LAS ASAMBLEAS ESCTUTURADAS
EN EDUCACIÓN INFANTIL Y PRIMARIA PARA TRABAJAR LA ORALIDAD

GRUPO DE TRABAJO DESARROLLO DE LA COMPETENCIA LINGÜÍSTICA
C.E.I.P.SOHAIL
CURSO 2019/2020
COORDINADORA: ÁNGELA RAMÍREZ PEINADO

ASAMBLEAS ESTRUCTURADAS

Podemos definir las asambleas como un encuentro entre el alumnado y el docente en el que se trabajan los elementos curriculares de las distintas áreas así como el desarrollo de valores democráticos y de escucha necesarios para la sociedad actual. Es decir, las asambleas estructuradas son los momentos educativos generadores del resto de momentos en las aulas.

Podemos considerar que las asambleas facilitan diversos aspectos en los alumnos como son:

- La motivación, por ejemplo a través de la presentación de una temática como puede ser la prehistoria.
- La autonomía, los alumnos, una vez asumidos los roles de cada uno de ellos, saben qué hay qué hacer en cada momento y en qué orden.
- La capacidad de escucha, a través de actividades como por ejemplo dictado-dibujo donde la maestra o entre toda la clase se va narrando una historia y todos debemos ir dibujando aquello que va ocurriendo. A través de esta actividad podemos trabajar vocabulario, conceptos espaciales…
- La adaptación del lugar donde se lleva a cabo las asambleas, si nos sentamos en el suelo o hacemos un corro con las sillas… Se recomienda que el maestro ocupe el mismo lugar físico que el resto de los alumnos para que no surja diferencia entre ellos, es decir, el maestro no se vea como elemento superior.
- La creatividad, donde son los alumnos los que proponen el tema a tratar o expresan aquello que quiere comunicar del tema que se está tratando.

Dependiendo del nivel de los alumnos/as, las asambleas pueden requerir mayor o menor tiempo de dedicación, pero como cualquier actividad depende del nivel de motivación de la clase.

ORGANIZACIÓN DE LAS ASAMBLEAS

Para trabajar las asambleas es necesario su organización previa. En la organización de las asambleas podemos diferenciar tres momentos.

1. **Antes:** donde prepararemos el material necesario para su desarrollo, los roles establecidos y las herramientas de evaluación.
2. **Durante:** donde organizaremos las actividades que vamos a realizar. Para ello tendremos en cuenta la distribución del tiempo y el desarrollo de las actividades así como su adaptabilidad.

3. **Después:** dónde evaluaremos la asamblea mediante un registro de éxitos y un registro de dificultades que se convierten en oportunidades para seguir aprendiendo.

Como hemos dicho anteriormente, la planificación del **uso del tiempo** es muy importante. El tiempo recomendado en el desarrollo de una asamblea es aproximadamente de unos 35 minutos, los cuales los podemos distribuir de la siguiente manera:

Las asambleas estructuradas deben tener **temáticas** variadas en las que se desarrollen actividades motivadoras y diferentes. Hasta lo divertido se vuelve aburrido si se hace todos los días.

BENEFICIOS Y POSIBLES DIFICULTADES DE LAS ASAMBLEAS

Entre los **beneficios** podemos destacar:

- Mayor cohesión del grupo.
- Se conoce mejor al alumnado y sus intereses.
- Práctica de la capacidad de escucha.
- Trabajo de las habilidades democráticas.
- Integración de contenidos de las distintas áreas.
- Coordinación y participación común con otras clases.

Entre las posibles **dificultades** destacamos:

- Falta de control del profesorado.
- Desconocimiento de una metodología basada en un aprendizaje cooperativo.
- Dificultades para trabajar todos los contenidos.
- Falta de tiempo para la coordinación con otros docentes.

Pero… ¿y si utilizamos las dificultades para transformarlas en oportunidades?

- Ante la falta de control del profesorado podemos generar estrategias para el desarrollo de la asamblea.
- Ante el desconocimiento de una metodología basada en un aprendizaje cooperativo podemos formarnos en ello.
- Ante las dificultades para trabajar todos los contenidos podemos organizarlos previamente.
- Ante la falta de tiempo para la coordinación con otros docentes podemos realizar intercambio de buenas prácticas y optimizar el tiempo de reuniones para la coordinación.

DECORACIÓN DE LAS AULAS

Antes de iniciarnos en las asambleas es necesario analizar nuestro espacio del aula, ¿cómo es?, ¿crees que anima a la cohesión de grupo? Algunas recomendaciones para organizar el espacio destinado a las asambleas son:

- Debemos de buscar un espacio para poder estar cómodos en el suelo usando cojines, alfombras…
- Podemos usar el espacio de la biblioteca de aula.
- Disponer de cajas o compartimientos, estanterías… para guardar material de las asambleas.
- Disponer de una variedad de recursos como por ejemplo:
    - Tarjetas de vocabulario, cronómetro.
    - Dados para contar historias, grabadora, cámara.
    - Libros sobre curiosidades, micrófono, pizarras blancas.
    - Calendarios, imágenes, sombreros de colores.
    - Etc…

ASAMBLEAS ESCTUCTURADAS Y CONTENIDOS

Los contenidos de las asambleas deben estar secuenciados y organizados según nuestras unidades didácticas integradas. Una de las maneras en la que podemos organizar los contenidos de las asambleas es a través de los **mapas de desempeño curricular**.

En los mapas de desempeño curricular se detallan todos los elementos curriculares de las diferentes áreas, según el nivel educativo. Gracias a estos mapas podemos realizar la evaluación y comprobar que estamos atendiendo a todas las competencias, objetivos,

estándares y contenidos de acuerdo con el nivel de la clase. Un ejemplo de mapa de desempeño podría ser el siguiente:

<table>
<tr><td>NOMBRE DE LA ASAMBLEA:</td><td>TEMPORALIZACIÓN:</td><td>UDI:
ÁREAS:</td></tr>
<tr><td rowspan="2">LISTA DE ACTIVIDADES:</td><td colspan="2">RECURSOS:</td></tr>
<tr><td>HERRAMIENTAS DE EVALUACIÓN:</td><td>DIFUSIÓN:</td></tr>
</table>

Otro ejemplo de mapa de desempeño sería el siguiente:

Para Educación Infantil:

ÁREAS Y BLOQUES	OBJETIVOS GENERALES	OBJETIVOS NIVEL	EVALUACIÓN	CONTENIDOS	ACTIVIDADES

Para Educación Primaria/Secundaria:

ÁREAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	OBJETIVOS	COMPETENCIAS	CONTENIDOS	ACTIVIDADES

Teniendo en cuenta estos mapas de desempeño podemos organizar de forma más clara qué temas y actividades vamos a realizar cada día, sabiendo el alumno/a que toca hacer ese día. Para ello, la elección del material que vamos a usar en cada asamblea también se selecciona y organiza de manera más clara y más aún si la clasificamos en cajas temáticas o por días.

Un ejemplo de organización y estructuración de asambleas puede ser el siguiente:

Lunes: El especialista de la semana. En ella vamos a trabajar la información relacionada con el proyecto que estemos trabajando, en función del momento del proyecto en el que nos encontremos. Por ejemplo, en la 1ª semana podemos encontrar la caja de sorpresas y nombrar y dialogar sobre qué hay dentro de ella, en la 2º y 3º semana los niños serán los que nos cuenten la información que han encontrado en casa con ayuda de murales, libros, cuentos, fotos…y en la última semana reflexionaremos sobre lo aprendido, lo que más nos ha gustado, lo que menos…

Martes: Jugamos con los números. A través del método ABN descubriremos los números, su descomposición, sumas, rectas, conceptos más que-menos que, igual… Para ello utilizaremos una gran diversidad de material manipulativo como palos, pompones, hojas… además de dados, cartas, cuentos… Meteremos en la caja solo aquel material que necesitemos en esa semana para la actividad que tengamos pensado hacer.

Miércoles: Adivina adivinanza. Trabajaremos las letras, sus sonidos, construiremos frases a través de pictogramas e imágenes, contaremos las sílabas de las palabras… Como material tendremos letras móviles, pizarras blancas, tarjetas de imágenes y acciones, tarjetas con palabras… Al igual que en el día anterior, meteremos en la caja solo aquel material que necesitemos en esa semana para la actividad que tengamos pensado hacer.

Jueves: Mi corazón. Consiste en descubrir las diferentes emociones que podemos sentir en diferentes momentos. También trabajaremos habilidades sociales. Para ello utilizaremos fundamentalmente cuentos.

Viernes: Cuadros de museo. En estas asambleas descubriremos y analizaremos diversos cuadros, estatuas y monumentos de diferentes autores. Como material dispondremos de láminas de varias obras de arte y fotografías de sus autores.

ROLES CON TEMÁTICA

Los diferentes roles que se pueden adoptar en el desarrollo de las asambleas son:

1. **Moderador-árbitro/a:** Se encarga de organizar los turnos de palabra y el volumen de voz.
2. **Animador/a:** Trata de motivar al alumnado que no ha participado en la sesión de ese día.
3. **Secretario/a-entrenador/a:** Registra la asamblea del día por escrito y organiza los puntos a tratar.
4. **Portavoz:** Habla en nombre del grupo para hacer aclaraciones, proponer temáticas…

5. **Crítico/a-periodista:** Hace resumen y evaluaciones sobre la asamblea de ese día.

Estos roles serán asignados con anterioridad e irán cambiando o rotando en las diferentes asambleas.

NORMAS EN LA ASAMBLEA

Es necesario establecer, de forma consensuada, una serie de normas básicas para poder llevar a cabo las asambleas de forma productiva. Algunas de estas normas podrían ser las siguientes:

- Respetar el turno de palabra.
- Usar un tono de voz adecuado.
- Escoger un lugar para estar cómodo, si es necesario levantarse hacerlo de manera silenciosa.
- Divertirse y compartir ideas, sentimiento…

ACTIVIDADES SEGÚN LA TAXONOMÍA DE BLOOM

Benjamín Bloom fue el creador de la taxonomía de Bloom. Esta taxonomía clasifica y ordena el aprendizaje de las personas, dando lugar a una mejor acción planificadora de los profesionales docentes. En este sentido, se trata de una herramienta fundamental para el proceso de enseñanza y aprendizaje, por lo que la mayoría de los docentes la usan para establecer metas y objetivos de aprendizaje. Se trata de una taxonomía que **clasifica los dominios del aprendizaje**, es decir, una lista que clasifica las habilidades y los procesos que pueden aparecer en las tareas educativas escolares y, por lo tanto, devenir objeto de evaluación. Así pues, según esta taxonomía se entiende que, después de realizar un proceso de enseñanza-aprendizaje, el alumnado debe haber adquirido nuevas habilidades y nuevos conocimientos.

Concretamente, Benjamín Bloom desarrolló una **jerarquía de los objetivos educativos** que se pretenden alcanzar con el alumnado. De este modo, los alumnos no pueden alcanzar los objetivos superiores sin antes haber alcanzado los objetivos inferiores clasificados en la jerarquía.

Teniendo en cuenta la taxonomía de Bloom, nuestras asambleas las podemos organizar partiendo del siguiente cuadro:

Procesos cognitivos de orden inferior ⟵ ⟶ Procesos cognitivos de orden superior

RECORDAR	COMPRENDER	APLICAR	ANALIZAR	EVALUAR	CREAR
Recordar hechos/datos sin necesidad de entender. Se muestra material aprendido previamente mediante el recuerdo de términos, conceptos básicos y respuestas.	Mostrar entendimiento a la hora de encontrar información del texto. Se demuestra comprensión básica de hechos e ideas.	Usar en una nueva situación. Resolver problemas mediante la aplicación de conocimiento, hechos o técnicas previamente adquiridas en una manera diferente.	Examinar en detalle. Examinar y descomponer la información en partes identificando los motivos o causas; realizar inferencias y encontrar evidencias que apoyen las generalizaciones.	Justificar. Presentar y defender opiniones realizando juicios sobre la información, la validez de ideas o la calidad de un trabajo basándose en una serie de criterios.	Cambiar o crear algo nuevo. Recopilar información de una manera diferente combinando sus elementos en un nuevo modelo o proponer soluciones alternativas.
PALABRAS CLAVE:	**PALABRAS CLAVE:**	**PALABRAS CLAVE:**	**PALABRAS CLAVE:**	**PALABRAS CLAVE:**	**PALABRAS CLAVE:**
Elegir observar mostrar Copiar omitir deletrear Definir rastrear afirmar Decir cuándo duplicar Citar repetir qué leer relacionar nombrar Quién listar repetir Recitar escribir localizar Cómo dónde Memorizar Por qué reconocer	Preguntar esquematizar Generalizar predecir Clasificar dar ejemplos Comparar relacionar Contrastar ilustrar Parafrasear demostrar Informar discutir Inferir revisar Interpretar mostrar Explicar resumir Expresar observar Traducir	Actuar emplear practicar Identificar seleccionar agrupar Calcular elegir resumir Entrevistar planear desarrollar Enseñar transferir interpretar Usar demostrar categorizar Conectar dramatizar construir Planear manipular resolver Simular seleccionar unir Hacer uso organizar	Examinar priorizar encontrar Centrarse agrupar asumir Razonar destacar causa-efecto Inferencia separar aislar Comparar distinguir reorganizar Dividir motivar diferenciar Buscar similitudes descomponer Inspeccionar Investigar Simplificar categorizar Preguntar ordenar Elegir poner a prueba Establecer observar Encuestar	Medir opinar argumentar Evaluar premiar testar Decidir debatir convencer Apoyar explicar seleccionar Defender comparar deducir Justificar percibir recomendar Criticar probar estimar Juzgar influir persuadir Valorar demostrar	Adaptar estimar planear Añadir experimentar testar Construir extender sustituir Cambiar formular reescribir Combinar hipotetizar suponer Componer innovar teorizar Compilar mejorar pensar Componer maximizar simplificar Crear minimizar proponer Descubir modelar visualizar Diseñar modificar Desarrollar originar Elaborar transformar
ACCIONES / **RESULTADO**	**ACCIONES** / **RESULTADO**	**ACCIONES** / **RESULTADO**	**ACCIONES** / **RESULTADO**	**ACCIONES** / **RESULTADO**	**ACCIONES** / **RESULTADO**
Describir Definición Encontrar Hechos Identificar Etiquetado Listar Listado Localizar Cuestionario Nombrar Reproducción Reconocer Test Recuperar Cuaderno Fotocopia	Clasificar Colección Comparar Ejemplos Ejemplificar Explicación Explicar Etiquetado Inferir Listado Interpretar Esquema Parafrasear Cuestionario Resumir Resumen Muestra y cuenta	Desempeñar Demostración Ejecutar Diario Implementar Ilustraciones Usar Entrevista Emplear interpretación Realizar Simulación Presentación Dibujo	Atribuir Reseña Deconstruir Gráfica Integrar Lista de control Organizar Base de datos Esquematizar Gráfico Estructurar Informe Encuesta Hoja de cálculo	Atribuir reseña Comprobar gráfica Deconstruir base de datos Integrar informe Organizar hoja de cálculo Esquematizar encuesta Estrucutrar	Construir anuncio Diseñar película Trazar juego Idear dibujar Planificar plan Producir proyecto Hacer canción Historia Producto audiovisual
PREGUNTAS	**PREGUNTAS**	**PREGUNTAS**	**PREGUNTAS**	**PREGUNTAS**	**PREGUNTAS**
¿Puedes enumerar...? ¿Puedes recordar...? ¿Puedes seleccionar...? ¿Cómo ocurrió....? ¿Cómo es...? ¿Cómo describirías...? ¿Podrías explicar...? ¿Cómo mostrarías...? ¿Qué es...? ¿Cuál....? ¿Quién fue...? ¿Quiénes fueron los principales....? ¿Por qué...?	¿Puedes explicar que está ocurriendo....? ¿Cómo clasificarías...? ¿Cómo compararías/contrastarías...? ¿Cómo podrías parafrasear el ¿significado de....? ¿Cómo resumirías...? ¿Qué puedes decir sobre...? ¿Cuál es la mejor respuesta...? ¿Qué afirmaciones apoyan...? ¿Podrías afirmar o interpretar en tus propias palabras...?	¿Cómo usarías....? ¿Qué ejemplos sobre....puedes encontrar? ¿Cómo organizarías... para presentar...? ¿Cómo aplicarías lo que has aprendido para desarrollar...? ¿Qué enfoque usarías para...? ¿Qué aspectos seleccionarías para mostrar...? ¿Qué preguntas harías en una entrevista a...?	¿Cuáles son las partes o rasgos de...? ¿En qué aspectos está.... ¿Relacionado/a con...? ¿Por qué opinas que...? ¿Qué motivo hay para...? ¿Puedes hacer un listado de las partes...? ¿Qué ideas justifican...? ¿Qué conclusiones extraes de...? ¿Qué evidencias de.... encuentras? ¿Puedes distinguir entre...? ¿Cuál es la relación entre...? ¿Cuál es la función de...?	¿Estás de acuerdo con...? ¿Cuál es tu opinión sobre...? ¿Cómo comprobarías...? ¿Sería mejor si...? ¿Por qué ese personaje...? ¿Cómo valorarías...? ¿Cómo determinarías...? ¿Cómo priorizarías...? ¿Qué información podrías para apoyar tu punto de vista? ¿Cómo justificarías...? ¿Qué datos te llevaron a esa conclusión? ¿Qué seleccionarías para...? ¿Qué elección hubieras tomado si...?	¿Qué cambios harías para...? ¿Cómo mejorarías...? ¿Qué pasaría si...? ¿Podrías proponer una alternativa? ¿Puedes elaborar....basándote en....? ¿De qué forma evaluarías...? ¿Podrías formular una teoría alternativa? ¿Qué harías para maximizar/minimizar...? ¿Cómo pondrías a prueba...? ¿Podrías construir un modelo que cambie...? ¿Se te ocurre un modo original para...? ¿Cómo cambiarías el guión/plan? ¿Cómo adaptarías... para...?

Un ejemplo práctico de cómo podríamos utilizar la taxonomía de Bloom en sus diferentes fases es el siguiente:

- RECORDAR: Observamos una lámina de un paisaje de invierno, ¿cómo es? ¿qué vemos que ha cambiado con respecto a la estación anterior, el otoño?
- COMPRENDER: Clasificamos prendas de vestir que usamos en invierno.
- APLICAR: ¿En qué países el invierno es más largo y dura más? Los identificamos.
- ANALIZAR: Comparamos el Polo Norte actual con el de hace unos años atrás. ¿Qué motivo hay para que los Polos se estén derritiendo?
- EVALUAR: ¿Cuál es tu opinión sobre el cambio climático?
- CREAR: ¿Qué harías para minimizar el cambio climático?

TÉCNICAS DE TRABAJO COOPERATIVO PARA LA ASAMBLEA

Como ejemplo de actividades para trabajar en asambleas destaco las siguientes:

Caza palabras. En pequeño o gran grupo repartiremos matamoscas con velcro y en el centro situaremos tarjetitas con palabras escritas. Dada una señal, los niños deberán cazar una palabra y leerla al resto de compañeros. Con esta actividad podemos trabajar el vocabulario, sustantivos, sinónimos, antónimos…

Dados para contar historias: es un set de dados con pictogramas que se basan en imágenes de uso más frecuente para contar cuentos e historias.

Lanza los dados y, comenzando por Érase una vez, invéntate una historia que involucre los resultados de los dados, ¡agudiza tu ingenio y afina tu imaginación! Existen millones de combinaciones posibles, así que la diversión es ilimitada para jugadores de todas las edades.

Puedes jugar solo o con más jugadores, continuar una historia donde la dejó el anterior, utilizar solo algunos de los dados... Inventa diferentes modos de juego asignando puntos como premio por la rapidez de improvisación, por la inventiva o por la imaginación de cada historia.

Este juego no competitivo estimula la creatividad y fomenta la capacidad de expresión verbal, el desarrollo lógico y del léxico

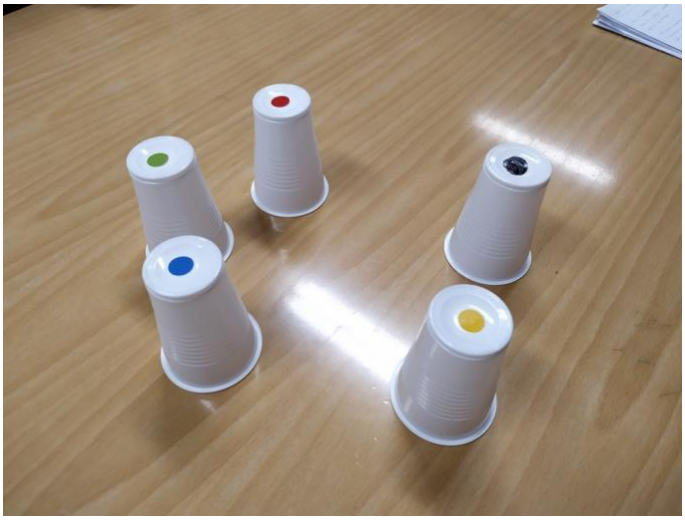
Juego del speed cups (tarjetas y colores) o también podemos llamarlo los vasos locos:

Este juego lo podemos utilizar para trabajar la atención, los colores, el vocabulario, estructuras gramaticales, tipos de animales (vertebrados-invertebrados, mamíferos, hervivoros…), operaciones matemáticas, etc…

Materiales: 5 vasos de colores diferentes, timbre o pulsador, tarjetas de observación donde exponen el orden en el que deben ser colocadas según su categorías. Como categorías podemos utilizar varias : colores, objetos, silábicas, estructuras gramaticales… bien mediante dibujos o palabras.

Instrucciones: Cada jugador tiene asignado una categoría (color, sílaba, objeto…). Se saca una tarjeta de observación y, lo más rápido posible, cada jugador debe colocar su vaso en el orden que indica dicha tarjeta. Cuando esté colocado deberá tocar el timbre o pulsador para indicar que ya ha finalizado. Se comprueba y si está bien ese equipo gana un punto.

Vasos con etiqueta de categoría: colores: verde, azul, rojo, amarillo y negro. Semántica: ropa, comida, objetos de casa, animales, juguetes.



ENGLISH - 1ST
ENGLISH - 1ST
ENGLISH - 1ST
ENGLISH - 1ST
RED
BLUE
GREEN
BLACK
ENGLISH - 1ST

juegos de los vasos locos
instrucciones
fonética
Hay que adivinar por qué sílaba empieza y colocar el cubo correspondiente en el mismo orden.
SA
SO
SU
SI
SE
SA SU SO SI SE
Hay que colocar el cubo correspondiente en el mismo orden según la sílaba que se indica.
Categorías semánticas
Hay que adivinar a qué categoría pertenece cada dibujo y colocar el cubo correspondiente en el mismo orden.
FREGONA
PERA
CROMOS
SERPIENTE
BLUSA
GRIS
AMBULÁNCIA
GOMA
CARA
XILÓFONO
Hay que leer y adivinar a qué categoría pertenece cada palabra y colocar el cubo correspondiente en el mismo orden.
Autor pictogramas: Sergio Palao Procedencia: ARASAAC (http://arasaac.org/) Licencia: CC (BY-NC-SA) Autora: Eugenia Romero www.maestrosdeaudicionylenguaje.com

Sombreros de colores. Los seis sombreros para pensar. (**Edward de Bono**)

Esta actividad se puede utilizar en los distintos niveles y para muchas situaciones diferentes. Se ha comprobado que este método o técnica **ayuda a expresar las emociones** y **favorece la comunicación directa entre los miembros**. Además este ejercicio estimula la creatividad, es decir que ayuda a abrir el pensamiento hacia nuevas formas.

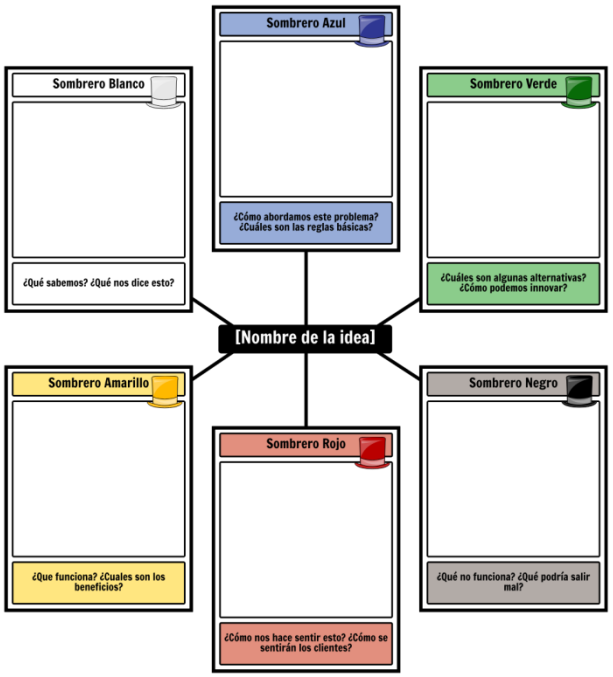
Tomar buenas decisiones como grupo requiere discusión donde se consideran diferentes perspectivas y opciones.

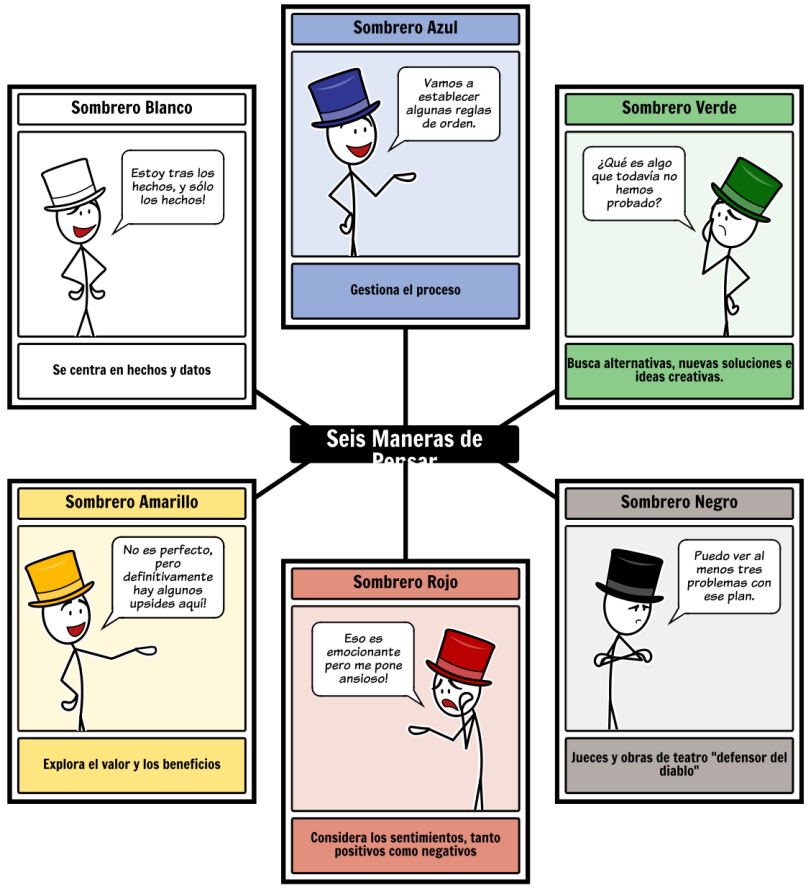
- Proyecto de grupo Lluvia de ideas
- Decisiones de grandes grupos
- Preparación para Debates
- Problemas controversiales
- Perspectivas desafiantes de los acontecimientos actuales
- Desarrollo del pensamiento crítico
- Desarrollo del pensamiento innovador
- Preparación para las discusiones
- Estructuración y Facilitación de las Discusiones
- Solución de problemas Situaciones

Esta técnica intenta resaltar las características de cada uno de los integrantes del grupo pero aportando ideas a nivel grupal. Es decir, cada niño es diferente al resto. Algunos son más creativos, otros más realistas, algunos más negativos y otros más positivos. Los seis sombreros de pensamiento se pueden utilizar con el pensamiento paralelo (o el pensamiento lateral) como una manera para que la gente se centre en un tipo específico de pensar todo al mismo tiempo. Todo el mundo lleva el mismo sombrero de pensamiento hacia una situación concreta, y luego todos cambian a un nuevo sombrero de pensamiento juntos. El pensamiento paralelo es una excelente estrategia a utilizar cuando se trata de racionalizar una discusión, pero también es una forma de ayudar a los niños/as a adquirir y desarrollar diferentes habilidades de pensamiento.

Necesitamos seis sombreros, cada uno de un color diferente, los colores son: verde, rojo, amarillo, azul, blanco y negro. Cada sombrero tiene asignado un papel, es decir, representa una forma de actuar frente a diferentes problemas.

Creatividad
Neutro y Objetivo
Emociones
Precavido y Cuidadoso
Optimista y Positivo
Control

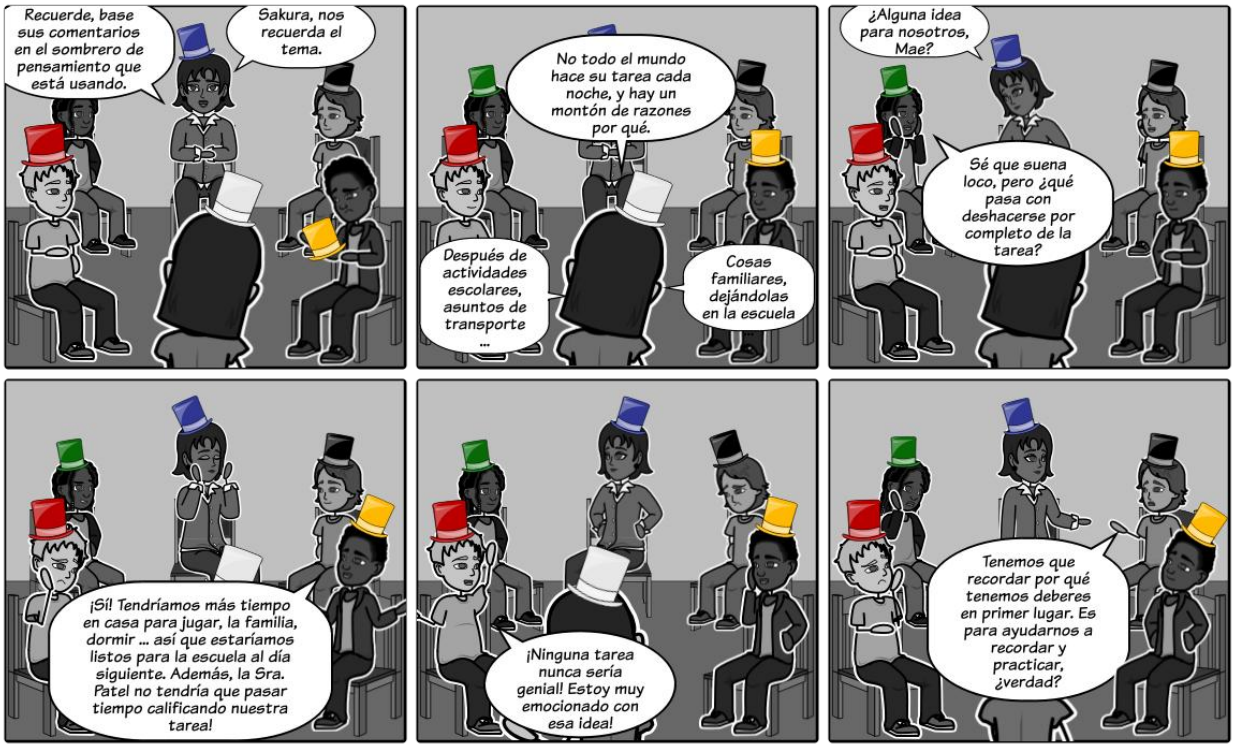

Sombrero Azul
Sombrero Blanco
Sombrero Verde
¿Cómo abordamos este problema? ¿Cuáles son las reglas básicas?
¿Qué sabemos? ¿Qué nos dice esto?
¿Cuáles son algunas alternativas? ¿Cómo podemos innovar?
[Nombre de la idea]
Sombrero Amarillo
Sombrero Negro
Sombrero Rojo
¿Que funciona? ¿Cuales son los beneficios?
¿Qué no funciona? ¿Qué podría salir mal?
¿Cómo nos hace sentir esto? ¿Cómo se sentirán los clientes?
Cree sus los propios en Storyboard That


Sombrero Azul
Vamos a establecer algunas reglas de orden.
Gestiona el proceso
Sombrero Blanco
Estoy tras los hechos, y sólo los hechos!
Se centra en hechos y datos
Sombrero Verde
¿Qué es algo que todavía no hemos probado?
Busca alternativas, nuevas soluciones e ideas creativas.
Seis Maneras de
Sombrero Amarillo
No es perfecto, pero definitivamente hay algunos upsides aquí!
Explora el valor y los beneficios
Sombrero Negro
Puedo ver al menos tres problemas con ese plan.
Jueces y obras de teatro "defensor del diablo"
Sombrero Rojo
Eso es emocionante pero me pone ansioso!
Considera los sentimientos, tanto positivos como negativos
Cree sus los propios en Storyboard That

Se puede utilizar los seis sombreros de pensamiento con un pensamiento paralelo o como un medio para dividir papeles. Se podrá usar de diferentes maneras:

1. Pedir respuestas específicas del sombrero de pensamiento o ideas de toda la clase. Se podrá dirigir según sea necesario para mantener las ideas enfocadas por sombrero. Esta es una gran manera de introducir el concepto de los seis sombreros de pensamiento.
2. Dividir la clase en grupos con el mismo enfoque. Cada grupo trabajará en conjunto para hacer una lluvia de ideas sobre diferentes ideas y respuestas basadas en el sombrero de pensamiento. El profesor podrá ser el sombrero azul para la discusión de toda la clase después de que los grupos de niños/as hayan tenido la oportunidad de confrontar unos con otros.
3. Dividir la clase en grupos de seis de la mejor manera posible. Asignar un sombrero a cada persona del grupo, ya sea de forma aleatoria o basada en factores específicos, y permita que los niños/as tengan mini discusiones. Después de dar a los niños/as la oportunidad de probar su sombrero de pensamiento en un pequeño grupo, reunir a todos los grupos.
4. Después de que los alumnos comiencen a familiarizarse con los seis sombreros de pensamiento, pueden comenzar a identificar el sombrero que están utilizando al proporcionar ideas. Esto le permitirá ajustar las respuestas para que coincida con el propósito de un sombrero, o corregir cualquier malentendido.

Como ejemplo podemos observar el siguiente:



Cree sus los propios en Storyboard That

EVALUACIÓN DE LAS ASAMBLEAS ESTRUCTURADAS.

Las asambleas deben de estar dentro de las programaciones de aula como cualquier actividad de clase. Por tanto, es necesaria su evaluación.

Evaluación por competencias:

- Los criterios de evaluación están conectados a las competencias clave.
- Cuando seleccionamos los criterios también se desarrollan esas competencias.
- En la evaluación tenemos en cuenta con qué instrumentos se ha desarrollado cada competencia clave.
- Los instrumentos pueden ser diversos y pueden desarrollar distintas competencias.

Hay diversos **instrumentos para evaluar** el progreso del alumnado. Entre ellos podemos destacar los siguientes:

- Diario de asambleas: Los alumnos/as pueden llevar un registro de lo que se trabaja cada día. En Infantil se puede crear una plantilla para que puedan completar la información.

- Rúbricas. Para su creación estableceremos los criterios a evaluar y los niveles de logro supervisando que los niveles inferiores puedan ser completados por los superiores, y por último, ponderar usando una escala. Por ejemplo:

	EXCELENTE	AVANZADO	CONSEGUIDO	EN PROCESO
Predisposición y actitud en la asamblea	-Escucha activa -Participa -Respeta opiniones	-Escucha -Participa	Escucha	
Respeta normas de convivencia	-Respeta el turno de palabra. -Mantiene una postura adecuada. -No molesta a los demás.	-Mantiene una postura adecuada. -No molesta a los demás.	Mantiene una postura adecuada	
Motivación y curiosidad	-Investiga en casa. -Expone a sus compañeros. -Realiza preguntas para satisfacer su curiosidad.	-Expone a sus compañeros. -Realiza preguntas para satisfacer su curiosidad.	Realiza preguntas para satisfacer su curiosidad.	

BIBLIOGRAFÍA

- Las asambleas en clase. Mar Romera.
- PLC Andalucía
- Seis sombreros para pensar. Edward de Bono
- https://www.maestrosdeaudicionylenguaje.com/actividades-con-el-speed-cubs/