

¿Me enseñas?: una experiencia didáctica compartida por alumnos de Infantil y Secundaria

Will you teach me? A didactic experience involving Infant and Secondary students

Virginia García-Lago Ibáñez*
Juan Carlos García González*
Sandra Vaquero Martín*

Recibido: 8-3-2013
Aceptado: 2-7-2013

Resumen

Este artículo recoge la experiencia didáctica llevada a cabo en el colegio Santa María, nacida con una triple motivación:

- Fomentar la cohesión entre los alumnos de Educación Infantil y Educación Secundaria
- Mejorar la competencia digital de los alumnos
- Aprender Historia de una manera atractiva y lúdica.

Para ello los alumnos de 2º de la ESO crearon actividades digitales y diseñaron sesiones de enseñanza para sus compañeros de 5 años (tercer curso de Educación Infantil).

La evaluación del proyecto fue muy positiva, ya que se cumplieron los objetivos y se alcanzaron las competencias programadas.

Palabras clave

Didáctica de la historia, competencia digital y competencia emocional.

Abstract

This article gathers the didactic experiences that have been recently undertaken at Santa Maria College, an experience which was born with a triple motivation:

- To promote a sense of unity cohesion between the students in Children's Education and the students in Secondary Education.
- Improve the digital competences of all the students.
- Learn History in a playful and more appealing way.

To pursue this aim the students of the second cycle of Secondary Education created digital activities and designed teachable sessions for their counterparts in the 3rd level of Children's education (5 years old).

Taking into account that all aims were achieved and the programmed skills were developed, the evaluation of the project was very gratifying for all members involved.

Key words:

History didactics, digital competence and emotional competence.

* Colegio Santa María (Maristas, Collado Villalba, Madrid).
vgarcialago@hotmail.com

1. Introducción

Durante el curso 2011-12, en el colegio Santa María (Collado Villalba, Madrid) un grupo de cuatro profesores realizamos un Proyecto de Innovación, entendiendo por éste: «una práctica percibida como nueva por un individuo o individuos, que intenta introducir mejoras en relación a objetivos deseados, que tiene una fundamentación, y que se planifica, desarrolla y evalúa» (Marcelo, 2011, 2)

Como todo Proyecto, aspira a mejorar la calidad de la enseñanza, mejorar los resultados de los alumnos y posibilitar el desarrollo institucional, todo ello tras haber hecho un análisis de las necesidades percibidas en nuestro contexto:

- Existe poca cohesión inter-etapas en el centro (tanto por parte de los alumnos como por parte del profesorado).
- Los contenidos presentados mediante el método tradicional no son significativos para la gran mayoría de los alumnos.
- La sociedad del siglo XXI necesita alumnos formados en TIC.

Es por ello, que este Proyecto puede ser fundamentado desde tres áreas:

1.1 Desarrollo de las habilidades socio-emocionales

Este proyecto se basa en la metodología del aprendizaje cooperativo. Para que éste se produzca es necesario que en el aula se cree una dinámica interactiva particular, caracterizada por pautas, procesos y mecanismos específicos que potencian y promueven, a partir de la comunicación y la relación entre iguales, la construcción de conocimiento por parte de los alumnos y alumnas participantes. Además, deben cumplirse tres requisitos básicos: existencia de una tarea grupal, la responsabilidad grupal se apoya y se construye sobre la responsabilidad del alumno y disponer de los recursos suficientes (Onrubia, 1997). Numerosos estudios han demostrado la pertinencia de este método para desarrollar conocimientos y habilidades socio-emocionales: García, Traver y Candela (2001), Lara (2001), Pérez Sancho (2003), Adell y Bernabé (2005) y Domingo (2008).

Por otro lado, en los últimos años encontramos un número elevado de investigaciones y publicaciones que tratan de demostrar cómo el bajo nivel de competencia emocional –«analfabetismo emocional» (Goleman, 1996)– desemboca con frecuencia en un con-

junto de comportamientos desadaptativos (Bisquerra, 2003), y la necesidad de intervenir socio-emocionalmente en el ámbito educativo (Álvarez, 2001). La inteligencia emocional «tiene un efecto positivo en el desarrollo integral de niños y jóvenes, en su bienestar emocional, rendimiento académico y relaciones sociales» (Clouder, 2008: 12). La educación emocional y social en la escuela facilita el crecimiento integral de niños y jóvenes, promueve su éxito académico, sirve de estrategia preventiva frente a posibles problemas en su desarrollo y, además, contribuye a la mejora y protección de la salud, física y mental de los jóvenes.

Es por ello que nos propusimos un trabajo coordinado inter-etapa, ya que éste favorece la adquisición de competencias emocionales tales como: autovaloración (apreciación de las propias capacidades), conciencia (asunción de las propias responsabilidades), adaptabilidad (aprender a ser flexible), innovación (sentirse cómodo ante las novedades), compromiso (aceptación de los valores de un grupo), iniciativa (habilidad para buscar soluciones ante nuevos retos), desarrollo de los otros, manejo de conflictos, establecimiento de vínculos (entre compañeros de la misma clase, e inter-etapa), cooperación y trabajo en equipo (Goleman, 1996).

1.2 Didáctica de las Ciencias Sociales

En la Didáctica de las Ciencias Sociales numerosos autores escriben sobre el beneficio de la utilización de las TIC: Barba (2006) nos sugiere la utilización de las Webquests en la enseñanza de la historia, Trepát y Torruella (2007) obtuvieron mayor aprendizaje y motivación por parte de los alumnos al utilizar la deducción no guiada de información histórica a partir de la reproducción de fuentes primarias de carácter icónico, y Pantoja (2010) nos habla del recurso de la fotografía para el mejor aprendizaje de esta asignatura. Diferentes métodos y recursos para una misma idea: la innovación en la enseñanza de la Historia es crucial para que los alumnos generen aprendizajes significativos y duraderos.

1.3 Utilización de las TIC

Cuando hablamos del uso de las TIC en las aulas, debemos ser conscientes de que tener una dotación informática no supone necesariamente una alteración del modelo tradicional de enseñanza. (Balanskat, Blamire y Kefala, 2006; Condie y Munro, 2007).

En el contexto español, tanto el programa *Internet en el aula* como el CNICE (Segura, Candioti y Medina, 2007) enfatizan la necesidad de integrar curricularmente el uso de

las TIC en la práctica de aula y de desarrollar prácticas valiosas e innovadoras para el aprendizaje. (Area, 2008)

Pensar informáticamente supone operaciones mentales distintas y por lo tanto una propuesta pedagógica específica. No se puede pensar que el poder de la tecnología por sí sólo va a conseguir que los viejos procesos funcionen mejor. Su uso debe servir para que las organizaciones sean capaces de romper los viejos moldes y creen nuevas formas de trabajo y funcionamiento. (Miniam, 1999)

Siendo plenamente conscientes del impacto de las TIC en los procesos de enseñanza-aprendizaje: dominio de las herramientas informáticas, desarrollo del pensamiento complejo y adquisición de nuevos contenidos curriculares (Cabero, 2001), decidimos que fueran la base sobre la que edificar nuestro proyecto.

2. ¿Me enseñas?: el proyecto

El presente proyecto nació como una oportunidad que nos brindó el propio centro educativo, al incorporar desde el curso 2010-2011, las etapas de EI y EP. El reconocimiento de la nueva realidad y el hecho de contar con la enorme ventaja de compartir espacios muy cercanos, nos ánimo como educadores a intentar la interacción de etapas, en un proyecto TIC iniciado en el curso 2011-112. Puede verse el proyecto en la siguiente dirección web: <http://wouldyouteachme.nixiweb.com/index.html>

2.1 Objetivos

General:

- Mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje gracias a la interacción de alumnos de 2º Curso de ESO con los alumnos de Tercer Curso de Ed. Infantil.

Específicos:

- Utilizar las TIC como recurso para aprender.
- Desarrollar vínculos entre alumnos de distintas etapas.
- Acercarse a la Historia de manera lúdica.
- Aprender los contenidos de la programación relacionados.
- Desarrollar la interacción entre alumnos de distintas etapas.

2.2 Contenidos

Los contenidos con los que se ha iniciado este proyecto tienen como núcleo la Edad Media. Éstos responden al currículo oficial tanto de 2º de ESO y al proyecto curricular de etapa de Educación Infantil en nuestro centro.

Los contenidos a estudiar son los siguientes:

- Vocabulario científico referente al contexto histórico-artístico de la Edad Media.
- La sociedad medieval.
- El feudo y las relaciones feudo-vasalláticas.
- El castillo y las fortalezas medievales.
- El renacimiento de la ciudad y el comercio en el siglo XI.
- La guerra medieval.
- La moda e indumentaria medieval.
- Diferencias entre la arquitectura Románica y Gótica.
- Conocimiento de aplicaciones Web 2.0.
- Uso del blog y página Web.

2.3 Competencias

Competencias	Comunes	Ed. Infantil	ESO
Comunicación lingüística	– Conocimiento o ampliación del vocabulario científico.	– Acercamiento lúdico al lenguaje escrito. – Comprensión de la información visual de viñetas, pictogramas, imágenes...	– Adaptación del lenguaje científico referido a la unidad, adaptado a las necesidades de alumnos de 5 años.
Matemática	– Resolución de cuestiones gráficas.	– Comprensión de actividades gráficas. – Nociones espacio-temporales.	– Representación de contenidos de forma gráfica. – Ordenación espacio-temporal de procesos históricos.

Competencias	Comunes	Ed. Infantil	ESO
Conocimiento e interacción con el mundo que le rodea	<ul style="list-style-type: none"> – Localización de acontecimientos pasados relevantes. 	<ul style="list-style-type: none"> – Mejora de la comprensión de los grupos sociales – Descubrimiento del Arte Románico y Gótico. – Identificación de elementos arquitectónicos cotidianos: castillo, murallas, catedrales... 	<ul style="list-style-type: none"> – Conocimiento de los procesos históricos en su entorno geográfico y físico. – Reconocimiento y explicación de estructuras sociales, económicas y artísticas de la Edad Media.
Tratamiento de la información y competencia digital.	<ul style="list-style-type: none"> – Manejo de aplicaciones Web 2.0 para la realización de actividades TIC. – Acceso a Internet de las actividades publicadas. 	<ul style="list-style-type: none"> – Uso del ratón – Interés por el uso lúdico de las tecnologías. – Uso de aplicaciones sencillas Web 2.0. – Uso de la PDI. 	<ul style="list-style-type: none"> – Conocimiento de aplicaciones Web 2.0 – Realización de actividades virtuales. – Publicación de actividades en Internet.
Social y Ciudadana	<ul style="list-style-type: none"> – Interacción del alumnado de las dos Etapas. 	<ul style="list-style-type: none"> – Respeto y cumplimiento de las normas. – Escucha atenta de instrucciones – Respeto por el turno. 	<ul style="list-style-type: none"> – Defensa y respeto de los valores democráticos y los derechos humanos. – Empatía con los grupos sociales estudiados.
Cultural y artística	<ul style="list-style-type: none"> – Comprensión y valoración de las manifestaciones culturales y artísticas que forman parte del patrimonio propio de los pueblos. 	<ul style="list-style-type: none"> – Identificación de distintas manifestaciones artísticas. 	<ul style="list-style-type: none"> – Comprensión y explicación del patrimonio histórico-artístico románico y gótico.
Aprender a aprender	<ul style="list-style-type: none"> – Observación, manipulación y exploración de las TIC 	<ul style="list-style-type: none"> – Uso de los recursos de forma ordenada y cuidadosa. 	<ul style="list-style-type: none"> – Representación, a través de las TIC, de contenidos curriculares. – Dinámica de trabajo grupal.
Autonomía e iniciativa personal	<ul style="list-style-type: none"> – Iniciativa en la resolución de problemas y cuestiones. 	<ul style="list-style-type: none"> – Toma de decisiones ante los retos presentados. 	<ul style="list-style-type: none"> – Coordinación del trabajo grupal. – Responsabilidad en la creación de materiales.

2.4 Proceso Metodológico

El proyecto parte de la coordinación y colaboración entre las etapas de Ed. Infantil y Primer Ciclo de ESO. La unidad didáctica «Aventura en el castillo» que durante el segundo trimestre del presente curso realizarán los alumnos de 5 Años A y B coincide con los contenidos curriculares de Segundo Curso de ESO de la asignatura de Ciencias Sociales: La Edad Media. Esto ha permitido coordinar a los profesores de área-materia de Ciencias Sociales y a las dos tutoras de Tercer Curso de Educación Infantil para la realización de este proyecto de innovación.

El proyecto tiene tres fases que coinciden con cada uno de los trimestres del curso:

Primer Trimestre: Los alumnos de ESO investigan y adquieren los contenidos propios de su ámbito curricular. Para ello se combinó el proceso ordinario de enseñanza-aprendizaje con un proceso de investigación orientado al subtema de cada uno de los grupos de trabajo. A la evaluación ordinaria de los contenidos curriculares, se le sumó los resultados de cada procedimiento indagatorio y expositivo de contenidos específicos de cada subtema.

Segundo Trimestre: Realización de las actividades TIC, gracias a los contenidos estudiados en el trimestre anterior. Una vez testadas, fueron utilizadas en la unidad didáctica en los grupos de Ed. Infantil. Los alumnos de ESO presentaron estas actividades guiadas por la tutoras.

Éste fue el núcleo pedagógico de «¿Me Enseñas?». La orientación pedagógica, para que los alumnos de secundaria pudieran diseñar las actividades, vino de la mano de las pautas dadas por las profesoras de Educación Infantil. Esto permitió que los contenidos adquiridos a lo largo de la primera evaluación pudieran ser adaptados y plasmados en las actividades digitales.

Las exposiciones se realizaron a lo largo de las dos primeras semanas del mes de febrero (2012) en dos sesiones semanales, por recomendación pedagógica de las tutoras de infantil y también adaptándonos a los horarios de secundaria. Al ser una experiencia piloto se intentó evitar modificar el horario lectivo de secundaria lo mínimo posible, así como tener que contar con el apoyo de los profesores de guardia para mover grupos y hacer labores de acompañamiento y apoyo en las exposiciones.

Una vez finalizada la fase expositiva los alumnos de infantil, «devolvieron» la visita a sus amigos «mayores» y les hicieron entrega de un trabajo recopilatorio sobre la Edad Media realizado por ellos.

Tercer Trimestre: Evaluación del proceso de enseñanza-aprendizaje en las dos etapas educativas.

La evaluación en Educación Infantil se realizó de forma cualitativa, mientras que la de Secundaria tuvo una evaluación cuantitativa y cualitativa a través de una larga encuesta (on line) en la que se evaluó el proyecto, la coordinación del profesorado y de su coordinador de grupo de trabajo, la exposición y los medios utilizados y una autoevaluación.

Como profesores realizamos nuestra propia evaluación y realizamos una propuesta de mejora para continuar con el proyecto en el curso 2012-2013.

2.5 Evaluación

En Educación Infantil la evaluación se realizó de una manera global, continua y formativa. La observación directa fue la técnica escogida, por ser la propia y más adecuada para esta etapa educativa. Las conclusiones obtenidas fueron las siguientes:

Objetivos	Grado de consecución
Mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje gracias a la interacción de alumnos de 2º Curso de ESO con los alumnos de Tercer Curso de Ed. Infantil.	La unidad de «Aventura en el castillo», donde se incardinaba el proyecto «¿Me enseñas?» ha sido una de las que más interés ha suscitado en los alumnos, gracias a la presencia de los alumnos de la ESO en la clase. Las actividades digitales les han permitido aprender de manera lúdica y profundizar mucho más de lo esperado en alumnos de tan corta edad en la Historia Medieval.
Utilizar las TIC como recurso para aprender.	Todos los alumnos han participado resolviendo las actividades digitales preparadas para ellos. El manejo del ratón y el uso de la PDI han mejorado y las actividades que inicialmente les llamaban la atención han pasado a formar parte de la rutina de la clase.
Desarrollar vínculos entre alumnos de distintas etapas	Los alumnos de Infantil hablan de «sus amigos los mayores». Están pendientes a ver si les ven por las escaleras o en las salidas a los patios. El vínculo creado ha sido significativo.

Objetivos	Grado de consecución
Acercarse a la Historia de manera lúdica	Los alumnos de Infantil han aprendido Historia y Arte sin ser conscientes de que lo estaban haciendo. Las familias han hablado con las tutoras para comentar todo lo que contaban en casa y lo asombradas que estaban del vocabulario y los datos técnicos que empleaban.
Aprender los contenidos de la programación relacionados	Los contenidos programados en la unidad han sido aprendidos y superados por todos los alumnos.
Desarrollar la interacción entre alumnos de distintas etapas	Conforme avanzaba el proyecto la interacción entre los alumnos aumentaba. Llegaron a conocer sus nombres, e incluso los alumnos de la ESO observaron a qué alumnos de Infantil les costaba más y les ayudaban de forma especial.

Competencias	Grado de consecución
Comunicación lingüística	<ul style="list-style-type: none"> – Todos los niños han incrementado su vocabulario, aprendiendo el vocabulario científico relacionado con el tema. – La mayoría de los alumnos han mejorado el proceso lectoescritor al realizar actividades en las que se utilizaba el lenguaje escrito.
Matemática	<ul style="list-style-type: none"> – La mayoría de los alumnos mejora su ubicación temporal al realizar actividades relacionadas con la ordenación de secuencias.
Conocimiento e interacción con el mundo que le rodea	<ul style="list-style-type: none"> – Todos los alumnos nombran características del Arte Medieval. La mayoría es capaz de diferenciar entre arcos, portadas y frescos góticos y románicos. – Todos los alumnos nombran partes de la ciudad medieval. – La mayoría de los alumnos comprende la sociedad estamental y es capaz de unir una imagen al nombre correspondiente.
Tratamiento de la información y competencia digital.	<ul style="list-style-type: none"> – Todos los alumnos manejan la PDI. – La mitad del alumnado mejora en el manejo del ratón. – Todos los alumnos están motivados a realizar las actividades digitales.
Social y Ciudadana	<ul style="list-style-type: none"> – Todos los alumnos esperan contentos a los alumnos de la ESO. – La mayoría de los alumnos espera pacientemente su turno y levantan la mano para ofrecerse voluntarios o hablar.
Cultural y artística	<ul style="list-style-type: none"> – La mayoría de los alumnos identifica elementos arquitectónicos, escultóricos y pictóricos propios de la Edad Media. – Todos los alumnos muestran interés y respeto por el Patrimonio Artístico y cultural.
Aprender a aprender	<ul style="list-style-type: none"> – Todos los alumnos se acercan a la tecnología digital de manera entusiasta.
Autonomía e iniciativa personal	<ul style="list-style-type: none"> – La mayoría de los alumnos demuestra iniciativa en la resolución de problemas y cuestiones, resolviendo las actividades planteadas de manera intuitiva.

Los alumnos de la ESO tuvieron dos pruebas: una evaluación por parte del profesor titular de la materia consistente en la evaluación ordinaria durante la primera evaluación y una autoevaluación realizada a través de un servicio Web 2.0. El servicio *E-encuestas.com*, permitió realizar este proceso. Las conclusiones obtenidas son las siguientes:

Objetivos	Grado de consecución
Mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje gracias a la interacción de alumnos de 2º Curso de ESO con los alumnos de Tercer Curso de Ed. Infantil.	Los alumnos una vez concluida y evaluada de forma ordinaria, durante la Primera Evaluación, los contenidos relativos a la Ed. Media, procedieron a realizar una labor de síntesis de cada uno de los temas asignados colaborando de forma grupal. Este trabajo previo permitió a los alumnos diseñar las actividades que fueron plasmadas digitalmente y expuestas a sus compañeros de 5 años. Con ello, se logró fijar contenidos y afianzar actitudes y competencias como <i>Aprender a Aprender</i> y la <i>Competencia Digital</i> .
Utilizar las TIC como recurso para aprender.	Todos los alumnos del grupo de clase de 2º sección B, han trabajado con diversos softwares educativos o con potencial educativo: <i>Power Point</i> , <i>JClic</i> , <i>Hot Potatoes</i> y <i>Mimio (PDI)</i> y <i>Smartboarth (PDI)</i> .
Desarrollar vínculos entre alumnos de distintas etapas.	Los alumnos de Secundaria han creado un hermoso vínculo con sus compañeros más pequeños, con gran emotividad cuando coinciden en los patios o cuando 5 años devolvió la visita a sus compañeros de Secundaria como colofón del proyecto. El vínculo creado ha sido significativo.
Acercarse a la Historia de manera lúdica.	Los alumnos de Secundaria han podido empatizar con el profesorado, cuando han tenido que programar, discriminar contenidos, adaptar vocabulario y configurar las actividades TIC. Además contaron con la asesoría de las dos profesoras de Ed. Infantil para ajustar las actividades al nivel curricular y madurativo de los alumnos de 5 años.
Aprender los contenidos de la programación relacionados.	Los contenidos programados en la unidad han sido aprendidos y superados por todos los alumnos.
Desarrollar la interacción entre alumnos de distintas etapas.	Conforme avanzaba el proyecto la interacción entre los alumnos aumentaba. Llegaron a conocer sus nombres, e incluso los alumnos de la ESO observaron a qué alumnos de Infantil les costaba más y les ayudaban de forma especial.

Competencias	Grado de consecución
Comunicación lingüística	<ul style="list-style-type: none"> - Los alumnos de secundaria han automatizado e incrementado su vocabulario científico y relacionado con el tema. - El gran reto para estos alumnos ha sido la adaptación del vocabulario y conceptos a terminología o analogías que sus compañeros más pequeños pudieran entender. Ha sido un éxito gracias a las orientaciones previas dadas por las profesoras de Ed. Infantil.
Matemática	<ul style="list-style-type: none"> - La representación gráfica, a través de las aplicaciones informáticas utilizadas, han sido un éxito, permitiendo su uso y extrapolación a otras materias, como nos han indicado profesores de otras materias. - La mayoría de los alumnos mejora su ubicación temporal al realizar las actividades digitales relacionadas con procesos y hechos históricos del medievo.
Conocimiento e interacción con el mundo que le rodea	<ul style="list-style-type: none"> - El alumnado de secundaria, ha conseguido plasmar en sus actividades digitales y expositivas los procesos históricos en su entorno geográfico y físico. - La exposición teatralizada de cuentos, la caracterización de los alumnos de secundaria junto con el apoyo de las actividades digitales, han permitido reconocer y dar una explicación a las estructuras sociales, económicas y artísticas de la Edad Media. Con ellos han afianzado estos contenidos y los han transmitido a sus compañeros más pequeños.
Tratamiento de la información y competencia digital.	<ul style="list-style-type: none"> - Todos los alumnos manejan la PDI, así como aplicaciones Web 2.0 como <i>Hot Potatoes</i>, <i>JClic</i> o <i>Audacity</i> - Han publicado en Internet sus trabajos gracias a las posibilidades que permiten estas aplicaciones de crear archivos en formato HTML. - Todos los alumnos están motivados a realizar las actividades digitales.
Social y Ciudadana	<ul style="list-style-type: none"> - Los alumnos han valorado positivamente el trabajar y enseñar a sus compañeros más pequeños. - Los alumnos de secundaria valoran muy positivamente el trabajo del maestro y el profesor cuando han tenido que llevar el peso de la clase durante las exposiciones de las actividades y la dramatización de los cuentos. - Se ha realizado un esfuerzo de empatía en las actividades por mostrar la dureza de la vida medieval y los privilegios y derechos de unos estamentos sobre otros.
Cultural y artística	<ul style="list-style-type: none"> - Los alumnos han plasmado correctamente elementos arquitectónicos, escultóricos y pictóricos propios de la Edad Media, a través de las actividades digitales. - Todos los alumnos muestran interés y respeto por el Patrimonio Artístico y cultural, y ello lo han recogido en sus actividades y durante cada una de las sesiones expositivas.

Competencias	Grado de consecución
Aprender a aprender	<ul style="list-style-type: none">- Los alumnos han realizado trabajo colaborativo a través de las TIC. Para ello han usado la <i>Web 2.0</i> como <i>Google Docs</i> cuando han tenido que compartir ideas, esquemas o síntesis.- La utilización de esta <i>coasociación</i> junto con la utilización de aplicaciones TIC, les ha permitido utilizar en la primera fase del proyecto una <i>Metodología 2.0</i>.
Autonomía e iniciativa personal	<ul style="list-style-type: none">- Los coordinadores de los grupos de trabajo han sido muy consecuentes. Han evaluado a sus compañeros en todas las facetas del trabajo realizado: en el trabajo en clase y en sus domicilios, la efectividad de la coasociación entre iguales, la exposición, caracterización y el resultado final de las actividades TIC.- Han sido muy eficientes y resolutivos por la gran cantidad de inconvenientes que han tenido en el aula de informática del centro.

3. Conclusiones

Como puede apreciarse en la evaluación hemos alcanzado satisfactoriamente los objetivos del proyecto. La selección y secuenciación de objetivos y contenidos ha sido positiva, ya que han sido objetivos alcanzables, y contenidos relacionados con el currículo de cada etapa. Hemos decidido ampliar los contenidos a otras áreas o ámbitos de aprendizaje en próximos cursos. Las actividades han cumplido el fin para el que fueron diseñadas: los alumnos han aprendido. Podemos mejorar en adecuar más ciertas actividades a las inquietudes y conocimientos de los alumnos de infantil, ya que algunas fueron demasiado difíciles.

El establecimiento de vínculos afectivos ínter-etapas, así como el acercamiento lúdico a los contenidos han permitido realizar aprendizajes con un alto grado de significatividad. Destacamos la gran motivación suscitada por el encuentro entre los alumnos de las distintas etapas, así como el grado de adquisición de contenidos curriculares, superior a otros temas/idades trabajados con una metodología más tradicional.

Por tanto, esperamos que la experiencia piloto de este año nos sirva de impulso para ir uniendo otras áreas curriculares, así como otros cursos a fin de crear un proyecto en el que pueda participar toda la comunidad educativa de nuestro centro.

Referencias bibliográficas

- Adell, J. y Bernabé, I. (2005) *El aprendizaje colaborativo en las WebQuests*. Recuperado de: http://webquest.xtec.cat/articles/adell_bernabe/2005/2005%20Adell%20el%20aprendizaje%20cooperativo%20y%20las%20WQ.pdf
- Álvarez, M. (2001). *Diseño y evaluación de programas de educación emocional*. Barcelona: Ciss-Praxis.
- Area, M. (2008). Innovación pedagógica con TIC y el desarrollo de las competencias informacionales y digitales. *Investigación en la escuela*, 64, 5-18.
- Balanskat, A; Blamire, R. Y Kefala, S, (2006). *The ICT Impact Report. A review of studies of ICT impact on schools in Europe*. European Schoolnet, European Commission. Recuperado de: <http://ec.europa.eu/education/doc/reports/doc/ictimpact.pdf>
- Barba, C. (2006). La WebQuest y la didáctica de la historia. *Didáctica de las Ciencias Sociales, Geografía e Historia*, 12, 91-100.
- Bisquerra, R. (2003). Educación emocional y competencias básicas para la vida. *Revista de Investigación Educativa (RIE)*, 21, 1, 7-43.
- Cabero, J. (2001): *Tecnología Educativa. Diseño y utilización de medios en la enseñanza*. Barcelona: Paidós.
- Clouder, C. (Coord.). (2008). *Educación emocional y social. Análisis internacional*. Recuperado de: http://educacion.fundacionmbotin.org/ficheros_descarga/pdf/ES/dossier.pdf.
- Domingo, J. (2008). El aprendizaje cooperativo. *Cuadernos de trabajo social*, 21, 231-246.
- Dominguez Garrido, M. C. (2004). *Didáctica de las Ciencias Sociales*. Madrid: Pearson.
- García, R., Traver, J. y Candela, I. (2001). *Aprendizaje cooperativo: fundamentos características y técnicas*. Madrid: CCS.
- Goleman, D. (1996). *Inteligencia emocional*. Barcelona: Kairós.
- Lara, S. (2001). Una estrategia eficaz para fomentar la cooperación. *Estudios sobre educación*, 1, 99-110.
- Marcelo, C. (2011). *Pautas para la elaboración de Proyectos de Innovación*. Recuperado de: http://campus.usal.es/gabinete/comunicacion/eEuropeo/Salamanca_innovacion.pps#258,2,Diapositiva 2
- Miniam, J.(1999): «Aplicaciones del uso de la informática y las nuevas tecnologías de la información y comunicación en el ámbito educativo» *Revista electrónica Quaderns Digitals*. Recuperado de: <http://www.quadernsdigitals.net/index.html>.
- Onrubia, J. (1997). *Escenarios cooperativos*. Recuperado de: http://scholar.googleusercontent.com/scholar?q=cache:PjGEck4kJQJ:scholar.google.com/+trabajo+cooperativo&hl=es&as_sdt=0
- Pantoja, A. (2010). La fotografía como recurso para la didáctica de la Historia. *Tejuelo: Didáctica de la Lengua y la Literatura. Educación*, 9, 179-194.
- Pérez Sancho, C. (2003). Cómo desarrollar habilidades sociales mediante el aprendizaje cooperativo. *Aula de Innovación Educativa*, 12, 63-67.
- Segura, M. Candioti, C. y Medina, J.. (2007) *Las TIC en la Educación: panorama internacional y situación española*. Recuperado de: <http://www.fundacionsantillana.org/Contenidos/Spain/SemanaMonografica/XXII/DocumentoBasico.pdf>
- Trepát y Torruella (2007). La enseñanza y el aprendizaje de la historia mediante estrategias didácticas presenciales con el uso de nuevas tecnologías. *Didáctica de de las ciencias experimentales y sociales*, 21, 3-13.