



Otras formas de aprender Cuentos, competencias y educación en valores

El Proyecto Alegría, un programa didáctico puesto en marcha en cuatro colegios públicos de la Comunidad, combina el desarrollo de las competencias y la educación en valores. Basado en los cuentos y diseñado para escolares de 4º de Primaria, también fomenta la ciudadanía activa y la inclusión social

MARTÍN PINOS QUÍLEZ*

Desde el curso 2009/2010 se viene desarrollando en el CEIP María Moliner de Zaragoza el Proyecto Alegría, un programa didáctico multimedia para el desarrollo de las competencias clave y la educación en valores, diseñado para 4º de Educación Primaria, que contribuye a la realización y desarrollo personal, a

fomentar la ciudadanía activa y la inclusión social, así como al aprendizaje permanente durante toda la vida del alumno. A la vista de los excelentes resultados obtenidos, el curso pasado se incorporaron a este proyecto los CEIP Hilarión Gimeno y Fernández Vizarra; y este se ha sumado el CEIP Mariano Castillo de Villamayor. El programa utiliza los cuentos, como motor de aprendizaje, a través de tareas com-

petenciales. Dos personajes: el abuelo Li -una abeja china, inmigrante a la fuerza, que tras quedarse dormida en una orquídea en las montañas de China acaba envuelta en un precioso embalaje rumbo a una floristería española- y la pequeña Berta -una abejita muy especial, que descubre en su primera salida de la colmena que es alérgica a las flores- son los hilos conductores que nos llevan por varios cuentos

La versión original se puede descargar libremente en internet para trabajar en el aula o en casa con la familia

y hacia nuevos protagonistas. El encuentro de ambos personajes desencadenará una serie de conversaciones en las que la sabiduría de Li ayudará a Berta a quererse y a querer más a los demás; a ponerse en la piel del otro o a respetar el valor de todo tipo de vida. Cada cuento se convierte en una invitación para trabajar con el alumnado diversas tareas competenciales y destrezas de pensamiento a lo lar-

go del curso. Siete cuentos, para siete meses, son el punto de partida de este proyecto, de forma que la educación en valores, la convivencia, los contenidos curriculares -especialmente los instrumentales- y las competencias se manejan como una sola realidad cuando este recurso didáctico se utiliza en el aula. La versión original del Proyecto Alegría se puede descargar libremente para trabajar en

el aula e, incluso, en casa con la familia desde la página: <http://www.cprLes/web/index.php/proyecto-alegria>. Casi con toda seguridad, la versión libre actualizada estará ya disponible a final de curso. A continuación, veremos, paso a paso, cómo se aplica el programa en el aula y analizaremos sus resultados a través de los datos obtenidos en una investigación evaluativa del proyecto realizada en los centros.

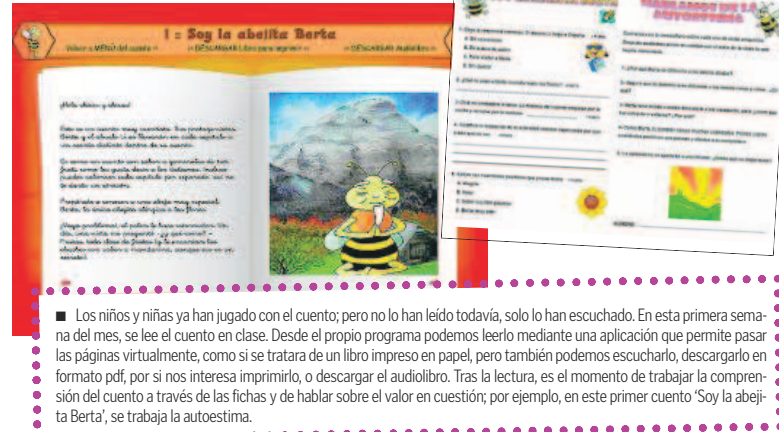
¿Cómo se aplica en el aula?

1. Primer contacto con los recursos educativos



El Proyecto Alegría se presenta al profesorado en formato multimedia. Estos son los recursos que incluye: tras la pantalla de instrucciones de uso, aparece la de 'Selección de cuentos', que nos da la llave para entrar en cada uno de los siete relatos y los trabajos asociados a ellos. Al pasar el ratón por encima de cada cuento, en el centro de la pantalla leeremos el valor con el que vamos a trabajar; en este caso la autoestima.

3. Hablamos sobre el cuento y sus valores



Los niños y niñas ya han jugado con el cuento; pero no lo han leído todavía, solo lo han escuchado. En esta primera semana del mes, se lee el cuento en clase. Desde el propio programa podemos leerlo mediante una aplicación que permite pasar las páginas virtualmente, como si se tratara de un libro impreso en papel, pero también podemos escucharlo, descargarlo en formato pdf, por si nos interesa imprimirlo, o descargar el audiolibro. Tras la lectura, es el momento de trabajar la comprensión del cuento a través de las fichas y de hablar sobre el valor en cuestión; por ejemplo, en este primer cuento 'Soy la abejita Berta', se trabaja la autoestima.

5. Las tareas competenciales globalizadas



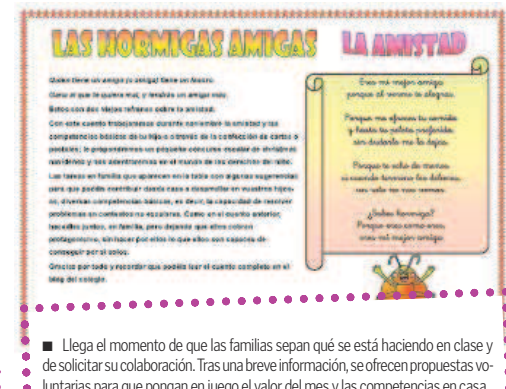
En la segunda y tercera semana del mes, se trabajan las dos tareas competenciales globalizadas asociadas al cuento. Siguiendo el formato de las tareas PISA, definimos tarea como la presentación de una combinación de actividades intencionadas, enmarcadas en un contexto o escenario concreto y significativo para el alumnado, dirigidas a resolver una o varias situaciones problemáticas, o a alcanzar un objetivo, integrando conocimientos, habilidades y actitudes, a la par que saberes de diferentes disciplinas -en nuestro caso Lengua y Matemáticas- y capacidades vinculadas a diferentes competencias -lingüística y matemática-. Los contextos surgen de los propios cuentos y después se trasladan a situaciones cercanas a los alumnos para hacerlas significativas y funcionales: los horarios de clase, la fiesta de cumpleaños, un concurso escolar... se convierten de este modo en valiosos estímulos para que el alumno desarrolle sus capacidades.

2. Los cuentos motores: empezamos jugando en Educación Física



A partir de octubre, cada mes se trabaja un cuento diferente en el aula -en total son siete-. Los alumnos entran en contacto con cada cuento a través de una sesión de Educación Física. Viven el cuento motrizmente, lo juegan, y después, surge todo un trabajo globalizado, que integra el resto de áreas curriculares y que se prolonga durante todo el mes, con intervenciones puntuales en el aula. La necesidad de movimiento y juego, la motivación que el cuento todavía ejerce a estas edades (9-10 años) son el trampolín, aportan el impulso para adentrarse con placer en la lectura de las historias que han vivido y de las tareas que de ellas se derivan. Así, en la primera semana del mes, en Educación Física, a modo de cuenta cuentos, se escucha y se juega con el cuento motor.

4. Actividades para realizar en familia



Llega el momento de que las familias sepan qué se está haciendo en clase y de solicitar su colaboración. Tras una breve información, se ofrecen propuestas voluntarias para que pongan en juego el valor del mes y las competencias en casa.

6. La tarea de pensamiento



En la última semana del mes, se trabaja una tarea vinculada específicamente a la competencia científica y a las áreas de Ciencias Naturales y Ciencias Sociales. La llamamos 'tarea de pensamiento' porque, en algunos casos, se enfoca al desarrollo del pensamiento científico, a partir de propuestas de tipo experimental, y, en otros, se dirige hacia las destrezas de pensamiento, en el sentido en el que Robert Swartz las propone: comparar/contrastar, partes y todo -pensamiento analítico y sintético- o resolución de problemas.

7. El rincón del artista y los juegos TIC



Cada cuento contiene una propuesta para el área de Plástica, que está relacionada con el valor que se ha trabajado: la amistad, la tolerancia, la paz... Los juegos de ordenador están pensados para que sirvan de colofón final a cada cuento. En ellos, el alumnado encuentra un entorno motivador e interactivo, que pone el broche final a todo el trabajo realizado, usando las nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC).

Investigación y resultados del programa didáctico

En el curso 2011/2012 realizamos una investigación evaluativa, con un enfoque metodológico complementario, sobre la aplicación del Programa Alegría en el CEIP María Moliner de Zaragoza. A partir de la información recogida en cuestionarios, entrevistas individuales y grupales, y grupos de discusión, se analizaron, desde la percepción de los usuarios, tres conceptos: competencias, educación en valores y motivación del alumnado hacia el programa. La contribución de este al desarrollo de las competencias quedó valorada por el cuestionario como 'muy alta', con una media de 5

puntos sobre 5, en 5 de las 8 competencias básicas, y con media de 5, al referirse a la contribución general del proyecto a su desarrollo.

VALORACIÓN MUY POSITIVA DE LOS DOCENTES Esta altísima valoración se reafirmó al reconocer claramente el profesorado la orientación del programa y su metodología de aplicación hacia las competencias a través del uso de tareas que movilizan procesos cognitivos complejos para resolver problemas o situaciones contextualizadas. Los docentes que lo llevaron a

la práctica aportaron una valoración muy positiva y se considera que los resultados en competencias básicas y en educación en valores constituyen una de las fortalezas básicas del programa. Como conclusión destacable, se confirmó que, en el caso estudiado, el programa resulta de utilidad para promover mejoras en el nivel de motivación del alumnado, su desarrollo de las competencias básicas y su sensibilización hacia los valores fundamentales de la convivencia, aportando herramientas eficaces al profesorado. Durante el curso 2013/2014, con grupos aula de los CEIP Hilarión Gi-

meno y Fernández Vizarra, se distinguió entre grupos experimentales -sometidos al programa- y de control -que no realizan el proyecto- para abordar un diseño cuasiexperimental de pretest y posttest para evaluar la competencia lingüística. Este diseño investiga sobre grupos naturales ya existentes -grupos aula-, aplicando una prueba -pretest-, al inicio de la investigación, para comprobar que son equivalentes, y otra prueba -posttest-, tras la realización del programa por los grupos experimentales, para comprobar si hay cambios significativos respecto a los grupos de control. Es de-

cir, se trabajó el programa con los grupos experimentales y se comparó con los grupos de control no sometidos al programa, para contrastar resultados. Los instrumentos de evaluación se fijaron a partir de pruebas institucionales de Aragón en esa competencia lingüística. Comprobada la equivalencia de los grupos experimentales y de control en el pretest, el análisis estadístico mostró diferencias significativas de las medias en el posttest muy favorables a los grupos experimentales. Utilizando la valoración según la Teoría de Respuesta al Ítem (TRI), utilizada en Aragón para el análisis

de las evaluaciones externas, los resultados confirmaron una diferencia significativa y evidencian científicamente la eficacia y valor del programa. Sin embargo, este análisis focalizado en una competencia no debería hacernos perder de vista la finalidad general del programa y de la educación misma: contribuir al pleno desarrollo de la personalidad del niño y su felicidad, más allá de unas pocas competencias.

MARTÍN PINOS QUÍLEZ ES ASESOR DE INNOVACIÓN, MEJORA Y ORGANIZACIÓN DE CENTROS DEL CIFE JUAN DE LANUZA DE ZARAGOZA.

Telefónica

Tecnología responsable para una infancia segura

En Telefónica pensamos que el bienestar de los niños y adolescentes es una tarea de todos. Por eso, trabajamos para promover un uso responsable de la tecnología, a través de:

- Herramientas de control parental para filtrar contenidos.
- Investigación sobre la utilización de las nuevas tecnologías por parte de los niños.
- Líneas de denuncia de contenidos inadecuados.
- Formación a padres, profesores y alumnos en el uso responsable de Internet.

Conoce nuestras iniciativas en: rcyosostenibilidad.telefonica.com

La tecnología de todos.

#infanciaytic

Movistar, vivo, MARCAS DE TELEFÓNICA