

IE INNOVACIÓN EDUCATIVA

7º
NÚMERO
VERANO
2020

Los artículos
ganadores del
CONCURSO DE
PUBLICACIONES
EDUCATIVAS

Espacio del Opositor

OPOSICIONES
2020
Últimas
Noticias

Entrevista a

Jorge
Ruiz

Dentro
Del Cole

Las
Colinas

School

REAL DE GANDÍA
(VALENCIA)



Responsable Editorial

Viridiana López Rodríguez
viridiana.lopez@rededuca.net

MARKETING

Responsable de Publicidad

Susana Jiménez Ruiz
marketing@rededuca.net

DISEÑO Y PRODUCCIÓN

Responsable de Creatividad

Francisco Javier Sierra Alarcón
javier.sierra@euroinnovaeditorial.com

Diseño y Maquetación

M^a del Mar Martín Linde y Francisco Javier Sierra Alarcón

Impresión

Euroinnova Editorial

De las Fotografías

Sus autores

REDACCIÓN

Responsable de Redacción

María Pilar Garrido Cárdenas
redaccion@rededuca.net

Redacción

María Pilar Garrido Cárdenas, Alicia Lozano Callejón, Paula Vivas Cano, Judith Illescas Montero, Jose Luis Moreno Hernandez, Lara Santamaría Contreras, Ana María Alonso Fernández, José Manuel Cazalla Bernal, Celia Marta Barrio Marcén, Ángeles Oñivenis Lorigo, Mario Corrales Serrano, César Augusto Gutiérrez Rodríguez, María Cañadas Velayos y Juan José Camacho Aroca.

Edita: Euroinnova Formación.

Polígono Industrial, La Ermita, edificio CEG, Oficina 25.

18230 Atarfe, Granada (España).

Todos los contenidos de la presente publicación, ya sean noticias, artículos, recomendaciones o comentarios, sólo representan opiniones de sus autores y no representan la opinión o postura de Euroinnova Formación S.L, como empresa responsable de la publicación respecto de ninguno de estos contenidos. Así mismo, Euroinnova Formación S.L. no se responsabiliza de la veracidad de los contenidos o uso que el lector pueda darle. Euroinnova Formación S.L. no puede controlar el empleo que el lector da a la información y por tanto, no será responsable de ningún tipo de daño o perjuicio consecuencia de la aplicación práctica de esta información.



Esta publicación está bajo una licencia de Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional.

www.rededuca.net

D.L. GR 1641-2019



Superhéroes al rescate de la educación

Este 2020 se cumplen 3 años de la creación de la Revista Innovación Educativa y aprovecho para hacer un breve recorrido por este tiempo, ya que es un buen motivo de celebración.

Recordando el nacimiento de la revista me viene a la cabeza la ilusión con la que fue creada; se pensó como un espacio para compartir conocimientos entre la comunidad educativa, un lugar para dar voz a aquellas personas que viven por y para la educación, una manera de permitir a los docentes explotar su creatividad y desarrollarla a través de nuevos métodos de enseñanza, una fórmula de continuo aprendizaje para conseguir la motivación del alumnado en el aula, y una larga lista de etcéteras todos encaminados a promover el uso de nuevos sistemas en las escuelas, colegios, institutos, universidades o cualquier centro dedicado a la formación.

Hemos visto pasar por estas páginas proyectos para innovar en la educación de toda índole: inclusiva, especial, a través de la música, el arte o el deporte, metodologías basadas en nuevas tecnologías, configuración de espacios físicos de aprendizaje, y un gran cúmulo de artículos más escritos por quienes ya hemos denominado “superhéroes de la educación”.

Sin lugar a dudas este espacio sigue existiendo y cada vez expande más su alcance gracias a estos héroes. Estas personas son capaces de luchar contra las dificultades diarias que conlleva el día a día en este ámbito, por ejemplo la inseguridad laboral si nos ponemos en la piel de todos aquellos interinos, la búsqueda incansable de nuevos métodos para atraer la atención de un público que se distrae con facilidad y que tiene en su mano gran cantidad de información y poder gracias a las nuevas tecnologías, así como tener que enseñar con extremo cuidado a una generación sobreprotegida.

A pesar de ello, con cada número de la revista descubrimos superhéroes en cualquier rincón; Irene Rejón desde Murcia nos ha enseñado cómo educar con amor a quienes tienen necesidades especiales, David Calle desde Madrid nos demostró que cuando se quiere llegar a los alumnos no hay barreras de tiempo ni espacio (especialmente cuando está Youtube de por medio), César Bona desde Zaragoza nos dio un buen repaso sobre todo lo que hay que mejorar en la Educación en España, Rosa Fernández en Granada nos contó cómo los juegos y manualidades constituyen un magnífico método para transmitir conocimientos, Javier Sanz desde Teruel nos subió a la máquina del tiempo con la que hace más atractivas las clases de Historia, y sumamos a este listado todos los docentes y directores de colegios con los que hemos colaborado, así como los valientes que han participado en los Concursos Educando con artículos e ideas.

Todos comparten esas ganas de hacer del mundo un lugar mejor para las nuevas generaciones y esto solo lo consiguen gracias a la pasión que tienen por la educación. Es ésta la que les mueve, la que hace brillar sus ojos cuando hablan de un nuevo proyecto educativo, cuando se arriesgan con un método disruptivo en el aula, cuando con cariño encaminan a quienes más trabajo les cuesta aprender. Esperamos poder seguir viendo esa chispa de pasión por la educación muchos años más a través de canal creado por un equipo que comparte ese sentir.



“Con cada número de la revista descubrimos superhéroes en cualquier rincón”

Viridiana López Rodríguez
DIRECTORA EDITORIAL

Sumario

NÚMERO 7 VERANO 2020

Entrevista

pag. **6**

Entrevista a
**Jorge
Ruiz**



Artículos de Reflexión

pag. **15**

¿Qué es el Visual Thinking?

por Jose Luis Moreno Hernandez



pag. **18**

Adolescentes y habilidades sociales.

por Lara Santamaría Contreras



pag. **22**

Herramientas TIC para una escuela inclusiva en el área de Literatura

por Ana María Alonso Fernández



pag. **38**

Misión Monumentos: Innovación didáctica al servicio de la enseñanza del arte

por Mario Corrales Serrano



pag. **42**

TICTures, una estrategia TIC para apoyar la convivencia ciudadana

por César Augusto Gutiérrez Rodríguez



pag. **46**

Una Educación Activa para una Escuela Activa

por María Cañadas Velayos



Espacio del Opositor

pag. **10**

Últimas Noticias
Oposiciones
2020



pag. **26**

La animación a la lectura a través de los códigos QR

por José Manuel Cazalla Bernal



pag. **30**

La vuelta al Blecua en 80 mundos

por Celia Marta Barrio Marcén



pag. **34**

Miremos el arte para aprender matemáticas

por Ángeles Oñivenis Lorigo



pag. **48**

Viviendo y aprendiendo, o eso me gustaría

por Juan José Camacho Aroca



Dentro del cole

pag. **52**

Colegio

Las Colinas School

Real de Gandía (Valencia)



Laboratio Tic

pag. **58**

Novedades sobre las TIC para educación

Rincón de Lectura

pag. **62**

Más que libros

— Entrevista a —

Jorge Ruiz

■ POR M. PILAR GARRIDO

Jorge Ruiz es conocido por ser el cantante del grupo Maldita Nerea, pero nosotros hemos hablado con el Jorge educador. Maestro de audición y lenguaje y Logopeda, en la actualidad es el presidente de Fundación Promete, institución donde se fomenta la innovación educativa y el desarrollo del talento.

Desde el pasado 2019 eres el presidente de la Fundación Promete. ¿Podrías contarnos los principales objetivos de dicha fundación?

Posibilitar que en el centro el propósito educativo sea El Ser con todo lo que eso supone. Si hablamos de innovación educativa estamos hablando de que tenemos que **crear un sistema que posibilite espacio para la expresión del Ser**. Esto es algo único y genuino en cada uno, pero para eso tenemos que permitir que suceda algo que es antiquísimo como es el método socrático; es decir, es imposible que yo innove si no escucho. Entorno a ese diálogo hemos creado una herramienta que es la **Renovación del Ser**, donde hemos demostrado que sin entrar en conflicto con ninguna circunstancia que rodee al maestro y al niño, se consigue que la semilla brote independientemente de lo que hay al-

Es imposible que yo innove si no escucho

rededor. Sencillamente se respeta la vida y el ser, en el entorno educativo implica una serie de técnicas y habilidades de los maestros y maestras que permiten cosas que parecen imposibles pero ellos lo consiguen, esto **implica muchísimo conocimiento y mucha experiencia**. La fundación lleva muchos años con esto y ya sabemos que es algo que funciona. Por eso la innovación educativa es algo antiquísimo, porque si escuchamos, ya estamos innovando.

¿Qué tipo de proyectos se llevan a cabo en la fundación? ¿Se trabaja con todos los niveles educativos?

Sí, se puede llevar a cabo en cualquier momento del ser humano, pero el kit de la cuestión era ponerlo en marcha en el aula. **Exige diversas complejidades**, como por ejemplo si un niño quiere hacer un telescopio pues no se le dice que no, o si quiere volar no se le dice que no para que así el niño pueda descubrir; tiene que tener la libertad y la seguridad de poder decir su idea y su utopía, y nosotros tenemos que ir descubriendo con él cómo se baja eso a Tierra por límites como pueden ser el tiempo o el espacio.

Nosotros trabajamos con el “**Campus Promete**” donde hay un entorno que posibilita todo ese espacio creativo. Una vez visto que funciona esta forma de trabajo en todas las edades (el campus va **desde los 8 a los 18 años**) había que meter toda esta metodología en el aula, la cuestión está en cómo hacerlo en cada una. Esta metodología está basada en atención plena, por lo tanto cuando permites que una persona se exprese y le recuerdas que el contenido lo da él y no el sistema, se produce una revolución interior en la persona porque le estás diciendo que le importas. Cuando haces eso en una persona independientemente de la edad, **esa persona brota**. No se nos puede olvidar que **todos tenemos un talento potencial a desarrollar**.

El sistema educativo actual está estructurado de manera que es difícil llevar a cabo una educación individualizada ¿Crees que sería posible instaurar hoy en día el fomento de la autonomía y el desarrollo del talento sin cambiar por completo el sistema educativo?

Sí, lo que pasa es que la inercia que genera el sistema le da mucho menos margen al maestro del que debiera. La buena noticia es que el maestro una vez que cierra la puerta del aula es libre, conozco a muchos maestros libres que tienen las mismas circunstancias o problemas y sin embargo consiguen un mayor grado de individualización. Muchas veces es difícil porque son 25 o 30, pero es posible, **es algo real**. Cuando el maestro está ahí es un “superatleta” porque **necesita un grado de energía muy grande que coge de los propios niños, esa energía es la propia individualización**.

Ser maestro es la profesión más completa y difícil del mundo, no tiene que saber de todo pero se va a encontrar con futuros médicos, banqueros, enfermeros...y cada uno tiene su energía propia que tiene que alimentar para que lo consigan. El aula una vez cerrada la puerta a pesar de las desventajas del sistema, es un espacio de oportunidad. ...

Todos tenemos un talento potencial a desarrollar

¿Cuáles consideras que son los principales problemas sistema educativo actual?

La formación que se da a los maestros. Yo tengo el título de maestro de audición y lenguaje y salí de la universidad con la sensación de que no se forma, porque yo había memorizado y realmente no tratas con un niño. En la Fundación Promete se tiene un personal fijo pero se alimenta del sistema de voluntariado, una vez entras ahí en muy poco tiempo conoces la forma de trabajar, ya que entiendes que para formar primero tienes que escuchar y luego ya vamos a la técnica. **Al maestro no se le permite hablar mientras estudia la carrera, no se le permite ser creativo y se le evalúa con el mismo criterio que al resto de compañeros** por lo que esto es muy limitante, ya que solo se le permite expresarse por medio del papel o el sistema escrito. La formación no es que sea escasa es que no da espacio a la creatividad, por lo tanto el maestro al final se ciñe a lo que ha aprendido y replica posteriormente, por lo que no se fomenta la creatividad en el aula.

No se fomenta la creatividad en el aula

Es esencial también respetar a los maestros, hay que ser capaces de **respetar a aquellos que quieren educar a nuestros hijos**, ya que son los que van a permitir esa experiencia creativa, estamos hablando de la profesión de profesiones.

Poco a poco va cogiendo más fuerza en las aulas el hecho de educar las emociones aunque sigue siendo algo que es más fácil de ver en educación infantil, ¿cómo crees que se podría fomentar la educación emocional en el resto de etapas educativas?

Permitir al alumno que exprese lo que siente siempre es bueno, que se cree específicamente un área para eso es genial, pero eso ya sucede de manera natural. El ser humano ya transmite sus emociones y si tú como maestro estás formado lo vas a posibilitar. Nosotros en la educación del ser tenemos esto reflejado como el **"ser interior"**, es imposible hacer una educación emocional plena si no hay espacios para la expresión, si voy a acabar en un examen el examen va a ser lo importante. Las emociones es algo esencial en el ser humano, no es algo accesorio. Los valores y las emociones es algo que tenemos dentro, tenemos que permitir que emerjan en el momento adecuado porque cada uno tiene un ritmo diferente.

¿Qué opinas sobre el actual sistema de evaluación? ¿Realmente estamos evaluando el talento de los niños y niñas?

No creo que sea la mejor opción, que haya que poner un límite y que venga decidido por una nota no me parece un horror pero que todo venga basado en un resultado numérico cuando la vida ni se cuenta ni se mide no tiene sentido. Hay millones

de formas diferentes de evaluar, pero si todo depende de una nota solo lo superarán aquellos capaces de memorizar para ese examen en concreto, por lo tanto estás auto limitando al sistema y al individuo. Esto ocasiona frustración en los niños, ya que no se les permite espacios de creatividad donde se pueda reforzar el talento de cada uno.

Muchos docentes utilizan en clase canciones de Maldita Nerea, ¿realmente buscas esa conexión de tu música con la educación?

Nunca la he buscado pero en una entrevista empecé a hablar de educación, alguien me escuchó, me llevó a "Redes" de Punset y me puse un poco en el ojo del mundo de la educación. El tercer single del disco "Fácil" que es **"En el mundo genial de las cosas que dices"** hablo de la infancia, esta canción cuenta la historia real de un médico que dedicada su tiempo libre a hacer fiestas infantiles en su unidad de pediatría. Luego vino "Hecho con tus sueños", los niños son realmente los protectores de los sueños ya que los adultos dejamos de hacerle caso a nuestros sueños. **El sueño es la unidad creativa de nuestro cerebro** ¿cómo es posible que no se le preste ningún tipo de atención? Imagínate que cada maestro tuviera un registro de los sueños de los niños y niñas, y en vez de ver la nota verían los intereses de esos niños. Esto es algo muy importante que ni siquiera se ve y ni se piensa.

En tu último disco hay una canción titulada "Te prometo libertad" inspirada en Francesco Tonucci, ¿Qué quieres transmitir con ella?

Fue un encargo de Tonucci. Estaba en una conferencia de Mar Romera y me invitó a subir. Él estaba hablando de la importancia de dejar ser, me dijo: "tú eres músico y deberías hacer

“y si quieres que sea libre, dame tú la libertad”

una canción sobre esto”, sobre el dejar ser. De ahí la frase “y si quieres que sea libre, dame tú la libertad” porque **la libertad tiene que ser posibilitada**, mientras que pensamos que la libertad depende únicamente de nosotros. En el aula pasa lo mismo, ¿cómo voy a darte yo libertad si yo no soy libre?

Otra de tus canciones que más optimismo transmite es “Extraordinario”, el cual se ha convertido casi un himno en educación especial. ¿Crees que el actual sistema educativo está preparado para llevar a cabo una educación inclusiva?

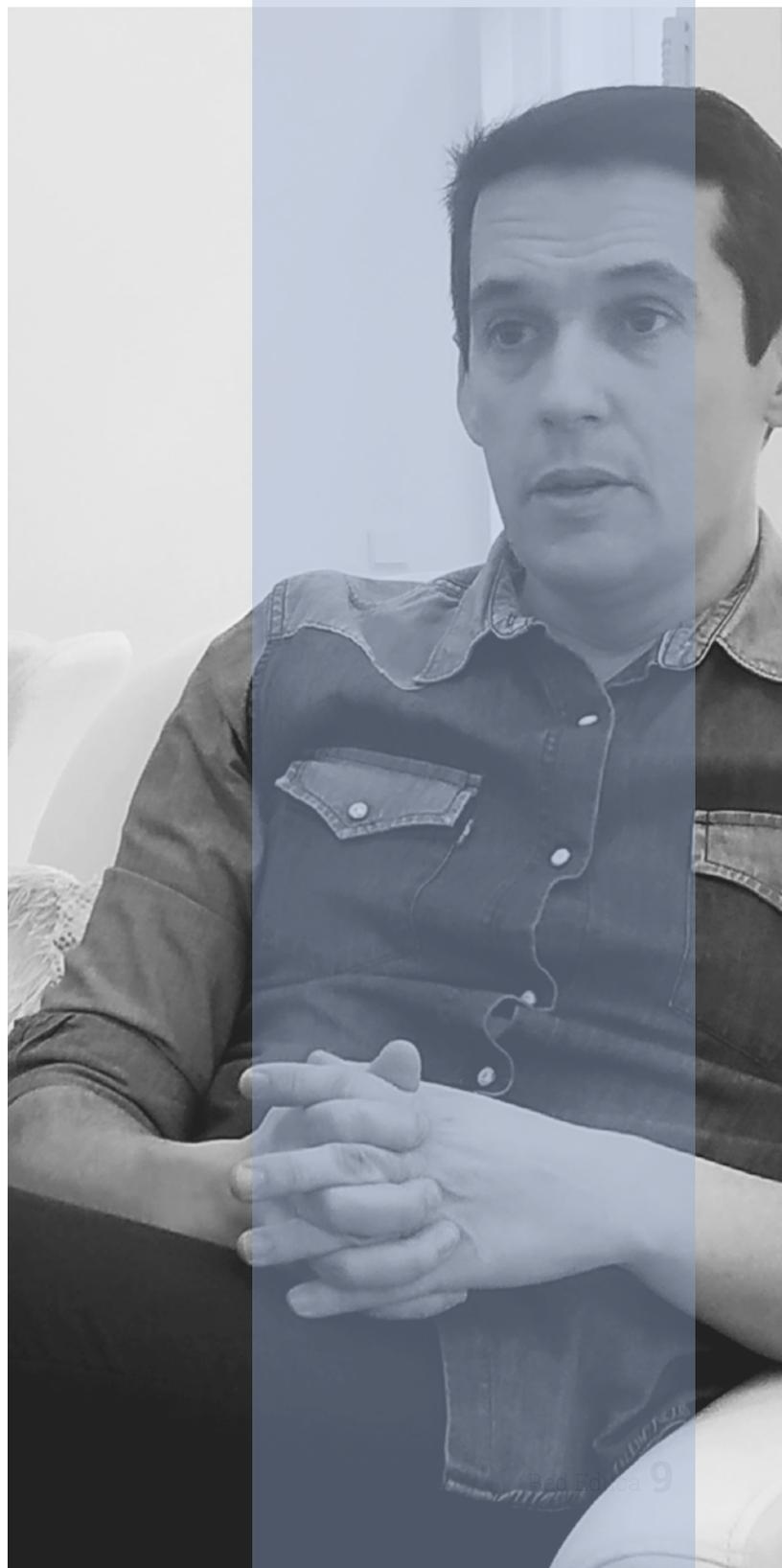
No sé si está preparado o no pero no lo miramos con los ojos con los que miran los que trabajan con ellos. Ellos saben realmente su potencial, yo lo he aprendido de ellos, no estamos hablando de discapacidad, estamos hablando de seres extraordinarios. Son seres únicos y como tal deben ser tratados, por lo tanto si tú cambias esa mirada todo cambia, y el profesional que está con ellos lo sabe. Si tú posibilitas esto no hablas de límites, sino de horizontes. El sistema educativo actual está hablando de límites como es en el caso de las notas y debemos **cambiar la palabra límite por horizontes**.

En el videoclip yo quería poner una entrada que decía “diversidad funcional no es una opinión, es una descripción”, pero ellos mismos me dijeron: “discapacidad no significa que tengan menos capacidad, sino que tienen capacidades diferentes”. Y es verdad, es que son extraordinarios.

La mayoría de nuestros lectores son docentes u opositores en distintos niveles educativos. ¿Querías lanzar algún mensaje o consejo a todos ellos?

Todo lo que te he dicho a mí no me lo ha contado nadie. Si tú sabes lo que pasa en un aula, tienes todas las herramientas aunque no tengas una formación específica para llegar ahí, porque tú ahora mismo te puedes poner una conferencia de Tonucci o de Ken Robinson, no hace falta que una facultad te dé esa formación. **El ser humano florece de dentro a afuera como una semilla**, por lo tanto para mí el cambio educativo nace ahí, en el corazón del maestro, no nace en otro

sitio. Hay muchos docentes que están desanimados porque se han creído que el valor está en la nota y en el curriculum pero no, el valor está dentro del maestro. Y todos los saben, por eso los congresos educativos están siempre llenos independientemente de los ponentes, pero falta el arranque inspirador para hacerlo posible. Si tuviera que decir una frase sería sin duda esa: el cambio educativo arranca de dentro a afuera y arranca en el corazón del maestro. ■



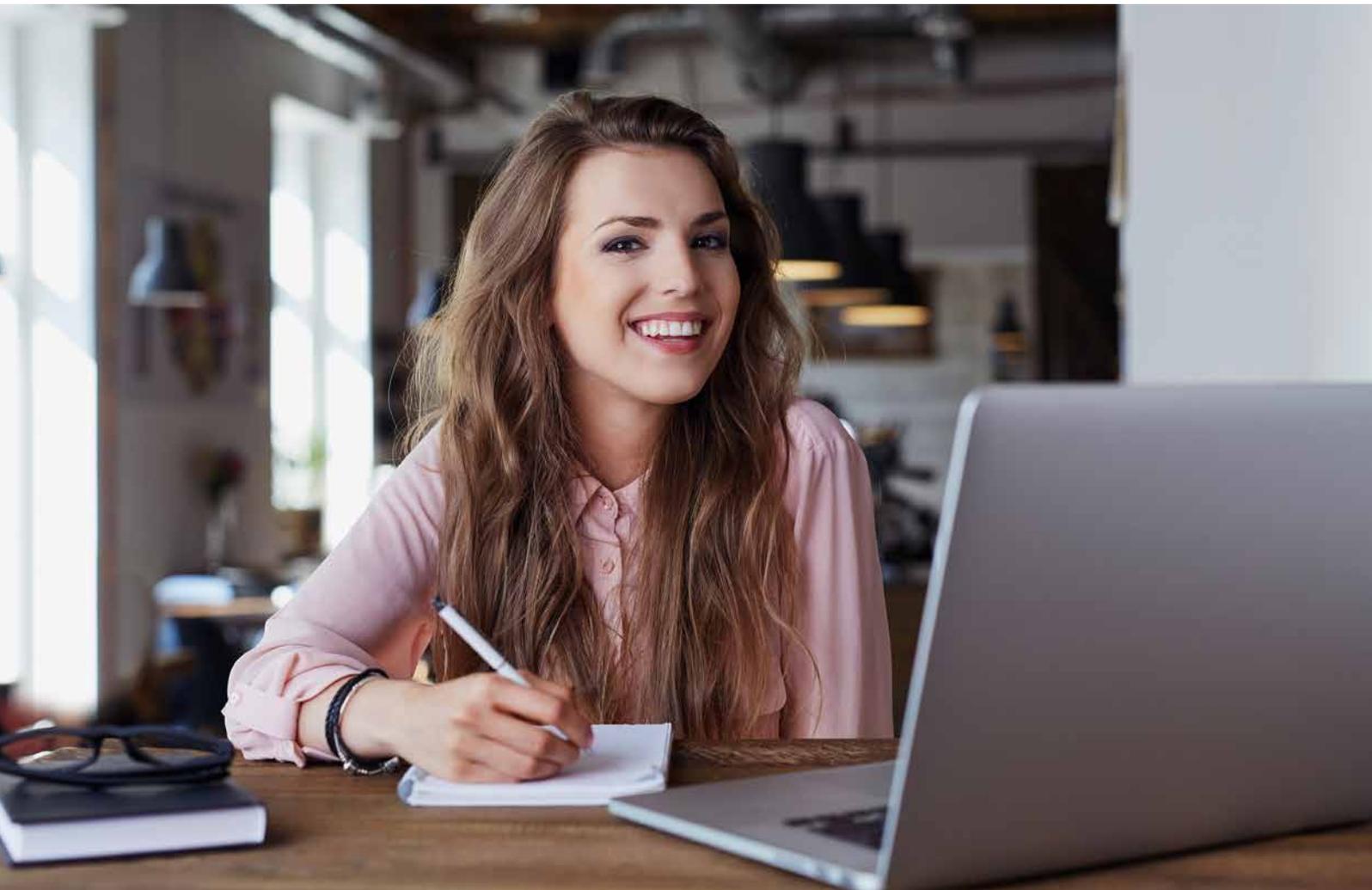
Últimas noticias

OPOSICIONES

2 0 2 0

Prepararse unas oposiciones no es solamente sentarse delante de un temario y comenzar a estudiar. Necesitamos una cierta preparación tanto física como mental para enfrentarnos al temario, los nervios, la presión y el esfuerzo continuo durante al menos un año en la mayoría de casos. En este número dejamos una serie de consejos aplicables a todos los opositores, nunca olvidéis que el esfuerzo siempre merecerá la pena.

■ POR MARÍA PILAR GARRIDO



Cómo buscar información fiable en internet

Hoy en día tenemos acceso a gran cantidad de información gracias a internet. Esta **información en ocasiones puede ser excesiva** ya que nos llega grandes dosis de información desde distintos medios digitales a lo largo del día. Este término es conocido como **"infoxicación"** y hace alusión también a que este exceso de información peca en muchas ocasiones de no ser profunda ni exhaustiva.

Los opositores somos una fuente de búsqueda intensiva de información en internet. No hay día que no nos adentremos en nuestros Smartphone

o en nuestros ordenadores para buscar recursos para nuestra programación, información sobre legislación o foros para consultar cuándo saldrá la convocatoria de nuestra comunidad.

El **problema** es que estamos **primando la cantidad sobre la calidad**. Tenemos la necesidad de "saberlo todo" pero no nos preocupamos tanto por corroborar si dicha información es cierta o no contrastamos con otros medios la fiabilidad del mismo, por lo tanto nos preocupamos por obtener mucha información pero no nos preocupamos por juzgarla debidamente. ...

¿Qué consejos podemos seguir para realizar una búsqueda fiable y certera en internet?

- **No te quedes con el primer resultado.** Al buscar información en google solemos acceder rápidamente a los primeros resultados que nos da el buscador, pero es importante que contrastemos información y que nos habituemos a utilizar el buscador avanzado.

- **Averigua la autoría.** Es importante saber quién es la fuente que nos está dando la información y la reputación que tiene dentro de internet.

- **Ten en cuenta el medio.** En numerosas ocasiones la información que nos encontramos puede estar desarrollado por algún medio o persona que no sea objetivo con la información que aporta sobre todo si está supeditado a alguna ideología política o movimiento cultural, por lo que debemos seleccionar aquella información que sea más objetiva o que esté contrastada.

- **Contenido actualizado.** Debemos escoger aquella información que sea actual, esté bien redactada y sobre todo que cite sus fuentes de información.

Son unos sencillos pasos que nos permitirá acceder a toda la información fiable en la red para así no caer en falsos alarmismos durante la época de preparación de oposiciones y sobre todo cuando nos dedicamos a preparar nuestra programación didáctica.

Son unos sencillos pasos que nos permitirá acceder a toda la información fiable en la red para así no caer en falsos alarmismos durante la época de preparación de oposiciones y sobre todo cuando nos dedicamos a preparar nuestra programación didáctica.



Resumir sin saber, ¿es posible?

Aprender a resumir es una **necesidad básica** para cualquier opositor. Todos los días nos enfrentamos a un gran volumen de información y es necesario saber seleccionar aquella que es verdaderamente esencial y que deseamos retener para estructurar debidamente cada uno de los temas.

Y es que resumir no es otra cosa que **priorizar y ordenar la información** que tenemos a nuestra disposición, desechando de esa forma aquella información que es irrelevante o que no nos interesa destacar posteriormente. Por lo tanto, lo primero que debemos hacer es leernos atentamente todo el tema, sabiendo seleccionar posteriormente los puntos esenciales de aquellos que no lo son.

En este sentido, el primer punto para realizar correctamente un **resumen** es tras leernos el tema al completo realizar una tabla o un esquema en el que separemos las **ideas principales** de las secundarias, eliminando por tanto toda la información que sea innecesaria. Finalmente cuando nos quedemos con las ideas principales deberemos organizar el texto haciendo el resumen final con el que nos quedaremos. Lo más **importante** a la hora de elaborar ese resumen es que el **texto tenga sentido y continuidad** para ayudarnos a comprender el texto. En lo sencillo está la virtud.

Debemos tener en cuenta que el resumen debe ser **aproximadamente un tercio del texto** original, para estar seguros de que la extensión es la correcta y que no nos hemos dejado ningún punto esencial sin añadir podemos comparar ambos textos.

Por lo tanto si es la primera vez que vamos a elaborar un resumen, lo primero que debemos hacer es **jerarquizar la información** por el medio que nos sea más fácil: cuadro, esquema, lluvia de palabras, etc. para posteriormente darle sentido y un orden lógico en nuestro resumen.

Por último debemos tener en cuenta que debemos utilizar un **lenguaje sencillo y concreto** en nuestro resumen, ya que el principal objetivo de éste es el de facilitarnos la información y que seamos capaces de entenderlo y replicarlo con nuestras propias palabras para en los repasos posteriores nos sea más fácil señalar los puntos principales de cada una de las unidades de nuestro temario.

Opositar después de los 40

El hecho de cumplir 40 años ha sido durante mucho tiempo algo estigmatizado, una **barrera psicológica** que nos indicaba el final de la juventud aunque esto con el paso de los años ha sido algo que cada vez se ve como algo más lejano. Sin lugar a dudas, **los 40** se han convertido en una de las **mejores etapas de la vida**, incluso para opositar.

Y es que a los 40 somos mucho más maduros, mucho más conocedores de lo que nos rodea y de nosotros mismos. Hemos superado y aprendido de diversos obstáculos y fracasos, pero también **hemos celebrado muchos éxitos**, por lo tanto a los 40 aún tenemos la energía suficiente para enfrentarnos a lo que se nos ponga por delante y además el bagaje y la suerte de saber cómo funciona la vida.

La edad no es un límite y menos para estudiar. El hecho de adquirir conocimientos no tiene límites, no hay un solo día en el que nos acostemos sin haber aprendido algo nuevo, por lo que únicamente necesitamos el coraje para volver a estudiar; con constancia nada nos podrá parar.





Una **mayor estabilidad laboral**, conseguir un buen puesto, el trabajo de sus sueños, una mejora económica...son muchas las razones por las que cada opositor se lanza a esta carrera de fondo, pero el objetivo final es el mismo: que una de las plazas convocadas lleve nuestro nombre.

Pero los que comienzan a opositar a partir de los 40 en muchas ocasiones no se enfrentan únicamente al hecho de tener que prepararse unas oposiciones sino a tener que **compaginar esto con el día a día**. Son muchas las personas que se atreven a presentarse a las oposiciones aun sabiendo que su destino puede estar lejos de sus parejas o incluso hijos, y a veces, se verán en la necesidad de compaginar su vida privada con el estudio de unas oposiciones e incluso con un trabajo remunerado.

Pero si algo nos sobra a los opositores es **coraje y ganas de luchar** por nuestros sueños. Sabemos que el esfuerzo merecerá la pena y que no hay edad que pueda con nosotros y con nuestra constancia. Los 40 tan solo es el principio, el principio de la vida adulta, el principio de la verdadera madurez, el principio de saber saborear cada instante que nos regala la vida y ¿por qué no? El principio de la lucha por **nuestro sueño: la plaza**.



El Principio de Pareto en el mundo del opositor

Va en la naturaleza humana: lo nuestro es **procrastinar**, es decir atrasar tareas que debemos realizar por otras situaciones más irrelevantes o agradables. Esto se puede aplicar a cualquier momento de nuestra vida: ejercicio, comenzar a comer sano, dejar ese trabajo que tanto detestamos, y los opositores somos también expertos en eso.

¿Cuánto tiempo llevas postergando la redacción de esa unidad didáctica? Es algo natural y no debes sentirte mal por ello, aunque para esto el **Principio de Pareto** tiene la solución. Este Principio afirma que **el 80% de los resultados que obtenemos tiene su origen en un 20% de las cosas que hacemos**. Es decir, si tienes una lista de 10 cosas para hacer hay dos que si las haces te van a proporcionar un 80% de los resultados.

Suena fácil, ¿verdad? Pero según este mismo principio, tan **solo 2 de cada 10 opositores son capaces de centrarse** de verdad en las tareas esenciales del día. Es importante que junto con toda nuestra programación semanal y nuestro listado de objetivos hagamos un **listado** en el que señalemos qué **tareas** son los que nos van a dar un **mayor beneficio**.

Y por supuesto, **no te agobies**. Es importante tener claro que unas oposiciones son una carrera de fondo y que no todas las semanas nos va a dar tiempo a hacer todo, pero está en nuestra mano hacer aquellas cosas que son las más importantes.

¿Nos ponemos manos a la obra? ■



PACKS FORMATIVOS OPOSICIONES



COMPLETA EL APARTADO DE FORMACIÓN PERMANENTE

Matricúlate en 4 cursos de 110 horas para completar el apartado de Formación Permanente en la Fase Concurso y obtén un 25% de descuento en los cursos que elijas.

25%
DESCUENTO



Cursos homologados y baremables para oposiciones de educación de la prestigiosa **Universidad Antonio de Nebrija**.

Suma puntos en el baremo y tu plaza estará más cerca.



1 CURSO DE
110 HORAS

SUMA
0,5 PUNTOS
EN EL BAREMO



4 CURSOS DE
110 HORAS

SUMAN
2 PUNTOS
EN EL BAREMO



+ 0,66
PUNTOS EN
LA NOTA FINAL



Personaliza tu Pack Formativo en www.rededuca.net



Maestro...

¿Qué es el Visual Thinking?

■ POR Jose Luis Moreno Hernandez

Las metodologías innovadoras han llegado para quedarse. Los docentes están en búsqueda continua de nuevas actividades que consigan captar la atención del alumnado y Visual Thinking sin lugar a dudas es una de estas metodologías que no dejan indiferente a nadie.

A través de este artículo os voy a contar en que consiste esta metodología tan atractiva como visual para todo el alumnado, pero antes, es necesario que sepáis como surgió este interés en mí por el **visual thinking o pensamiento visual**.

Siguiendo a Jeremy Donovan, orador experto en las famosas charlas TED, siempre debemos de comenzar por la siguiente cuestión; ¿por qué?

En efecto, mi interés surgió de manera inesperada, pues estaba con la preparación de las oposiciones y mi preparador nos lo expuso a modo de metodología innovadora, lo que me resultó muy cautivador, ya que veía como se abría otra forma de exponer los contenidos a mi alumnado y viceversa.

Fascinado por este descubrimiento, me lancé en el verano de 2018 y comencé a realizar pequeños garabatos o doodle (palabra inventada en inglés para designar a personas que hacen garabatos que les ayudan a pensar), pero sin concretar en exceso ya que mi habilidad en el mundo del arte era escasa.

Pero, antes de comenzar con el desarrollo del artículo tengo que realizar una cuestión que es fundamental como, **¿qué es el visual thinking?**

Siguiendo a uno de los gurús de esta metodología Dan Roam, podemos definir esto como:

Una forma de vida que nos permite ver, analizar, organizar y sobre todo representar nuestras ideas de manera gráfica. ...

Teniendo en cuenta a Garbiñe Larralde, la persona que practica esta metodología obtiene una serie de beneficios, tales como:

- Fortalecer la atención y escucha activa.
- Desarrollar la capacidad de síntesis.
- Reforzar el aprendizaje de conceptos.
- Potenciar la creatividad.

Como se puede observar, **el visual thinking, viene a romper los moldes de metodologías tradicionales**, que apuestan por la escritura a la hora de desarrollar un contenido o de forma oral, permitiendo a un alumno/a con dificultades expresar sus conocimientos por medio de esta práctica, junto con el resto.

A su vez, complementa otras metodologías en auge, especialmente el **Diseño Universal de Aprendizaje**, siguiendo a Carmen Alba, una práctica que favorece la inclusión de todo el alumnado, pues apuesta por recursos para todos y no solamente para el alumnado con mayores dificultades, a través de estas tres vías:

Representación

Permite al maestro presentar distintos recursos, como por ejemplo al realizar una lectura, donde puede ofrecerla de forma auditiva, con subtítulos o a través de imágenes para que el alumnado elija la opción que más adecúa a sus necesidades e intereses.

Acceso

Ofrece al alumnado la posibilidad de expresar sus conocimientos de múltiples formas, como por ejemplo a la hora de exponer un trabajo, poder hacerlo de manera oral, escrita por medio de un trabajo o de forma visual, a través del visual thinking, donde el alumno/a a través de sus ideas visuales explica el contenido.

Motivación

Todo ello facilita el interés en el alumnado, al ver cómo puede elegir la vía que mejor se adapta a sus capacidades y partir así "de la motivación hacia el aprendizaje"

Una vez contextualizado el visual thinking, os voy a contar la inclusión por primera vez de esta metodología en un aula de 4º primaria de la localidad de Almería.

Con la seguridad de los beneficios que planteaba esta práctica, me dirigí con total seguridad a mi alumnado, una vez que iba viendo que algunos tenían dificultades para expresar sus conocimientos y que otros podían tener más capacidades para su desarrollo personal, pues me considero un docente al que le gusta proporcionar al alumnado una gran variedad de herramientas y que ellos elijan la que más les motive y les lleve hacia el éxito.

Así que les planteé esta nueva metodología por medio de una lluvia de ideas para conocer de primera mano que conocían de ello. Una vez realizada la misma, me di cuenta de que no sabían en que podía consistir esta novedad.

Por ello, se lo expliqué de "manera visual" en la pizarra, señalándoles en qué les podía ayudar ese aspecto tan novedoso que desconocían. Su respuesta fue muy positiva, pues como les dije a cada uno: **"Si escribes, sabes dibujar"**

Es lo único que les pedí, pues tenemos la idea de que para realizar un visual thinking debemos de ser artistas de primer nivel, cuando más lejos de la realidad, eso no es así, ya que como mencioné anteriormente, esta metodología nos ayuda a organizar nuestras ideas y expresarlas mediante imágenes que a nosotros nos facilitan el trabajo de comprensión y a su vez de exposición.

Esa mañana, en educación artística, la dedicamos a practicar y por mi parte a explicarles los diferentes tipos de técnicas que podíamos hacer para que les resultara sencillo.

Y el resultado fue genial de forma general, pues aunque muchos visual thinking, eran simplemente bocetos, el alumnado fue capaz de explicarme sus ideas con sus creaciones, por lo que el objetivo estaba cumplido.

A raíz de ello, el alumnado fue motivándose cada día más y cualcuál fue mi alegría cuando un día al explicar un apartado del libro de lengua, una alumna me dijo: maestro, ¿puedo hacer un visual thinking de lo visto?

Imaginaros, un docente con una metodología totalmente nueva para ellos, que una alumna le preguntase eso, era motivo de logro a nivel de grupo, pues iba viendo como esta práctica había calado entre mi alumnado.

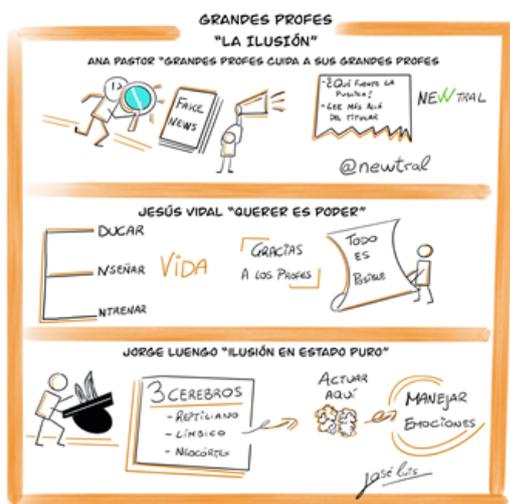
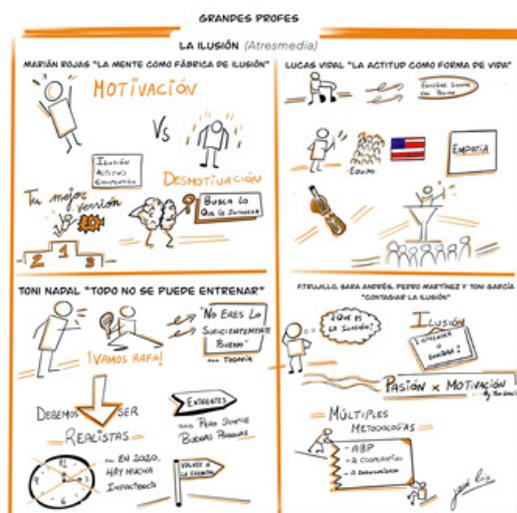
El visual thinking, viene a romper los moldes de metodologías tradicionales

Ahora sí podíamos decir que el visual thinking estaba integrado en nuestra aula de 4º, junto con otras como el aprendizaje cooperativo, tan importante para generar esa interdependencia positiva tan necesario en el grupo, como señala Francisco Zariquiey.

Así, llegó el final del curso y el momento de despedirme de ellos, pues todavía era maestro de educación primaria de forma interina, para mi sorpresa, todos y cada uno de ellos hicieron un visual thinking para despedirse de mí, fue simplemente genial, el camino estaba abierto hacia la creatividad.

Después de todo he comprendido que esta metodología, la llevaré conmigo allí donde vaya, literalmente, pues a los distintos cursos, congresos o talleres a los que asisto sobre educación, siempre realizo un visual thinking sobre lo aprendido, he aquí un ejemplo del realizado en el acto "Grandes Profes" de la fundación **ATRES-MEDIA** en febrero de 2020.

Decir, que en los colegios que he ido posteriormente, siempre he utilizado este método, ya sea para explicarles contenidos o para que me expresen sus ideas y por el momento, he visto resultados muy positivos de todo el alumnado al proyectar sus emociones por ejemplo en cualquiera de sus obras, como en mi centro de este año, en el que trabajamos los superhéroes y superheroínas.



Y, ¿qué recursos podemos utilizar para hacer visual thinking?

Yo comencé con un simple folio y rotuladores o lápices de colores, pues es algo básico para realizar estas creaciones tan divertidas, por lo que cualquiera de vosotros puede realizarlo, lo único que debéis de tener es ganas de aprender y disfrutar con vuestras creaciones.

Realmente cuando me he especializado más en este campo ha sido a raíz de disponer de un iPad como dispositivo que me acompaña a todas partes junto con mi Apple Pencil, con estas herramientas puedo dar rienda suelta a mi imaginación o simplemente garabatear como hemos hecho alguna vez en nuestra vida cada uno de nosotros.

Para finalizar este artículo, decir, que el visual thinking, debe ayudarnos como maestros en este caso, a proporcionar al alumnado diferentes técnicas con las que expresarse, pues somos guías de su aprendizaje y maestros en su camino.

Y pensar que todavía me acuerdo de ese día en el que en el colegio me preguntaron; maestro... ¿qué es el visual thinking?

Para ver mis visual thinking, meteros en mi página de Facebook: **si escribo, sé dibujar.** ■

Adolescentes y

HABILIDADES SOCIALES

En muchas ocasiones la educación peca de exceso de formación teórica de los conocimientos de cada asignatura dejando de lado la vertiente social, la cual debería tener especial relevancia es niveles como Secundaria.

■ POR Lara Santamaría Contreras



El objetivo de este trabajo fue la evaluación de necesidades en habilidades sociales teniendo como visión de futuro la creación de un programa de entrenamiento de dichas habilidades. La población objeto de estudio fueron 425 adolescentes de entre 12 y 14 años de todos los Institutos de la población de Miranda de Ebro (Burgos), a los que se les pasó ocho escalas de habilidades sociales analizándolas posteriormente.

El concepto de habilidades sociales ha sido definido por una gran cantidad de autores como **pautas de comportamiento que poseen las personas y que contribuyen decisivamente a la hora de relacionarse de forma positiva con otras personas**. A mayor competencia social, mejores relaciones interpersonales se darán (De Miguel, 2014). Por ello se hace muy trascendente conocer el nivel de competencia social e interpersonal que tiene el alumnado para poder generar estrategias de entrenamiento acordes a sus necesidades en casa de las hubiera o requiriesen.

Estado de la cuestión

Las instituciones del siglo XXI han asumido la necesidad de educar a las personas en los nuevos conocimientos técnicos y teóricos oportunos para sobrevivir en la sociedad de la información y el conocimiento en la que la sociedad se halla inmersa. No obstante, de forma simultánea a la sociedad del conocimiento coexiste el riesgo. Riesgo incipiente producido por cambios socioeconómicos, que de forma especial se agudizan en los niños y adolescentes (Wessber, Kumper y Seligman, 2003). Estos riesgos no se deben a una falta de conocimiento, se trata de una falta de habilidades emocionales y sociales para afrontar y resolver los dilemas de la vida cotidiana (Fernández, Extremera y Ramos, 2004).

El estudio de las habilidades sociales ha experimentado unos intereses crecientes, aumentando notablemente el número de publicaciones científicas sobre el tema, y con ello el número de definiciones y reconceptualizaciones. En base a esta demanda científica se puede destacar que las conceptualizaciones teóricas surgidas tienen puntos de convergencia. En la mayor parte de las definiciones se utiliza indistintamente el concepto de habilidades sociales o el término de competencia social, aludiendo a pautas de comportamiento social (McFall 1982) o interpersonal (Monjas, 2002) que se ponen en

juego en la interacción con otras personas, siendo las relaciones positivas una de las mayores fuentes de autoestima y bienestar, relacionando el éxito con la sociabilidad y las habilidades interpersonales del sujeto más que con sus habilidades cognitivas e intelectuales (Monjas, 2002). Dichas habilidades posibilitan la resolución de problemas inmediatos y la disminución de problemas futuros en la medida que el individuo respeta las conductas de otros (Caballo, 2005). Precediendo a estos autores, Howard Gardner (1994) ya habló de las diferentes capacidades del ser humano, estableciendo siete inteligencias que recogían diferentes habilidades que podía poseer el ser humano. Entre ellas, la **inteligencia interpersonal**, siendo la capacidad de sentir cambios en los estados de ánimo de otras personas, y la inteligencia intrapersonal, capacidad que permite conocer las emociones, estados de ánimo de uno mismo.

Como se ha podido comprobar hasta ahora las habilidades sociales son parte fundamental de la vida desde que se nace, pues el ser humano necesita vivir en comunidad, y va a ser el tipo de relación que se ejerza con la comunidad lo que derive en los comportamientos de éxitos y fracasos.

Por otro lado, la necesidad de crear programas de mejora de la competencia social ha sido justificada en el plano teórico – empírico a nivel científico, y a ello se suma la respuesta del Ministerio de Educación, Cultura y Deporte que desarrolla en el Real Decreto del 1 de Marzo (2014) las competencias de currículo. Este currículo cuenta con siete competencias básicas entre las que se encuentra la competencia social y cívica. El Consejo de Europa (2006) considera que la competencia social hace referencia al bienestar personal y colectivo, teniendo en cuenta la salud física y mental de las personas, aprendiendo a convivir con los demás en el entorno

El ser humano necesita vivir en comunidad, y va a ser el tipo de relación que se ejerza con la comunidad lo que derive en los comportamientos de éxitos y fracasos

más próximo. Por ello las habilidades sociales deben estar presentes en la escuela y deben ser abordadas de forma directa desde los diferentes ámbitos, o escenarios de aprendizaje, y para ello es necesario tener una evaluación que nos aporte datos fiables para poder hacer una intervención a medida. ...

Tras conocer las diferentes perspectivas de las habilidades sociales, se ha llevado a cabo el diseño metodológico de la evaluación de necesidades. Para su confección se ha tomado como referencia, el estudio de Oliva, et al. (2011), para la Consejería de Educación de la Junta de Andalucía, dónde se analiza el nivel de competencia social e interpersonal y propone un modelo de desarrollo positivo que cuenta con cuatro áreas: **Área de desarrollo personal** (Autoestima, Autoconcepto, Autoeficacia y Autocontrol); **Área emocional** (Empatía, Reconocimiento y manejo de las propias emociones y Tolerancia a la frustración); y **Área social** (Asertividad, Habilidades relacionales, Habilidades para la resolución de conflictos interpersonales y Habilidades comunicativas).

Metodología

La selección de la muestra se realizó mediante un muestreo no probabilístico de manera incidental. Los participantes fueron un total de 425 alumnos de 12 a 14 años, con una media de edad de 12,94 años y una desviación típica de 0,797. La muestra está conformada por 236 (55,5%) mujeres y 189 (44,5%) hombres. Todos los alumnos cursan primer ciclo de Educación Secundaria Obligatoria (1º y 2º E.S.O.), en dos Institutos de Educación Secundaria de la ciudad de Miranda de Ebro, Burgos. Los alumnos pertenecen a un nivel socio económico medio-medio, viendo su posición económica descender debido al declive de la industria de la ciudad. Existe una gran diversidad cultural y social entre los jóvenes de la localidad, lo que implica que las necesidades educativas que precisan ser cubiertas requieran de una amplia oferta formativa. El estudio se ha llevado a cabo mediante la realización de ocho escalas tipo Likert: **Escala de autoestima**, Escala de Rosenberg (1965); **Escala de Autoeficacia generalizada**, Sanjuán, Pérez y Bermúdez (2000); **Escala para**

la evaluación de la satisfacción vital, Oliva et al. (2011); **Escala de tolerancia a la frustración**, Oliva et al. (2011); **Escala para la evaluación de la planificación y toma de decisiones**, Oliva et al. (2011); **Escala básica de empatía**, Oliva et al. (2011); **Expresión, manejo y control de emociones**, Fernández, Extremera y Ramos (2004); **Escalada de habilidades sociales**, Oliva et al. (2011).

Análisis y discusión de los resultados

Para la evaluación de necesidades se realizaron estudios de frecuencias para conocer el nivel de desempeño en las distintas escalas evaluadas. También se realizó un análisis de diferencias en estas escalas mediante la prueba **MANOVA** en función de las variables género y edad. Para todo ello se utilizó el programa estadístico SPSS 20.0.

Para el estudio de diferencias en las escalas evaluadas, en función de las variables género y edad se utilizó la técnica multivariada de la varianza (MANOVA). Con las puntuaciones analizadas de cada escala se ha realizado un gráfico de barras, teniendo en cuenta para su adecuada interpretación que el color azul (nivel bajo) corresponde al porcentaje total de alumnos que están una desviación típica por debajo de la media, el color verde (nivel alto) hace referencia al porcentaje total de alumnos que se sitúa una desviación típica por encima de la media, y el color naranja (nivel medio) representa

tan el porcentaje total de alumnos que se sitúan en torno a la media. Esta clasificación se realiza de acuerdo con los baremos de cada una de las escalas.

En la Figura 1. Se observa que entre un 44,2% y 42,8% de los alumnos presenta un nivel bajo de gestión y reparación emocional respectivamente. Siendo especialmente significativo por la edad en la que se encuentran los participantes que un 20,3% tiene un nivel bajo de satisfacción vital, así como el reducido porcentaje de estudiantes que se sitúa en el nivel alto de las ocho escalas de las que se ha extraído información.

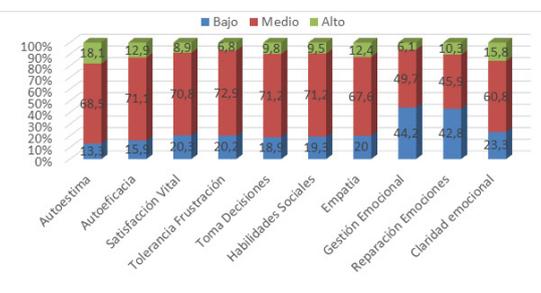


Figura 1. Frecuencia en diferentes escalas

A modo de acercamiento a la comprobación del supuesto de normalidad de las variables dependientes se muestran los estadísticos de asimetría y curtosis con el fin de estudiar la distribución de las medidas recogidas (Tabla 1).

Escalas	Asimetría		Curtosis	
	Estadístico	Error típico	Estadístico	Error típico
Autoestima	-1,05	0,124	1,641	0,248
Autoeficacia generalizada	-0,831	0,121	1,704	0,241
Satisfacción vital	-0,932	0,122	0,579	0,243
Tolerancia a la frustración	-0,437	0,121	0,188	0,242
Planificación y toma de decisiones	-0,673	0,121	0,503	0,241
Empatía	-0,761	0,12	1,085	0,24
Empatía cognitiva	-0,54	0,12	0,042	0,238
Afectiva	-1,021	0,12	1,684	0,238
Atención emocional	0,102	0,124	-0,748	0,247
Claridad emocional	-0,077	0,124	-0,524	0,247
Reparación emocional	-0,462	0,121	-0,283	0,242
Habilidades sociales	0,005	0,121	0,207	0,24
Habilidades comunicativas o relacionales	0,163	0,12	-0,415	0,24
Asertividad	-0,721	0,119	0,988	0,238
Habilidad de resolución de conflictos	-0,363	0,12	0,398	0,238

Tabla 1. Índices de asimetría y curtosis de cada escala.

Como se puede apreciar, los índices de asimetría y curtosis son próximos al valor cero e inferiores al valor 2,0, tal y como recomiendan Bollen y Long (1993), lo que indica una aproximación empírica razonable a la distribución normal univariada.

De los diferentes estadísticos de contraste que para el MANOVA ofrece el programa SPSS se ha elegido Traza de Pillai por ser el más robusto y potente, según la literatura revisada (Meyers, Gamst y Guarino, 2013a, 2013b).

Los estadísticos multivariados de la Traza de Pillai se presentan en la tabla 2.

Variable	F	Sig.	η^2_p
Edad	1,262	,176	,060
Género	5,529	,000	,219
Edad * Género	,945	,544	,045

Tabla 2. Estadísticos Traza de Pillai.

Se observa que sólo resultó estadísticamente significativo en relación con la variable género ($p < 0,05$) con un tamaño de efecto alto ($\eta^2_p > 0,138$).

Para estudiar en que escalas se dan estas diferencias se realizó el ANOVA pertinente (Tabla 3).

Variable dependiente	F	Sig.	η^2_p
Autoestima	2,885	,091	,011
Autoeficacia generalizada	1,431	,233	,005
Satisfacción vital	,452	,502	,002
Tolerancia a la frustración	2,214	,138	,008
Planificación y toma de decisiones	1,116	,292	,004
Empatía	41,966	,000	,135
Empatía cognitiva	46,671	,000	,148
Afectiva	14,143	,000	,050
Atención emocional	4,554	,034	,017
Claridad emocional	1,647	,200	,006
Reparación emocional	,036	,850	,000
Habilidades sociales	11,663	,001	,042
Habilidades comunicativas o relacionales	,094	,760	,000
Asertividad	6,557	,011	,024
Habilidad de resolución de conflictos	28,551	,000	,096

Tabla 3. Diferencias en función de la variable género

Se observa que las diferencias se dan a favor de las mujeres, obteniendo estas puntuaciones estadísticamente más altas, en las escalas: **Empatía**, **Empatía cognitiva**, **Afectiva**, **Atención emocional**, **Habilidades sociales**, **Asertividad** y **Habilidad de resolución de conflictos**. Se presentan los descriptivos de ambos grupos en la tabla 4.

Todos estos resultados reafirman diversos estudios en que las mujeres puntúan significativamente más alto que los hombres en aspectos socioemocionales como la empatía y la inteligencia emocional (Beutel y Johnson; 2004; Garigordobil, Maganto, Pérez y Sansinenea, 2009; Ma, Shek y Tam, 2001; Oliva et al., 2011). Lo que puede estar relacionada con las prácticas de socialización encontradas, en estas investigaciones, en los contextos familiar y escolar.

Conclusiones

El estudio de necesidades realizado demuestra que efectivamente se requiere un entrenamiento en habilidades sociales, que aportará mayor nivel de autoestima, mejora de las relaciones interpersonales y esto redundará en una mejora de resolución de conflictos y satisfacción vital. En caso de realizar un programa de intervención las áreas principales a trabajar serían las habilidades de gestión, claridad y reparación emocional especialmente, donde los adolescentes presentan más carencias, los datos que aquí se aportan son coincidentes con otros estudios de necesidades como el de Oliva, et al. (2011), en las demás habilidades evaluadas con su entrenamiento mejorarían y favorecería la integración social del individuo en la comunidad como en competencia intrapersonal.

Este trabajo de cara a personal investigador aporta datos cuantitativos de la situación en cuanto a las habilidades sociales de los adolescentes de 12 a 14 años se refiere.

Las posibles limitaciones que presenta el trabajo y que se propone como líneas futuras es extender la evaluación de necesidades a un grupo mayor de adolescentes con un muestreo completamente probabilístico y además que cuente con la participación de grupos de atención a la diversidad y ampliar los ámbitos de aplicación. ■

	Femenino		Masculino	
	Media	Dt	Media	Dt
Empatía	36,4383	4,77434	32,4956	5,04820
Empatía cognitiva	15,3704	3,04804	12,8230	2,99174
Afectiva	21,0679	2,68681	19,6726	3,22225
Atención emocional	25,1975	6,82964	23,3274	6,86014
Habilidades sociales	54,1667	8,81363	50,6018	8,75514
Asertividad	16,6173	3,06682	15,6814	3,29845
Habilidad de resolución de conflictos	19,7037	4,17161	16,8142	4,82469

Tabla 4. Descriptivos en función de la variable género en las escalas con diferencias significativas.



Herramientas TIC

para una escuela inclusiva en el área de Literatura

■ POR Ana María Alonso Fernández

Concepto de inclusión

La educación del siglo XXI pone de manifiesto la necesidad de potenciar en las aulas el concepto de escuela inclusiva, en la que todos y cada uno de los alumnos tengan derecho a una educación de calidad independientemente de sus diferencias y de sus entornos sociales y culturales. En un mundo cada vez más globalizado debemos asumir la diversidad como elemento indispensable para conseguir la unidad.

La legislación educativa actual tiene como prioridad el desafío de garantizar la equidad educativa, condición para conseguir que la educación sea más inclusiva. Las indicaciones de la UNESCO (2008) en la conferencia Internacional de Educación llevan el título de "**La educación inclusiva: un camino hacia el futuro**".

Según estas indicaciones, **la inclusión educativa intenta dotar a cada alumno del inalienable derecho de integración y no exclusión**. Se parte de la idea de que vivir juntos beneficia a toda la comunidad, no sólo a los alumnos que presen-

La inclusión es uno de los principales objetivos de todo centro escolar, fomentando de esta manera que todo el alumnado tenga acceso a una educación de calidad independientemente de las características de su entorno.

tan situaciones de desventaja. La educación inclusiva intenta fortalecer el sistema educativo, y su base es que cada aprendiz importa y todos son iguales.

La inclusión implica el respeto a las personas de todos los orígenes y culturas. De esta manera se crean entornos tolerantes, a nivel de aula y también en la sociedad en general. En definitiva, se trata de conseguir una educación que garantice la igualdad de oportunidades. Como afirma Navracsics (2017), el primer principio de los Derechos Sociales adoptado por la Comisión Europea se basa en que la educación debe posibilitar la adquisición y aplicación de habilidades que permitan la creación de sociedades cohesionadas y la inserción de los alumnos/as en el mundo laboral.

La inclusión educativa intenta dotar a cada alumno del inalienable derecho de integración y no exclusión

Rasgos de una escuela inclusiva

La escuela inclusiva pretende la cohesión y unidad de la comunidad, aceptando la diversidad e incrementando los enfoques personalizados para responder a las necesidades individuales. Un aula inclusiva no consiste en tener a todos los estudiantes en el mismo espacio y haciendo las mismas tareas, sino que significa permitir que todos alcancen los objetivos educativos utilizando diversas metodologías con la finalidad de atender a las necesidades de cada uno.

La inclusión trata de cómo estructuramos nuestras escuelas, aulas y lecciones para que todos los estudiantes aprendan y participen juntos. Un aula inclusiva es aquella que crea un ambiente de apoyo para todos, construyendo un ambiente de aprendizaje entre los alumnos/as con dificultades de aprendizaje y los más talentosos/as.

Una escuela inclusiva considera necesario atender a las necesidades de todos de manera equitativa, construyendo comunidades de aprendizaje basadas en el respeto y la tolerancia. **El aula inclusiva sólo puede tener éxito cuando todos los estudiantes se sienten realmente parte de la comunidad escolar.** Esto únicamente puede suceder a través de una discusión abierta sobre las diferencias y la comprensión y el respeto de las personas de todas las capacidades y orígenes. Un entorno inclusivo es aquel en el que todos se sienten valorados, como se afirma en el artículo "La educación inclusiva" del Ministerio de Educación.

Los objetivos de la escuela inclusiva son:

- Asentar una visión compartida y arraigada entre la comunidad educativa de una serie de valores y principios, como la dignidad, la justicia y la responsabilidad.
- Conseguir la equidad y la igualdad de oportunidades para todos los alumnos/as, la educación individualizada, la solidaridad y la cooperación

- Atender a la diversidad de intereses, capacidades y necesidades.
- Desarrollar una variedad de competencias, la resiliencia y la capacidad para enfrentarse a retos sin que la extracción social o las necesidades educativas especiales supongan un impedimento.
- Desarrollar las capacidades y los contenidos necesarios para que los alumnos/as se integren en la sociedad.
- Promover la coordinación de diferentes agentes y entornos formativos.
- Impulsar el sentimiento de pertenencia, los valores democráticos y la justicia, así como la responsabilidad compartida, de forma que todos se sientan aceptados y apoyados.
- Lograr la flexibilidad en el currículum, evaluación y organización.
- Utilizar una metodología centrada en las características del alumno/a, basada en la innovación y la motivación.

La evaluación del aula inclusiva

Los objetivos se pueden evaluar mediante la aplicación de cuestionarios a la comunidad escolar para valorar cuantitativa y cualitativamente la realización de actividades que fomenten la inclusión del alumnado y el trabajo colaborativo.

Citaremos como ejemplo el cuestionario de indicadores de inclusión elaborado por Booth y Ainsow (2000) que contiene una batería de preguntas relacionadas con tres dimensiones: la primera "Creando culturas inclusivas", la segunda "Realizando políticas inclusivas" y la tercera "Desarrollando prácticas inclusivas".

La dimensión "**Creando culturas inclusivas**" medirá si se ha conseguido crear una escuela segura, acogedora y estimulante en donde cada persona es valorada y cuyo propósito es conseguir que todos los alumnos tengan mayores niveles de logro.

En cuanto a la "**Realización de políticas inclusivas**" evaluará si la inclusión está en el centro de las políticas educativas del centro con el objeto de mejorar el aprendizaje y la participación del alumnado.

Finalmente, las preguntas referidas a "**Desarrollando prácticas inclusivas**" medirán si la práctica de nuestro centro se orienta a asegurar que las actividades en el aula y las extraescolares se integran para superar las barreras que dificultan el aprendizaje y la participación. ...

Las TIC y la escuela inclusiva: la enseñanza de la literatura

Los docentes de una escuela inclusiva utilizan estrategias metodológicas y recursos que motivan y promueven la participación activa de todos los estudiantes. En este sentido, la introducción de las TIC en el aula ha cambiado la manera de aprender al introducir un modelo de enseñanza conectada para que los alumnos/as personalicen el aprendizaje y logren los objetivos planteados en el currículum.

El uso de las TIC en el aula en la enseñanza de la literatura permite aumentar la creatividad y motivación del alumnado a través de distintas metodologías, tales como la creación de portafolios digitales, el uso de un calendario de clases compartido, la incorporación de archivos de audio y vídeo, el aprendizaje mediante juegos, la realización de actividades en línea, la creación de blogs y páginas web o la utilización de herramientas intuitivas y versátiles para realizar presentaciones o asimilar los contenidos de una manera visual. Presentaremos dos herramientas útiles que responden a los principios de un aula inclusiva y a la vez aumentan la motivación en la enseñanza de la asignatura de Literatura Universal, optativa en el nivel de Bachillerato.

El grupo meta son 12 alumnos del IES Pérez de Ayala en Oviedo, que cursan esta asignatura en Bachillerato. El grupo presenta a pesar de su reducido número gran diversidad, puesto que hay un grupo de alumnos con dificultades para seguir un método de enseñanza basado en la asimilación de contenidos y sí gran motivación e interés cuando se utiliza una metodología basada en herramientas más visuales. Por ello decidimos utilizar un enfoque metodológico que tenga en cuenta esta diversidad y permita alcanzar los objetivos de la asignatura, referidos al conocimiento de los principales movimientos y autores de la Literatura universal.

Nuestra propuesta se basa en la utilización de herramientas basadas en la gamificación y las presentaciones interactivas para la explicación de contenidos relacionados con la Literatura del siglo XIX.

La gamificación puede ser definida como “un proceso relacionado con el pensamiento del jugador y las técnicas de juego para atraer a los usuarios y resolver problemas” (en Díaz Cruzado, 2013, p. 3). En educación consiste en emplear

las mecánicas y reglas de los juegos en entornos no lúdicos. Su objetivo principal es influir y motivar a los alumnos/as, incentivándoles a participar e interactuar (Rodríguez y Santiago, 2015)

En nuestro caso utilizamos la herramienta <https://quizizz.com/> con el propósito de crear un cuestionario gamificado y realizarlo en clase. El producto final fue el siguiente:

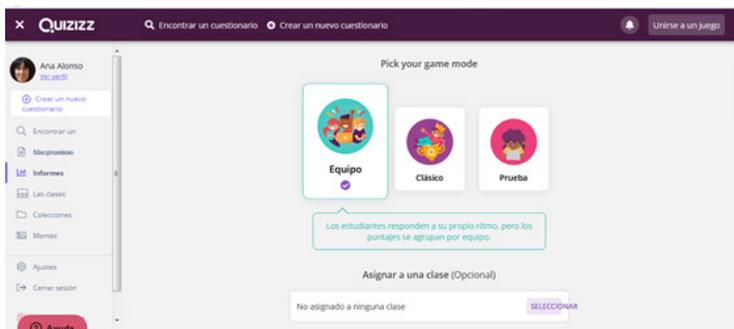
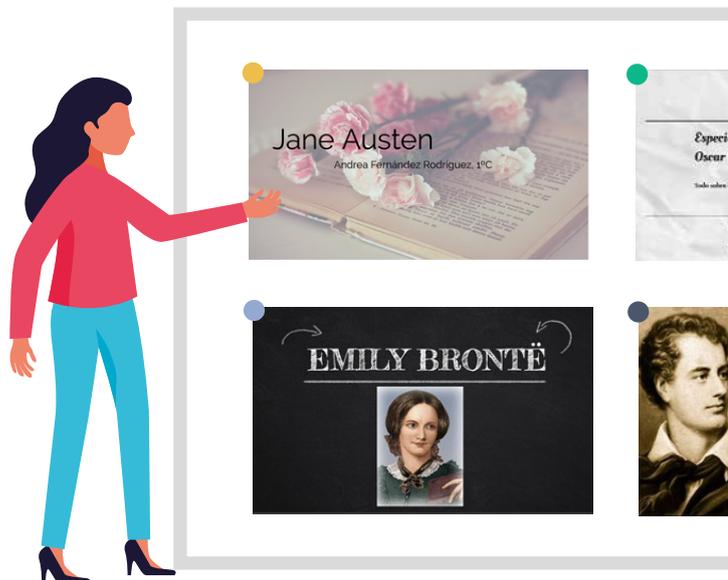


Tabla 3. Diferencias en función de la variable género

Se optó por la modalidad de jugar en equipo, en la que el programa agrupa aleatoriamente a los componentes de los diferentes grupos. Finalizado el test se observaron los datos de precisión de las respuestas (un 60 %), y estadísticas relativas a las preguntas con mayor índice de aciertos y fallos. Se corrigieron las preguntas en clase una vez realizado y la experiencia fue motivadora para los alumnos/as, que reconocieron haber fijado mejor los contenidos a través de este tipo de actividades.

Otra de las herramientas utilizadas para explicar la literatura de este periodo es <https://app.genial.ly/>, gracias a la cual los alumnos/as diseñaron presentaciones interactivas sobre autores de esta época. Se destinaron seis sesiones de clase a la realización de dichas presentaciones. El trabajo de realización fue individual, y luego los resultados se expusieron oralmente en clase. Aquí mostramos algunos de los trabajos finales:



La evaluación se llevó a cabo mediante una rúbrica enviada individualmente a cada alumno/a.

Rúbrica del trabajo autor

Rúbrica del trabajo autor	MUY BUENO 5	BUENO 4	SUFICIENTE 3	INSUFICIENTE 2	MUY DEFICIENTE	PUNTO
ESTRUCTURA Está estructurado, contiene varias partes, tiene un índice y una conclusión 15%	La estructura es clara y rigurosa con un índice y unas conclusiones claras y un desarrollo correcto	Se incluyen los tres elementos y se estructura en partes	Hay índice y conclusión y varias partes pero de modo muy básico	Tiene solo uno de los elementos y apenas presenta una estructura	La presentación no tiene ninguno de estos elementos	
ORTOGRAFÍA Y REDACCIÓN Redacción coherente y sin faltas de ortografía 10%	No hay faltas de ortografía, la redacción es impecable	Ortografía y redacción correctas con algún fallo	Se observan algunos fallos de ortografía y redacción pobre en ciertos pasajes	Hay varias faltas de ortografía, incoherencias y fallos de redacción	Muchos fallos de ortografía y redacción	
ASPECTO VISUAL Navegación fácil, elementos visuales y diseño 20%	Presentación original y diseño apropiado, con elementos visuales variados	Incluye elementos visuales, colores apropiados y en general la navegación es sencilla	Hay elementos visuales, los colores a veces no son adecuados y en alguna parte no es fácil de navegar	Apenas incluye elementos visuales y en la mayoría de la presentación la navegación es difícil	Colores poco apropiados, navegación costosa y sin elementos visuales	
MAPA CONCEPTUAL 20%	Acorde al tema, muy bien jerarquizado, incluye elementos visuales	Presentan bastantes ideas y jerarquización de las mismas	Tienen información básica	Apenas presentan ideas	No hay	
EXPOSICIÓN ORAL Exposición oral en clase de la presentación 35%	Existe fluidez, claridad y buenas explicaciones y gestos en todo momento. Léxico apropiado	Dicción buena, explicaciones apropiadas y pequeños fallos en el léxico	En algunas partes se explica con claridad. En ocasiones el léxico es poco adecuado	El ritmo es entrecortado, se explica en ocasiones pero se aprecia léxico escaso	Explicaciones pobres, poca fluidez, gestos inadecuados	

Made with iDoceo 5

miércoles, 4 de marzo de 2020

Conclusiones

Las actividades realizadas han permitido el desarrollo de las capacidades y competencias de los alumnos/as. De la misma manera, han potenciado el trabajo autónomo y la colaboración de los alumnos/as, generando un sentimiento de inclusión y de tolerancia. Además, hemos utilizado metodologías activas que adaptan los procesos de enseñanza a los diferentes ritmos y estilos de aprendizaje. Otra de las ventajas es que este tipo de tareas implican y motivan a los alumnos mediante la creatividad y la innovación, respetando la diversidad y diferencias de los estudiantes.

A nivel de centro las actividades tendentes a la escuela inclusiva promueven una propuesta curricular diversificada y adaptada a las nece-

sidades de los alumnos/as, fomentan los valores de trabajo en equipos disciplinares, prestan atención a los alumnos/as con riesgo de fracaso escolar y los de altas capacidades y se rigen por principios integradores y socializadores de los estudiantes. Asimismo se promueven lazos de convivencia, tolerancia y respeto entre los miembros de la comunidad educativa y permiten la difusión de los materiales creados a las familias y los agentes implicados en el proceso de enseñanza.

Como conclusión, el diseño de actividades basadas en la gamificación y las presentaciones interactivas nos ha permitido trabajar diferentes aspectos curriculares de manera inclusiva, y al mismo tiempo desarrollar diversas competencias, y crear agrupamientos variados, fomentando el trabajo colaborativo y la cooperación (Alonso Fernández, 2018).

En definitiva, como se afirma en el Preámbulo de la Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa (LOMCE), la función de la educación es crear "una sociedad más abierta, global y participativa que demanda nuevos perfiles de ciudadanos y trabajadores, más sofisticados y diversificados, de igual manera que exige maneras alternativas de organización y gestión en las que se primen la colaboración y el trabajo en equipo, así como propuestas capaces de asumir que la verdadera fortaleza está en la mezcla de competencias y conocimientos diversos". ■

LA ANIMACIÓN A LA LECTURA a través de los códigos **QR**

El gusto por la lectura ha ido decayendo en España en los últimos años. Los tiempos cambian y la educación debe adaptarse a esos cambios para conseguir una motivación por parte del alumnado, incluida la animación a la lectura.

■ POR **José Manuel
Cazalla Bernal**

Los tiempos cambian. Los alumnos/as cambian. Los métodos y técnicas de aprendizaje también. El gusto por la lectura en España ha decaído en los últimos años. Tanto es así que, en el Informe Pisa de 2012, España se sitúa ligeramente por debajo de la media de la OCDE (Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico) en los resultados de comprensión lectora. Cuestión alarmante, ya que nuestro país se coloca en el ranking de dicha destreza en el puesto 24, de 34 países evaluados. Solo un 6% de estudiantes en España alcanza niveles de excelencia, es decir, no llega ni a 1 estudiante de cada 10 evaluados.

Esta “excelencia” no es, completamente, alcanzada por alumnos/as brillantes, de familias adineradas, con ideas claras y futuros marcados por la inteligencia suprema. Muchos educadores pensamos que se trata de motivación, de metodologías, de pensar cómo piensan los niños/as y, por tanto, ofrecerles lo

*He ahí el reto del **maestro/a**, conocer bien a su alumnado y proporcionarle todas las herramientas habidas y por haber*

que ellos quieren, lo que les gusta y con lo que disfrutan. No es una tarea fácil, porque en una clase hay gran variedad de gustos, aficiones, etc., pero **he ahí el reto del maestro/a, conocer bien a su alumnado y proporcionarle todas las herramientas habidas y por haber**, las cuales ayuden a que la mente del niño/a haga "clic", se produzca un aprendizaje significativo y aprenda.

Ese "clic" que hemos mencionado, en la lectura, suele producirse cuando **animamos a nuestros alumnos/as a leer con pasión, haciendo el texto propio, dejando volar la imaginación y recreando las historias en nuestras mentes**. La animación a la lectura es una buena forma de llegar a ello, ya que se trata de un proceso de aprendizaje formativo, un proceso activo, que permite al alumno/a divertirse, soñar, aprender, recrearse... utilizando diversas estrategias con las que sienta interés y motivación hacia la lectura y desarrollen la capacidad lectora y el cultivo de la inteligencia lingüística.

Un indicador para desarrollar la inteligencia lingüística es, como ya hemos indicado, la lectura. En este trabajo vamos a mostrar una estrategia de animación a la lectura basada en los códigos QR, que hoy en día están presentes en nuestras vidas. Estos códigos QR son códigos de

barras, pero con la caracterización de que son códigos bidimensionales, los cuales almacenan información alfanumérica codificada dentro de un cuadro. Esta información puede ser publicidad, webs, teléfonos, blogs, campañas de publicidad, etc.

En nuestra estrategia de animación a la lectura, vamos a asociar los códigos QR a imágenes de direcciones web. Veamos en qué consiste la estrategia.

La Patrulla Canina, la excusa perfecta

En la introducción se mencionaba que teníamos que ofrecer al alumno/a lo que les gusta y motiva. El trabajo aquí expuesto fue creado para alumnos/as a los que les encantaba la patrulla canina. Así pues, podemos sustituir los dibujos de animación de la patrulla canina por cualquier temática que interese y atraiga a nuestro alumnado.

Para comenzar, debemos tener presentes todas las fases de la que consta la animación a la lectura:

1ª Activación de conocimientos previos: hay que realizar actividades, preguntas, debates, etc., que activen y atraigan al alumno/a a la lectura. Podemos jugar con la portada, hacer hipótesis, escribir títulos alternativos, etc.

2ª Actividades en torno a la lectura: es la parte que, quizá, siempre está presente en nuestras aulas. Se trata de preguntas de comprensión en su mayoría, aunque podemos hacer muchas otras. Hay que destacar que la lectura se enriquece si el grupo lee con alguna técnica de aprendizaje cooperativo, por ejemplo, "lectura compartida", en la que los alumnos/as dentro de

...



un grupo, leen por turnos. El alumno/a "A" lee el primer párrafo y el alumno/a "B" lo resume. A continuación es el alumno/a "B" quien lee el siguiente párrafo y es el alumno/a "C" quien lo resume. Así sucesivamente.

Otras actividades pueden ser dramatizaciones del libro, dibujos, esquemas, resúmenes, etc.

3ª Actividades de profundización: se trata de indagar en el libro, en sus personajes, en otros títulos del autor, etc. Llevamos la lectura "más allá" realizando actividades de un conocimiento más profundo del libro. Pueden ser encuentros con el autor, exposiciones, etc.

4ª Actividades de índole personal: ¿Cuántas veces el alumno/a ha terminado de leer un libro o texto, y el maestro/a ha seguido con el desarrollo de la clase? Aquí, si el alumno/a tiene ganas

de desarrollar su creatividad con respecto a lo que acaba de leer, no puede. En esta serie de situaciones "cortamos" las alas de la creatividad e imaginación. Con este tipo de actividades, algunos alumnos/as tienen la oportunidad de crear, de plasmar sus experiencias, opiniones, etc., acerca del libro. Además, este tipo de actividades nos permite a los docentes conectar otras áreas, por ejemplo Lengua Castellana o Plástica, con el libro.

Una vez que conocemos las partes de la animación a la lectura y la temática de la misma, tenemos que "fabricar" el ma-

terial. En este caso, el material está construido para un curso de **1º de Educación Primaria**. Cada alumno/a tiene un rincón en la clase con un lectómetro. El **lectómetro** es el instrumento que vamos a utilizar para ir midiendo todo lo que el alumno/a lee.

Este lectómetro tiene 7 medidas, 7 espacios para pegar 7 pegatinas, las cuales serán los personajes de la patrulla canina.

El siguiente paso es determinar la medida de texto que el alumno/a tiene que leer para conseguir la primera pegatina de su lectómetro. Dependiendo del nivel de "CADA" estudiante, podemos dividir el lectómetro en párrafos, en páginas, en capítulos, etc. Repetimos que depende de cada alumno/a y la progresión que tenga en la lectura. Nunca podemos ponerle metas que le sean difíciles de alcanzar.

Cuando hayamos decidido para cada alumno/a la meta, es hora de ponernos a trabajar con los códigos QR. En mi caso, el ejemplo es para una alumna, la cual tiene dificultades de aprendizaje, y requiere un proceso de lectura más lento que los demás. Por ello, le preparo lecturas personalizadas, en este caso, de cada letra del abecedario, con pictogramas. He establecido que cada 1 o 2 párrafos (dependiendo de cómo vea su progreso) la alumna consiga una pegatina para su lectómetro. Al final de eso 2 párrafos, le he colocado un código QR, el cual contiene la

Lectómetro Patrulla Canina



Excelente

Muy muy bien

Cada vez mejor

Lectura muy buena

Sigue así

Empezamos bien

Nombre: _____

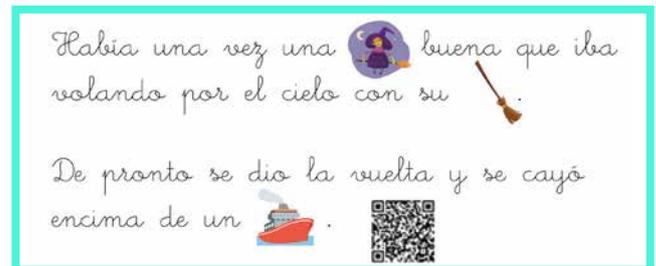


imagen de la pegatina que tiene que pegar en su lectómetro.

En este ejemplo, la alumna tiene que leer los dos párrafos. Al acabar la palabra "barco" (en este caso, un pictograma), la alumna escanea el código QR con el teléfono móvil o con una Tablet. Al escanearlo, la aplicación emitirá una dirección web con la imagen, la cual el maestro/a anteriormente habrá configurado. Expliquemos esto:

- Lo primero que tenemos que hacer, una vez tenemos el material anterior resuelto (temática a desarrollar, libros, cuentos o textos que los alumnos/as van a leer, lectómetros...), tenemos que entrar en una de

Ejemplo

las múltiples webs que nos permiten crear códigos QR. En nuestro caso, hemos seleccionado la web: <http://www.codigos-qr.com/generador-de-codigos-qr/>.

- Al acceder a la web, directamente tenemos seleccionado el código QR para una dirección web, que es lo que queremos. En otra pestaña o ventana del navegador, buscamos la "imagen" de la primera pegatina que queremos asociar a ese código QR, en mi caso, al código QR que está justo después del pictograma del barco.
- Una vez tengamos disponible la imagen, copiamos la URL, es decir, la dirección web donde está almacenada la imagen, en mi caso, es el personaje ZUMA y la dirección es la siguiente: <http://www.patrullacanina.com/wp-content/uploads/2015/06/personaje-zuma.png>
- Después de copiarla, volvemos a la web de creación de códigos QR, pegamos la dirección web donde dice "Url", y dejamos los apartados "Tamaño" y "Redundancia" tal y como están. Pulsamos el botón "Generar código QR".
- Ya está! Tenemos un código que podemos copiar, descargar, etc. En mi caso, lo he copiado y lo he pegado dentro del cuento. Lógicamente, he realizado este proceso 6 veces más, hasta lograr 7 pegatinas diferentes en 7 códigos QR diferentes. Así pues, ya puedo imprimir el cuento.

Antes de proseguir, si tienes una clase con gran número de alumnos/as que siguen, por ejemplo, la lectura de páginas o capítulos de libros enteros, basta con imprimir cada código QR, pegarlo en la clase con las instrucciones a su lado para conseguir esa pegatina. Ejemplo:



Para escanear el código QR, basta con descargar en un teléfono móvil o Tablet una de las decenas de aplicaciones que sirven para ello.

Como maestro/a, ya sólo nos queda definir cuándo leer, cómo leer, dónde leer... Los alumnos/as estarán motivados para conseguir las pegatinas, tener su lectómetro relleno y sentirse que han avanzado en su aprendizaje.

Un pasito más allá sería incluir medallas. En mi caso, la alumna tiene que reunir 3 lectómetros rellenos para intercambiarlos por una medalla. Hay 4 medallas, las cuales le daré según sus personajes favoritos: la 1ª medalla será la que menos le gusta (aun así, le encanta), la 2ª le gusta un poco más, la 3ª es su personaje favorito y la 4ª medalla, es por fin, la unión de todos los personajes de la serie. ■

...y los ganadores son...



La vuelta al *Blecua* en 80 mundos



Con este ABP proponemos a nuestros alumnos un viaje por algunos de sus países de procedencia para trabajar, por una parte, contenidos del ámbito Sociolingüístico de 1º PAI y cuyo producto final será un Diario de Viaje.

POR **Celia Marta Barrio Marcén**

El Instituto de Educación Secundaria José Manuel Blecua es un referente de la enseñanza pública en su distrito donde el alumnado es muy variado. Desde el curso 2018-2019, la Dirección General de Innovación, Equidad y Participación ha reconocido al Proyecto Made in Blecua como un modelo de innovación educativa a seguir cuyo objetivo es transformar nuestra cultura escolar en una práctica de éxito acorde a la Educación del siglo XXI, elevándolo a la categoría de Plan de Innovación. Dentro de este Plan trabaja un equipo donde tienen cabida diecisiete personas entre miembros del Equipo Directivo, del Departamento de Orientación, del PIEE y docentes de diferentes áreas, convencidos de que la educación debe cambiar de enfoque y se deben aplicar metodologías activas en las que el alumnado sea el protagonista. Está basado, además, en el fomento del aprendizaje creativo y saludable para la mejora de la convivencia y la calidad educativa, considerándose así un Proyecto Educa-activo.

De esta forma, se diseñó un Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) para implementarse durante los meses de marzo y tercera evaluación con el grupo de 1º de PAI, organizándose en sesiones de muy diversa índole, donde la creatividad y las Tic serán fundamentales.

Para ello, se plantearon los siguientes objetivos:

1. Trabajar contenidos contenidos del ámbito Sociolingüístico del Currículo.
2. Empoderar al grupo de 1º PAI.
3. Poner en práctica metodologías activas para desarrollar la creatividad y favorecer el aprendizaje significativo.
4. Favorecer los espacios de comunicación oral entre el alumnado.



La vuelta al BleCua en 80 mundos

Figura 1: Imagen del ABP. La vuelta al Blecua en 80 mundos.

Contenidos trabajados

Al diseñar el ABP se pretendió relacionar contenidos de Lengua Castellana y Literatura con Geografía e Historia, para poder poner en marcha un aprendizaje significativo real. Estos fueron los contenidos trabajados:

Lengua Castellana y Literatura

Comunicación	<ul style="list-style-type: none">• Los textos expositivos• Los textos instructivos
Conocimiento de la lengua	<ul style="list-style-type: none">• Las clases de palabras• El diccionario• Campos semánticos y familias léxicas
Estudio Literario	<ul style="list-style-type: none">• El género lírico

Geografía e Historia

- Conocimiento de los elementos del medio natural. El relieve terrestre, continentes y océanos.
- Los elementos del clima y los factores que los determinan.
- Los límites físicos de cada uno de los continentes, reconociendo y localizando los principales accidentes del relieve y los elementos hidrográficos de los mismos.
- Identificación de las características de los componentes (clima, vegetación, fauna...) de los medios naturales de los continentes.
- Los límites físicos de España: accidentes del relieve, elementos hidrográficos y medios naturales más significativos.



Desarrollo de las sesiones

Sesión 1: Presentación del Proyecto- Evaluación Inicial

Explicación inicial del Proyecto. Se realizarán una serie de preguntas para saber qué conocimientos previos tienen el alumnado sobre el texto narrativo a modo de EVALUACIÓN INICIAL. Esta sesión servirá para presentar los objetivos, contenidos y el producto a elaborar durante estas sesiones.

Sesión 2-5: Diccionario de Términos Culinarios

Tras un repaso de las clases de palabras y la explicación de cómo se organiza un diccionario, pasaremos a crear el nuestro propio. Teniendo en cuenta las relaciones semánticas entre palabras, podremos confeccionar nuestro Diccionario de Términos Culinarios de forma colaborativa con Google Presentaciones.



Figura 3: Portada del Diccionario de términos culinarios editado en ISSUU.

Sesión 6-11: Nuestra Ruta de Viaje

Con una plantilla generada en Google Presentaciones, cada alumno deberá completar el esquema que se plantea con la información que vayan buscando en Internet. Los países que se han seleccionado son los de procedencia del alumnado de PAI.

Sesión 12-16: Un Mundo en Sabores
Individualmente, cada alumno maqueta su receta seleccionada en una plantilla de CANVA. De esta

forma, analizamos la estructura de los textos instructivos.

Por otro lado, con la hoja de cálculo de Google, deberán crear un presupuesto de la receta teniendo en cuenta que será para 12 comensales. Posteriormente, se hará una lista de la compra conjunta para comprobar que todas las recetas se adecuan a la premisa inicial: Halal, sin gluten y vegetariana.

Finalmente, ponemos en práctica la expresión y la comprensión textual elaborando la receta y teniendo en cuenta diferentes roles que favorecen el trabajo cooperativo y que irán rotando dependiendo del alumno que tenga que exponer su receta. Los roles serán los siguientes:

- **Jefe de cocina:** alumnos que organiza la receta diaria y coordina al resto dando las indicaciones oportunas para su preparación.
- **Pinches de cocina:** realizarán las tareas que el jefe de cocina les encomiende.
- **Personal de limpieza:** se preocupan de que todo el espacio se mantenga limpio y ordenado para la preparación de las recetas.
- **Logística:** se preocupan de revisar que están todos los ingredientes y utensilios necesarios para la elaboración del plato, así como todo aquellos que se vayan necesitando.

Después de la elaboración de cada receta, la degustarán y pondrán en su diario de viaje lo que les ha parecido cada sabor del mundo, a modo de evaluación.

Sesión 17-19: Poetas por el Mundo

Se procederá a leer y analizar cada uno de los poemas que cada alumno seleccionó en la primera tarea del ABP. Así podremos entender la diversidad cultural y literaria de diferentes países del mundo.

Sesión 20-22: Nuestro Diario de Viaje

Completamos el diario de viaje y ponemos en común todas nuestras vivencias en este viaje por el Blecua en 80 mundos. ...

Figura 2: Imagen del ABP para difusión en el SITE de La vuelta al Blecua en 80 mundos.

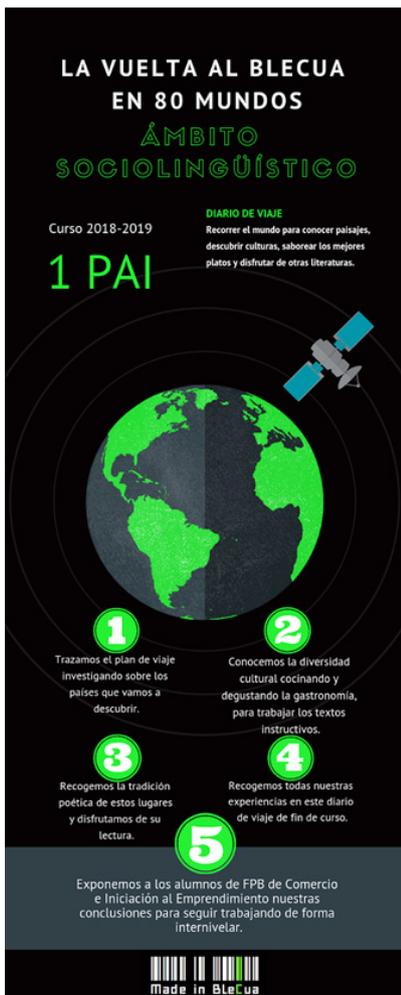


Figura 4: Infografía explicativa con las partes esenciales del ABP.

Evaluación

La evaluación del proyecto, al igual que los contenidos de este, se explicarán en la sesión de inicio para que tengan claro cómo repercutirá en su aprendizaje.

Evaluación Inicial:

Será imprescindible para poder partir de lo que el alumnado ya conoce y favorecer así un aprendizaje significativo. Se llevará a cabo en la PRIMERA SESIÓN y se presentarán algunas cuestiones que serán muy útiles para rellenar la rúbrica creada específicamente para ello:

Evaluación dle Proyecto:

La observación directa, el manejo de herramientas TIC, o el diario de trabajo serán instrumentos clave para poder realizar una evaluación formativa adecuada y valorar cómo el alumno desarrolla su trabajo y el grado de consecución de los objetivos.

Evaluación Final:

Dará a conocer y valorar los resultados finales del proceso de

enseñanza-aprendizaje. Será el momento de recopilar las rúbricas donde se han realizado valoraciones sobre la adquisición de conocimientos, la capacidad para exponer, verbalizar y expresarse mediante técnicas diversas los contenidos literarios trabajos en este Proyecto.

Se realizará una evaluación por parte de la profesora y otra por parte del alumnado, que servirá para tener una visión global del resultado de esta propuesta metodológica. Por parte del alumnado, se tendrán presentes los siguientes aspectos:

Por otro lado, la evaluación que realice la profesora será tanto cuantitativa como cualitativa. En esta última valoraremos más especialmente la pertinencia de la metodología (agrupamientos, recursos utilizados) y cómo se ha desarrollado el proceso de enseñanza-aprendizaje, así como si ha sido pertinente en relación con los contenidos enunciado en el Currículo. ■

Figura 5: Portada del Diario de Viaje individual que se presenta como Producto Final del ABP.



Conclusiones

En resumen, el proceso de aprendizaje que se planteó con La vuelta al Blecua en 80 mundos, entendido dentro de este modelo constructivista, buscaba los siguientes requisitos:

1. Parte del nivel de desarrollo del alumnado y de sus aprendizajes previos.
2. Asegura la construcción de aprendizajes significativos a través de la movilización de sus conocimientos previos y de la asimilación comprensiva.
3. Posibilita que los alumnos realicen aprendizajes significativos por sí solos.
4. Proporciona situaciones en las que los alumnos deben actualizar sus conocimientos.
5. Proporciona situaciones de aprendizaje motivadoras que tienen sentido para los alumnos.
6. Sin dsuda alguna, podemos confirmar que se consiguió, de una u otra forma, todas las metas marcadas en un inicio y que, por supuesto, volverá a implementarse en cursos sucesivos con las modificaciones que sean necesarias para el grupo-clase de cada año.

Descubre el TABLÓN DEL OPOSITOR

Un rincón en el que encontrarás toda la información acerca de las últimas convocatorias en oposiciones de enseñanza en todas las comunidades.

¡Además tendrás a tu disposición recursos educativos de las distintas especialidades para maestros y profesores!



ÚLTIMA
CONVOCATORIA



TEMARIO
ESPECIALIDADES



TU CONCURSO-
OPOSICIÓN



Descúbrelo en www.rededuca.net

Miremos el arte para aprender matemáticas

¿Podemos unir dos materias en principio tan diferentes como son las matemáticas y el arte? Debemos reflexionar sobre la metodología utilizada en materias a priori más densas como matemáticas para acercarlas al alumnado

■ POR **Ángeles Oñivenis Lorigo**

El presente artículo surge de la necesidad de cuestionar y reflexionar sobre el método de aprendizaje de las matemáticas y su praxis, en base a los avances aportados por disciplinas como la neuropsicología. Las nuevas técnicas de neuroimagen y las recientes investigaciones en torno al modo de aprendizaje y el proceso cognitivo desde la neurociencia, permite analizar las corrientes y teorías pedagógicas de los últimos tiempos y, por ende, actuar en consecuencia.

Las matemáticas han estado históricamente ligadas al concepto de inteligencia. Sin embargo, a la vez que surge el **constructivismo con Piaget y su Teoría del Aprendizaje** (1969), se cuestiona lo que se sabe del desarrollo cognitivo y de los procesos mentales, y se establecen modelos de pensamiento que repercutirán en lo que entendemos por inteligencia o por talento. De igual manera, Guilford desarrolla su Teoría de la Creatividad (1950), ampliando el concepto de inteligencia. Se distinguen, así, el pensamiento convergente o lógico y el pensamiento divergente o creativo. Trabajos como los de González Basanta, (2007); Mann, (2006) o Mo, Yu

y Wei, (2018) reflexionan sobre la relación de matemáticas y creatividad, a través de teorías pedagógicas, psicológicas y filosóficas. En base a esto, investigaciones como los de Ayllón, Gómez y Ballesta-Claver (2016), Ben-Horin, Chappell, Halstead, y Espeland (2017) y Romo y Benlliure, (2010) tratan de proponer programas que relacionen la creatividad y las matemáticas a través de la resolución de problemas, en la búsqueda de soluciones de estos o de productos. Por su parte, Giofre et. al. (2013) comprobaron que una serie de tareas complejas que requieran de la memoria de trabajo visoespacial mejoraba notablemente los resultados en geometría.

Se establece, por tanto, una relación directa entre geometría y creatividad, medida a través de la memoria visoespacial. De igual forma, algunos programas específicos basados en el pensamiento divergente mejoran el rendimiento en la resolución de problemas. Sin embargo, parece necesario establecer una relación entre la creatividad y el razonamiento lógico, basado en el pensamiento convergente, pues supone la base de la numeración y las operaciones, básicas en el desarrollo curricular de las matemáticas.



BASES NEUROPSICOLÓGICAS

El razonamiento lógico-matemático y la creatividad son procesos mentales complejos, donde intervienen funciones de orden superior. Esta complejidad supone una indeterminación en cuanto a la disposición de las redes neuronales que intervienen en ambos procesos, así como una desmitificación de la lateralización de las funciones lógicas y creativas. La atribución del pensamiento convergente a la lógica y el pensamiento divergente a la creatividad, se desdibujan (Figura 1).

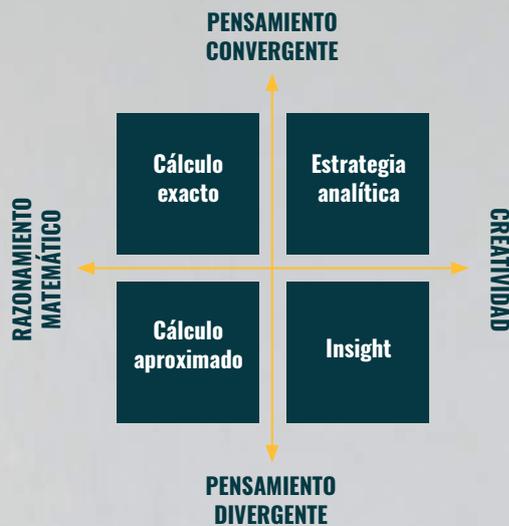


Figura 1. Matriz de ejes divergente-convergente y lógico-creatividad.

Es decir, los avances en el campo de la neurociencia, lejos de delimitar los conceptos estudiados en las teorías de la inteligencia y la creatividad, como el razonamiento lógico, el pensamiento convergente, el pensamiento divergente, etc., confirman la dependencia entre ellos, en mayor o menor medida, y afianzan la idea del funcionamiento holístico del cerebro.

Analizando con mayor detenimiento las redes neuronales activas en cada uno de los procesos, se pueden observar ciertas confluencias entre la

Parece necesario establecer una relación entre la creatividad y el razonamiento lógico

creatividad y el razonamiento matemático, y entre éstos y la memoria visoespacial (Figura 2 y 3).

El área de asociación parieto-occipito-temporal (área POT) es una de las zonas más activas en los tres procesos. Ésta es la encargada de integrar los estímulos visuales y espaciales para compararlos con los esquemas establecidos en la memoria a largo plazo. Esta zona se activa ante tareas manipulativas, ante actividades geométricas, aritmética visual, al contemplar una obra de arte, al imaginar diferentes formas de una figura, detectar volúmenes, etc. De ahí que sea una de las zonas más importantes para el razonamiento matemático y para la creatividad, y sea región imprescindible en la memoria y las habilidades visoespacial. ...

- Lóbulo frontal
- Lóbulo parietal
- Lóbulo occipital
- Lóbulo temporal
- Área POT
- Creatividad
- Memoria visoespacial
- Razonamiento matemático



Figura 2. Áreas cerebrales implicadas en la creatividad, el razonamiento matemático y la memoria visoespacial.

	RAZONAMIENTO MATEMÁTICO	CREATIVIDAD	MEMORIA VISIOESPACIAL
LÓBULO PARENTAL	<ul style="list-style-type: none"> Representación aproximada de cantidades Reglas matemáticas 	<ul style="list-style-type: none"> Estímulos espaciales 	<ul style="list-style-type: none"> Almacenamiento de la información espacial (HD)
LÓBULO OCCIPITAL	<ul style="list-style-type: none"> Tareas numéricas simples 	<ul style="list-style-type: none"> Estímulos visuales 	<ul style="list-style-type: none"> Almacenamiento de información visual
LÓBULO TEMPORAL	<ul style="list-style-type: none"> Tareas numéricas simples Reglas matemáticas 	<ul style="list-style-type: none"> Memoria semántica Proceso de asignación 	<ul style="list-style-type: none"> Conexión con memoria a largo plazo Proceso de asignación
ÁREA ASOCIATIVA (P-0-T)	<ul style="list-style-type: none"> Tareas numéricas simples Reglas matemáticas 	<ul style="list-style-type: none"> Integración de los estímulos auditivos, visuales y espaciales 	<ul style="list-style-type: none"> Integración de los estímulos visuales y espaciales
LÓBULO FRONTAL	<ul style="list-style-type: none"> Tareas numéricas que requieren recuerdo de información y atención sostenida. Tareas aritméticas en múltiples pasos Monitorización de errores, 	<ul style="list-style-type: none"> Autorregulación para focalizar la atención 	<ul style="list-style-type: none"> Recuperación de la información visoespacial
SISTEMA LÍMBICO	Recuperación del almacenamiento a largo plazo		

Figura 3. Actividades implicadas en la activación de las áreas cerebrales según las variables.

IMPLEMENTACIÓN DEL PROGRAMA

En base a todo lo anterior, se ha determinado una serie de premisas para la elaboración de un programa que englobe una práctica matemática en primer ciclo de Educación Primaria, aprovechando las destrezas creativas y las habilidades visoespaciales, a través de obras de arte; estimulando diferentes áreas cerebrales, de manera que no se ciña a un tipo de aprendizaje mecánico. Se ha escogido el Pop Art por la sencillez de sus formas y por su concreción en el dibujo.

Objetivos del programa

1. Potenciar el pensamiento divergente en la adquisición de destrezas matemáticas.
2. Potenciar el pensamiento synvergente (Gelb, 2010) en la adquisición de destrezas.
3. Aprovechar las habilidades visoespaciales para mejorar la adquisición de destrezas matemáticas.
4. Potenciar la creatividad como herramienta de mejora en el ámbito matemático.

Metodología

El programa se desarrollará en diez ciclos (obras de arte), a razón de una semana por ciclo y cuatro sesiones por semana, empleando tres de matemáticas y una de educación plástica. Cada ciclo recorre las tres fases del programa (Figura 4).

Actividades

Debido a la magnitud del programa se ha desarrollado un ejemplo en base a una de las obras de Haring, K. (1985) (Figura 6).

FASES	DESTREZA	DESARROLLO	
	Sesión 1 (matemáticas). PENSAMIENTO DIVERGENTE	Cálculo estimado. 60 minutos	<ul style="list-style-type: none"> • Visualización de la obra. • Fase concreta. • Fase abstracta.
Sesión 2 (matemáticas) PENSAMIENTO CONVERGENTE	Cálculo exacto. 60 minutos	<ul style="list-style-type: none"> • Solución al reto. • Fase concreta. • Fase abstracta. 	<ul style="list-style-type: none"> • Preguntas de cálculo exacto sobre lo que se ve en la obra y sobre lo que se intuye. • Mismas preguntas de cálculo exacto o similar, con material manipulativo y dibujo de las cantidades. • Operaciones combinadas.
Sesión 3 y 4 (matemáticas y plástica) PENSAMIENTO SYNVERGENTE	Resolución de problemas. 120 minutos	<ul style="list-style-type: none"> • Vuelta al inicio. Cambio de paradigma. • Soluciones alternativas y diferentes al mismo reto. • Reproducción de la obra. 	

Figura 5. Estructura básica de la metodología.

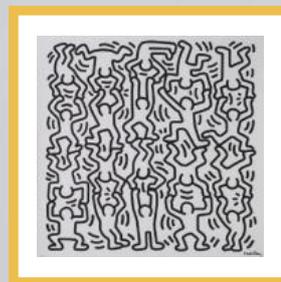


Figura 6. Sin título. Keith Haring (1985)

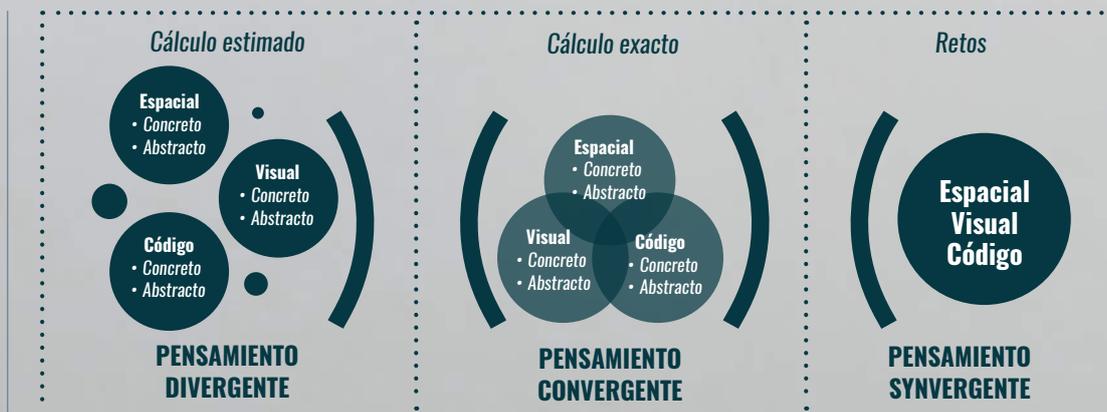


Figura 4. Fases del programa.

FASES		SECUENCIACIÓN	PREGUNTAS TIPO
Pensamiento divergente. Cálculo estimado.	Fase Concreta.	Espacial (10' y 10'')	1. Se muestra la obra. ¿Qué es? ¿Qué sugiere? ¿Cuántos monigotes hay?
			2. Se quita la imagen. ¿Podemos reproducir la obra con nuestro cuerpo?
			3. Intentan reproducir la obra con sus cuerpos. ¿Por qué? ¿Cuántas líneas (pisos) de monigotes hay?
	Visual (5')	4. Se muestra la imagen mientras se responde rápidamente. ¿Hay más de pie o boca-abajo? ¿Tienen todos el mismo tamaño? ¿Dónde está el monigote más alto? ¿Puedes contarlos de otra forma?	
Código (5')	5. Se retira la imagen y se contesta dando datos estimados. ¿Cuántos monigotes hay de pie? ¿Y boca abajo? ¿Cuántos hay bailando? ¿Cuántos hay saltando?		
Pensamiento convergente. Cálculo exacto.	Fase Abstracta.	Espacial (10')	6. Con cloques de madera, se reproduce la obra de memoria. Los bloques azules representan los monigotes de pie y los verdes los que están cabeza-abajo.
		Visual (10')	7. Sin imagen, dibujan en la izquierda del papel tantos círculos azules como monigotes crean que hay de pie y en la parte derecha, tantos verdes como hay boca abajo.
		Código (10')	8. Escriben el número debajo de cada grupo.
			9. Compaaran con los compañeros.
Fase Concreta.	Espacial (10' y 15')	10. Se muestra la imagen y se obtienen los datos exactos. Se utilizan los bloques de apoyo.	<p>¿Cuál es mayor? ¿En cuánto te has equivocado en el grupo azul? ¿Cuántos hay en total? ¿Cuántos hay más azules que verdes? ¿Podemos saber el total sin contarlos?</p> <p>Ejemplo 1:  Ejemplo 2: </p> <p>23-12=11 5x5 (para saber contar)</p>
	Visual (5')	12. Se dibujan los cuatro números imitando las piezas y los colores del ábaco en una cuadrícula. Se realizan también las operaciones. Se combina con el código alfanumérico para establecer la relación.	
	Código (5')		
Fase Abstracta.	Espacial (10' y 10'')	13. Se realizan operaciones con el ábaco. Se combinan con el método visual y el código.	¿Qué operaciones hemos empleado para analizar la obra? Sumas, restas, inicio a la multiplicación.
	Visual (5')		
	Código (5')		
Pensamiento synvergente.	Concreto y abstracto.	Espacial (15')	14. Se muestra la imagen y se repiten las preguntas iniciales (primera sesión).
			15. Se plantean nuevas preguntas con la imagen girada 90 grados. ¿Y ahora? ¿Cuántos hay de pie? ¿Y boca abajo? ¿Y tumbados? ¿Cuántos hay en total? ¿Qué ha cambiado?
		Visual (40')	16. Se reproduce la obra (pautas de técnicas de dibujo).
		Código (10')	17. En cada uno de los lados de la pintura, se determinará el número total de los que están hacia arriba y de los que están hacia abajo, de los que están hacia la izquierda y de los que están hacia la derecha.
Visual (40')	18. El alumno debe aprovechar las líneas de movimiento que hay entre los monigotes y dibujar lo que él quiera, completando el dibujo. ¿Cuántos hay ahora? ¿Hay más o menos que antes? ¿Quiénes están delante? ¿Quiénes están detrás? ¿Habrá más escondidos?		

Figura 7. Secuenciación de un ciclo del programa en base a la obra de Haring.

Conclusión

Existe una relación entre las matemáticas y la creatividad, en tanto en cuanto son procesos cognitivos que conllevan un proceso de esquematización del conocimiento y, por tanto, comparten características comunes; de ahí que las investigaciones al respecto hayan tenido un incipiente aumento en los últimos años. Además, ambas tienen una relación directa con la memoria y habilidades visoespaciales. La praxis de las matemáticas, en muchos casos, queda relegada al trabajo del pensamiento con-

vergente basado en reglas numéricas y aritméticas que no dan lugar a un pensamiento más abierto y flexible. Por tanto, alumnos con estilos de aprendizaje más divergentes, se ven fuera de la materia.

Trabajando los tres tipos de pensamiento se favorece la adquisición de los contenidos del área de manera compleja, así como se amplía la atención a la diversidad y se prepara al cerebro de los alumnos para procesos cognitivos más complejos. ■



Misión Monumentos:

Innovación didáctica al
servicio de la enseñanza del arte

■ POR Mario Corrales Serrano

La historia del arte es una materia que se da de forma muy superficial en la ESO, os presentamos un proyecto en el que se fomenta en dicha etapa el conocimiento del arte y de la cultura.

Planteamiento del problema: La enseñanza del arte en la didáctica de la Historia

Una de las líneas que más se están desarrollando en la didáctica de las Ciencias Sociales es el uso del patrimonio artístico como herramientas de comprensión de la historia y la cultura de los diversos periodos históricos (Cuenca López, 2002; Melgar & Donolo, 2011). Dentro de los temarios de Historia de los diferentes cursos de Educación Secundaria Obligatoria, se encuentran distribuidos una serie de contenidos referentes a la Historia del Arte, según corresponde a cada periodo. Desde el arte rupestre de la Cuevas de Altamira, hasta las obras de Picasso o Dalí, hay un amplio y rico contenido curricular de Historia del Arte determinado por todo el contenido de las asignaturas de Geografía e Historia de la ESO (Decreto 98/2016).

Sin embargo, y a pesar de esta riqueza de contenidos, se constata frecuentemente que el alumnado muestra dificultades para identificar las manifestaciones artísticas que han ido estudiando progresivamente, de manera que al final de la etapa, sólo tienen nociones vagas, que no corresponden al cumplimiento de los objetivos planteados en este sentido.

Entre las causas que pueden explicar este hecho, algunos estudios apuntan a las siguientes:

- La ausencia de una asignatura específica de **Historia del Arte** durante la etapa de la ESO.
- La **amplitud de los contenidos** de Historia dificulta que el proceso didáctico pueda detenerse y profundizar en este aspecto, que, en ocasiones, es considerado como complementario, o de segundo orden.
- La **ausencia de uniformidad** para el tratamiento de la Historia del Arte en los libros de texto de la asignatura de Geografía e Historia (Cuenca López & Estepa Giménez, 2003; Estepa Giménez, Ferreras Listán, López Cruz, & Morón Monge, 2011).

Ante esta circunstancia, desde el plano de la didáctica, se plantea la posibilidad de afrontar el reto de incentivar en los estudiantes el aprendizaje del arte y la cultura.

Pretende responder al desafío de incentivar a los estudiantes en el aprendizaje de contenidos y la adquisición de competencias relacionadas con la Historia del Arte

Misión monumentos

¿Es realmente importante que los estudiantes de Educación Secundaria conozcan los elementos fundamentales del arte de cada periodo histórico? ¿Son los contenidos de Historia del Arte interesantes y relevantes para el aprendizaje en esta etapa?

Bajo el título "**Misión monumentos**", se ha diseñado una experiencia de gamificación que pretende responder al desafío de incentivar a los estudiantes en el aprendizaje de contenidos y la adquisición de competencias relacionadas con la Historia del Arte, mediante un proceso de aprendizaje basado en retos. A continuación, se explican los parámetros principales de esta experiencia.

¿Qué objetivos nos marcamos?

Los objetivos principales de esta experiencia han sido estos:

- Desarrollar con la **Historia del Arte** en la ESO (Decreto 98/2016).
- **Motivar a los estudiantes** para el descubrimiento de los periodos más significativos de la Historia del Arte, con sus obras fundamentales, así como de los métodos y estrategias adecuadas para interpretarlas y entender su significado.
- **Hacer visible** la aportación práctica que una asignatura como Historia tiene para la interpretación del arte y de la cultura de cada época, y su relación con el presente y su cultura.

¿Con qué estudiantes se ha trabajado?

La muestra de población a la que se ha dirigido la experiencia es un grupo de 115 estudiantes de la asignatura de Geografía e Historia, en el curso de **2º de la ESO**, distribuidos en dos grupos. La experiencia se ha llevado a cabo durante **dos cursos académicos**, lo que permite tener una visión longitudinal de sus efectos.

Durante este curso se aborda el aprendizaje de los periodos históricos **de la Edad Media y la Edad Moderna**, con una gran riqueza de contenidos artísticos con los que se ha podido aplicar esta experiencia.

¿En qué ha consistido la experiencia?

El proyecto se enmarca en la historia real de "**Los hombres de los monumentos**", un comando de 345 soldados que durante la Segunda Guerra Mundial tuvo la misión de rescatar y proteger obras de arte, ante el riesgo de su destrucción por los efectos de la guerra. En paralelo con esta historia, a los estudiantes participantes en esta experiencia se les propone convertirse en un comando que tiene como misión fundamental rescatar del olvido una serie de periodos del arte y de obras que, si nadie las estudia, corren el riesgo de perderse en la memoria colectiva de la sociedad. De este modo, mediante la resolución de retos sencillos, los estudiantes se ven implicados en mantener viva la memoria del arte. El proceso ha sido el siguiente:

- En la **primera semana** del curso, los grupos de estudiantes han visto la película "Monuments men", basada en la historia del comando de "Los hombres de los monumentos". Después de verla, han recibido una carta virtual a través del aula virtual de la asignatura, con el encargo de la misión de rescatar del olvido las obras de arte de los periodos medieval y moderno. ...

• De ahí en adelante, en el aula virtual de la asignatura han ido apareciendo **12 misiones**, (una misión por cada unidad didáctica del temario), en la que se le reta a llevar a cabo de manera voluntaria un pequeño trabajo de investigación, diferente en cada caso, sobre un periodo o una obra en concreto, que después será presentado a los compañeros, y en algunos casos a la familia, o a través de las RRSS, a toda la comunidad educativa. Con esto, se rescata del olvido la obra, y se cumple con la misión.

Para ilustrar al lector, se adjunta un ejemplo de una de estas misiones:

Con la resolución de cada una de las misiones, los estudiantes reciben un sello en un pasaporte de misiones que se les entrega al principio de la experiencia. Este sello es una letra, con la que al final, podrán componer las palabras **“Misión cumplida”**.

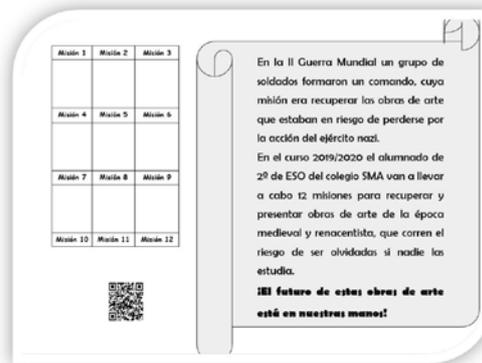


Figura 1 Cara interna del pasaporte de sellos de los estudiantes. Elaboración propia.

- La resolución de cada misión conlleva dos tipos de **recompensa**: una individual que consiste en una nota que hace media con las notas de trabajos de la asignatura (con valor de un 15% en la nota), y una recompensa colectiva, que varía por cada misión, y consiste en tener acceso a materiales que facilitan el estudio, juegos de clase, etc...



Figura 2: Carátula de la 5ª misión. Elaboración propia

- Como recompensa final, cada grupo ha ganado la participación en un **Breakout** inspirado en una máquina del tiempo de obras de arte, que permite evaluar la adquisición de competencias adquiridas (Fuentes, 2019).

¿Cuál ha sido la metodología empleada?

En el desarrollo de la experiencia se han combinado diferentes metodologías:

- La **gamificación**, que permite enmarcar el proceso de enseñanza aprendizaje en una historia y motiva a los estudiantes mediante el planteamiento y la resolución de dificultades progresivas, y la adquisición de recompensas (Prieto Martín, Díaz Martín, Monserrat Sanz, & Reyes Martín, 2014; Serrano, 2019).

• De modo complementario a la gamificación, se ha empleado la técnica del aprendizaje basado

en **retos**, que tiene igualmente un alto poder motivador, que activa al estudiante para la resolución de un reto planteado, utilizando sus propios medios (Fidalgo-Blanco, Sein-Echaluce Lacleta, & García-Peñalvo, 2017).

- En la resolución de los retos, se ha aplicado una **metodología activa learning by doing**, que permite que los estudiantes adquieran competencias relacionadas con

la historia del arte investigando y realizando trabajos (Fernández Martínez et al., 2012).

- Como herramientas

para el desarrollo de las misiones los estudiantes han contado con el uso de **herramientas TIC**, que además de permitirles resolver las misiones tiene también un alto poder motivador para los estudiantes.

Uno de los grandes símbolos de la Edad media en Europa son las catedrales góticas. En un breve periodo de tiempo toda Europa se llenó de estos edificios. Su grandiosidad y su dificultad técnica hacen que hoy en día sigan siendo muy admirados. Superar esta misión será muy sencillo. Sigue estos pasos:

1. Busca en internet una catedral gótica que te guste.
2. Entra en Google maps y localiza una catedral gótica en Europa.
3. Busca información acerca de la historia de esta catedral
4. Elabora un documento en el formato que quieras, presentando un comentario de la obra en el que sigas los pasos que aparecen en el ejemplo de la pg. 69 del libro.
5. Incluye alguna imagen en tu trabajo

Ánimo con la misión:

¡Salvar el arte de la vieja Europa está en vuestras manos!

¿Qué resultados se han obtenido?

Los resultados de la experiencia didáctica son muy interesantes en cuanto al aprendizaje de las competencias adquiridas, así como la **motivación general** de los estudiantes en relación con el aprendizaje de la historia del arte y con la didáctica del patrimonio:

- Por un lado, el seguimiento de la actividad, de carácter voluntario, ha sido alto desde el principio, y se ha mantenido realmente alto durante toda la experiencia, con un seguimiento medio de **más del 75%** de los estudiantes, como se observa en la figura 3.

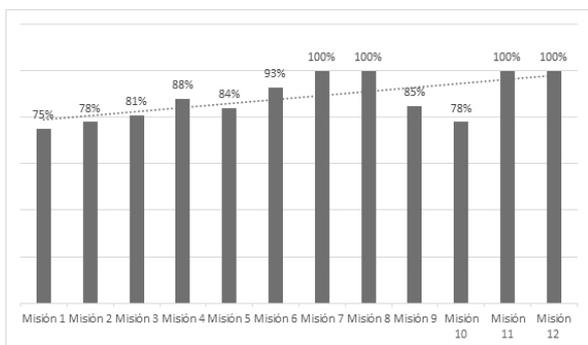


Figura 3: Gráfica de porcentajes de respuestas a cada misión. Elaboración propia

- Por otro lado, los estudiantes han mostrado un alto nivel de motivación. Esto se puede verificar no sólo en el seguimiento de esta experiencia voluntaria, sino también en la **mejora de los trabajos de investigación** a medida que han ido avanzando las misiones, y en el interés por hacer públicos los trabajos, tanto en el aula como fuera del aula.
- Finalmente, en el Breakout, permite evaluar los conocimientos adquiridos, muestra que **el 100% de los estudiantes conocía los principales elementos** relacionados con movimientos artísticos y obras de arte que aparecían en cada misión.



Figura 4: Carátula de Breakout de evaluación. Elaboración propia.

Conclusiones

- Con esta sencilla experiencia se ha logrado responder al reto de motivar a los estudiantes en el conocimiento de la historia del arte, de manera superando las dificultades reseñadas en la introducción de este trabajo, y posibilitando adquirir los conocimientos y las competencias básicas en relación con el arte.

Además, esta experiencia ha servido para verificar la eficacia de la gamificación como metodología adecuada en la enseñanza de la historia, en consonancia con algunos estudios que apuntan a esta misma dirección (Candel, 2018).



TICtures,

una estrategia TIC para apoyar la convivencia ciudadana

Las TIC son una de las principales herramientas que utilizan los jóvenes hoy día para casi todo. Es esencial enseñarles un adecuado uso de esas herramientas.

■ POR **César Augusto Gutiérrez Rodríguez**



Se busca no sólo fortalecer un conocimiento técnico o académico, sino también un crecimiento social y en valores.

lores y el interés por el bienestar de la comunidad, lo cual hace que surja la idea de este proyecto, donde aprovechando las TIC y otras áreas del conocimiento, se busca no solo fortalecer un conocimiento técnico o académico, sino también un crecimiento social y en valores.

Es así, como aparece **TICtures**, un proyecto interdisciplinar implementado con los **estudiantes del grado 11 de la sede CASD en la Institución Educativa Santo Tomás ubicada en la ciudad de Santiago de Cali** – Colombia desde hace 4 años, con este se busca principalmente sensibilizar a la comunidad educativa, sobre las problemáticas que a diario la permean, (violencia, el acoso escolar, daño al medio ambiente, entre otras); aprovechando las herramientas TIC, para la creación de un producto audiovisual, que fomente el trabajo colaborativo, la apropiación y uso responsable de las TIC, la transversalidad entre las diversas áreas del conocimiento y su creatividad, en la propuesta de soluciones a las problemáticas ya descritas.

Actualmente, las tecnologías de la información y la comunicación -TIC-, permean todas las áreas de la sociedad, entre ellas, los procesos educativos, donde nuestra generación de jóvenes convive diariamente con ellas. Sin embargo, esto no significa que siempre sean utilizadas responsablemente, por lo cual, el propósito debe estar enfocado en **adecuar las didácticas a su contexto**, fomentando en ellos nuevas competencias, que los impulse a fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje, generando un mayor interés, que los prepare para vivir en esta sociedad del conocimiento de manera responsable, aumentando su productividad y mejorando los resultados.

Por otro lado, la sociedad también hace su parte, día a día vemos cómo **se van deformando los va-**

Objetivos

- Sensibilizar a la comunidad educativa sobre las problemáticas que la impactan.
- Fortalecer las competencias digitales de las estudiantes de media técnica.
- Transversalizar el uso de herramientas TIC con otras áreas del conocimiento.
- Fomentar la apropiación y uso responsable de las herramientas TIC para la solución de problemas.

Metodología

Para el desarrollo del proyecto, se propone inicialmente la creación de equipos de trabajo integrados por mínimo 2 y máximo 4 integrantes, para realizar las siguientes actividades:

1. Realizar un escrito narrativo en forma de historia con el acompañamiento del decente lenguaje, donde **describan una problemática social** que se presente en su entorno (inseguridad, violencia, drogadicción, contaminación ambiental, entre otros), proponiendo estrategias que permitan dar solución al problema.
2. Revisar la presentación sobre el **taller de fotografía** que se encuentra en el enlace: <https://www.calameo.com/read/00477888049e4f0ef11ef>
3. Utilizar la **aplicación web** <https://www.pixton.com/>, para diseñar el storyboard del escrito, donde se presenten a partir de escenas, los planos y ángulos vistos en el taller de fotografía.
4. Cada integrante del grupo deberá capturar mínimo 1 fotografía por cada plano y 1 por cada ángulo presentado en el taller de fotografía (Total 11), estas fotos serán el insumo para **representar la historia creada**.

...

- Realizar un **vídeo** con las fotografías capturadas por cada miembro del equipo de trabajo en su editor de vídeo de preferencia (Movie maker, Video Pad, Sony vegas, entre otros), agregar transiciones, animaciones, sonidos, títulos y subtítulos en inglés, con el acompañamiento del docente de esta asignatura.
- Subir el vídeo a un repositorio de la **nube** como YouTube, Vimeo, entre otros.

Evaluación

La evaluación de los aprendizajes de la estrategia se desarrollará de la siguiente manera:

- Evaluación diagnóstica:** En un primer momento se genera un espacio de discusión de los saberes previos que tienen los estudiantes sobre los productos audiovisuales, fotografía y edición de video, además de un foro, donde se comparte una lluvia de ideas sobre las problemáticas que se presentan en sus entornos sociales y familiares.
- Evaluación formativa:** Durante el diseño e implementación del proyecto se realiza una retroalimentación constante de los avances de cada una de las propuestas de los estudiantes, fomentando la formación integral y optimizando los resultados por cada actividad.
- Evaluación sumativa:** Al finalizar el proyecto se evalúa el producto entregado según los siguientes criterios:
 - Originalidad de la historia (Problema y solución)
 - Redacción y ortografía en la presentación de la historia.
 - Captura de los planos y ángulos presentados.
 - Coherencia de la secuencia de la historia en el vídeo.
 - Edición del video. (Títulos, animación, subtítulos en inglés, audio).

Resultados (Ver Vídeo)

Desde hace 4 años que se viene implementando el proyecto **TICTures** como una estrategia para resignificar la percepción que tienen los estudiantes sobre la asignatura de tecnología e informática en los grados 11 de la Institución Educativa Santo Tomás, con esta, se ha logrado que los alumnos/as identifiquen las herramientas TIC de una forma **transversal**, que puede utilizarse en cualquier área del conocimiento, no solo como elementos para **desarrollar habilidades operativas**, sino para fortalecer competencias que les ayuden a enfrentarse de una manera responsable a la actual sociedad del conocimiento, ayudándoles a discernir entre lo bueno y malo, lo útil y lo inútil.

Del mismo modo, realizar actividades **fuera del salón de clase**, les permite evidenciar que el aprendizaje es un proceso donde ellos son los actores principales y les fomenta valores como la responsabilidad, el respeto por el otro y el trabajo colaborativo, además de la autonomía e investigación, que les ayuda en la búsqueda de obtener mejores resultados, así mismo, permitirles crear una historia a partir de las problemáticas sociales con las cuales conviven, y proponer una solución a las mismas, les incentiva la creatividad, que, aplicada a su propio contexto social y cultural, genera un aprendizaje mucho más significativo.

Es así, como los **resultados** de este proyecto fueron **muy satisfactorios**, y no solo a nivel de competencias académicas, también se evidenciaron mejorías en los ámbitos social y cultural pues hubo mayor interés, motivación, participación y trabajo colaborativo por parte de los estudiantes, no solo aplicaron los conceptos vistos en el taller de fotografía, ni se limitaron a construir el video con las 11 fotos solicitadas, sino que

realizaron muchas más capturas con el ánimo de recrear mayor precisión la historia desarrollada.

El apoyo de las asignaturas de español e inglés fue indispensable en la creación de las historias, ya que además de evidenciar los problemas que los atañan día a día como la drogadicción, el desinterés académico, la violencia o embarazos a temprana edad, también lograron proponer soluciones que los motivaron a la reflexión.

Es importante resaltar que, aunque existen limitaciones con respecto a la disponibilidad de herramientas que se les puede brindar para trabajar, ellos **resolvieron con el uso de sus celulares**, buscando recursos offline, e investigando. Durante todo el desarrollo de actividades no se evidenciaron dificultades representativas, al contrario, su motivación era evidente, ya que trabajar a extramuros es una oportunidad que bien aprovechada motiva a realizar mejores procesos y por ende mejores resultados.

A pesar de que se les facilitó el tiempo y espacio durante las horas de clase dentro de la institución, ellos buscaron otros espacios para fotografiar y acercarse más al contexto planteado.

En el siguiente enlace se pueden evidenciar algunos de los productos presentados por los estudiantes: <https://www.profecesar.com/2017/02/proyecto-integrador-tictures.html> ■



Curso Experto en el Impacto de las TIC en los Centros Educativos

¿PARA QUÉ TE PREPARA?

Este Curso de Experto en el Impacto de las TIC en los Centros Educativos le prepara para formarse en la implantación de las TIC en los centros educativos, así como conocer las herramientas y metodologías más utilizadas en este sector.

OBJETIVOS

-  Conocer el impacto de las TIC en los centros educativos
-  Observar el uso de las nuevas tecnologías dentro de las aulas
-  Aprender las herramientas y metodologías más utilizadas
-  Conocer el significado de Software libre.
-  Evaluar el impacto de las TIC en los centros públicos.

MÉTODO PEDAGÓGICO

Doble Titulación Expedida por EUROINNOVA BUSINESS SCHOOL y Avalada por la Escuela Superior de Cualificaciones Profesionales

 **Modalidad:** Online

 **Duración:** 150 horas

VALORACIÓN DE ALUMNOS:



FORMACIÓN
DE CALIDAD



RED SOCIAL
EDUCATIVA



METODOLOGÍAS
ADAPTABLES Y
FLEXIBLES



PROFESIONALES
EXPERTOS A TU
ALCANCE



SOPORTE TÉCNICO
SIEMPRE DISPONIBLE

Una Educación Activa para una Escuela Activa

Todo acto educativo comienza en los intereses y necesidades del alumnado. Debemos partir de ahí para comenzar a construir una educación integral a lo largo de todas las etapas educativas.

■ POR **María Cañadas Velayos**



La escuela debe ser un lugar en el que las prioridades principales sean las necesidades e intereses reales de los niños y niñas. Pero, no hablamos únicamente de las necesidades de alimentación, higiene y sueño, como en muchas ocasiones se consideran, las únicas necesidades básicas. Existen otro tipo de necesidades que son igualmente necesarias para el correcto e íntegro desarrollo de los niños y niñas. Se trata de necesidades de afecto, de la necesidad de juego, de expresión, de protección... Los niños hacen la escuela y todo educador, acompañante o guía debe seguir al niño, y no al revés. Debemos adaptarnos a ellos, y no ellos a nosotros.

LOS NIÑOS HACEN LA ESCUELA Y TODO EDUCADOR, ACOMPAÑANTE O GUÍA DEBE SEGUIR AL NIÑO

El deseo de transformar y aportar calidad a la educación deberá estar presente siempre durante nuestra práctica docente. No sólo educamos cuando nos proponemos hacerlo, lo hacemos con cada mirada, con cada gesto, con cada palabra y con cada silencio.

Montessori, Reggio Emilia, la práctica psicomotriz Aucouturier, el movimiento en libertad de Emmi Pikler (entre muchos otros enfoques y filosofías) favorecen el desarrollo de los niños y niñas tanto en la escuela como en casa.

Debemos luchar por una escuela que permita que los niños y niñas exploren su entorno, las posibilidades de éste y las suyas propias. Una escuela que eduque para la paz, un lugar donde los niños puedan ser. Un lugar para escuchar y respetar. Respetar los ritmos y la individualidad debe ser una prioridad, es algo fundamental. Una escuela que ofrezca un ambiente preparado, que ofrezca a los niños y niñas oportunidades para comprometerse en un trabajo interesante, elegido de forma libre, que propicie prolongados periodos de concentración que no sean interrumpidos.

Es importante respetar el trabajo de cada niño y niña, no interrumpir. Cuando interrumpimos dicho trabajo estamos enviando un mensaje de que lo que está haciendo no es valioso, o al menos, de menor importancia que el motivo de la interrupción.

Esto, en muchas ocasiones sucede sin que seamos conscientes de ello. Por ejemplo, cuando un bebé está tumbado observando las paredes o el techo de la habitación en la que se encuentra y un adulto se acerca ofreciéndole un sonajero o un peluche. Esta interrupción impide que el bebé desarrolle su capacidad de atención.

Durante los primeros seis años de vida, los niños y las niñas se encuentran en la etapa denominada por María Montessori como "**la mente absorbente**". Algo parecido a la metáfora a la que suele asociarse a los niños con las esponjas. Sin embargo, las esponjas absorben agua hasta que "están llenas", llega un momento en el que su capacidad está al límite, no puede absorber más. Esto, no ocurre con los niños, todo lo que se les ofrezca, todos los estímulos y experiencias que se les proporcionen serán incorporadas, no hay un límite para ellos. El límite lo ponemos nosotros, eliminémoslo.

Dentro de esta etapa, se producen los "**periodos sensibles**", ventanas de oportunidad en las que los niños y niñas muestran un gran interés por una habilidad en concreto, y la perfeccionan mediante la repetición. Cuando el periodo sensible para una cierta habilidad ya ha pasado, es más difícil que el aprendizaje se produzca de forma natural y espontánea, de manera que el esfuerzo será mayor. Por ello, es necesario identificar si el niño/a se encuentra en un periodo sensible y, en caso de ser así en cuál. Y llega la pregunta, ¿cómo identificamos si un niño/a está en un periodo sensible? No existe una respuesta exacta, pues para conocerlo se deberá observar e identificar los intereses de los niños/as en cada momento.

Muy habitualmente en la escuela tradicional hemos escuchado mencionar el conocido "rincón de pensar" o variantes como "la silla de pensar". ¿Qué hacemos con los premios y castigos? Los castigos son impuestos de manera externa, por parte de un adulto. Sin embargo, las consecuencias están asociadas de forma natural a los actos.

El **objetivo** principal de no premiar o recompensar un acto, o por el contrario, imponer un castigo es el de favorecer la autodisciplina y la automotivación en los niños y niñas. De esta forma, harán las cosas por satisfacción propia, en vez de hacerlo para conseguir un premio o evitar un castigo.

Por ejemplo, un niño está pintando con brochas, pinceles y acuarelas. Cuando termina de dibujar, se le explica que debe limpiarlos y tapar los botes de las acuarelas, sin embargo, el niño decide no hacerlo. Ante esta situación, se podría imponer un castigo, como por ejemplo no utilizar las pinturas y pinceles durante unos días. Sin embargo, ¿es esta la mejor solución? ¿Por qué utilizar un castigo, que es arbitrario, cuando existe una consecuencia directa de sus actos? Y bien, ¿cuál es esta consecuencia? Si no limpia los pinceles, estos se endurecerán y no podrá pintar con ellos en otras ocasiones. Lo mismo sucederá con las pinturas, pues se secarán. Así, encontramos que las consecuencias son inherentes al acto que las ha ocasionado y es importante que se expliquen, con calma, en un tono adecuado y con paciencia.

Con los premios, sucede algo similar. Los **premios** crean en los niños y niñas una necesidad de aprobación externa constante, dependiendo de otra persona para conocer si su trabajo tiene valor. Los premios, además, **generan competencia**.

¿Qué hacemos cuando un niño o niña debe lavarse las manos después de comer y se niega a hacerlo. Si optamos por ofrecerle algo a

cambio, estaremos hablando de un premio. Por ejemplo, «si te lavas las manos te dejo un cuento antes de echarte la siesta». Así, los niños percibirán que se les está recompensando por un acto. En cambio, si modificamos el lenguaje y decimos «si te lavas las manos te dará tiempo a leer un cuento antes de echarte la siesta», los niños lo percibirán como una consecuencia de sus actos.

Muchas veces escuchamos en la escuela la palabra **NO**. ¿Cuántas veces al día la utilizamos? Más de las necesarias. ¿Y si modificamos nuestro lenguaje? Si en vez de decir «¡No toques eso!», decimos «Si tocas eso, te vas a quemar porque está muy caliente». Transmitimos el mismo mensaje, pero lo hacemos de forma diferente. Utilicemos el lenguaje positivo en nuestras aulas, utilicémoslo en casa, instaurémoslo en nuestro día a día.

En definitiva, debemos procurar una **educación basada en la cooperación**, en el respeto, en el amor, en la confianza, en la libertad sin olvidar los límites, en los intereses de los niños y niñas y en sus necesidades. Una educación basada en la paz.

Tenemos que **educar para la paz**, desde la escuela, desde casa. Tenemos que recordar que la familia es la primera escuela del niño y la escuela, su segunda familia. Tenemos que dejar atrás las sillas y rincones de pensar y comenzar a crear mesas de la paz. ■



Viviendo y aprendiendo, o eso me gustaría.

El COVID-19 ha supuesto una revolución en la educación, los docentes se han debido reinventar y se ha dado mayor importancia a materias que hasta el momento eran invisibles o no tenían la relevancia de otras. Sin lugar a dudas, es una época de aprendizaje para todo el sistema educativo.

■ POR **Juan José Camacho Aroca**

Es un hecho innegable que el ser humano, como animal racional, ha tenido que fallar en sus actuaciones para aprender de las mismas, mejorando así su técnica y método en base a la experiencia errónea sufrida. Estoy seguro de que la primera rueda no era tan redonda y efectiva como la actual, así como Edison no inventó la bombilla sin cometer errores, o Hedy Lamarr no encontró, en un solo intento, el espectro ensanchado que permitió las comunicaciones a larga distancia (Wifi, bluetooth, GPS...). Todos ellos, como el resto de seres humanos que determinaron el curso de la historia y del mundo tal y como hoy lo conocemos, tuvieron que pasar por según que experiencias y errores para aprender de ellos y, por ende, mejorar en sus hazañas.

Mejoraron el mundo, así como marcaron el curso de la historia la cual, estos días, se está viendo modificada y marcada por el COVID-19, que afecta ya a casi todos los países del planeta Tierra. Un hecho sin duda atroz, como otros muchos que suceden en otras partes del mundo todos los años, y que se cobran la vida de miles de personas inocentes. Una experiencia que marcará por desgracia la vida de todos nosotros a corto y largo plazo, pero de la que estoy seguro, al igual que les sucedió a los personajes históricos mencionados anteriormente, nos hará reflexionar y aprender sobre esto que ahora vivimos.

Como maestro (sin haber tenido la oportunidad de ejercer) de Educación Primaria, y todavía estudian-



te de Educación Infantil, no puedo dejar pasar la oportunidad de analizar y reflexionar sobre los hechos que ahora vivimos, y de cómo afectan, y podrían afectar, a la educación tal y como la conocemos.

En los últimos años, el **auge de las nuevas tecnologías** en el mundo entero y su incidencia en nuestro día a día, nos ha llevado a implementar una competencia digital para nuestro alumnado, tan necesaria como innegable si los queremos formados y competentes, tanto en dicha área, como en el mundo en el que vivimos. Así como es innegable que hemos intentado, siempre con la mejor intención, usar dichas herramientas digitales como eso mismo, herramientas que nos permitan educar de una forma innovadora, versátil, completa y de la cual no sabíamos con certeza hasta qué puntos o límites podríamos llegar a aprovechar como tal, para hacer nuestra docencia más efectiva y completa. Por ello, **¿no sería este un "buen momento" para comprobar y experimentar de primera mano hasta dónde son útiles dichas herramientas?** A día de hoy, 28 de marzo de 2020, llevamos unos 15 días

El equilibrio sea la clave, siendo el ser humano el que enseñe y eduque ayudándose de la tecnología, pero nunca al contrario.

de cuarentena, y creo, según me comentan profesores y compañeros en activo, que ya nos estamos dando cuenta de que no es tan fácil dar clase, para una media de 20 alumnos, a través de una cámara y un micrófono simplemente. Los turnos de palabra, la interacción real y física, las bajadas de señal de la red... son muchos de los inconvenientes que "gracias" al momento que vivimos, podemos experimentar y analizar como

docentes. Y bueno, no nos olvidemos de que dichos inconvenientes surgen para aquellos que tienen ordenador en casa, o conexión a internet local, ya que también hay maestras y maestros enviando tareas a los WhatsApp de los progenitores, que por desgracia todavía no disponen de dichos medios.

Otro hecho que creo que nos atañe como docentes, y quiero tratar, es el de los numerosos consejos de parte de profesionales de la Pedagogía, Docencia y Psicología, que acertadamente estos días envían a aquellos padres y madres que no saben cómo mantener a sus hijos en casa todo el día, sin que esto afecte a su desarrollo físico, men-

tal y emocional. Pienso que debo tratarlo por lo siguiente; la mayoría de dichos consejos enfocados a mantener la calma en una situación como esta, y así, conseguir o mantener un equilibrio físico y emocional, son actividades relacionadas en su mayoría con el ejercicio físico, el arte, o la música... Perdonen mi atrevimiento pero, **¿no es cuanto menos llamativo que dichas actividades enfocadas a un crecimiento corporal, men-**

¿No es cuanto menos llamativo que dichas actividades enfocadas a un crecimiento corporal, mental y emocional equilibrado, estén relacionadas de forma directa con aquellas materias que menor incidencia e importancia se les otorga a veces en nuestro sistema educativo?

tal y emocional equilibrado, estén relacionadas de forma directa con aquellas materias que menor incidencia e importancia se les otorga a veces en nuestro sistema educativo? No es ningún secreto que materias como E. Física, Música, o Plástica, tienen menos horas lectivas en la mayoría de horarios convencionales y, además, durante mucho tiempo se han percibido injustamente en nuestra sociedad como "Marías" fáciles de aprobar y superar. Así como también, durante los últimos tiempos, por suerte, **la Inteligencia y Educación Emocional** ha ido cobrando relevancia en el ámbito educativo, pero no se ha introducido de forma total o formal en nuestro día a día en las aulas. En cambio, ahora se invita a los progenitores a realizar actividades con sus peques, relacionadas también de forma directa con dicha área. La meditación, el diálogo con los hijos e hijas sobre sus gustos, aficiones, intereses, preocupaciones... En general, **consejos para conocerlos y que nos conozcan mejor**, con el objetivo de que la comunicación entre progenitores e hijos propicie una mayor expresión de las emociones y, por lo tanto, un tratamiento de las mismas si no mejor, al menos presente, en lugar de hacer de ellas un tema tabú que, a la larga, sólo nos traerá problemas relacionados con la inseguridad, desconfianza y baja autoestima entre otros.

Es evidente que esta situación, en mayor o menor medida, supondrá un cambio a escala global, que afectará a todos los colectivos y grupos sociales y que, sin duda, se

...



estudiará en un futuro en las aulas del mundo entero. Cambios en la historia, cambios históricos. Esto me lleva irremediabilmente de vuelta al inicio de este artículo, en el que hablábamos de ciertos hechos que han cambiado la historia del ser humano a raíz de la experiencia vivida, del fallo cometido. Por ello, invito a mis compañeras y compañeros de la actividad docente y pedagógica a reflexionar, a partir de esta desgraciada oportunidad de análisis que las circunstancias nos “brindan”, sobre los temas tratados.

Por un lado, en cuanto a las nuevas tecnologías como medio, quizá sea demasiado pronto para afirmarlo, pero **¿no hemos notado ya que la docencia no es nada sin el contacto visual directo?** ¿sin el contacto físico? ¿sin la observación directa del comportamiento e interacciones sociales entre alumnado y los conflictos que esta genera? ¿sin un abrazo o gesto de ánimo a un pupilo que muestra necesitarlo? La tecnología es, sin duda, una herramienta maravillosa que nos

permite complementar, ampliar y afianzar conocimientos de una forma descomunal, ya que tenemos enciclopedias universales a tan sólo un “clic” de distancia, y esto es una auténtica maravilla. Por ello, me atrevería a decir que las nuevas tecnologías, junto con la situación actual, nos parecen estar demostrando que su utilidad vendría a estar limitada como herramienta, no como medio directo y “único” de enseñanza y aprendizaje. Quizá, como en todo, el equilibrio sea la clave, siendo el ser humano el que enseñe y eduque ayudándose de la tecnología, pero nunca al contrario.

Por otro lado, en cuanto al desarrollo equilibrado del “cuerpo-mente-alma o emociones”, no sabría decir, humildemente, si hemos cometido errores a lo largo de nuestra historia educativa. Intuyo que sí, ya que dicha historia es larga y, además, somos humanos. Al igual que, seguro, habremos cometido multitud de aciertos. Pero lo que sí puedo asegurar, a ciencia cierta, es que este es un momento histórico de índole mundial, y que, en mayor o menor medida, son las condiciones más extremas a las que, por “suerte” (no como en otros países, por desgracia, con pandemias constantes o guerras donde la humanidad siempre pierde), el “mundo del siglo XXI” se ha enfrentado jamás. Esto me lleva a tener en cuenta dos premisas:

1. Es una de las situaciones vitales más complejas a las que nos hemos enfrentado y, para afrontarla, necesitaremos de **valores** que la escuela siempre defendió; respeto, solidaridad, trabajo cooperativo, empatía, comprensión, responsabilidad...
2. Los expertos aconsejan la práctica de **disciplinas** que, a mi modo de ver, injustamente se han visto supeditadas al resto de disciplinas en el ámbito escolar, pero que resultan ser esenciales para “sobrevivir” de forma sana ante situaciones de extrema presión, estrés, incertidumbre, angustia...

Teniendo en cuenta ambas premisas, no puedo evitar concluir personalmente, e invitar a la reflexión, colectivamente, de las siguientes ideas...

Si en estas condiciones “extremas”, de evidente dificultad, para un mantenimiento sano de la estabilidad emocional y la salud mental, así como la física, se aconseja e invitar a los padres y madres a llevar a cabo en casa actividades y rutinas relacionadas con las disciplinas anteriormente mencionadas, ¿no nos deberíamos plantear, de forma seria, la futura equiparación de dichas materias (Música, E. Física y Plástica) con las llamadas o conocidas como “materias troncales” de una forma real? Así como también, ¿nos deberíamos permitir el lujo de no pensar en la introducción de manera formal y profesional, de la Educación Emocional como nueva área de conocimiento?...

Está claro que son momentos duros, pasarán. Todo pasa, todo llega. No es momento de decidir a cerca de estas cuestiones, pero sí, quizá, de tomar conciencia de la importancia histórica del mismo y de las cosas positivas que se pueden sacar de circunstancias tan negativas como estas. Como dije anteriormente, marcará un antes y un después en muchas vidas y en muchos ámbitos, en la mayoría por desgracia, a peor. Intentemos, ya que tenemos la inmensa fortuna de que dependerá de nosotros como docentes, que dicho cambio sea para mejor en el ámbito educativo. **Analícemos las circunstancias vividas, analicemos los resultados.** Si fallamos podremos aprender. Si fallamos podremos mejorar. Si fallamos estamos vivos. Como dije en el título, “viviendo y aprendiendo” o al menos, eso me gustaría. ■

Ánimo y reflexionemos, compañeras y compañeros.

Curso Experto en Psicopedagogía de las Emociones

¿PARA QUÉ TE PREPARA?

El Experto en Psicopedagogía de las Emociones te prepara para profundizar en las emociones y su estrecha relación con la educación. A lo largo del curso, vas a estudiar todo lo relacionado con las emociones y su clasificación, para así poner en práctica la inteligencia emocional en el aula mediante pensamientos positivos, imaginación o autocontrol fomentando la educación emocional, por ejemplo a través del arteterapia.

OBJETIVOS

-  Trabajar las emociones en el aula.
-  Fomentar la educación emocional en el aula infantil, como elemento esencial de aprendizaje.
-  Conocer técnicas que ayudan a aumentar la inteligencia emocional.
-  Comprender el arteterapia como un generador de emociones.

MÉTODO PEDAGÓGICO

Titulación Expedida por EUROINNOVA
BUSINESS SCHOOL y Avalada por la Escuela
Superior de Cualificaciones Profesionales

 **Modalidad:** Online

 **Duración:** 200 horas

VALORACIÓN DE ALUMNOS:



FORMACIÓN
DE CALIDAD



RED SOCIAL
EDUCATIVA



METODOLOGÍAS
ADAPTABLES Y
FLEXIBLES



PROFESIONALES
EXPERTOS A TU
ALCANCE



SOPORTE TÉCNICO
SIEMPRE DISPONIBLE



PRÁCTICAS
EN EMPRESA

COLEGIO

Las Colinas School

Hemos tenido la gran oportunidad de realizar la entrevista al Colegio Las Colinas School, un centro educativo bilingüe, privado y mixto situado en la comarca de La Safor (Valencia), desde la etapa de educación infantil hasta bachillerato. Es un centro educativo que aporta a sus alumnos valores, autonomía, proyectos basados en TIC, enseñanza a través del medio, etc, lo que le hace ser categorizado como un centro educativo innovador y creativo.

■ POR **JUDIT ILLESCAS**

www.colegiolascolinas.es

 [@colegiolascolinasgandia](https://www.facebook.com/colegiolascolinasgandia)





Mónica Balaguer Pérez
DIRECTORA EDUCACIÓN
INFANTIL Y PRIMARIA.

Como directora de Educación Infantil y Primaria, ¿cómo promueve la autonomía en el alumnado, así como la formación integral y personalizada?

Para conseguir que nuestros alumnos y alumnas vayan siendo cada vez más autónomos les ofrecemos un ambiente en el que se sienten seguros y apoyados por nuestros maestros en todo momento; respetamos su ritmo de desarrollo de modo que pueden ir haciendo, poco a poco, las cosas por ellos mismos. Generamos muchas oportunidades para hablar sobre el respeto y la empatía, y valores que creemos fundamentales para aumentar la confianza en ellos mismos. Asimismo, hablamos sobre respeto, empatía, valores y establecemos límites y normas claras que todos conocen.

Por otro lado, para llevar a cabo una **formación personalizada e integral** necesitamos la confluencia de varios factores: grupo reducido de alumnado (máximo 15 en infantil y 20 en Primaria y Secundaria); conocer muy bien a cada uno de nuestros alumnos; la autonomía de la que antes hablábamos, imprescindible para llevar a cabo esta educación personalizada, etc.

En su web destacan que el alumnado dispone de instalaciones y espacios naturales donde pueden aprender y experimentar con el entorno. ¿De qué manera aprovechan esos recursos con el alumnado de infantil y primaria?

Realizamos **clases al aire libre** utilizando al mismo tiempo que estamos estudiando en el aula; de hecho, tenemos un día específicamente dedicado a dar todas las clases al aire libre. Por ejemplo, cuando estudiamos el paisaje damos una vuelta por los alrededores del centro para ver los distintos tipos de paisajes, desde el urbano hasta el industrial pasando por el de montaña; cuando estamos dando las medidas de longitud, bajamos al huerto y al patio para estimar y luego comprobarlo tomando diferentes medidas. Utilizamos el **terreno a nuestro alrededor** para hacer huertos y tener animales de granja, enseñando a nuestros alumnos a respetar y cuidar la naturaleza. Algunas veces nuestra maestra de Science utiliza los espacios al aire libre para dar clases al sol del invierno y enseñarles así a utilizar la energía calorífica del Sol.

¿Cómo enseña las materias escolares mediante la educación bilingüe? ¿Utiliza herramientas TIC o proyectos educativos?

Utilizamos la **metodología CLIL adaptada a nuestro centro y a las necesidades educativas de nuestros alumnos**. Las aulas están tematizadas en inglés, los materiales de los alumnos son únicamente en inglés, los maestros hablan en inglés en sus interacciones con los alumnos y compañeros y utilizamos las nuevas tecnologías (**pizarra digital, apps**, etc.) para hacer nuestro propio proyecto de todos y cada uno de los temas. **Cada unidad es un mini proyecto** dentro de la evaluación, por eso se estudia en profundidad y sobre todo teniendo en cuenta las inquietudes de nuestros alumnos en cada momento. De esta forma el **aprendizaje es mucho más significativo** y los alumnos adquieren el segundo

idioma de una forma más natural y divertida. Además, las asignaturas de English y Practical English sirven de apoyo y refuerzo a las asignaturas de Science gracias a una buena coordinación entre departamentos.

Vemos que educan y enseñan desde las inteligencias múltiples. Nos gustaría conocer las claves para trabajar las inteligencias múltiples en el aula de infantil y primaria.

A la hora de trabajar un contenido determinado, preparamos actividades de diversos tipos, siempre lo más próximas a su realidad, en las que trabajan todas las inteligencias posibles y de este modo llegamos a todos.

Por otro lado, el **uso de las TIC** en el aula nos permite utilizar un gran número de recursos y metodologías muy beneficiosas desde este punto de vista: ciertos temas los trabajamos mediante **Flipped Classroom**, los alumnos realizan trabajos colaborativos a través del Google Drive, o realizamos en clase juegos para repasar o afianzar conceptos como Kahoot o Quizizz, por citar algunos ejemplos.

Proporciona a los niños y niñas curiosidad por el aprendizaje, seguridad en su entorno y confianza en sí mismos

Además, trimestralmente realizamos una tarde de **Activación de Inteligencias Múltiples** en la que cada maestro prepara un taller diferente cubriendo, entre todas las propuestas, las 8 inteligencias y cada alumno escoge acudir al taller que más se ajusta a sus gustos y preferencias para, de este modo, disfrutar y desarrollar más su inteligencia predominante y ganar en autoconfianza y seguridad. ...

Además de enseñar mediante las inteligencias múltiples aplicada en el aula una educación basada en el método Montessori. ¿Cómo favorecen el ambiente Montessori?

El ambiente Montessori requiere preparación de factores físicos, psicológicos y sociales que **proporciona a los niños y niñas curiosidad por el aprendizaje, seguridad en su entorno y confianza en sí mismos** como protagonistas principales de su propio aprendizaje significativo e integral. Para potenciar esa autonomía y autoconfianza es fundamental la forma en la que comunicamos con los alumnos y el ambiente de respeto y aceptación que generamos en el aula.

Háblenos un poco sobre el Summer School, ¿qué actividades o talleres se llevan a cabo?

Entendemos que el verano es para disfrutar, al mismo tiempo, sabemos que pasándolo bien se puede aprender mucho y esto es precisamente lo que hacemos en nuestra Summer School. Utilizamos el **inglés** como única lengua entre los profesores y así animamos también a nuestro alumnado a hablar en inglés. Cada año elegimos un **tema central** sobre el que giran todas nuestras actividades para darles un sentido. El tema que hemos elegido este año es "We are farmers" y a través de este tópico estamos preparando un montón de actividades motivadoras diferentes para que practiquen y amplíen vocabulario, estructuras gramaticales y adquieran nuevos conocimientos. Vamos a **cultivar alimentos**, a preparar riquísimos aperitivos con frutas y verduras de temporada; aprenderemos a **imitar** los sonidos que hacen los diferentes animales y cómo se llaman; haremos **talleres creativos** con productos como lana y huevos que provienen de animales de la granja... Además, todos los días realizaremos actividades deportivas en nuestro Pabellón o iremos a la piscina.



Rosma Yagüe Mayans
DIRECTORA EDUCACIÓN
SECUNDARIA Y BACHILLERATO.

El Plan de Estudios Bilingüe está compuesto por el modelo de Aprendizaje Integrado de Contenidos y Lengua (AICOLE) ¿En qué consiste?

AICOLE es una metodología en la que integramos los contenidos y la lengua inglesa de manera que al final conseguimos que los alumnos adquieran los contenidos específicos de cada asignatura desarrollando las diferentes competencias en Inglés.

Para poder implantarla fue necesaria una formación previa de los profesores ya que debemos ser capaces de que nuestros alumnos y alumnas utilicen la lengua para aprender y aprendan a utilizar la lengua a la vez.

AICOLE, CLIL en inglés, se basa en cuatro pilares: **contenido, comunicación, cognición y cultura**. Esto es lo más fascinante, no solo aprenden contenidos en inglés sino que se consigue que lleguen a desarrollar sus destrezas cognitivas no de forma aislada sino siempre desde un referente cultural.

Como docente en educación secundaria y bachillerato, ¿cómo es la metodología que lleva a cabo en el aula con la que los alumnos son los protagonistas?

Siempre parto de la premisa de que mis alumnos y alumnas van a necesitar un apoyo para que la mayor parte de la información a la que van a acceder se convierta en conocimiento para ellos.

A partir de ahí suelo dividir las tareas o actividades para que vayan construyendo el aprendizaje poco a poco. Todas las actividades están planteadas para que el aprendizaje se lleve a cabo al menos mediante dos de las destrezas propias de la lengua (Listening /Reading/ Writing/ Speaking). Es una manera de respetar al máximo las inteligencias y modos de aprendizaje de todo el grupo.

Por último, es necesario alguna vez, proporcionarles ciertas estructuras de la lengua inglesa que van a necesitar a la hora de describir hechos o datos, expresar ideas u opiniones e incluso para dar ejemplos.

Una de las líneas de enseñanza en la etapa de secundaria es la educación emocional. Nos gustaría conocer el modo de llevarlo a cabo en el aula y cómo el alumnado se ha adaptado a la misma.

A nivel emocional la etapa de los 12 a los 16 años puede llegar a ser muy complicada. Muchas veces los alumnos no saben lo que les pasa y si lo saben no saben cómo expresarlo o cómo exteriorizarlo.



Desde que comienzan Secundaria se les enseña que todo se consigue con trabajo, esfuerzo y organización

A todo esto se une la importancia que cobra para ellos el grupo amigos.

Por ello planteamos la educación emocional desde dos puntos diferentes: el **autoconocimiento** y la **educación socioemocional**. Los alumnos y alumnas tienen que aprender a reconocer sus sentimientos, mejorar la imagen que tienen de ellos mismos, fortalecer su autoestima y desarrollar la resiliencia.

Todo esto se implementa sobre todo en la hora de tutoría y en ocasiones desde diferentes asignaturas y podemos asegurar que les encanta trabajar estos temas.

¿De qué forma ayuda al alumnado a elegir el camino a estudios superiores y así a afrontar las situaciones de ansiedad y miedo ante la responsabilidad de su futuro profesional?

Somos de la opinión de que gran parte de nuestro alumnado no es lo bastante maduro cuando le llega la hora de elegir. Por ello, es necesario que tengan **acceso a la mayor cantidad de información posible** y que les ayudemos nosotros a ser críticos con esa información.

Desde las **tutorías de Bachillerato** se les enseña cómo acceder a la información que proporcionan

las diferentes universidades y a no perderse en webs que poseen información poco veraz, les acompañamos a todas las jornadas de puertas abiertas que ofertan las universidades de nuestra zona y por último se les imparten talleres de control de la ansiedad, sobre toma de decisiones y de liderazgo. Muchos de estos talleres los imparten diferentes universidades en nuestro centro.

A aquellos que se deciden por un Ciclo Formativo Superior se les asesora de la misma manera y acuden a los mismos talleres.

En la web del centro educativo hemos comprobado que más del 98% del alumnado superan las pruebas para acceder a estudios universitarios. ¿Sigue alguna metodología específica para conseguir tal éxito en dichas pruebas?

Desde que comienzan Secundaria se les enseña que todo se consigue con trabajo, esfuerzo y organización. Si tienen una buena organización y el trabajo es diario todo se consigue.

Los primeros años necesitan que los ayuden a ponerlo en práctica pero a partir de 3º ESO ya deben ser **autónomos**. De esta manera cuando llegan a Bachillerato son muy **eficientes en el estudio** y con el apoyo que reciben de los profesores de las diferentes asignaturas los resultados son excelentes.

Todo lo anterior está acompañado de un apoyo en cuanto a aprendizaje de **técnicas de estudio y una atención individualizada** a nivel emocional.

A causa de la importancia de las actividades extraescolares su centro escolar dispone de pequechef, robótica, minitenis, pádel, visual arts, alemán, ajedrez... ¿cómo es la implicación del alumnado en dichas actividades?

Durante los primeros cursos de Secundaria los alumnos asisten sobre todo a las **extraescolares** relacionadas con el **deporte, Baile y Educación Artística**. Alemán ya pasa a ser una asignatura curricular por lo que dejan de asistir como extraescolar.

A partir de 3º ESO la asistencia disminuye y asisten mayoritariamente a **Fútbol o Baile Moderno**.





Lucía Yagüe Mayans
INNOVACIÓN DEL COLE
Y COORDINADORA TIC.

¿Puede describir el impacto del uso de TIC en el aula?

Los efectos de las TIC en nuestras aulas se manifiestan de diferentes maneras. En primer lugar, cabría destacar, que las TIC han pasado de ser una posibilidad a ser una necesidad tanto para nosotros, los docentes, como para nuestros alumnos. El principal valor que observamos de las TIC es el de su uso como **herramienta de motivación hacia el alumno**, situándolo como protagonista en el proceso de aprendizaje. En relación al impacto en el aula, el uso de las TIC ha mejorado el **clima** en la misma ya que conseguimos enriquecer el proceso de evaluación, la autogestión del aprendizaje, en definitiva, conseguimos una **mayor personalización en el proceso de enseñanza-aprendizaje**. Además, la presentación de contenidos es mucho más **dinámica y atractiva**, permitiendo la **interactividad** lo

Las TIC han pasado de ser una posibilidad a ser una necesidad

que fomenta una **actitud activa** en nuestros alumnos, favoreciendo la adquisición de los conocimientos.

¿Qué herramientas o recursos TIC utiliza en cada etapa escolar como medio de enseñanza y aprendizaje?

Comenzamos nuestra andadura con la implementación de **G Suite** para centros educativos de Google y con la adquisición de **Chromebooks** para su uso en el aula como herramienta para completar el desarrollo de ciertas actividades. Este curso, hemos apostado por introducir la robótica y programación en nuestras aulas en forma de asignatura extracurricular dentro del horario escolar en Infantil y Primaria y dentro del área de Tecnología en la etapa de Secundaria.

Desde primeros cursos de Primaria nuestros alumnos toman contacto con el entorno Google. Se inician con la plataforma Google Classroom y año tras año hasta llegar a Bachillerato, van ampliando el uso de las herramientas que G Suite que Google ofrece, procesadores de textos, hoja de cálculo, etc. El uso de los Chromebooks en nuestras aulas nos permite acometer los contenidos curriculares de una manera mucho más dinámica e interactiva. Pueden crear por ejem-

plo una imagen interactiva de una célula en la clase de Biología, o un cuento con ilustraciones en la clase de Lengua Castellana.

En cuanto al nuevo **proyecto de Robótica y Programación** que estamos implementando este curso escolar, lo iniciamos en Infantil con el uso de **robots programables Bee-Bots**, que permiten a los más pequeños, desarrollar las capacidades elementales de la programación, ubicación espacial, lógica, estrategia, etc. Continuamos en la etapa de Primaria trabajando con los robots educativos SCP Matalab, **We-Do 2.0 de Lego**, y continuamos en Secundaria con Codey-Rocky: Makeblock y **Arduino**.

Siendo coordinadora TIC en el centro educativo, ¿qué ventajas e inconvenientes puede resaltar sobre el uso de las nuevas tecnologías en el aula?

Las ventajas del uso de las nuevas tecnologías en nuestras aulas son múltiples, desde el aumento de la motivación en nuestros alumnos hasta la adquisición de habilidades digitales tan necesarias en la sociedad de hoy en día, mayor autonomía en la realización de tareas, así como unos mejores resultados en las actividades cooperativas. El uso de dispositivos digitales potencia también la iniciativa y la creatividad de los alumnos.

En cuanto a los inconvenientes del uso de las TIC en el aula, yo más bien hablaría de riesgos. Los alumnos fácilmente se dispersan y centran su atención en otros asuntos, por ello desde nuestro centro hemos apostado siempre por hacer un uso de los dispositivos responsable y limitado. También es importante trabajar desde edades tempranas la fiabilidad e imparcialidad de la información que manejan en Internet y el uso seguro y responsable de Internet y redes sociales. Todos estos riesgos serán fácilmente evitables con un programa de educación digital adecuado como el que desarrollamos en nuestro centro.





El uso de los Chrome-books en nuestras aulas nos permite acometer los contenidos curriculares de una manera mucho más dinámica e interactiva

Como centro bilingüe, ¿cree que el uso de TIC en educación es un camino que mejora el aprendizaje de una segunda lengua en todas las materias educativas?

Absolutamente, la combinación de la enseñanza presencial tradicional con actividades y recursos digitales, nos está proporcionando **grandes resultados en el aprendizaje** de la segunda lengua, el inglés. Las posibilidades son muy variadas, desde el uso de la pizarra digital, actividades de robótica y programación, conexiones vía Skype, etc. Este tipo de actividades **estimula el aprendizaje** de nuestros alumnos principalmente porque los niños ven que su esfuerzo tiene resultado casi inmediato, favorece el que se encuentren a gusto con una lengua que no es la suya y les motiva a seguir trabajando e intentando mejorar cada una de las habilidades trabajadas en el aprendizaje del inglés.

¿Qué recursos humanos y materiales dispone el centro para impartir clases con TIC?

Como coordinadora TIC, tengo la gran suerte de contar con un claustro muy comprometido con los proyectos que ponemos en marcha. Durante los meses de verano recibimos formación para desarrollar el nuevo proyecto de robótica y programación y esta formación nos ha permitido implementar en el aula los proyectos previstos.

En cuanto a los medios materiales, contamos con **Chromebooks** para su uso en las aulas así como robots adecuadas para cada etapa educativa, **Bee-bots**, **SCP Matatalab**, **We-Do 2.0 de Lego**, y continuamos en Secundaria con **Codey-Rocky: Makeblock** y placas de **Arduino**.

Cada año adquirimos nuevos dispositivos para continuar innovando en lo relativo a tecnología educativa.

Existen riesgos a la hora de trabajar las TIC con menores y adolescentes, especialmente a través de redes sociales como Instagram o WhatsApp, dando lugar a ciberacoso escolar. ¿Imparten algún taller o charla sobre los riesgos del mal uso de las TIC con el alumnado?

Nos preocupan mucho los riesgos que conlleva el uso de las Redes Sociales hoy en día y por ello desde edades tempranas trabajamos desde el área de tutoría programas de seguridad en Internet. A medida que van creciendo enfocamos estas **sesiones hacia la problemática** que presenta el mal uso de las redes sociales entre adolescentes y su prevención. Además, aprovechamos días como el Día de Internet Segura, o la Code Week para reforzar estas actividades mediante charlas de instituciones externas al colegio tales como **Cibervoluntarios** o la Guardia Civil. Toda precaución es poca en temas relativos a la seguridad en el uso de las TIC y por ello estamos muy comprometidos en formar a nuestros alumnos para que se conviertan en usuarios críticos y responsables en Internet y Redes Sociales. ■

Es importante trabajar desde edades tempranas la fiabilidad e imparcialidad de la información que manejan en Internet y el uso seguro y responsable de Internet y redes sociales

Novedades sobre LAS TIC PARA EDUCACIÓN

Desde la llegada de las nuevas tecnologías a nuestras vidas, han sido muchas las transformaciones que han ido sufriendo los diferentes espacios educativos.

Las diversas apps educativas en este sentido han sido de igual modo integradas de forma gradual en nuestras aulas y rutinas diarias, generando todo un clima tecnológico que propicia que tanto alumnos/as, docentes y padres compartan una motivación común con respecto al proceso de enseñanza y aprendizaje.

Atrás quedó el ideal de aprender en base a metodologías tradicionales e inactivas, hoy, la base de toda educación reside en aprender jugando, y por ello a continuación ¡te mostramos cómo!

■ POR ALICIA LOZANO CALLEJÓN

APPS PARA ESTUDIANTES

Fun English

¡Para los más peques!

Tal como denota el nombre de la propia aplicación, esta app es precisamente una vía de diversión mientras sin darse cuentas nuestros niños/as aprenden inglés.

Está compuesta por una serie de actividades y en ellas, realmente hay que prestar atención al idioma. Si eliges esta app, los niños/as podrán aprender todo lo relacionado con números, colores, animales, frutas, partes del cuerpo, ropa, vehículos... en inglés.

Fun English incluye seis actividades interactivas para que los niños/as aprendan vocabulario en inglés mientras juegan.



Dentro de estas actividades destacamos el juego "Paleta: mezcla los colores", un juego para pintar con los dedos. Éste consiste en colorear una determinada imagen en blanco en el color concreto que nos indicará en inglés una voz desde la app.

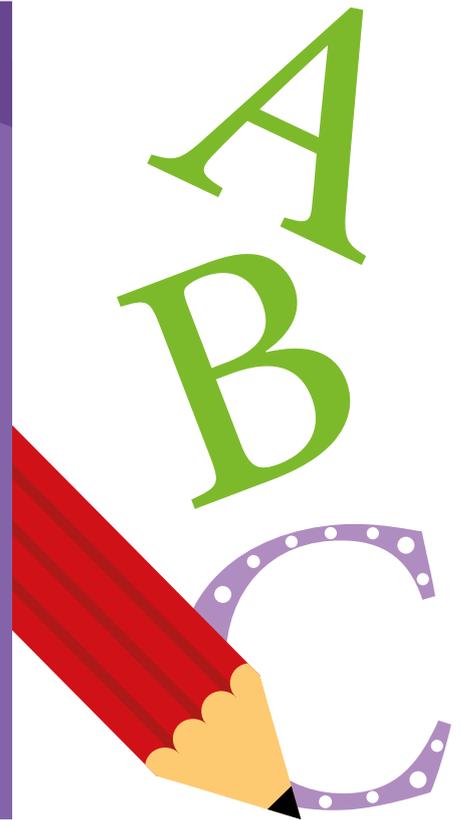
Además, para fomentar el aprendizaje, cada vez que se selecciona uno de los colores de la paleta, la aplicación dice el nombre en inglés. Así, estaremos escuchando en todo momento el nombre de los diferentes colores que usamos y los peques lo irán asociando y aprendiéndolos poco a poco.

Esta app es totalmente gratuita, puede ser utilizada por niños/as a partir de los 4 años de edad y se instala en cualquier dispositivo móvil. ¿Qué mejor manera de adentrarse en el mundo de los idiomas, sino a través de esta app?

DotToDot Letters & Numbers

Seguimos con apps que puede ser utilizadas por niños/as de Primaria, como es el caso de la aplicación DotToDot numbers & letters. ¿Nuestro hijo/a tiene problemas para avanzar adecuadamente en sus nuevas rutinas escolares? esta aplicación nos ayudará a solventar esta situación. DotToDot ofrece toda clase de apoyo respecto a los números y las letras y de la forma más divertida posible! ¿Cómo? muy fácil, los pequeños/as irán aprendiendo a través de distintos juegos que propone la app a utilizar de forma adecuada los números y letras, además, lo bueno de esta apps es que se puede modificar en su nivel de dificultad según

la edad del niño/a y sus propios conocimientos. No podemos olvidar a su vez, que esta app ofrece una versión totalmente gratuita, donde los niños/as aprenderán a practicar los números y letras en un orden secuencial e, incluso, aprender las tablas de multiplicar. Probablemente el punto más fuerte de esta aplicación son las amplias posibilidades de personalización, pudiendo configurar según las necesidades tanto la música como los efectos entre otras muchas cosas. No lo dudes más y apuesta por un aprendizaje más divertido con DotToDot letters & numbers.



iMathematics

Finalmente no podemos acabar las apps de estudiantes, sin habla de alguna app para **SECUNDARIA**, y esta es, la app iMathematics.

¿Nuestro hijo/a está teniendo problemas con las matemáticas?, la app iMathematics es la mejor aplicación en la AppStore para el estudio de las matemáticas, con más de 120 temas, más de 700 formulas, definiciones, teoremas y 8 solucionarios.

Esta app además cuenta con un formulario muy completo, dividido en secciones para una consulta mucho más fácil en aritmética, álgebra, geometría plana, geometría sólida, geometría analítica, análisis, trigonometría, probabilidad etc...

Cuenta con la posibilidad de buscar los temas en el formulario para encontrar lo necesario, buscar los temas favoritos y más de 100 juegos de preguntas sobre los temas que ponen a prueba los conocimientos. A su vez, esta app tiene un enlace a Wikipedia para cada tema y ejemplos de cómo utilizar la calculadora avanzada para cada tema.

Sin duda, esta es la app idónea para alumnos/as que están teniendo dificultades con el cálculo, por lo que no conviertas tu estudio en un problema y resuelve tus dudas con iMathematics.



ALL YOU NEED TO STUDY

APPS PARA DOCENTES

Los docentes hoy en día, desarrollan su práctica profesional conformando un mundo que abarca toda forma de aprender, y las apps se han convertido en los aliados más destacables para ellos.



Trivinet es una plataforma de juegos educativos y juegos en línea donde se puede jugar al trivial online gratis. El alumno/a a través de este juego es capaz de demostrar sus conocimientos acerca de las distintas materias o temáticas, pudiendo además jugar con un grupo de compañeros/as.

Algunos de los objetivos que desarrollarán los docentes con este juego son:

- Brindar a los alumnos/as de una herramienta tecnológica, en la que además, pueden generar exámenes online.
- Permitir a los alumnos/as detectar carencias dentro del proceso de enseñanza- aprendizaje de forma grupal.
- Detectar fallos en el proceso de enseñanza- aprendizaje de forma individual.

Para lograr los objetivos mencionados el docente debe encargarse de crear un grupo por cada asignatura y hacer que el alumnado se una al grupo, mientras el alumnado juega tanto las preguntas como los porcentajes de acierto se irán actualizando, esta será una forma útil de ir detectando las carencias de los alumnos/as y a su vez generar un historial con sus respuestas.

Una vez realizadas las actividades los alumnos/as tendrán la posibilidad de observar su propio historial de forma

¡Vamos a Jugar!



individualizada para ver en qué casos acierta o fallan, teniendo acceso de forma inmediata a las explicaciones de las respuestas a estos interrogantes, pero esta información no solo podrá ser revisada por los alumnos/as, los profesores/as también podrán ver sus fallos y aciertos en determinadas preguntas de cualquier materia, con la única finalidad de reforzar su aprendizaje.

Sin duda Trivinet, es una app que ofrece muchas ventajas en su uso, por lo que si eres docente y estás pensando en trabajar con apps educativas no lo dudes más, ¡Trivinet lleva a tus alumnos hacia un aprendizaje mucho más divertido!

APPS PARA PADRES

Organizar las tareas de los hijos/as puede llegar a convertirse en misión casi imposible para muchos padres, por ello a continuación os mostramos una app muy útil que ayudará tanto a padres como hijos/as a llevar una organización correcta en las tareas cotidianas escolares gracias a la comunicación de forma directa entre docentes y padres.



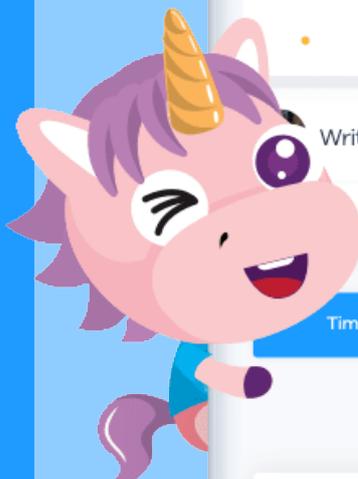
Klassroom

Klassroom es una aplicación web y móvil diseñada por profesores que busca reinventar la comunicación entre padres y docentes. De una forma sencilla, ésta permite generar una comunicación efectiva entre las partes implicadas en tiempo real. La app es siempre gratuita para profesores y los padres pueden acceder a la versión Prime con coste 0 a la versión gratuita en línea.

Además, esta app respeta toda privacidad, ya que los padres y profesores/as no tienen acceso a los números de teléfono y correos electrónicos, pudiendo a su vez comunicarse con otros padres en la clase.

A través de esta app se pueden compartir fotos, vídeos, mensaje de audios, eventos, documentos y permitirá a los padres participar y estar al tanto de la vida escolar de sus hijos (tareas pendientes, tareas finalizadas, exámenes, comportamiento) y todo en tiempo real.

Sin duda, Klassroom, permite estar siempre informado sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje de los hijos/as y optimizar su ritmo de aprendizaje conforme el mismo protagonista. Esta app por lo tanto es sin duda, el empujón positivo que estabais buscando, para vuestros hijos/as.



Más que libros

"La lectura ejercita la mente y atraviesa el alma; es el camino que nos conduce a desarrollar la imaginación y la creatividad, y para ello debemos darle sentido a lo que leemos. A través de esta sección, pretendemos que escojáis un libro y os adentréis en un mundo nuevo, desarrollando vuestra fantasía y dejándoos llevar por nuevas e inquietantes experiencias."

"El poder de la imaginación nos hace infinitos" John Muir.

■ POR PAULA VIVAS

Libros Infantiles



Patricia Fitti

"El niño que no quería ser azul, la niña que no quería ser rosa"

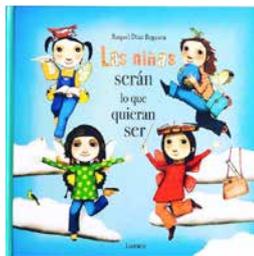
Celestino es un niño que duerme en una cama azul, juega al fútbol con pelotas azules y le regalan aviones azules. Todo el mundo le dice que se casará con la niña más rosa de todas, pero ¿y si él no quiere que todo lo que le rodee sea de color azul ni la princesa de sus sueños sea rosa? Este libro es un grito a la libertad de los niños y niñas para que los patrones de género de la sociedad no aplaquen su personalidad y creatividad. No hay juegos de niñas y juegos de niños; hay juegos que gustan y juegos que no gustan.

Edad: +3 años
Nº de páginas: 32
Precio: 15,15€

Raquel Díaz Reguera

"Las niñas serán lo que quieran ser"

Martina, Adriana, Jimena y Violeta se han despedido, por fin, de las piedras que llevaban en los bolsillos y pueden volar. Aunque hay una banda llamada "NO-LO CONSEGUIRÁS" que prepara un nuevo golpe para evitar que las niñas sean libres y felices, con la ayuda del señor "SI-QUIERESPUEDES", a lo mejor consiguen cambiar la canción del NO por la canción del SÍ. ¿Lograrán ser lo que quieran ser?



Edad: 6-8 años
Nº de páginas: 48
Precio: 14,21€

Cecilia Blanco

"¡Mi familia es de otro mundo!"

Este libro es una nueva mirada sobre los modelos de familia que existen. Padres divorciados, familia monoparental, adoptiva, homoparental... aquí se refleja esa diversidad con humor y ternura, a través de las historias de diferentes niños y niñas. Siete familias que logran resolver sus problemas, adaptarse a los cambios y aceptar sus pérdidas por medio de fuertes lazos de amor. Este libro ayudará a que los más pequeños vean que su familia y la de los demás son únicas y que, al fin y al cabo, no son nada de otro mundo.



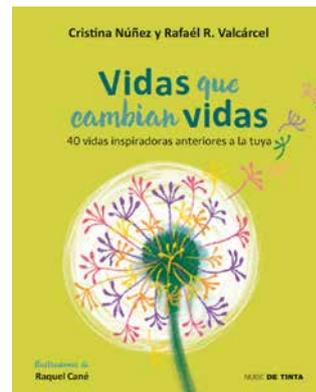
Edad: 9-12 años | Nº de páginas: 80 | Precio: 15,20€

Cristina Nuñez y Rafael Romero

"Vidas que cambian vidas"

Este libro te mostrará historias fascinantes de luchadoras, magos, exploradores, pianistas, escaladoras, escritores..., de personas que han salvado el mundo o que han alcanzado más de lo que se propusieron. Sus vidas son tan inspiradoras que nos empujan a perseguir nuestros sueños. ¿Te atreves a perseguir el tuyo?

Edad: +12 años
Nº de páginas: 176
Precio: 18,00€





Libros para Padres y Madres

Tania García

“Educar sin perder los nervios”

Este libro te enseñará a integrar la educación emocional en ti mismo para que luego, la integres en tus hijos e hijas. Con ella podrás proporcionarles las herramientas necesarias para conocer sus emociones, superar las adversidades con resiliencia, ser asertivos, respetar y disfrutar la vida sin complicaciones y sin perder los nervios, por supuesto.

Nº de páginas: 384
Precio: 17,00 €



Cómo ayudar a tu hijo a desarrollar su potencial intelectual y emocional

Álvaro Bilbao

“El cerebro del niño explicado a los padres”

Este libro es un manual práctico que sintetiza, de una forma amena, los conocimientos que la neurociencia ofrece a los padres y educadores, con el objetivo de que puedan ayudar a los niños y niñas a alcanzar un desarrollo intelectual y emocional pleno.

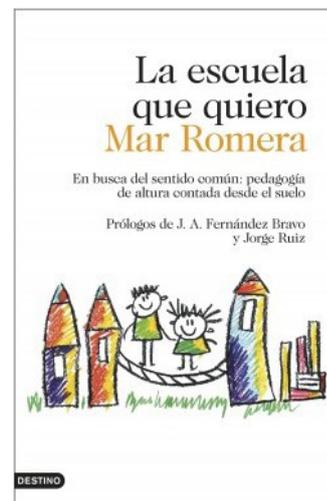
Nº de páginas: 296
Precio: 17,10€

Rosa Jove

“La crianza feliz: cómo cuidar y entender a tu hijo de 0 a 6 años”

La etapa desde el nacimiento hasta los 6 años de vida de una persona es fundamental para forjar gran parte de la personalidad y es donde se asientan sus estructuras emocionales. Este libro es imprescindible para que en el núcleo familiar se aprenda a desarrollar ese apego saludable que todos los niños y niñas necesitan.

Nº de páginas: 320
Precio: 16,15€



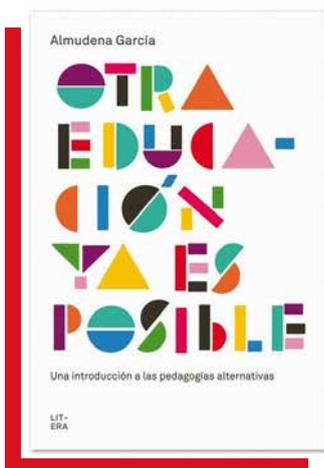
Mar Romera

“La escuela que quiero”

Aquí la autora propone a los padres y madres un viaje desde su educación hasta el día de hoy, para no limitar a sus hijos e hijas a repetir lo que conocen o a buscar la opción de hacerlo todo siempre del mismo modo, a la hora de decidir qué escuela quieren para ellos. Todo esto lo hace desde la perspectiva de una educación viva y en constante evolución.

Nº de páginas: 240
Precio: 17,57 €

Lecturas educativas para docentes



Almudena García

Otra educación ya es posible: una introducción a las pedagogías alternativas

Este libro nos introduce en las pedagogías alternativas más conocidas (Montessori, Waldorf, libres, activas, Reggio Emilia...), analizando sus aportaciones más atractivas como sus aspectos controvertidos. Esta lectura es necesaria para cualquier persona interesada en la educación y con ganas de cambiarla.

Número de páginas: 256

Precio: 15,20€



David Martín

¿Por qué educamos?

El mundo, al ser un lugar complejo y cambiante, necesita actualizaciones urgentes y personas con habilidades, competencias y conocimientos desarrollados. En este libro, el autor cuenta que hay soluciones para acelerar esta transformación. Este libro es el resultado de conversaciones con personas de referencia en el ámbito educativo, desde un punto de vista holístico: la escuela.

Número de páginas: 257

Precio: 18,90€



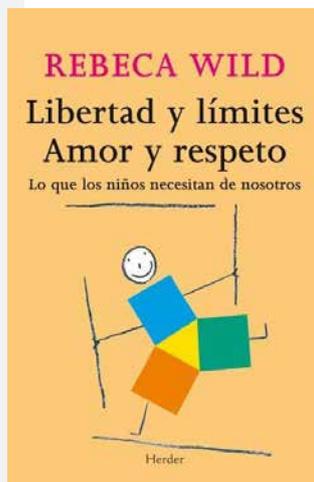
Rebeca Wild

Libertad y límites: amor y respeto

A veces no es fácil comprender que la necesidad de poner límites a los hijos e hijas puede definir, de forma positiva, un espacio en el que se pueda actuar con independencia y libertad y en el cual se pueda dar un verdadero desarrollo humano. En este libro la autora te enseña a entender que los límites también sirven para que haya un ambiente relajado en el que niños y adultos se sientan cómodos.

Número de páginas: 216

Precio: 16,91€



César Bona

La emoción de aprender

En este libro, el autor, a través de preguntas e historias sobre diversidad, prejuicios, éxito o fracaso, nos hace reflexionar y nos cuenta que las diferencias son un valor y no un inconveniente, y que, entendiendo eso, la vida se puede ver de otra manera. ¿Y tú? ¿Cómo la ves?

Número de páginas: 240

Precio: 17,00€

DESTACADO

Aitziber Lopez

Clásicos que todo adolescente debe leer...

Marina Marroqui

Eso no es amor: 30 retos para trabajar la igualdad

Debido a los falsos mitos del amor que han ido surgiendo a lo largo de nuestra vida y a la frustración que eso produce cuando chocan contra la realidad, la autora de este libro conduce a la reflexión a través de una serie de retos para trabajar la igualdad entre hombres y mujeres.

Número de páginas: 160

Precio: 11,35€

Edad: +12 años



Antoine de Saint-Exupéry

El principito

La historia de un aviador que se encuentra perdido en un desierto y de repente aparece un pequeño príncipe que vivía solo en su planeta y empiezan a hablar de la estupidez humana y la sencilla sabiduría de los niños, la cual se pierde cuando crecen y se hacen adultos. En este libro el autor intenta que reflexionemos sobre algunos aspectos de la vida como la amistad, el orgullo, el engaño o la ambición.

Páginas: 96

Precio: 11,40€

Edad: +9 años

Inventoras y sus inventos

Ahora que sabemos todo lo que hicieron "ellos", toca hablar de "nosotras". Todas las cosas que hay a nuestro alrededor ha sido inventado por alguien, y muchas de ellas, por mujeres que querían mejorar el mundo. En este libro se muestra una divertida y bonita selección de algunos inventos y de sus inventoras.

Número de págs: 36

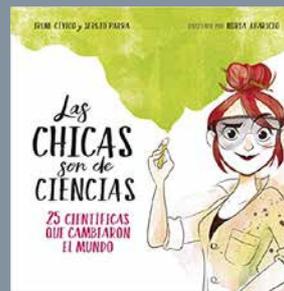
Precio: 17,00€

Edad: 9-12 años



Irene Cívico,
Sergio Parra

Las chicas son de ciencias



Podrías nombrar al menos a diez mujeres que lo petaran en el mundo de las ciencias? Con este libro descubrirás a 25 supercientíficas que demostraron que las chicas y los laboratorios son una buena combinación. ¿Quién dijo que las mujeres no eran de ciencias?

Páginas: 120 | Precio: 15,15€ | Edad: +12 años



Mercedes Palacios

Visionarias. Inventoras desconocidas

En este libro, la autora decidió ilustrar, y al mismo tiempo difundir, la biografía de 31 mujeres que contribuyeron con sus inventos a cambiar el mundo. ¿Queréis conocerlas?

Páginas: 160 | Precio: 20,90€





#NOVEDADESREDEDUCA

SÍGUENOS
EN NUESTRAS
REDES SOCIALES

¿Quieres estar
al día de todas
nuestras
novedades?



Red_Educa



RedEduca



Red Educa



red_educa



Red Educa.
Profesionales
de la educación

IE INNOVACIÓN EDUCATIVA

¿Quieres recibir en tu centro la revista
IE INNOVACIÓN EDUCATIVA
de Red Educa?

SUSCRÍBETE Y RECÍBELA GRATIS

Suscríbete a la revista de educación "Innovación Educativa" (IE) de publicación semestral que se envía de forma gratuita a los centros educativos.



Regístrate a través del siguiente enlace a nuestra web:



También puedes enviarnos un email a la siguiente dirección:

info@rededuca.net

Encuentra más información en:
www.rededuca.net



RED SOCIAL EDUCATIVA

UN LUGAR CREADO PARA LA INNOVACIÓN Y EL CONOCIMIENTO COMPARTIDO

CONECTADOS
PARA
EDUCAR



¿Y tú quién eres?



OPOSITORAS/ES



DOCENTES



INTERINAS/OS



MADRES/PADRES



ALUMNAS/OS



TABLÓN

Consulta y comparte artículos y noticias de interés, legislación y normativa, métodos educativos innovadores, experiencias y opiniones.



FOROS

Desde los foros se puede realizar consultas y aportar ideas, así como nutrirse de las opiniones de otros usuarios.



BIBLIOTECA

Tienes a tu disposición una serie de contenidos y recursos en la Biblioteca. En ella se puede almacenar y ordenar documentación y archivos de interés.



GRUPOS

Únete a grupos con los que compartes intereses o crea los tuyos propios desde donde compartirás archivos, foros, noticias...

REGÍSTRATE EN : REDSOCIAL.REDEDUCA.NET