en tiempos de COVID-19 también se puede emplear en el aula, con el debido cuidado, es decir, los alumnos se deberán de lavar las manos con regularidad y cada uno de ellos tendrá su caja de pintura en vez de compartirlas por equipos, por ejemplo. Además, en mí opinión a los niños con edades tan tempranas no se les puede privar de socializar con sus compañeros ya que es uno de los factores más importantes para tener un buen proceso de aprendizaje.

Destacar también que es importante respetar el ritmo de aprendizaje de cada alumno, por ello también, gracias al aprendizaje cooperativo, aquellos niños que van más lentos son ayudados por los más rápidos, retroalimentándose ambos. También entenderán

la importancia que cobra el diálogo y la expresión para el entendimiento de las cosas. De tal manera que se enriquezcan tanto con sus iguales como con la sociedad en general.

Por otro lado, he podido comprobar que las TIC también son una herramienta enriquecedora para el aula, así como compaginable con el aprendizaje cooperativo. Además, a día de hoy son muy importantes y seguramente que para el futuro también ya que están en constante crecimiento para mejorar nuestra vida.

Por último, es necesario decir que ha sido una experiencia gratificante y que con ella termino mi Grado de Educación Infantil y que espero con ello, poder dedicarme a esto durante toda mi vida.

8. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

Ausubel, D.P. (1963). *The psychology of meaningful verbal learning*. New York, Grune and Stratton.

Calzadilla, M. E. (2013). Aprendizaje colaborativo y tecnologías de la información y la comunicación. *OEI-Revista Iberoamericana en Educación*, 1-10. <https://www.orientacionandujar.es/wp-content/uploads/2013/11/Aprendizaje-Colaborativo-Y-TECNOLOGIAS-DE-LA-INFORMACION-Y-LA-CCMUNICACION.pdf>

Cano, M. (2014). TIC y creatividad en educación infantil a través del aprendizaje cooperativo. En Miralles Martínez, P., Alfageme-González, M. B., y Rodríguez Pérez, R.(Eds.). (2014). *Investigación e innovación en Educación Infantil*. (pp. 379-386). Editum. Ediciones de la Universidad de Murcia.

Competencias generales y específicas. Guía docente TFG del Grado de Educación Infantil. (2020-2021). Universidad de Valladolid. https://www.uva.es/export/sites/uva/2.docencia/2.01.grados/2.01.02.ofertaformativagrados/documentos/edinfpa_competencias.pdf

De la Cerda, M. (2013). *Per una pedagogíad'ajuda entre iguals. Reflexions i practiques*. Barcelona: Graó.

- Decreto 122/2007, de 27 de diciembre por el que se establece el currículo del segundo ciclo de la Educación Infantil en la Comunidad de Castilla y León. Boletín Oficial del Estado, 2 de enero de 2008, núm. 1.
- Edwards, D. y Mercer, N. (1994). *El conocimiento compartido. El desarrollo de la comprensión en el aula*. Barcelona: Paidós/MEC (1ª ed., 2ª reimpresión).
- García, R. Traver, J. A., y Candela, I. (2019). *Aprendizaje cooperativo. Fundamentos, características y técnicas*. Madrid, España: CCS
<https://edicionescalasancias.org/wp-content/uploads/2019/10/Cuaderno-11.pdf>
- Gardner, H. (2011). *Inteligencias múltiples: La teoría en la práctica*. Barcelona: Paidós Ibérica.
- Heritage, M. (2007). Formative assessment: What do teachers need to know and do?, *Phi Delta Kappan*, Octubre: 140-145.
- Hernández, P. (2015). *Descubriendo el aprendizaje cooperativo en las aulas*. (Trabajo Fin de Grado). San Cristóbal de La Laguna: Universidad de La Laguna.
- Herrada, R. y Baños, R. (2018). Aprendizaje cooperativo a través de las nuevas tecnologías: una revisión. *Revista d'innovació educativa*. (Nº 20, Enero-Junio 2018), 1-10.
<https://roderic.uv.es/bitstream/handle/10550/66933/6477564.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Johnson, D. y Johnson, R. (1999a). *Aprender juntos y solos. Aprendizaje cooperativo, competitivo e individualista*. Buenos Aires: Aique.
<http://www.terras.edu.ar/biblioteca/30/30JOHNSON-David-JOHNSON-Roger-Apendice.pdf>
- Johnson, D. Johnson, R., y Johnson, E. (1999b). *Los nuevos círculos de aprendizaje: la cooperación en el aula y en la escuela*. Buenos Aires: Aique.
<http://www.terras.edu.ar/biblioteca/30/30JOHNSON-David-JOHNSON-Roger-y-JOHNSON-HOLUBEC-Edythe-Que-es-el-aprendizaje-cooperativo.pdf>
- Johnson, D. Johnson, R., y Johnson, E. (1999c). *El aprendizaje cooperativo en el aula*. Buenos Aires: Paidós SAICF. <https://www.ucm.es/data/cont/docs/1626-2019-03-15-JOHNSON%20El%20aprendizaje%20cooperativo%20en%20el%20aula.pdf>

Johnson, D, y Johnson, R. (2014). *La evaluación en el aprendizaje cooperativo*. Ediciones SM.

https://elearning3.hezkuntza.net/013156/pluginfile.php/2835/mod_resource/content/1/La%20evaluacion%20en%20el%20aprendizaje%20cooperativo%20-%20David%20W.%20Johnson.pdf

Kagan , S. (1994). *Cooperative Learning*. Kagan: San Clemente.

Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. Boletín Oficial del Estado, 4 de mayo de 2006, núm. 106, pp. 17158-17207.
<http://www.boe.es/boe/dias/2006/05/04/pdfs/A17158-17207.pdf>

Lobato, C. (1998). *El trabajo en grupo: aprendizaje cooperativo en Secundaria*. Bilbao: Universidad del País Vasco.

López, G. y Acuña, S. (2011). Aprendizaje cooperativo en el aula. *Inventio, la génesis de la cultura universitaria en Morelos*. (Nº 14, 2011), 28-27.

Martín San Juan, E. (2017). *Propuesta de intervención educativa en la etapa de educación infantil a través de estrategias de aprendizaje cooperativo*. Trabajo Fin de Grado. Universidad de Valladolid (Segovia).

Moreno, T. (2016). *Evaluación del aprendizaje y para el aprendizaje*. México: Casa abierta al tiempo Unidad Cuajimalpa.
https://www.casadelibrosabiertos.uam.mx/contenido/contenido/Libroelectronico/Evaluacion_del_aprendizaje_.pdf

Otero, C.D.E.J. R. (2009). *Aprendizaje cooperativo. Propuesta para la implantación de una estructura de cooperación en el aula*. Material no publicado. Recuperado el 8(12), 2013.
http://gestionamadrid.org/dat_capital/upe/impresos_pdf/AprendizajeCooperativo2012.pdf

Pérez, A., Julián, J. A. y López, V. M. (2009). Evaluación formativa y compartida en el Espacio Europeo de Educación Superior (EEES). En López, V. M. (Coord.), *Evaluación formativa y compartida en educación superior. Propuestas, técnicas, instrumentos y experiencias*. (19-43). Madrid: Narcea.

- Piaget, J. (1965). *The Origins of Intelligence in Children*. New York: International Universities Press.
- Pujolàs, P. (2003). *El Aprendizaje Cooperativo. Algunas propuestas para organizar de forma cooperativa en el aprendizaje en el aula*. http://www.deciencias.net/convivir/1.documentacion/D.cooperativo/AC_Algunas_sideaspracticas_Pujolas_21p.pdf
- Pujolàs, P. y Lago, J. R. (Coord.) (2002). *El programa CA/AC (“cooperar para aprender/aprender a cooperar”) para enseñar a aprender en equipo Implementación del aprendizaje cooperativo en el aula*. Universidad de Vic.
- Real Decreto 1630/2006, de 29 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas del segundo ciclo de Educación Infantil. Boletín Oficial del Estado, jueves 4 53 enero 2007, núm. 4, pp. 474-482. <https://www.boe.es/boe/dias/2007/01/04/pdfs/A00474-00482.pdf>
- Rogers, C. (1961). *El proceso de convertirse en persona: Mi técnica terapéutica*. Buenos Aires, Paidós.
- Romero Rodríguez, A. y Espinosa Gallardo, J. (2019). Gamificación en el aula de Educación Infantil: Un proyecto para aumentar la seguridad en el alumnado a través de la superación de retos. *Edetania. Estudios Y Propuestas Socioeducativas*, (56), 61-82.
- Slavin, R. (1980). Cooperative learning. *Review of Educational Research*, 50, pp. 315-342.
- Velázquez, C. (2012). *La pedagogía de la cooperación en educación física*. Valladolid: Colectivo La Peonza.
- Vigotsky, L. (1979). Zona de desarrollo próximo: una nueva aproximación. *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona: Grijalbo.

ANEXOS.

Anexo 1: "Descubre el elemento"



Anexo 2: "Escape Room"





- Misión 1.



10 - 4 = 6

¿Qué falta para completar la operación?

- + ÷ X

8 - 3 = 3

¿Qué falta para completar la operación?

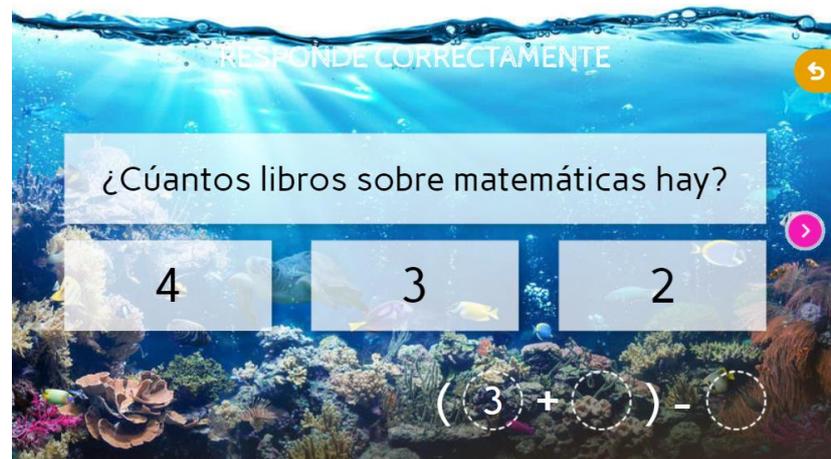
4 3 7 5

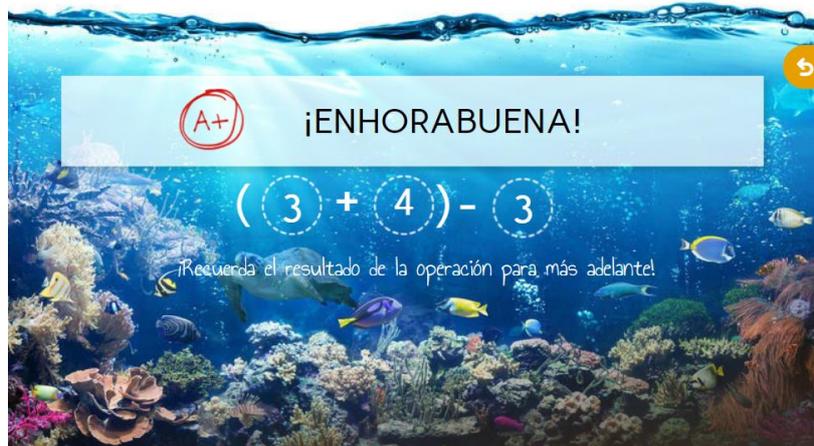
¡ENHORABUENA!

*Recuerda el resultado de la operación para más adelante

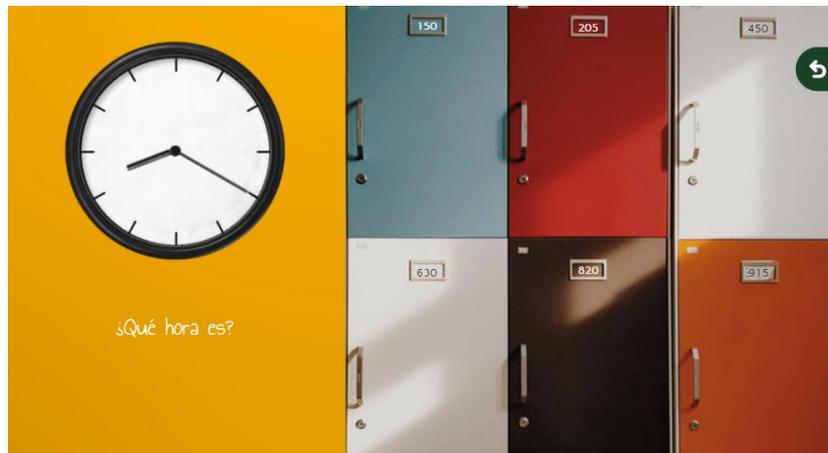
8 - 5

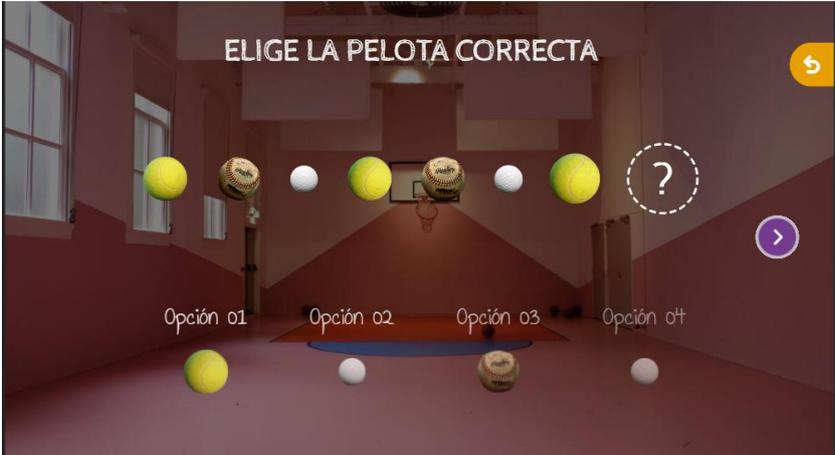
- Misión 2.





- Misión 3.





RESPUESTA
CORRECTA

¡Enhorabuena!
El número obtenido en esta
misión es 0



↻

- Misión 4.



↻

Mira el vídeo y responde correctamente

?

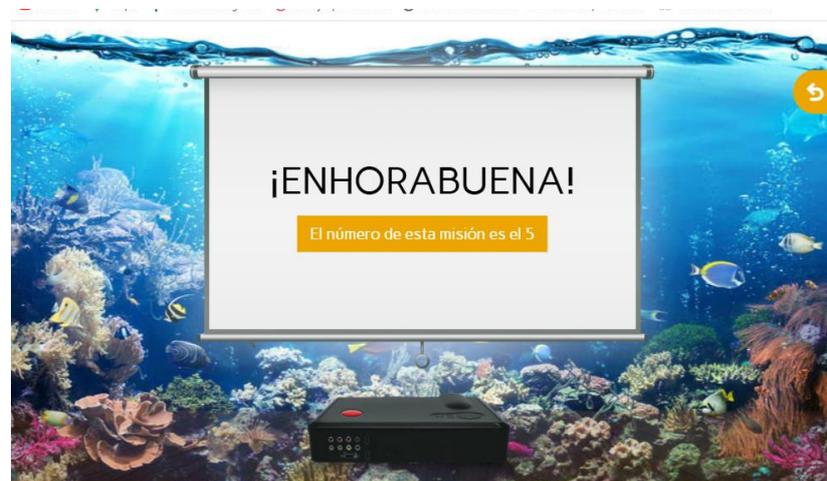
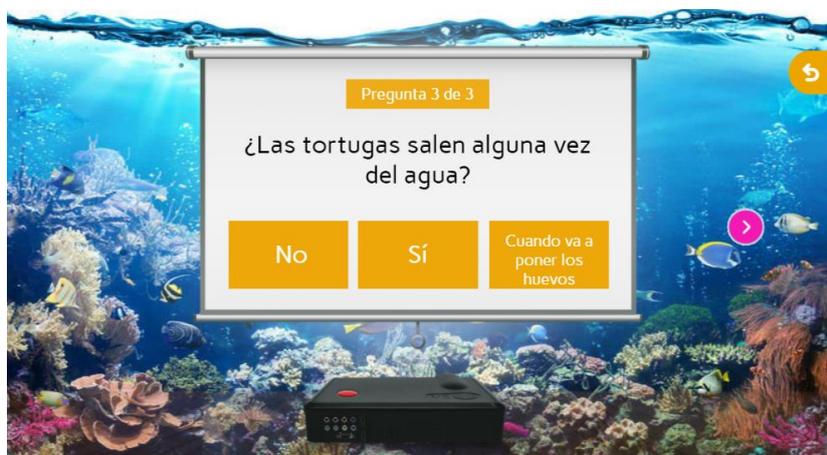
Pregunta 1 de 3

¿Cuántas especies de tortugas marinas hay?

7 5 10

↻

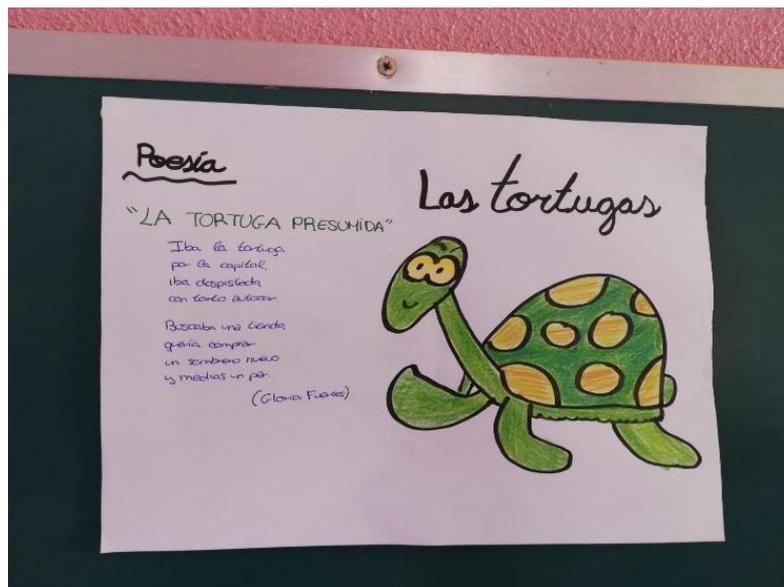
➔



- Misión final.



Anexo 3: Poesía de Gloria Fuertes.



Anexo 4: “ Construimos nuestras tortugas”



Anexo 5: “El mar en una botella”



Anexo 6: “Pasapalabra”





Anezo 7: Sesión 8

