



GUÍA DIDÁCTICA DE LA PELÍCULA

ORIENTACIONES PARA EDUCADORES



SOBRE EL AUTOR DE LA GUÍA DIDÁCTICA:

José Antonio Gómez Alfonso es profesor de Lengua y Literatura y Director en la actualidad del Centro de Profesores y de Recursos de Zafra (Badajoz). Ha sido miembro del Equipo de Competencias Clave del Ministerio de Educación y coordinador e integrante del Equipo Técnico de Competencias Clave en Extremadura, del que forma parte en la actualidad. Coordina también en la actualidad -junto a otros docentes- el Proyecto de Investigación Educativa sobre la “Capacidad Profesional Docente en Extremadura” (CPDEx) y el Proyecto Educativo de la Ciudad de Zafra (PECZ). En relación con la temática de esta Guía es coautor de la “Guía para la formación en Centros de las Competencias básicas” (Ministerio de Educación, Cultura y Deporte, 2013).

INTRODUCCIÓN PARA EDUCADORES

OFRECIENDO IDEAS

Como complemento a la Guía que contiene las Tareas para el alumnado, ofrecemos estas Sugerencias con el fin de orientar su desarrollo a la vez que procuramos transmitir los planteamientos didácticos y educativos que las inspiraron. Se trata de orientaciones, no de prescripciones. Como su propio nombre indica tan solo pretenden guiar la intervención didáctica en la dirección que se considera más adecuada para la finalidad con la que se crearon.

En ellas hay reflexiones e instrumentos de todo tipo:

- competencial,
- curricular,
- cognitivo,
- metodológico,
- cooperativo y
- de autoevaluación.

Cierra el apartado dedicado a cada Tarea un conjunto de sugerencias a modo de “solucionario” adonde el educador puede acudir en busca de respuestas adecuadas para cada actividad.

... ..

Por su parte la Guía de trabajo para el alumnado contiene una serie de Tareas competenciales para continuar reflexionando y trabajando sobre el contenido de la película “La bola dorada”, una vez visionada esta. Como los diseños curriculares ya se desarrollan a través de las materias y asignaturas habituales, hemos querido darle un enfoque más transdisciplinar (sin perder de vista la faceta educativa) a fin de que pueda ser utilizada en otros contextos del aprendizaje (sesiones de tutoría, entorno familiar, etc.).

La Guía no va enfocada hacia ningún nivel curricular concreto. Su intención es la de ofrecer ideas para profundizar en determinados temas de la película con el fin de poder extraer de ella parte de su potencial educativo. No obstante sí podemos decir -a título orientativo- que ha sido creada pensando fundamentalmente en el alumnado de Educación Primaria, con la suficiente apertura de planteamientos como para ser adaptada a la Etapa de Educación Infantil o a los primeros niveles de la Educación Secundaria Obligatoria si se desea.

INTRODUCCIÓN PARA EDUCADORES

OFRECIENDO IDEAS

Está elaborada partiendo de una perspectiva eminentemente competencial y bajo el formato correspondiente a un Enfoque por Tareas, tan ligado como está al desarrollo de Competencias Clave en el alumnado. Cada Tarea va encabezada con un título alusivo a algún aspecto de la película, seguido de un subtítulo que marca el producto o evidencia final donde desemboca y concluye la propuesta.

Se ha procurado también un acercamiento máximo al contexto social en que se desenvuelve nuestro alumnado, procurando poner de relieve aquellos aspectos más necesitados de un tratamiento educativo en el aula, en la tutoría o en cualquier otro escenario que resulte factible. Tampoco nos hemos olvidado de proponer la mayor variedad posible de metodologías y procesos cognitivos así como de emplear técnicas de trabajo cooperativo que favorezcan la integración y la socialización de todo el alumnado. La participación de las familias y de la Comunidad educativa en el proceso de enseñanza-aprendizaje también han sido tenidos en cuenta en algunas actividades.

1 HAZ MAGIA

CREAR TU PROPIO OBJETO MÁGICO



CREAR TU PROPIO OBJETO MÁGICO

ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

Dado que la película juega permanentemente contraponiendo la ficción televisiva con la realidad vital de Bea, esta Tarea inicial pretende utilizar uno de sus elementos principales (La Bola Dorada) para adentrar al alumnado en el territorio de lo mágico y maravilloso. En consonancia con ello, convendría que -en su desempeño- estuviese **enfocada al desarrollo de los siguientes aspectos didácticos y educativos:**

Vertientes competenciales predominantes (Competencias Clave):

1. COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA

La competencia en comunicación lingüística es el resultado de la acción comunicativa dentro de prácticas sociales determinadas, en las cuales el individuo actúa con otros interlocutores y a través de textos en múltiples modalidades, formatos y soportes. Estas situaciones y prácticas pueden implicar el uso de una o varias lenguas, en diversos ámbitos y de manera individual o colectiva. Para ello el individuo dispone de su repertorio plurilingüe, parcial, pero ajustado a las experiencias comunicativas que experimenta a lo largo de la vida. Las lenguas que utiliza pueden haber tenido vías y tiempos distintos de adquisición y constituir, por tanto, experiencias de aprendizaje de lengua materna o de lenguas extranjeras o adicionales.

4. APRENDER A APRENDER

La competencia de aprender a aprender es fundamental para el aprendizaje permanente que se produce a lo largo de la vida y que tiene lugar en distintos contextos formales, no formales e informales. Esta competencia se caracteriza por la habilidad para iniciar, organizar y persistir en el aprendizaje. Esto exige, en primer lugar, la capacidad para motivarse por aprender. Esta motivación depende de que se genere la curiosidad y la necesidad de aprender, de que el estudiante se sienta protagonista del proceso y del resultado de su aprendizaje y, finalmente, de que llegue a alcanzar las metas de aprendizaje propuestas y, con ello, que se produzca en él una percepción de auto-eficacia. Todo lo anterior contribuye a motivarle para abordar futuras tareas de aprendizaje. En segundo lugar, en cuanto a la organización y gestión del aprendizaje, la competencia de aprender a aprender requiere conocer y controlar los propios procesos de aprendizaje para ajustarlos a los tiempos y las demandas de las tareas y actividades que conducen al aprendizaje. La competencia de aprender a aprender desemboca en un aprendizaje cada vez más eficaz y autónomo.

7. CONCIENCIA Y EXPRESIONES CULTURALES

La competencia en conciencia y expresión cultural implica conocer, comprender, apreciar y valorar con espíritu crítico, con una actitud abierta y respetuosa, las diferentes manifestaciones culturales y artísticas, utilizarlas como fuente de enriquecimiento y disfrute personal y considerarlas como parte de la riqueza y patrimonio de los pueblos. Esta competencia incorpora también un componente expresivo referido a la propia capacidad estética y creadora y al dominio de aquellas capacidades relacionadas con los diferentes códigos artísticos y



culturales, para poder utilizarlas como medio de comunicación y expresión personal.

Implica igualmente manifestar interés por la participación en la vida cultural y por contribuir a la conservación del patrimonio cultural y artístico, tanto de la propia comunidad como de otras comunidades.

(1) Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato. BOE de 29/01/2015

Asignaturas troncales y específicas más directamente relacionadas:

- Ciencias de la Naturaleza.
- Ciencias Sociales.
- **Lengua Castellana y Literatura.**
- Matemáticas.
- Lenguas Extranjeras.
- Educación Física.
- Valores Sociales y Cívicos.
- **Educación Artística.**
- Religión.

Procesos cognitivos predominantes:

EL PENSAMIENTO CREATIVO

El pensamiento creativo mantiene abierta nuestra mente a nuevas ideas, nuevos acontecimientos, nuevas realidades, porque el pensamiento creativo es ante todo el pensamiento de lo posible. El pensamiento creativo es el recurso que poseen todas las personas para ampliar las fronteras de lo real, ya sea lo real ideológico (las ideas realmente existentes) como lo real material (la realidad que se manifiesta en objetos, acciones o hechos). Así pues, la mejora en el uso y la comprensión del pensamiento creativo está estrechamente vinculada a la generación de nuevas ideas, nuevas realidades y nuevos sucesos. El pensamiento creativo abre siempre una nueva puerta a la realidad dado que permite ampliar el ámbito de lo posible, por eso siempre resulta un buen ejercicio de pensamiento reconocer cosas que se consideraban imposibles, pero que luego han sido posibles.

José Moya Otero. Universidad de las Palmas de Gran Canaria. Proyecto Atlántida.

Familia y modelo metodológico principal:

FAMILIA DE PROCESAMIENTO DE INFORMACIÓN (MÉTODO DE PENSAMIENTO INDUCTIVO Y FORMACIÓN DE CONCEPTOS)

Ambos se dirigen a aumentar tanto la capacidad de analizar y organizar información como la de crear conceptos. También promueven el aprendizaje de conceptos específicos. El modelo inductivo recurre a tres estrategias: categorización, establecimiento de relaciones, aplicación de principios. El modelo de formación de conceptos ofrece estrategias sistemáticas para su formulación por parte de los alumnos. El concepto buscado de manera implícita en esta Tarea es el del término “mágico”.

Adaptado de JOYCE, B. WEIL, M. y CALHOUN, E. (2002). Modelos de enseñanza. Barcelona: Gedisa

Técnica cooperativa.

EL FOLIO GIRATORIO

El educador o la educadora asigna una tarea a los equipos de base (una lista de palabras, la redacción de un cuento, las cosas que saben de un determinado tema para conocer sus ideas previas, una frase que resuma una idea fundamental del texto que han leído o del tema que han estado estudiando, etc.) y un miembro del equipo empieza a escribir su parte o su aportación en un folio «giratorio».

A continuación, lo pasa al compañero de al lado siguiendo la dirección de las agujas del reloj para que escriba su parte de la tarea en el folio, y así sucesivamente hasta que todos los miembros del equipo han participado en la resolución de la tarea. Criterios para potenciar la participación y la interacción:

- En sucesivas aplicaciones de esta estructura todos los miembros del equipo deben tener la oportunidad de ser el que inicia la ronda. De esta manera se asegura que todos tengan la oportunidad de opinar sin que lo haya hecho antes algún compañero o compañera.
- Antes de escribir el que le toca hacerlo en aquel momento, primero comenta a sus compañeros y compañeras de equipo lo que piensa escribir, para que confirmen si es correcto o pertinente.
- Mientras uno escribe, los demás miembros del equipo deben estar pendien-

tes de ello y fijarse en si lo hace bien y corregirle si es necesario. Todo el equipo –no cada uno solo de su parte– es responsable de lo que se ha escrito en el “folio giratorio”.

- En la parte superior del folio cada alumno o alumna escribe su nombre, usando un rotulador de un determinado color, que es el mismo que va a utilizar cada vez que le toque escribir a él. Así, a simple vista, puede verse la aportación de cada uno.

EL PROGRAMA CA/AC (“Cooperar para Aprender / Aprender a Cooperar”) PARA ENSEÑAR A APRENDER EN EQUIPO Implementación del aprendizaje cooperativo en el aula. Pere Pujolàs y José Ramón Lago (Coordinadores) Mila Naranjo, Olga Pedragosa, Gemma Riera, Jesús Soldevilla, Glòria Olmos, Alba Torner y Carles Rodrigo Universidad de Vic

Escala de evaluación

Indicadores de autoevaluación	Niveles de logro			
	4	3	2	1
Creo un objeto mágico con el que puedo jugar				
Invento una fórmula mágica que lo hace funcionar mundo ficticio				

Sugerencias de respuesta a las actividades

- 1 La película se titula “La bola dorada” ¿Por qué crees que se llama así?
Porque la bola es -junto a Bea- uno de los personajes centrales de la película.
- 3 Haz memoria. Exactamente, ¿qué es lo que hace la bola cuando se pronuncia la fórmula mágica que la pone en acción?
Responde a los deseos de la persona que la pronuncia y procura cumplirlos.
- 4 Por cierto, ¿recuerdas las palabras exactas de la fórmula mágica? Te ayudaremos un poco: “Amenofis, Amenofito...”. Escríbelas aquí:
Frotando la bola se debe decir: “¡Amenofis, Amenofito. Ven que te necesito!”.
- 5 La bola no siempre se porta bien. A veces produce efectos secundarios que no gustan del todo a quienes los sufren. Escribe el que te haya resultado más divertido.
Respuesta abierta. Ejemplo: cuando le cambia al profesor Aburrimiento el color negro de su capa por otro de cuadros rojos y blancos.

NOTA. LAS RESTANTES ACTIVIDADES SON DE RESPUESTA ABIERTA.

¿Ya la tenéis? A ver, probad a decirla en voz alta. Con entusiasmo ¡eh! Lo mismo en el mundo real funciona y todo.

NOTA. ESTAS ÚLTIMAS EXPRESIONES DEBEN RECORDARLES QUE NOS HEMOS ESTADO MOVIENDO DURANTE TODA LA TAREA EN EL TERRENO DE LA FICCIÓN.

2 FAMILIAS

REALIZAR EL ÁRBOL GENEALÓGICO DE TU FAMILIA



REALIZAR EL ÁRBOL GENEALÓGICO DE TU FAMILIA

ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

Esta Tarea está principalmente destinada a promover entre el alumnado una reflexión respecto a la familia con la que conviven y a la conciencia que tiene sobre los diferentes tipos de familia que actualmente existen en nuestra sociedad. También a la conveniencia de implicar a sus familiares en el desarrollo de las Tareas educativas que suelen afrontar. En consonancia con ello, convendría que -en su desempeño- esta Tarea estuviese **enfocada al desarrollo de los siguientes aspectos didácticos y educativos:**

Vertientes competenciales predominantes (Competencias Clave):

1. COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA

La competencia en comunicación lingüística es el resultado de la acción comunicativa dentro de prácticas sociales determinadas, en las cuales el individuo actúa con otros interlocutores y a través de textos en múltiples modalidades, formatos y soportes. Estas situaciones y prácticas pueden implicar el uso de una o varias lenguas, en diversos ámbitos y de manera individual o colectiva. Para ello el individuo dispone de su repertorio plurilingüe, parcial, pero ajustado a las experiencias comunicativas que experimenta a lo largo de la vida. Las lenguas que utiliza pueden haber tenido vías y tiempos distintos de adquisición y constituir, por tanto, experiencias de aprendizaje de lengua materna o de lenguas extranjeras o adicionales.

5. COMPETENCIAS SOCIALES Y CÍVICAS

Las competencias sociales y cívicas implican la habilidad y capacidad para utilizar los conocimientos y actitudes sobre la sociedad, entendida desde las diferentes perspectivas, en su concepción dinámica, cambiante y compleja, para interpretar fenómenos y problemas sociales en contextos cada vez más diversificados; para elaborar respuestas, tomar decisiones y resolver conflictos, así como para interactuar con otras personas y grupos conforme a normas basadas en el respeto mutuo y en convicciones democráticas. Además de incluir acciones a un nivel más cercano y mediato al individuo como parte de una implicación cívica y social.

7. CONCIENCIA Y EXPRESIONES CULTURALES

La competencia en conciencia y expresión cultural implica conocer, comprender, apreciar y valorar con espíritu crítico, con una actitud abierta y respetuosa, las diferentes manifestaciones culturales y artísticas, utilizarlas como fuente de enriquecimiento y disfrute personal y considerarlas como parte de la riqueza y patrimonio de los pueblos. Esta competencia incorpora también un componente expresivo referido a la propia capacidad estética y creadora y al dominio de aquellas capacidades relacionadas con los diferentes códigos artísticos y culturales, para poder utilizarlas como medio de comunicación y expresión personal. Implica igualmente manifestar interés por la participación en la vida cultural y por contribuir a la conservación del patrimonio cultural y artístico, tanto de la propia comunidad como de otras comunidades.

Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato. BOE de 29/01/2015

Asignaturas troncales y específicas más directamente relacionadas:

- Ciencias de la Naturaleza.
- Ciencias Sociales.
- **Lengua Castellana y Literatura.**
- Matemáticas.
- **Lenguas Extranjeras.**
- Educación Física.
- **Valores Sociales y Cívicos.**
- **Educación Artística.**
- Religión.

Procesos cognitivos predominantes:

EL PENSAMIENTO ANALÍTICO

El pensamiento analítico nos ayuda a “encuadrar”, o “cuadricular” la realidad para poder llegar a pensarla mejor. Así pues, el pensador analítico crea una forma de representación de la realidad basada en “casillas” claramente diferenciadas y homogéneas. Conviene recordar esto porque con frecuencia la familiaridad con algunas representaciones llega a provocar que olvidemos que son representaciones y no la realidad. Justo lo que le ocurre a los niños cuando están aprendiendo y tienen dificultades para reconocer que las líneas trazadas sobre el mapa son líneas imaginarias.

EL PENSAMIENTO CRÍTICO

El pensamiento crítico actúa de un modo muy singular: pone de manifiesto las diferentes realidades que se ocultan detrás de la realidad tal y como la pensamos. El pensamiento crítico nos enfrenta, como si de un juego de espejos se tratara, a la realidad en todas sus dimensiones: la realidad como decimos que es, la realidad como deseamos que sea, la realidad vista por todos y cada uno de sus protagonistas, la realidad actual, la realidad pasada, etc. El pensamiento crítico no nos permite afirmar cómo es la realidad, pero nos permite afirmar que estará situada en algún punto en el que se cruzan todas las realidades posibles.

José Moya Otero. Universidad de las Palmas de Gran Canaria. Proyecto Atlántida.

Familia y modelo metodológico principal:

FAMILIA DE PROCESAMIENTO DE INFORMACIÓN (MÉTODO DE ORGANIZADORES PREVIOS)

La metodología de organizadores previos está diseñada para proporcionar al alumnado estructuras conceptuales que puedan ser asimiladas significativamente mediante clases expositivas, lecturas, observación de la realidad, etc..

Adaptado de JOYCE, B. WEIL, M. y CALHOUN, E. (2002). Modelos de enseñanza. Barcelona: Gedisa.

Escala de evaluación

Indicadores de autoevaluación	Niveles de logro			
	4	3	2	1
Dibujo en un árbol genealógico la familia a la que pertenezco				
Percibo los diferentes tipos de familia que existen en la sociedad				

Sugerencias de respuesta a las actividades

- 1 La película comienza con la voz de Bea en off presentándonos a los miembros de su familia. Vamos a poner a prueba tu memoria. A ver si eres capaz de rellenar la tabla siguiente con los datos de todos los miembros de la familia de Bea.

Nombre	Parentesco	Profesión	Pistas
Bea	Hija	Estudiante	Le gusta mucho ver "Técula Mécula".
Natalia	Madre	Profesora	Es muy exigente en sus clases.
Ramón	Padre	Numismático	Es muy despistado.
Nico	Hijo	Estudiante	Mejora su comportamiento a lo largo de la película.
Manuela	Hija	Desconocida	Aún no ha nacido.

NOTA. LAS RESTANTES ACTIVIDADES SON DE RESPUESTA ABIERTA.

3 NUMISMÁTICOS

ELEGIR UNA PROFESIÓN PARA EL FUTURO



ELEGIR UNA PROFESIÓN PARA EL FUTURO

ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

El mundo del trabajo es una de las grandes preocupaciones en la sociedad actual. Con esta Tarea se pretende abrir ante el alumnado esa temática, planteándole situaciones tanto laborales como de desempleo. En el segundo caso, se les insta también a ser empáticos con las personas que lo sufren. Al mismo tiempo se les propone reflexionar y decidir qué tipo de profesión les gustaría desempeñar en el futuro. En consonancia con ello, convendría que -en su desempeño- esta Tarea estuviese **enfocada al desarrollo de los siguientes aspectos didácticos y educativos:**

Vertientes competenciales predominantes (Competencias Clave):

1. COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA

La competencia en comunicación lingüística es el resultado de la acción comunicativa dentro de prácticas sociales determinadas, en las cuales el individuo actúa con otros interlocutores y a través de textos en múltiples modalidades, formatos y soportes. Estas situaciones y prácticas pueden implicar el uso de una o varias lenguas, en diversos ámbitos y de manera individual o colectiva. Para ello el individuo dispone de su repertorio plurilingüe, parcial, pero ajustado a las experiencias comunicativas que experimenta a lo largo de la vida. Las lenguas que utiliza pueden haber tenido vías y tiempos distintos de adquisición y constituir, por tanto, experiencias de aprendizaje de lengua materna o de lenguas extranjeras o adicionales.

5. COMPETENCIAS SOCIALES Y CÍVICAS

Las competencias sociales y cívicas implican la habilidad y capacidad para utilizar los conocimientos y actitudes sobre la sociedad, entendida desde las diferentes perspectivas, en su concepción dinámica, cambiante y compleja, para interpretar fenómenos y problemas sociales en contextos cada vez más diversificados; para elaborar respuestas, tomar decisiones y resolver conflictos, así como para interactuar con otras personas y grupos conforme a normas basadas en el respeto mutuo y en convicciones democráticas. Además de incluir acciones a un nivel más cercano y mediato al individuo como parte de una implicación cívica y social.

6. SENTIDO DE INICIATIVA Y ESPÍRITU EMPRENDEDOR

La competencia sentido de iniciativa y espíritu emprendedor implica la capacidad de transformar las ideas en actos. Ello significa adquirir conciencia de la situación a intervenir o resolver, y saber elegir, planificar y gestionar los conocimientos, destrezas o habilidades y actitudes necesarios con criterio propio, con el fin de alcanzar el objetivo previsto. Esta competencia está presente en los ámbitos personal, social, escolar y laboral en los que se desenvuelven las personas, permitiéndoles el desarrollo de sus actividades y el aprovechamiento de nuevas oportunidades. Constituye igualmente el cimiento de otras capacidades y conocimientos más específicos, e incluye la conciencia de los valores éticos relacionados.

Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato. BOE de 29/01/2015.

Asignaturas troncales y específicas más directamente relacionadas:

- Ciencias de la Naturaleza.
- **Ciencias Sociales.**
- **Lengua Castellana y Literatura.**
- Matemáticas.
- Lenguas Extranjeras.
- Educación Física.
- **Valores Sociales y Cívicos.**
- Educación Artística.
- Religión.

Procesos cognitivos predominantes:

EL PENSAMIENTO REFLEXIVO

El pensamiento reflexivo se vale de las diversas formas de representación y expresión de las ideas para hacerlas visibles y esta visibilidad contribuye a mejorar la conciencia sobre nuestro propio proceder, o sobre nuestras propias expectativas, o sobre nuestras esperanzas. Dicho brevemente, el pensamiento reflexivo anima el registro de nuestras ideas y su posterior revisión. Este registro y revisión produce un efecto de sistematización en todo nuestro quehacer.

EL PENSAMIENTO DELIBERATIVO

El pensamiento deliberativo es el modo de pensar que conviene desarrollar en la adopción de decisiones, cuando estas decisiones, no sólo comportan problemas de racionalidad sino problemas de bondad, esto es, cuando las decisiones no pueden ser “calculadas” pero sí “deliberadas”. Esto significa que el pensamiento deliberativo nos conduce hasta la adopción de una decisión, pero lo hace, habitualmente no con la forma de un “cálculo lógico”, o de un algoritmo, sino con la forma de un “cálculo de criterios y/o de valores”, esto es con una forma de proceder mucho más compleja que las anteriores. En el modo de pensar deliberativo, como en el resto de los modos de pensar, las ideas que alimentan nuestro pensamiento se ordenan de una forma singular. La singularidad de ese pensamiento reside, además de en ese ordenamiento, en la incorporación crucial de los valores, los criterios, los principios, las normas, etc.

José Moya Otero. Universidad de las Palmas de Gran Canaria. Proyecto Atlántida

Familia y modelo metodológico principal:

FAMILIA DE DESARROLLO PERSONAL (MÉTODO DE ENSEÑANZA NO DIRECTIVA)

La enseñanza no directiva está centrada en el alumno. El orientador intentará ver el mundo como lo ve él. El objetivo por antonomasia del modelo es desarrollar cualidades personales, más allá de un predominio de contenidos intelectuales.

El profesorado, como orientador, debe crear un clima de confianza mutua que permita examinar y evaluar las percepciones y sentimientos de los alumnos,

para que logren comprender sus propias necesidades, emociones y valores, de manera que puedan llegar a tomar con eficacia sus propias decisiones. Esto conlleva que se desarrolle en mayor grado un estilo de aprendizaje a largo plazo con el desarrollo de cualidades personales, más que un estilo de enseñanza a corto plazo con predominio de contenidos intelectuales. Se espera un efecto educativo formativo más que un control de los contenidos aprendidos.

Adaptado de JOYCE, B. WEIL, M. y CALHOUN, E. (2002). Modelos de enseñanza. Barcelona: Gedisa.

Técnica cooperativa:

PARADA DE SEIS MINUTOS

Adaptada de la inicial “Parada de tres minutos”, es una forma de regular la actividad más amplia que el grupo está haciendo en un momento dado, de modo que se facilite la interacción entre los estudiantes y su participación en la misma. Cuando el maestro o la maestra, por ejemplo, están dando una explicación y preguntan abiertamente a todo el grupo si alguien tiene alguna pregunta a hacer o si tiene alguna duda, generalmente hay poca participación o siempre participan los mismos (los más extrovertidos); algunos, en cambio, más tímidos o introvertidos no participan nunca o lo hacen en muy pocas ocasiones o sólo si se les pide directamente.

En lugar de esto, con esta técnica de vez en cuando el maestro o la maestra interrumpen su explicación y establecen una breve parada de tres minutos (o el tiempo que se considere más oportuno), para que cada equipo de base piense y reflexione sobre lo que les han explicado y piense dos o tres preguntas o dos o tres dudas o propuestas que después deberán plantear. Una vez transcurridos estos seis minutos el portavoz de cada equipo planteará una propuesta –de las tres que han pensado–, una por equipo en cada ronda. Si una propuesta ya ha sido formulada por otro equipo, se la saltan.

Adaptada de EL PROGRAMA CA/AC (“Cooperar para Aprender / Aprender a Cooperar”) PARA ENSEÑAR A APRENDER EN EQUIPO Implementación del aprendizaje cooperativo en el aula. Pere Pujolàs y José Ramón Lago (Coordinadores) Mila Naranjo, Olga Pedragosa, Gemma Riera, Jesús Soldevila, Glòria Olmos, Alba Torner y Carles Rodrigo Universidad de Vic .

Escala de evaluación

Indicadores de autoevaluación	Niveles de logro			
	4	3	2	1
Distingo con claridad la diferencia entre estar laboralmente en activo y estar desempleado				
Determino con claridad la profesión que quiero tener de mayor				

Sugerencias de respuesta a las actividades

- 1 Esta es la primera imagen de Ramón que vemos en la película. Ramón Rodríguez es el padre de Bea, la protagonista, y es numismático ¿A qué se dedica un numismático?

Trabaja con monedas antiguas que se llaman sestercios, dracmas, rublos o denarios.

NOTA. LAS RESTANTES ACTIVIDADES SON DE RESPUESTA ABIERTA.

4 CONVIVENCIA

DETECTAR EL ACOSO ESCOLAR



DETECTAR EL ACOSO ESCOLAR

ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

El asunto del acoso escolar ha ido adquiriendo en los últimos tiempos cada vez mayor protagonismo en el debate educativo. Es motivo de preocupación -a veces desmesurada- en muchos contextos. Hay veces incluso en que las personas víctimas de dicho maltrato no son conscientes de que lo están sufriendo hasta que este adquiere ya unas dimensiones preocupantes. Sea como fuere es un tema de convivencia que en una Guía como esta no queríamos dejar pasar, por lo que hemos planteado una Tarea encaminada a alertar sobre el mismo y a formar sobre algunas estrategias para detectarlo. Su contrapartida, el respeto, es otro de los asuntos que también planea sobre las actividades de esta Tarea. Tangencialmente aparece la influencia de los medios de comunicación en los valores de las personas: es tema de debate en la última actividad. En consonancia con todo ello, **convendría** que -en su desempeño- esta Tarea estuviese **enfocada al desarrollo de los siguientes aspectos didácticos y educativos:**

Vertientes competenciales predominantes (Competencias Clave):

1. COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA

La competencia en comunicación lingüística es el resultado de la acción comunicativa dentro de prácticas sociales determinadas, en las cuales el individuo actúa con otros interlocutores y a través de textos en múltiples modalidades, formatos y soportes. Estas situaciones y prácticas pueden implicar el uso de una o varias lenguas, en diversos ámbitos y de manera individual o colectiva. Para ello el individuo dispone de su repertorio plurilingüe, parcial, pero ajustado a las experiencias comunicativas que experimenta a lo largo de la vida. Las lenguas que utiliza pueden haber tenido vías y tiempos distintos de adquisición y constituir, por tanto, experiencias de aprendizaje de lengua materna o de lenguas extranjeras o adicionales.

4. APRENDER A APRENDER

La competencia de aprender a aprender es fundamental para el aprendizaje permanente que se produce a lo largo de la vida y que tiene lugar en distintos contextos formales, no formales e informales. Esta competencia se caracteriza por la habilidad para iniciar, organizar y persistir en el aprendizaje. Esto exige, en primer lugar, la capacidad para motivarse por aprender. Esta motivación depende de que se genere la curiosidad y la necesidad de aprender, de que el estudiante se sienta protagonista del proceso y del resultado de su aprendizaje y, finalmente, de que llegue a alcanzar las metas de aprendizaje propuestas y, con ello, que se produzca en él una percepción de auto-eficacia. Todo lo anterior contribuye a motivarle para abordar futuras tareas de aprendizaje. En segundo lugar, en cuanto a la organización y gestión del aprendizaje, la competencia de aprender a aprender requiere conocer y controlar los propios procesos de aprendizaje para ajustarlos a los tiempos y las demandas de las tareas y actividades que conducen al aprendizaje. La competencia de aprender a aprender desemboca en un aprendizaje cada vez más eficaz y autónomo.

5. COMPETENCIAS SOCIALES Y CÍVICAS

Las competencias sociales y cívicas implican la habilidad y capacidad para utilizar los conocimientos y actitudes sobre la sociedad, entendida desde las diferentes perspectivas, en su concepción dinámica, cambiante y compleja, para interpretar fenómenos y problemas sociales en contextos cada vez más diversificados; para elaborar respuestas, tomar decisiones y resolver conflictos, así como para interactuar con otras personas y grupos conforme a normas basadas en el respeto mutuo y en convicciones democráticas. Además de incluir acciones a un nivel más cercano y mediato al individuo como parte de una implicación cívica y social.

Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato. BOE de 29/01/2015.

Asignaturas troncales y específicas más directamente relacionadas:

- Ciencias de la Naturaleza.
- Ciencias Sociales.
- **Lengua Castellana y Literatura.**
- Matemáticas.
- Lenguas Extranjeras.
- Educación Física.
- **Valores Sociales y Cívicos.**
- Educación Artística.
- Religión.

Procesos cognitivos predominantes:

EL PENSAMIENTO ANALÓGICO

El pensamiento analógico busca permanentemente similitudes entre cosas y situaciones que aparentemente son diferentes, y busca diferencias entre cosas y/o situaciones que aparentemente son similares. El pensamiento analógico es un componente esencial en muchas actividades humanas, especialmente en las actividades relacionadas con el aprendizaje académico y/o profesional. El pensamiento analógico es el modo de pensamiento que hace de la búsqueda permanente de analogías, de comparaciones, su razón de ser. Pensar analógicamente es ordenar nuestras ideas de tal modo que podemos establecer comparaciones entre ellas y, de este modo, lograr que una parte de la realidad actúe como metáfora o como modelo de otra.

EL PENSAMIENTO CRÍTICO

El pensamiento crítico actúa de un modo muy singular: pone de manifiesto las diferentes realidades que se ocultan detrás de la realidad tal y como la pensamos. El pensamiento crítico nos enfrenta, como si de un juego de espejos se tratara, a la realidad en todas sus dimensiones: la realidad como decimos que es, la realidad como deseamos que sea, la realidad vista por todos y cada uno de sus protagonistas, la realidad actual, la realidad pasada, etc. El pensamiento crítico no nos permite afirmar cómo es la realidad, pero nos permite afirmar que estará situada en algún punto en el que se cruzan todas las realidades posibles.

José Moya Otero. Universidad de las Palmas de Gran Canaria. Proyecto Atlántida.

Familia y modelo metodológico principal:

FAMILIA DE PROCESAMIENTO DE INFORMACIÓN (MÉTODO DE FORMACIÓN DE CONCEPTOS BÁSICOS)

Este Método se levanta sobre el supuesto de que la conceptualización de la realidad por medio de la categorización (que consiste en la identificación de las cualidades de una situación o cosa y agrupación de ellas dentro de una clase por medio de los rasgos comunes) produce una menor complejidad en el medio, porque no hay que enfrentar cada situación como única sino ubicada dentro de una clase de situaciones.

El objetivo general consiste en que los estudiantes sean capaces de pensar conceptualmente, distinguiendo y comprendiendo las partes constitutivas de los conceptos básicos existentes en cada ámbito de conocimiento. En el terreno educativo se pretende que los alumnos logren tolerar las diversas perspectivas que se presentan frente a un mismo material y las ambigüedades en la forma de pensar; y que puedan apreciar el razonamiento lógico.

Adaptado de JOYCE, B. WEIL, M. y CALHOUN, E. (2002). Modelos de enseñanza. Barcelona: Gedisa.

Escala de evaluación

Indicadores de autoevaluación	Niveles de logro			
	4	3	2	1
Distingo perfectamente situaciones de acoso escolar				
Sé explicar en qué consiste ese maltrato				

Sugerencias de respuesta a las actividades

1 Por ejemplo, ¿cómo trata un determinado grupito de la clase a Bea?

La tratan con rechazo. También se burlan de ella.

2 ¿Por qué la tratan así?

Porque es la hija de la profesora de Educación Física, a la que llaman “la Sargento”.

3 ¿Cómo se llama la alumna que lidera ese grupo maltratador? Di un detalle donde se note que ella es la lideresa.

Se llama Matilde Ternero. Se nota que es la lideresa, por ejemplo, cuando invita a ir el sábado a su casa (para ver “Técula Mécula”) y todos levantan la mano aceptando (incluso Bea).

4 Y a la chica a la que llaman “la nueva”, ¿cómo la tratan?

De manera parecida a Bea. La rechazan porque es nueva. La llaman “pelota”.

5 Por cierto, ¿cómo se llama esa chica recién llegada?

Maite.

6 Todos tenemos un nombre ¿Consideras maltrato saber el nombre de una persona y no utilizarlo para llamarla o referirte a ella? ¿Por qué?

Es maltrato porque todos tenemos un nombre para identificarnos. Si los demás no lo usan, nos están ignorando.

7 En relación con este asunto, Natalia reprende a su hija Bea sobre la forma de nombrar a “la nueva” ¿Qué le dice?

Le recuerda que debe llamarla por su nombre.

8 Hay otro momento importante en la película donde Bea no es bien tratada por sus compañeros de clase: la fiesta de su cumpleaños. Cuenta de manera resumida qué fue lo que pasó.

Bea había invitado a todos sus compañeros a su cumpleaños pero no vino ninguno porque Matilde Ternero también cumplía años ese mismo día y todos los niños se fueron a la fiesta de esta, dejando plantada a Bea, sin nadie que la acompañase.

9 Afortunadamente, hay un momento de la película a partir del cual los acosadores dejan de maltratar a Bea ¿Cuál es ese momento? ¿A qué se debe el cambio de actitud?

El momento en que descubren que Bea conoce a los presentadores famosos de la televisión. A partir de ese instante, cambian de actitud hacia ella.

10 Debate en clase. Atended a las instrucciones de vuestra maestra o maestro. Tema del debate: “¿Os parece bien cambiar de actitud por ese motivo?”. Cuando lleguéis a alguna conclusión, escribidla aquí:

Respuesta abierta. Ejemplo: no nos parece bien porque creemos se debe valorar a los demás por como son y no por las amistades o influencias que puedan tener.

5 CUMPLEAÑOS FELIZ

ORGANIZAR UNA FIESTA DE CUMPLEAÑOS



ORGANIZAR UNA FIESTA DE CUMPLEAÑOS



ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

Uno de los detalles más sibilinos del maltrato que aparece en la película se da cuando al cumpleaños de Bea no acude ni uno solo de sus compañeros de clase porque han preferido ir a la fiesta de la lideresa de la clase, Matilde Ternero, para no desairarla. Bea, que estaba ilusionada con el que esperaba fuese el mejor cumpleaños de su vida, se queda muy desilusionada cuando ve que pasa el tiempo y no viene nadie. Son sus padres los encargados de suavizarle el disgusto gastándole bromas y haciéndole regalos. Esta situación nos da pie para plantear la posibilidad de celebrar cumpleaños en clase de manera que estos sirvan para cohesionar las relaciones personales dentro del grupo. En esa línea se plantean las fiestas, como homenajes a grupos de compañeros (los que cumplen años en un mismo mes o en varios meses) de manera que no se trate de fiestas individualizadas sino de homenajes grupales. De paso se pone en juego la capacidad organizativa de los participantes. En consonancia con ello, convendría que -en su desempeño- esta Tarea estuviese **enfocada al desarrollo de los siguientes aspectos didácticos y educativos:**

Vertientes competenciales predominantes (Competencias Clave):

2. COMPETENCIA MATEMÁTICA

La competencia matemática implica la capacidad de aplicar el razonamiento matemático y sus herramientas para describir, interpretar y predecir distintos fenómenos en su contexto. La competencia matemática requiere de conocimientos sobre los números, las medidas y las estructuras, así como de las operaciones y las representaciones matemáticas, y la comprensión de los términos y conceptos matemáticos.

3. COMPETENCIA DIGITAL

La competencia digital es aquella que implica el uso creativo, crítico y seguro de las tecnologías de la información y la comunicación para alcanzar los objetivos relacionados con el trabajo, la empleabilidad, el aprendizaje, el uso del tiempo libre, la inclusión y participación en la sociedad. Esta competencia supone, además de la adecuación a los cambios que introducen las nuevas tecnologías en la alfabetización, la lectura y la escritura, un conjunto nuevo de conocimientos, habilidades y actitudes necesarias hoy en día para ser competente en un entorno digital.



4. APRENDER A APRENDER

La competencia de aprender a aprender es fundamental para el aprendizaje permanente que se produce a lo largo de la vida y que tiene lugar en distintos contextos formales, no formales e informales. Esta competencia se caracteriza por la habilidad para iniciar, organizar y persistir en el aprendizaje. Esto exige, en primer lugar, la capacidad para motivarse por aprender. Esta motivación depende de que se genere la curiosidad y la necesidad de aprender, de que el estudiante se sienta protagonista del proceso y del resultado de su aprendizaje y, finalmente, de que llegue a alcanzar las metas de aprendizaje propuestas y, con ello, que se produzca en él una percepción de auto-eficacia. Todo lo anterior contribuye a motivarle para abordar futuras tareas de aprendizaje. En segundo lugar, en cuanto a la organización y gestión del aprendizaje, la competencia de aprender a aprender requiere conocer y controlar los propios procesos de aprendizaje para ajustarlos a los tiempos y las demandas de las tareas y actividades que conducen al aprendizaje. La competencia de aprender a aprender desemboca en un aprendizaje cada vez más eficaz y autónomo.

5. COMPETENCIAS SOCIALES Y CÍVICAS

Las competencias sociales y cívicas implican la habilidad y capacidad para utilizar los conocimientos y actitudes sobre la sociedad, entendida desde las diferentes perspectivas, en su concepción dinámica, cambiante y compleja, para interpretar fenómenos y problemas sociales en contextos cada vez más diversificados; para elaborar respuestas, tomar decisiones y resolver conflictos, así como para interactuar con otras personas y grupos conforme a normas basadas en el respeto mutuo y en convicciones democráticas. Además de incluir acciones a un nivel más cercano y mediato al individuo como parte de una implicación cívica y social.

6. SENTIDO DE INICIATIVA Y ESPÍRITU EMPRENDEDOR

La competencia sentido de iniciativa y espíritu emprendedor implica la capacidad de transformar las ideas en actos. Ello significa adquirir conciencia de la situación a intervenir o resolver, y saber elegir, planificar y gestionar los conocimientos, destrezas o habilidades y actitudes necesarios con criterio propio, con el fin de alcanzar el objetivo previsto. Esta competencia está presente en los ámbitos personal, social, escolar y laboral en los que se desenvuelven las personas, permitiéndoles el desarrollo de sus actividades y el aprovechamiento de nuevas oportunidades. Constituye igualmente el cimiento de otras capacidades y conocimientos más específicos, e incluye la conciencia de los valores éticos relacionados.

Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato. BOE de 29/01/2015.



Asignaturas troncales y específicas más directamente relacionadas:

- **Ciencias de la Naturaleza.**
- Ciencias Sociales.
- Lengua Castellana y Literatura.
- **Matemáticas.**
- Lenguas Extranjeras.
- Educación Física.
- **Valores Sociales y Cívicos.**
- Educación Artística.
- Religión.

Procesos cognitivos predominantes:

EL PENSAMIENTO REFLEXIVO

El pensamiento reflexivo se vale de las diversas formas de representación y expresión de las ideas para hacerlas visibles y esta visibilidad contribuye a mejorar la conciencia sobre nuestro propio proceder, o sobre nuestras propias expectativas, o sobre nuestras esperanzas. Dicho brevemente, el pensamiento reflexivo anima el registro de nuestras ideas y su posterior revisión. Este registro y revisión produce un efecto de sistematización en todo nuestro quehacer.

EL PENSAMIENTO LÓGICO

El pensamiento lógico es, ante todo, una forma ordenada de expresar nuestras ideas y es, precisamente, esa expresión ordenada la que puede llevarnos al convencimiento de que tenemos razón. Cuando se usan expresiones como “parece lógico” o “no es lógico”, o “carece de toda lógica”, nuestro deseo es comunicar a otras personas que, en nuestra opinión, lo que ha ocurrido se corresponde (o no) con nuestras expectativas sobre lo que se podía esperar: lo ocurrido sigue (o no sigue) un orden. Pensar lógicamente es, ante todo, obtener nuevas ideas, a partir de ideas existentes, siguiendo unas reglas precisas. Esto es: razonar. Razonar es conducir el flujo de nuestras ideas siguiendo un orden preciso, fijado por las reglas que configuran el sistema lógico adoptado. En consonancia con lo anterior, el razonamiento o inferencia, es un producto del pensamiento lógico.

EL PENSAMIENTO PRÁCTICO

El pensamiento práctico ayuda a superar todas aquellas situaciones en las que parece necesario y/o conveniente desarrollar alguna acción, ya sea para resolver un problema, introducir una mejora, o evitar que la situación empeore. El pensamiento práctico persigue la creación de “rutinas útiles” es decir el encadenamiento de acciones cuyos resultados finales son deseables.

José Moya Otero. Universidad de las Palmas de Gran Canaria. Proyecto Atlántida



Familia y modelo metodológico principal:

FAMILIA SOCIAL (MÉTODO DE INVESTIGACIÓN GRUPAL)

El modelo está diseñado para llevar a los alumnos a definir problemas, explorar distintas perspectivas y estudiar juntos a fin de dominar información, ideas y habilidades así como desarrollar la competencia en el campo social. El docente organiza el proceso grupal y lo disciplina, ayuda a los alumnos a encontrar y a organizar la información y se asegura un nivel de actividad vigoroso.

Adaptado de JOYCE, B. WEIL, M. y CALHOUN, E. (2002). Modelos de enseñanza. Barcelona: Gedisa.

Escala de evaluación

Indicadores de autoevaluación	Niveles de logro			
	4	3	2	1
Recopilo la información necesaria para celebrar cumpleaños grupales en clase				
Me organizo junto con mis compañeros para homenajear a otros				

Sugerencias de respuesta a las actividades

NOTA. TODAS LAS ACTIVIDADES DE ESTA TAREA SON DE RESPUESTA ABIERTA.

Por cierto, si esta idea os ha gustado, no dejéis a nadie de la clase sin su fiesta de cumpleaños. Y celebradlos siempre homenajearando a grupos. Seguro que mejoran vuestras buenas relaciones.

NOTA. PARA CUMPLIR CON EL OBJETIVO PRINCIPAL DE ESTA TAREA ES MUY CONVENIENTE DESTACAR ESTA ÚLTIMA SUGERENCIA. AL FIN Y AL CABO, CON LA TAREA TRATAMOS DE COHESIONAR EL GRUPO Y DE GENERAR EMPATÍA ENTRE SUS MIEMBROS.

6 PROFESOR ABURRIMIENTO

ELABORAR UN PERFIL DE MAESTRA COMPETENTE



ELABORAR UN PERFIL DE MAESTRA COMPETENTE

ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

Tal vez el personaje más antipático de la película sea el profesor Aburrimiento, el antagonista de todos. Vestido de manera acorde con su negatividad, según los códigos de nuestra cultura, hace todo lo posible por entorpecer los afanes del resto para encontrar el sestericio y para llevar en general una vida alegre y entretenida. Como quiera que su figura no hace justicia a infinidad de buenos maestros y profesores que pueblan nuestras aulas, hemos planteado esta Tarea donde se le pide al alumnado que dé la réplica al profesor Aburrimiento enunciando los rasgos de esos buenos maestros y maestras que han pasado por sus vidas. Hemos concentrado todos esos rasgos en la Maestra Alegría como homenaje también a una profesión altamente feminizada. En consonancia con ello, convendría que -en su desempeño- esta Tarea estuviese **enfocada al desarrollo de los siguientes aspectos didácticos y educativos:**

Vertientes competenciales predominantes (Competencias Clave):

1. COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA

La competencia en comunicación lingüística es el resultado de la acción comunicativa dentro de prácticas sociales determinadas, en las cuales el individuo actúa con otros interlocutores y a través de textos en múltiples modalidades, formatos y soportes. Estas situaciones y prácticas pueden implicar el uso de una o varias lenguas, en diversos ámbitos y de manera individual o colectiva. Para ello el individuo dispone de su repertorio plurilingüe, parcial, pero ajustado a las experiencias comunicativas que experimenta a lo largo de la vida. Las lenguas que utiliza pueden haber tenido vías y tiempos distintos de adquisición y constituir, por tanto, experiencias de aprendizaje de lengua materna o de lenguas extranjeras o adicionales.

5. COMPETENCIAS SOCIALES Y CÍVICAS

Las competencias sociales y cívicas implican la habilidad y capacidad para utilizar los conocimientos y actitudes sobre la sociedad, entendida desde las diferentes perspectivas, en su concepción dinámica, cambiante y compleja, para interpretar fenómenos y problemas sociales en contextos cada vez más diversificados; para elaborar respuestas, tomar decisiones y resolver conflictos, así como para interactuar con otras personas y grupos conforme a normas basadas en el respeto mutuo y en convicciones democráticas. Además de incluir acciones a un nivel más cercano y mediato al individuo como parte de una implicación cívica y social.

7. CONCIENCIA Y EXPRESIONES CULTURALES

La competencia en conciencia y expresión cultural implica conocer, comprender, apreciar y valorar con espíritu crítico, con una actitud abierta y respetuosa, las diferentes manifestaciones culturales y artísticas, utilizarlas como fuente de enriquecimiento y disfrute personal y considerarlas como parte de la riqueza y patrimonio de los pueblos. Esta competencia incorpora también un componente expresivo referido a la propia capacidad estética y creadora y al dominio de aquellas capacidades relacionadas con los diferentes códigos artísticos y culturales, para poder utilizarlas como medio de comunicación y expresión personal. Implica igualmente manifestar interés por la participación en la vida cultural y por contribuir a la conservación del patrimonio cultural y artístico, tanto de la propia comunidad como de otras comunidades.

Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato. BOE de 29/01/2015.

Asignaturas troncales y específicas más directamente relacionadas:

- Ciencias de la Naturaleza.
- Ciencias Sociales.
- Lengua Castellana y Literatura.
- Matemáticas.
- Lenguas Extranjeras.
- Educación Física.
- Valores Sociales y Cívicos.
- Educación Artística.
- Religión.

Procesos cognitivos predominantes:

EL PENSAMIENTO REFLEXIVO

El pensamiento reflexivo se vale de las diversas formas de representación y expresión de las ideas para hacerlas visibles y esta visibilidad contribuye a mejorar la conciencia sobre nuestro propio proceder, o sobre nuestras propias expectativas, o sobre nuestras esperanzas. Dicho brevemente, el pensamiento reflexivo anima el registro de nuestras ideas y su posterior revisión. Este registro y revisión produce un efecto de sistematización en todo nuestro quehacer.

EL PENSAMIENTO CRÍTICO

El pensamiento crítico actúa de un modo muy singular: pone de manifiesto las diferentes realidades que se ocultan detrás de la realidad tal y como la pensamos. El pensamiento crítico nos enfrenta, como si de un juego de espejos se tratara, a la realidad en todas sus dimensiones: la realidad como decimos que es, la realidad como deseamos que sea, la realidad vista por todos y cada uno de sus protagonistas, la realidad actual, la realidad pasada, etc. El pensamiento crítico no nos permite afirmar cómo es la realidad, pero nos permite afirmar que estará situada en algún punto en el que se cruzan todas las realidades posibles.

EL PENSAMIENTO CREATIVO

El pensamiento creativo mantiene abierta nuestra mente a nuevas ideas, nuevos acontecimientos, nuevas realidades, porque el pensamiento creativo es ante todo el pensamiento de lo posible. El pensamiento creativo es el recurso que poseen todas las personas para ampliar las fronteras de lo real, ya sea lo real ideológico (las ideas realmente existentes) como lo real material (la realidad que se manifiesta en objetos, acciones o hechos). Así pues, la mejora en el uso y la comprensión del pensamiento creativo está estrechamente vinculada a la generación de nuevas ideas, nuevas realidades y nuevos sucesos. El pensamiento creativo abre siempre una nueva puerta a la realidad dado que permite ampliar el ámbito de lo posible, por eso siempre resulta un buen ejercicio de pensamiento reconocer cosas que se consideraban imposibles, pero que luego han sido posibles.

José Moya Otero. Universidad de las Palmas de Gran Canaria. Proyecto Atlántida.

Familia y modelo metodológico principal:

FAMILIA SOCIAL (MÉTODO JURISPRUDENCIAL)

El modelo se desarrolla para que los alumnos puedan acceder al estudio de las cuestiones sociales en el plano comunitario. Se basa en el estudio de casos (tomado de la educación legal). Los alumnos estudian casos donde se ven con claridad los rasgos positivos que se van buscando. Se insta a los estudiantes a identificar las cuestiones relativas a la profesión docente, las alternativas y los valores implicados.

Adaptado de JOYCE, B. WEIL, M. y CALHOUN, E. (2002). Modelos de enseñanza. Barcelona: Gedisa.

Técnica cooperativa:

ESTRUCTURA “1-2-4”

El maestro o la maestra plantean una pregunta o una cuestión a todo el grupo, por ejemplo, para comprobar hasta qué punto han entendido la explicación que acaba de hacerles, o bien para practicar algo que les acaba de explicar. El maestro o la maestra facilitan a cada participante una plantilla, con tres recuadros (uno para la “situación 1”; otro para la “situación 2”; y otro para la “situación 4”), para que anoten en ella las sucesivas respuestas.

Dentro de un equipo de base, primero cada uno (“situación 1”) piensa cuál es la respuesta correcta a la pregunta que ha planteado el maestro o la maestra y la anota en el primer recuadro. En segundo lugar, se ponen de dos en dos (“situación 2”), intercambian sus respuestas y las comentan, de dos hacen una y la anotan, cada uno, en el segundo recuadro. En tercer lugar, todo el equipo (“situación 4”), después de haberse enseñado las respuestas dadas por las dos «parejas» del grupo, ha de componer la respuesta más adecuada a la pregunta que se les ha planteado.

Criterios para potenciar la participación y la interacción:

- Debe incentivarse que todos participen, ya en la “situación 1”. Si algún miembro del equipo no sabe qué contestar o queda bloqueado, algún compañero o compañera, o el maestro o la maestra, puede darle alguna pista, si se cree oportuno.
- En la “situación 2” y en la “situación 4” debe asegurarse que todos los participantes expongan su respuesta, opinen sobre las respuestas de los demás y decidan entre todos la que consideren que es la mejor, que puede ser la que ha ofrecido uno de ellos u otra que han elaborado de nuevo con las aportaciones de todos ellos. Para que todos tengan la oportunidad de participar, en la “situación 4”, se alternan los miembros de las dos parejas (un ejercicio cada uno) a la hora de exponer a la otra pareja la respuesta que han elaborado.
- Debe evitarse que un participante imponga su respuesta, o que los demás acepten sin más la respuesta de uno de ellos.

EL PROGRAMA CA/AC (“Cooperar para Aprender / Aprender a Cooperar”) PARA ENSEÑAR A APRENDER EN EQUIPO Implementación del aprendizaje cooperativo en el aula. Pere Pujolàs y José Ramón Lago (Coordinadores) Mila Naranjo, Olga Pedragosa, Gemma Riera, Jesús Soldevila, Glòria Olmos, Alba Torner y Carles Rodrigo Universidad de Vic .

Escala de evaluación

Indicadores de autoevaluación	Niveles de logro			
	4	3	2	1
Describo a una persona por sus rasgos físicos y psicológicos				
Se elabora una lista con los rasgos más destacados de los que yo considero una buena maestra o un buen maestro				

Sugerencias de respuesta a las actividades

- 1** Empecemos por fijarnos en algunos detalles de la película. Describe cómo va vestido el Profesor Aburrimiento.

Va vestido casi totalmente de negro, con sombrero, jersey, pantalón, zapatos y capa de ese color. La camisa es blanca y el cinturón también. Sobre el jersey lleva una enorme A mayúscula de color blanco también, al estilo de la S de Superman.

- 2** Físicamente, de cara y cuerpo, ¿cómo es?

De cara y cuerpo parece normal, no muy agraciado, con unas patillas largas y un bigotito muy fino.

- 3** ¿Y su manera de ser? Escribe los rasgos más destacados ¿Te parece que lo han vestido de manera adecuada en la película? Razona tu respuesta.

Es un poco antipático, aguafiestas y le gusta todo lo aburrido. No soporta la alegría ni la fiesta.

NOTA. LAS RESTANTES ACTIVIDADES SON DE RESPUESTA ABIERTA.

7 DEL SESTERCIO AL BITCOIN

REALIZAR UNA COLECCIÓN DE MONEDAS ANTIGUAS



REALIZAR UNA COLECCIÓN DE MONEDAS ANTIGUAS

ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

En la película tiene mucha importancia una valiosa pieza de coleccionista (el ses-tercio) cuya pérdida desata uno de los principales hilos de la historia. Dado que las monedas de ese tipo se suelen coleccionar y que en el ser humano el coleccionismo suele ser una afición habitual, se propone esta Tarea a fin de que el alumnado tome contacto con monedas de otras épocas haciendo una colección de las mismas. Dado que el coste económico sería elevado, se les propone que sustituyan por dibujos aquellas que deseen incluir y no puedan lograr por sus medios. En consonancia con ello, **convendría** que -en su desempeño- esta Tarea estuviese **enfocada al desarrollo de los siguientes aspectos didácticos y educativos:**

Vertientes competenciales predominantes (Competencias Clave):

1. COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA

La competencia en comunicación lingüística es el resultado de la acción comunicativa dentro de prácticas sociales determinadas, en las cuales el individuo actúa con otros interlocutores y a través de textos en múltiples modalidades, formatos y soportes. Estas situaciones y prácticas pueden implicar el uso de una o varias lenguas, en diversos ámbitos y de manera individual o colectiva. Para ello el individuo dispone de su repertorio plurilingüe, parcial, pero ajustado a las experiencias comunicativas que experimenta a lo largo de la vida. Las lenguas que utiliza pueden haber tenido vías y tiempos distintos de adquisición y constituir, por tanto, experiencias de aprendizaje de lengua materna o de lenguas extranjeras o adicionales.

2. COMPETENCIA MATEMÁTICA

La competencia matemática implica la capacidad de aplicar el razonamiento matemático y sus herramientas para describir, interpretar y predecir distintos fenómenos en su contexto. La competencia matemática requiere de conocimientos sobre los números, las medidas y las estructuras, así como de las operaciones y las representaciones matemáticas, y la comprensión de los términos y conceptos matemáticos.

3. COMPETENCIA DIGITAL

La competencia digital es aquella que implica el uso creativo, crítico y seguro de las tecnologías de la información y la comunicación para alcanzar los objetivos relacionados con el trabajo, la empleabilidad, el aprendizaje, el uso del tiempo libre, la inclusión y participación en la sociedad. Esta competencia supone, además de la adecuación a los cambios que introducen las nuevas tecnologías en la alfabetización, la lectura y la escritura, un conjunto nuevo de conocimientos, habilidades y actitudes necesarias hoy en día para ser competente en un entorno digital.

7. CONCIENCIA Y EXPRESIONES CULTURALES

La competencia en conciencia y expresión cultural implica conocer, comprender, apreciar y valorar con espíritu crítico, con una actitud abierta y respetuosa, las diferentes manifestaciones culturales y artísticas, utilizarlas como fuente de enriquecimiento y disfrute personal y considerarlas como parte de la riqueza y patrimonio de los pueblos. Esta competencia incorpora también un componente expresivo referido a la propia capacidad estética y creadora y al dominio de aquellas capacidades relacionadas con los diferentes códigos artísticos y culturales, para poder utilizarlas como medio de comunicación y expresión personal. Implica igualmente manifestar interés por la participación en la vida cultural y por contribuir a la conservación del patrimonio cultural y artístico, tanto de la propia comunidad como de otras comunidades.

Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato. BOE de 29/01/2015.

Asignaturas troncales y específicas relacionadas:

- Ciencias de la Naturaleza.
- **Ciencias Sociales.**
- Lengua Castellana y Literatura.
- **Matemáticas.**
- Lenguas Extranjeras.
- Educación Física.
- Valores Sociales y Cívicos.
- Educación Artística.
- Religión.

Procesos cognitivos predominantes:

EL PENSAMIENTO ANALÍTICO

El pensamiento analítico nos ayuda a “encontrar”, o “cuadrar” la realidad para poder llegar a pensarla mejor. Así pues, el pensador analítico crea una forma de representación de la realidad basada en “casillas” claramente diferenciadas y homogéneas. Conviene recordar esto porque con frecuencia la familiaridad con algunas representaciones llega a provocar que olvidemos que son representaciones y no la realidad. Justo lo que le ocurre a los niños cuando están aprendiendo y tienen dificultades para reconocer que las líneas trazadas sobre el mapa son líneas imaginarias.

EL PENSAMIENTO PRÁCTICO

El pensamiento práctico ayuda a superar todas aquellas situaciones en las que parece necesario y/o conveniente desarrollar alguna acción, ya sea para resolver un problema, introducir una mejora, o evitar que la situación empeore. El pensamiento práctico persigue la creación de “rutinas útiles” es decir el encadenamiento de acciones cuyos resultados finales son deseables.

José Moya Otero. Universidad de las Palmas de Gran Canaria. Proyecto Atlántida.

Familia y modelo metodológico principal:

FAMILIA SOCIAL (MÉTODO DE INVESTIGACIÓN GRUPAL)

El modelo está diseñado para llevar a los alumnos a definir problemas, explorar distintas perspectivas y estudiar juntos a fin de dominar información, ideas y habilidades así como desarrollar la competencia en el campo social. El docente organiza el proceso grupal y lo disciplina, ayuda a los alumnos a encontrar y a organizar la información y se asegura un nivel de actividad vigoroso.

Adaptado de JOYCE, B. WEIL, M. y CALHOUN, E. (2002). Modelos de enseñanza. Barcelona: Gedisa.

Escala de evaluación

Indicadores de autoevaluación	Niveles de logro			
	4	3	2	1
Distingo diferentes monedas antiguas				
Reúno una amplia colección de monedas antiguas				

Sugerencias de respuesta a las actividades

- 1 Indica con qué finalidad busca el sestercio cada uno de estos personajes a lo largo de la película:

NICO: para salir del lío en que se ha metido con su travesura.

EL PROFESOR ABURRIMIENTO: para fastidiar.

LOSPADRESDEBEA: para evitar que Ramón pierda su empleo.

- 2** A lo largo de la historia, las personas hemos utilizado frecuentemente monedas para pagar las operaciones económicas que realizamos. El sestercio es una de ellas. Se trata de una antigua moneda romana de plata. Consulta el enlace de Internet si deseas saber algo más sobre las monedas y sus equivalencias en dicha época. Si lo consultas podrás responder además a las tres preguntas que siguen:

¿Qué moneda de plata era la de mayor valor en la época de la república romana?

El denario.

¿Y la de menor valor?

El as.

¿A cuantos sestercios equivalía un denario?

Un denario = cuatro sestercios.

¿A cuantos sestercios equivalía un denario?

Un denario = cuatro sestercios.

- 4** Podrías dibujar una peseta y un bitcoin en este recuadro rojo que te ofrecemos a la derecha? Razona tu respuesta.

Es posible dibujar una peseta porque era una moneda física (que se veía y se tocaba) pero no es posible hacerlo con el bitcoin porque es una moneda virtual.

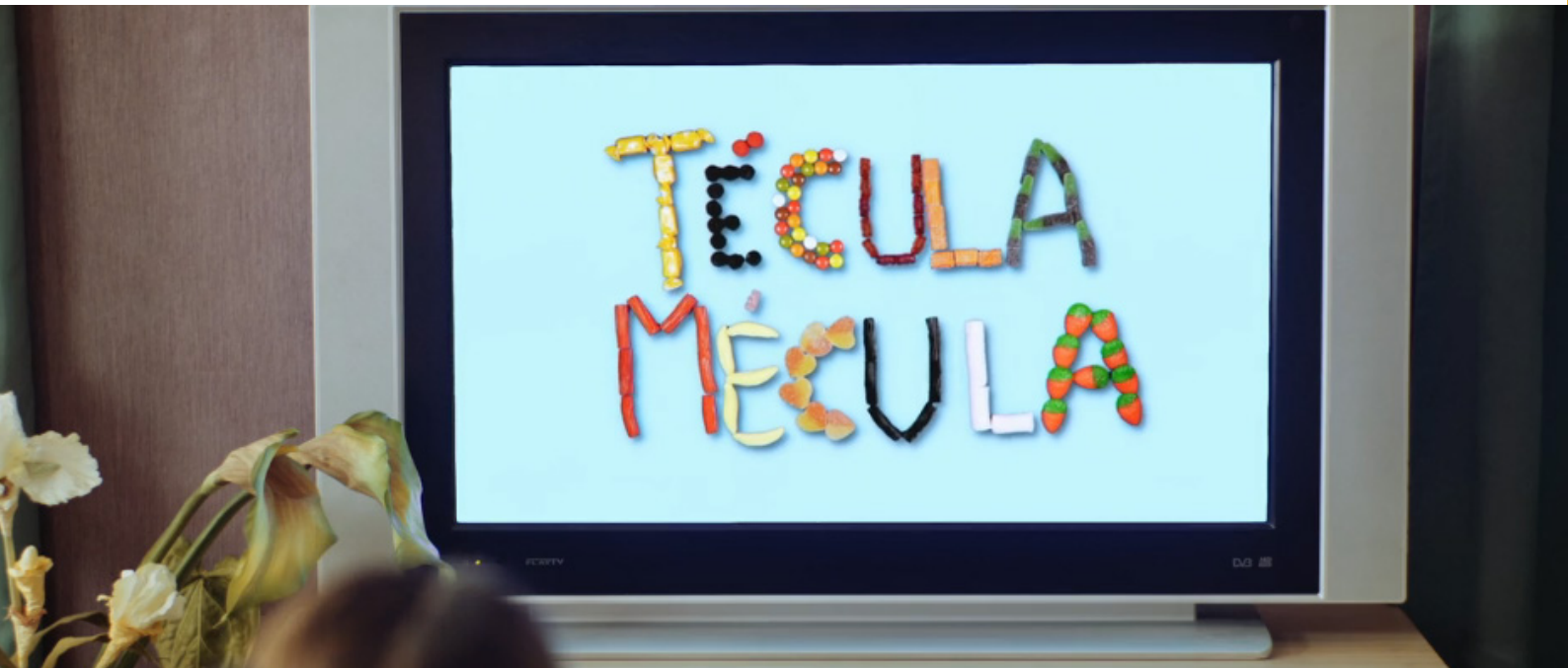
NOTA. LAS RESTANTES ACTIVIDADES SON DE RESPUESTA ABIERTA.

Para terminar un consejo: “No hagáis como Nico. Respetad el dinero de vuestra familia. Les cuesta mucho esfuerzo y trabajo ganarlo”.

NOTA. SE PUEDE COMENTAR BREVEMENTE ESTA RECOMENDACIÓN INSTANDO AL RESPETO CITADO.

8 TÉCULA MÉCULA

CREAR UN ESLOGAN PUBLICITARIO



CREAR UN ESLOGAN PUBLICITARIO

ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

En nuestros días todos pasamos mucho tiempo frente a una realidad virtual, a la que accedemos a través de la interfaz de una pantalla. Es verdad que las pantallas son una fuente inagotable de conocimiento y de ocio pero también -utilizadas en exceso- pueden suponer los riesgos que todos conocemos. Por ello en esta Tarea -que lleva el título del programa televisivo- se le propone al alumnado que reflexione sobre ese asunto, que dialogue sobre él y que sintetice todo lo obtenido en un eslogan publicitario que inste a un uso adecuado de esas pantallas tan presentes en nuestras vidas. Aprovechamos el final de la Tarea para difundir el origen del nombre del programa televisivo, que lo pone en contacto con la realidad. En consonancia con ello, **convendría** que -en su desempeño- esta Tarea estuviese **enfocada al desarrollo de los siguientes aspectos didácticos y educativos:**

Vertientes competenciales dominantes (Competencias Clave):

1. COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA

La competencia en comunicación lingüística es el resultado de la acción comunicativa dentro de prácticas sociales determinadas, en las cuales el individuo actúa con otros interlocutores y a través de textos en múltiples modalidades, formatos y soportes. Estas situaciones y prácticas pueden implicar el uso de una o varias lenguas, en diversos ámbitos y de manera individual o colectiva. Para ello el individuo dispone de su repertorio plurilingüe, parcial, pero ajustado a las experiencias comunicativas que experimenta a lo largo de la vida. Las lenguas que utiliza pueden haber tenido vías y tiempos distintos de adquisición y constituir, por tanto, experiencias de aprendizaje de lengua materna o de lenguas extranjeras o adicionales.

3. COMPETENCIA DIGITAL

La competencia digital es aquella que implica el uso creativo, crítico y seguro de las tecnologías de la información y la comunicación para alcanzar los objetivos relacionados con el trabajo, la empleabilidad, el aprendizaje, el uso del tiempo libre, la inclusión y participación en la sociedad. Esta competencia supone, además de la adecuación a los cambios que introducen las nuevas tecnologías en la alfabetización, la lectura y la escritura, un conjunto nuevo de conocimientos, habilidades y actitudes necesarias hoy en día para ser competente en un entorno digital.

4. APRENDER A APRENDER

La competencia de aprender a aprender es fundamental para el aprendizaje permanente que se produce a lo largo de la vida y que tiene lugar en distintos contextos formales, no formales e informales. Esta competencia se caracteriza por la habilidad para iniciar, organizar y persistir en el aprendizaje. Esto exige, en primer lugar, la capacidad para motivarse por aprender. Esta motivación depende de que se genere la curiosidad y la necesidad de aprender, de que el estudiante se sienta protagonista del proceso y del resultado de su aprendizaje y, finalmente, de que llegue a alcanzar las metas de aprendizaje propuestas y, con ello, que se produzca en él una percepción de auto-eficacia. Todo lo anterior contribuye a motivarle para abordar futuras tareas de aprendizaje. En segundo lugar, en cuanto a la organización y gestión del aprendizaje, la competencia de aprender a aprender requiere conocer y controlar los propios procesos de aprendizaje para ajustarlos a los tiempos y las demandas de las tareas y actividades que conducen al aprendizaje. La competencia de aprender a aprender desemboca en un aprendizaje cada vez más eficaz y autónomo.

Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato. BOE de 29/01/2015.

Asignaturas troncales y específicas relacionadas:

- Ciencias de la Naturaleza.
- **Ciencias Sociales.**
- Lengua Castellana y Literatura.
- Matemáticas.
- Lenguas Extranjeras.
- Educación Física.
- **Valores Sociales y Cívicos.**
- Educación Artística.
- Religión.

Procesos cognitivos predominantes:

EL PENSAMIENTO REFLEXIVO

El pensamiento reflexivo se vale de las diversas formas de representación y expresión de las ideas para hacerlas visibles y esta visibilidad contribuye a mejorar la conciencia sobre nuestro propio proceder, o sobre nuestras propias expectativas, o sobre nuestras esperanzas. Dicho brevemente, el pensamiento reflexivo anima el registro de nuestras ideas y su posterior revisión. Este registro y revisión produce un efecto de sistematización en todo nuestro quehacer.

EL PENSAMIENTO CRÍTICO

El pensamiento crítico actúa de un modo muy singular: pone de manifiesto las diferentes realidades que se ocultan detrás de la realidad tal y como la pensamos. El pensamiento crítico nos enfrenta, como si de un juego de espejos se tratara, a la realidad en todas sus dimensiones: la realidad como decimos que es, la realidad como deseamos que sea, la realidad vista por todos y cada uno de sus protagonistas, la realidad actual, la realidad pasada, etc. El pensamiento crítico no nos permite afirmar cómo es la realidad, pero nos permite afirmar que estará situada en algún punto en el que se cruzan todas las realidades posibles.

EL PENSAMIENTO CREATIVO

El pensamiento creativo mantiene abierta nuestra mente a nuevas ideas, nuevos acontecimientos, nuevas realidades, porque el pensamiento creativo es ante todo el pensamiento de lo posible. El pensamiento creativo es el recurso que poseen todas las personas para ampliar las fronteras de lo real, ya sea lo real ideológico (las ideas realmente existentes) como lo real material (la realidad que se manifiesta en objetos, acciones o hechos). Así pues, la mejora en el uso y la comprensión del pensamiento creativo está estrechamente vinculada a la generación de nuevas ideas, nuevas realidades y nuevos sucesos. El pensamiento creativo abre siempre una nueva puerta a la realidad dado que permite ampliar el ámbito de lo posible, por eso siempre resulta un buen ejercicio de pensamiento reconocer cosas que se consideraban imposibles, pero que luego han sido posibles.

José Moya Otero. Universidad de las Palmas de Gran Canaria. Proyecto Atlántida.

Familia y modelo metodológico principal:

FAMILIA DE PROCESAMIENTO DE INFORMACIÓN (MÉTODO CREATIVO O SINÉCTICO)

El procedimiento consiste en que la persona logre mejorar su capacidad para solucionar sus problemas, por medio de la creatividad (que amplía las posibilidades de acción), que a su vez se vale: de la empatía (que permite tener una mayor comprensión del otro o de lo otro), de las relaciones sociales (que aumentan aún más el margen de ideas nuevas) y de la comprensión del propio proceso creativo (que permite mejorar el análisis consciente).

En este modelo hay dos estrategias posibles: convertir algo familiar en algo extraño o convertir algo extraño en algo familiar. En la primera estrategia se busca lograr que los estudiantes creen algo nuevo y lo comprendan, valiéndose de la metáfora para ver, sentir y distanciarse de objetos conocidos; mientras que en la segunda estrategia el objetivo es que los alumnos hagan que las ideas nuevas sean significativas (familiares) para ellos, recurriendo a la metáfora para analizar, comprender e interiorizar los objetos extraños.

Adaptado de JOYCE, B. WEIL, M. y CALHOUN, E. (2002). Modelos de enseñanza. Barcelona: Gedisa.

Escala de evaluación

Indicadores de autoevaluación	Niveles de logro			
	4	3	2	1
Calculo el tiempo que dedico al uso de las pantallas en mi vida				
Creo un eslogan publicitario para un uso adecuado de las pantallas				

Sugerencias de respuesta a las actividades

NOTA. TODAS LAS ACTIVIDADES DE ESTA TAREA SON DE RESPUESTA ABIERTA.

No queremos terminar sin dejaros con buen sabor de boca: ¿sabíais que “Técula Mécula” tiene un nombre muy dulce? Se llama como un postre tradicional de Extremadura elaborado a base de almendras, yemas de huevo y azúcar? Si no lo has hecho ya, procura probarlo ¡Está delicioso! Lo venden en Olivenza (Badajoz).

NOTA. SI SE VE FACTIBLE, COMO TAREA COMPLEMENTARIA, SE LES PUEDE PROPONER QUE AVERIGÜEN LA RECETA DEL DULCE (Y ASÍ CONOCEN LA CURIOSA HISTORIA DE ESTA RECETA) Y PRUEBEN A COCINARLO EN CASA CON LA AYUDA DE ALGÚN ADULTO.

9 THROUGH THE LOOKING GLASS

LEER EL LIBRO “A TRAVÉS DEL ESPEJO...” Y REALIZAR UNA VÍDEO RESEÑA (BOOKTRAILER) SOBRE ÉL



LEER EL LIBRO “A TRAVÉS DEL ESPEJO...” Y REALIZAR UNA VÍDEO RESEÑA (BOOKTRAILER) SOBRE ÉL

ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

El visionado de la película lleva inevitablemente a pensar en el libro de Lewis Carroll “A través del espejo y lo que Alicia encontró allí”, también en algunas de las películas que con ese argumento o con algún otro enfoque metafórico ha producido el mundo del cine. Es por ello por lo que cerramos esta secuencia de Tareas sobre “La bola dorada” proponiendo al alumnado que lea algunos fragmentos del libro, que -si le gustan- lea el libro completo y que -si le resulta factible- elabore algún producto audiovisual para fomentar la lectura entre sus compañeros, apoyando así la biblioteca del Centro. También podría programarse alguna sesión de tertulia literaria sobre el libro, como Tarea derivada de esta. En consonancia con ello, **convendría** que -en su desempeño- esta Tarea estuviese **enfocada al desarrollo de los siguientes aspectos didácticos y educativos:**

Vertientes competenciales dominantes (Competencias Clave):

1. COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA

La competencia en comunicación lingüística es el resultado de la acción comunicativa dentro de prácticas sociales determinadas, en las cuales el individuo actúa con otros interlocutores y a través de textos en múltiples modalidades, formatos y soportes. Estas situaciones y prácticas pueden implicar el uso de una o varias lenguas, en diversos ámbitos y de manera individual o colectiva. Para ello el individuo dispone de su repertorio plurilingüe, parcial, pero ajustado a las experiencias comunicativas que experimenta a lo largo de la vida. Las lenguas que utiliza pueden haber tenido vías y tiempos distintos de adquisición y constituir, por tanto, experiencias de aprendizaje de lengua materna o de lenguas extranjeras o adicionales.

3. COMPETENCIA DIGITAL

La competencia digital es aquella que implica el uso creativo, crítico y seguro de las tecnologías de la información y la comunicación para alcanzar los objetivos relacionados con el trabajo, la empleabilidad, el aprendizaje, el uso del tiempo libre, la inclusión y participación en la sociedad. Esta competencia supone, además de la adecuación a los cambios que introducen las nuevas tecnologías en la alfabetización, la lectura y la escritura, un conjunto nuevo de conocimientos, habilidades y actitudes necesarias hoy en día para ser competente en un entorno digital.

6. SENTIDO DE INICIATIVA Y ESPÍRITU EMPRENDEDOR

La competencia sentido de iniciativa y espíritu emprendedor implica la capacidad de transformar las ideas en actos. Ello significa adquirir conciencia de la situación a intervenir o resolver, y saber elegir, planificar y gestionar los conocimientos, destrezas o habilidades y actitudes necesarios con criterio propio, con el fin de alcanzar el objetivo previsto. Esta competencia está presente en los ámbitos personal, social, escolar y laboral en los que se desenvuelven las personas, permitiéndoles el desarrollo de sus actividades y el aprovechamiento de nuevas oportunidades. Constituye igualmente el cimiento de otras capacidades y conocimientos más específicos, e incluye la conciencia de los valores éticos relacionados.tente en un entorno digital.

7. CONCIENCIA Y EXPRESIONES CULTURALES

La competencia en conciencia y expresión cultural implica conocer, comprender, apreciar y valorar con espíritu crítico, con una actitud abierta y respetuosa, las diferentes manifestaciones culturales y artísticas, utilizarlas como fuente de enriquecimiento y disfrute personal y considerarlas como parte de la riqueza y patrimonio de los pueblos. Esta competencia incorpora también un componente expresivo referido a la propia capacidad estética y creadora y al dominio de aquellas capacidades relacionadas con los diferentes códigos artísticos y culturales, para poder utilizarlas como medio de comunicación y expresión personal. Implica igualmente manifestar interés por la participación en la vida cultural y por contribuir a la conservación del patrimonio cultural y artístico, tanto de la propia comunidad como de otras comunidades.

Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato. BOE de 29/01/2015.

Asignaturas troncales y específicas relacionadas:

- Ciencias de la Naturaleza.
- Ciencias Sociales.
- **Lengua Castellana y Literatura.**
- Matemáticas.
- Lenguas Extranjeras.
- Educación Física.
- Valores Sociales y Cívicos.
- **Educación Artística.**
- Religión.

Procesos cognitivos predominantes:

EL PENSAMIENTO PRÁCTICO

El pensamiento práctico ayuda a superar todas aquellas situaciones en las que parece necesario y/o conveniente desarrollar alguna acción, ya sea para resolver un problema, introducir una mejora, o evitar que la situación empeore. El pensamiento práctico persigue la creación de “rutinas útiles” es decir el encadenamiento de acciones cuyos resultados finales son deseables.

EL PENSAMIENTO CREATIVO

El pensamiento creativo mantiene abierta nuestra mente a nuevas ideas, nuevos acontecimientos, nuevas realidades, porque el pensamiento creativo es ante todo el pensamiento de lo posible. El pensamiento creativo es el recurso que poseen todas las personas para ampliar las fronteras de lo real, ya sea lo real ideológico (las ideas realmente existentes) como lo real material (la realidad que se manifiesta en objetos, acciones o hechos). Así pues, la mejora en el uso y la comprensión del pensamiento creativo está estrechamente vinculada a la generación de nuevas ideas, nuevas realidades y nuevos sucesos. El pensamiento creativo abre siempre una nueva puerta a la realidad dado que permite ampliar el ámbito de lo posible, por eso siempre resulta un buen ejercicio de pensamiento reconocer cosas que se consideraban imposibles, pero que luego han sido posibles.

José Moya Otero. Universidad de las Palmas de Gran Canaria. Proyecto Atlántida.

Familia y modelo metodológico principal:

FAMILIA DE PROCESAMIENTO DE INFORMACIÓN (MÉTODO CREATIVO O SINÉCTICO)

El procedimiento consiste en que la persona logre mejorar su capacidad para solucionar sus problemas, por medio de la creatividad (que amplía las posibilidades de acción), que a su vez se vale: de la empatía (que permite tener una mayor comprensión del otro o de lo otro), de las relaciones sociales (que aumentan aún más el margen de ideas nuevas) y de la comprensión del propio proceso creativo (que permite mejorar el análisis consciente).

En este modelo hay dos estrategias posibles: convertir algo familiar en algo extraño o convertir algo extraño en algo familiar. En la primera estrategia se busca lograr que los estudiantes creen algo nuevo y lo comprendan, valiéndose de la metáfora para ver, sentir y distanciarse de objetos conocidos; mientras que en la segunda estrategia el objetivo es que los alumnos hagan que las ideas nuevas sean significativas (familiares) para ellos, recurriendo a la metáfora para analizar, comprender e interiorizar los objetos extraños.

Adaptado de JOYCE, B. WEIL, M. y CALHOUN, E. (2002). Modelos de enseñanza. Barcelona: Gedisa.

Escala de evaluación

Indicadores de autoevaluación	Niveles de logro			
	4	3	2	1
Leo y comprendo "A través del espejo y lo que Alicia encontró allí"				
Grabo una vídeo reseña del libro y la publico en algún sitio de Internet				

Sugerencias de respuesta a las actividades

NOTA. TODAS LAS ACTIVIDADES DE ESTA TAREA SON DE RESPUESTA ABIERTA.

NOTA. PARA LA REALIZACIÓN DE LA ACTIVIDAD 6 ES MUY RECOMENDABLE VISITAR PRIMERO EL ENLACE DONDE SE HALLAN LAS MUESTRAS REALIZADAS POR EL ALUMNADO DEL CEIP "MAXIMILIANO MACÍAS" DE MÉRIDA.



EXTRA, PRODUCCIONES AUDIOVISUALES S.A.

e-mail: extraextremadura@gmail.com

www.extraproducciones.com

"LA BOLA DORADA"

© 2017 EXTRA, PRODUCCIONES AUDIOVISUALES S.A.