

IE INNOVACIÓN EDUCATIVA

5^o
NÚMERO
VERANO
2019

Espacio del Opositor

OPOSICIONES
Última Hora

David Calle

El profesor
Youtuber

Los artículos
ganadores
del III CONCURSO
EDUCANDO

Dentro Del Cole

IDEO
COLEGIO
PLURILINGÜE

MADRID





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

Pilar Liñán Arantave
pilar.linan@rededuca.net

Diseño y Maquetación

África García García, Miguel Marcial Escamilla González y
Pilar Liñán Arantave

Impresión

Euroinnova Editorial

De las Fotografías

Sus autores

REDACCIÓN

Responsable de Redacción

María Pilar Garrido Cárdenas
redaccion@rededuca.net

Redacción

María Pilar Garrido Cárdenas, Susana Jiménez Ruíz, Judith Illescas Montero, Anabel Quesada Castellano, Javier Díez Ramírez, José María González Castelló, Pedro Andani Clavel, Celia Marta Barrio Marcén, Mario Corrales Serrano, Ana de la Fuente Aguilera, Tomás Ramírez López, Noelia García Rincón, María Bienvenido Rodríguez y Ginés Pedro Toral Pérez.

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

ISBN 2531-0445



Nativos digitales, escuelas analógicas

Aunque no existe un gen dentro del ADN de ninguna persona que lleve una carga específica relacionada, pareciera que las nuevas generaciones han nacido sabiendo usar las nuevas tecnologías; es la época en la que les ha tocado vivir y lo han aprendido con una facilidad increíble con solo observar y repetir.

Hace unos días presencié una escena en la que un niño de unos 3 años le explicaba (a su manera) cómo usar una aplicación en el móvil a su abuelo. El niño cogía el móvil y lo manejaba casi a su antojo, moviendo de un lado a otro su pequeño dedo siempre con un propósito fijo el cuál conseguía, para sorpresa de su abuelo, quien apenas conseguía comprender la mitad que su nieto. Pues bien, muchas escuelas siguen siendo ese abuelo analógico que no termina de entender, o por lo menos no a la velocidad a la que avanzan los niños y las propias TIC. Cuanto más peor aún, aquellas escuelas que parecieran practicantes del neoludismo (fobia a las tecnologías) en el aula, creyendo que su uso en el aprendizaje es perjudicial.

La tecnología vino para quedarse y resulta difícil desvincularse de ella, y aunque resulta complicado establecer el límite entre el cuál su uso puede perjudicar o beneficiar, la solución no será nunca prohibirla o negarla de raíz. A todos los docentes y directores de las distintas escuelas y colegios os animamos a incorporar las nuevas tecnologías en sus proyectos educativos, a aprovechar las ventajas que éstas traen para conseguir un aprendizaje más fácil y rápido de ciertas asignaturas y a normalizar el uso de dispositivos tecnológicos en el aula.

Según Aristóteles “en el término medio está la virtud”, y es ahí donde se encuentra la clave para que éstas herramientas cumplan su propósito dentro de la educación. Usarlas en la justa medida en la que pueda ayudar a mejorar el aprendizaje, a hacer más creativa la clase y aplicar recursos para conseguir una mejor comprensión. Imaginémosnos que en clase de Historia queremos contar cómo era la antigua Grecia y conseguimos hacer un viaje con realidad virtual a dicha época; o que queremos explicar en la clase de matemáticas las fracciones con trozos de una tarta virtual, el alumno podría entender con mucha más facilidad distintos conceptos o más que memorizar fechas podría “vivirlas”.

Por supuesto que el uso de la tecnología sobre todo en los niños y jóvenes debe ser siempre supervisada para conseguir el éxito en su propósito, porque es así como se pueden contar con innumerables ventajas, una inadecuada aplicación puede tener ciertas consecuencias negativas. No olvidemos que centrarnos solo en el aprendizaje gracias a las máquinas puede limitar la capacidad de razonar así como de socializar.

Invitamos a todos los centros educativos a incorporar las nuevas tecnologías en sus dinámicas de enseñanza-aprendizaje sin miedo, ya que siempre que se tenga un buen plan de ejecución, el cambio de la tiza a la tablet permitirá ofrecer una educación a medida de las nuevas generaciones.



“ El cambio de la tiza a la tablet permitirá ofrecer una educación a medida de las nuevas generaciones. ”

Sumario

NÚMERO 5 VERANO 2019

Entrevista

pag. **6**

David Calle,
**El profesor
youtuber**



Artículos de Reflexión

pag. **15**

**Matemáticas con
magia en el aula de
secundaria** por Tomás
Ramírez López



pag. **18**

**¡A prueba de notas! Un
concurso musical de TV
en el aula** por Pedro Andani
Clavel



pag. **24**

**Corresponsales de
guerra por unos días**
por Ana de la Fuente Aguilera



PREMIO CON MÁS ME GUSTA

pag. **35**

**Érase una vez:
La cara B de la
literatura** por José
María González Castelló



pag. **39**

**Twittea la
evolución** por Noelia
García Rincón



Dentro del cole

pag. **52**

Colegio Plurilingüe
Escuela IDEO
Madrid



Espacio del Opositor

pag. **10**

Oposiciones Última Hora



pag. **27**

¿Publicidad engañosa?
Aprendiendo lógica informal
con anuncios publicitarios
por Mario Corrales Serrano



PRIMER PREMIO DEL JURADO

pag. **30**

¿Qué quieres para
hoy?: Un cóctel de
metodologías
por Javier Díez Ramírez



pag. **42**

El tesoro de las
palabras por Celia Marta
Barrio Marcén



pag. **46**

Los blogs como
recurso para la
enseñanza digital por
Ginés Pedro Toral Pérez



pag. **49**

¿Son realmente
nuestras aulas
inclusivas? por María
Bienvenido Rodríguez



Laboratio Tic

pag. **58**

Novedades sobre
las TIC para
educación

Rincón de Lectura

pag. **62**

Más que
libros

David Calle

El profesor youtuber

David Calle es un ingeniero de telecomunicaciones que descubrió su pasión por la enseñanza. Se dio a conocer gracias a sus clases en YouTube y fue uno de los diez finalistas al “Global Teacher Prize” en 2017. Gracias a su pasión y dedicación a la Innovación Educativa es considerado como una de las 100 personas más creativas a nivel mundial por la revista Forbes.

■ POR MARIA PILAR GARRIDO



¿Cómo descubrió su pasión por la enseñanza?

De casualidad. Cuando entré en la universidad me contrataron para dar clases en la misma academia en la que yo había sido alumno y descubrí que me encantaba dar clases. Me apasionaba poder ayudar a los chavales con sus problemas y sobre todo con aquellos que estaban más desmotivados, tratando de inspirarles, del mismo modo que me habían inspirado a mí. Al terminar la carrera de telecomunicaciones comencé a trabajar de ingeniero y la docencia se quedó apartada, hasta que con 30 años me quedé en el paro por una grave crisis en el sector. Regresé a trabajar en esa misma academia y descubrí que dar clase era realmente mi vocación, dos años después montaba mi propia academia. No cambiaría dar clases a día de hoy por nada del mundo.

¿Cómo surgió la idea de crear su canal de YouTube?

Como profesor de la academia siempre me surgía el mismo problema, y es que no me daba tiempo a explicar a mis alumnos todo lo que necesitaban con sus dudas y sus exámenes, porque sobre todo en Bachiller acumulan un montón de dudas de cursos anteriores que los frustran y no los dejan avanzar. Pensé que grabar vídeos en YouTube sería la solución para que pudieran repasar en sus casas por las noches, los fines de semana o durante los exámenes, que es cuando me decían que más lo necesitaban y cuando la academia no estaba abierta. Pero me daba mucha vergüenza, no lo hice.

Arrancó sin embargo el curso escolar, hace 7 años, y descubrí que la mitad de mis alumnos se habían borrado de mi academia por culpa de la crisis, sus padres se habían quedado en el paro. Y, aparcando mi vergüenza y el pánico, pensando en ayudar a esos alumnos que se habían quedado solos, me puse en marcha con toda la ilusión del mundo. Y así hasta hoy.

¿Y la idea de fundar la academia online Unicoos?

Surgió de manera casi inmediata. Al principio grabé muchísimos vídeos y era fácil responder a todas las dudas porque eran pocos los comentarios, pero cuando llegó el canal a medio millón de seguidores era imposible atenderlos a todos, así que decidí que necesitaba una página web donde me ayudaran profesores y alumnos a responder todas las dudas. Hoy hay muchísimos profesores y alumnos que me ayudan día a día en esa tarea. Nuestro objetivo este año, incluso, es sacar una nueva plataforma (se llamará beunicoos.com), más orientada a los profesores que a los alumnos, para que haya herramientas que los profesores puedan usar en su día a día en clase.

¿Cree que las nuevas tecnologías pueden ser un arma eficaz para combatir ese recelo que tienen los estudiantes hacia las matemáticas?

Sí, y en principio con cualquier otra asignatura también. Creo que es una forma de poder ayudarles a su ritmo, en cualquier lugar y a cualquier hora con cualquier tipo de dispositivo. Es una forma natural de llegar a ellos y que puedan estudiar según su nivel y su capacidad de

aprendizaje todas las asignaturas que quieran. El uso del vídeo puede sumar muchísimo a la labor de los profesores y a la forma que estudian nuestros alumnos. De ahí los millones de seguidores del canal, de alguna forma les ayuda, les sirve y lo comparten.

Seguramente a lo largo de estos años se habrá encontrado con algún que otro alumno que haya estado a punto de abandonar los estudios ¿Cómo logra motivar al alumnado para que no abandone y continúe con sus estudios?

Lo primero intentando empatizar con ellos. Les cuento que yo también lo pasé mal en el instituto y yo también suspendí la primera y la segunda evaluación de matemáticas y luego acabé sacando un 10. Casi dejo la carrera, de hecho aprobé física a la sexta convocatoria. Al fin y al cabo es algo que a todos nos ha ocurrido, por muy fácil que pueda parecer la solución de rendirse es la última que tienen que tomar. Que no se rindan, que con esfuerzo pueden conseguir prácticamente cualquier cosa...

Debemos tratar de entrar en la mente de cada uno de ellos y encontrar su motivación, su talento y su inspiración para de alguna manera tratar de motivarles.



Esto es lo que más me gusta de mi labor como profesor, la parte en la que ya no solo explicas ecuaciones sino en la que tratas de encontrar la forma de inspirar de alguna forma a esos alumnos. Esta generación ha perdido un poco el sentido del esfuerzo y del trabajo duro, pero si trabajan es muy difícil que no puedan conseguir sus metas.

¿Considera que los centros educativos y los docentes están preparados para educar basándose en metodologías innovadoras relacionadas con las nuevas tecnologías?

Muchísimos profesores sí, y los que no lo están no es por culpa suya. Las nuevas tecnologías están ya muy inmersas en la sociedad y los profesores deben reciclarse, pero eso pasa porque la administración les forme en su horario laboral y les den todas las herramientas posibles para que sean mejores y para que puedan aprovechar todas las oportunidades. Es necesario que al menos conozcan todas las herramientas que tienen a su alcance: gamificación, aprendizaje basado en proyectos, flipped classroom, etc.

Deben conocer todo tipo de opciones para que luego ellos en clase puedan aplicar la metodología o el proceso que mejor se adapta a sus alumnos.

La innovación educativa no pasa porque todos los alumnos tengan una Tablet en el aula.

¿Piensa que la enseñanza a través de las nuevas tecnologías es mejor que la enseñanza tradicional? ¿Qué aspectos de ambas mezclaría?

Son complementarias, de hecho es lo que yo hago en mi canal de YouTube, es una clase tradicional con pizarra y rotulador, con la diferencia de que yo lo comparto y está disponible para todos.

Hay que sumar, hay que integrar ambas, no podemos excluir la una de la otra. Hay grandes enfrentamientos, sobre todo en Twitter, entre profesores que defienden la metodología tradicional y profesores que defienden nuevas ideas. Y no tiene sentido, la solución está en la mezcla de ambas.

Lo importante es escuchar a los alumnos y hacerles muchísimo más partícipes de su aprendizaje, ya que **esta nueva generación encuentra grandes diferencias entre el mundo que viven en el aula y la sociedad en la que viven**. Si no les dejamos participar, si nos empeñamos en

hermetizar las escuelas de lo que ocurre a su alrededor, la frustración y la desconexión son inmediatas.

Además de esa manera, si los dejamos participar podremos conocerles más, podremos conocer sus dones y talentos para poder motivarles y enfocarles a seguir un camino.

El profesor no debe ser la única persona que hable en clase. Yo, por ejemplo, soy un enamorado del trabajo colaborativo y creo que deberíamos promover más esta metodología, porque el día a día que tienen fuera del instituto en la mayoría de los casos pasa por trabajar en equipo. Y trabajando en equipo todos pueden aportar valor y sentirse útiles e importantes.

¿Qué cualidades cree que debe tener un docente del siglo XXI?

Conocimientos, por supuesto, los doy por hechos. Pero sobre todo empatía, pasión y cierta vocación. De lo contrario es muy difícil afrontar las dificultades que supone ir a clase día a día. Mi experiencia me dice que nosotros no debemos pretender ser la única fuente de conocimiento sino más bien un guía. Tratar de despertar en ellos ilusión por saber más allá de lo que aparece en los libros de texto. Ojalá, se insistiese más en el correcto aprovechamiento de internet. Es una pena que tengan allí todo el conocimiento y no les dejemos acceder a él por miedo a que puedan distraerse, cuando lo que deberíamos hacer es enseñarles a usarlo de forma responsable. Esa formación les acompañará el resto de su vida.

“Obviar internet y las nuevas tecnologías en educación ahora mismo no tiene sentido porque es el mundo en el que viven nuestros alumnos. Y su potencial está aún por descubrir”.



¿Cómo trabaja el tema de la evaluación? ¿Considera que los exámenes tradicionales son una herramienta eficaz para evaluar los conocimientos adquiridos?

Los exámenes tradicionales son una herramienta eficaz si se utiliza en conjunto con otras. Si no tienen alguna prueba que superar se relajan y no conseguirán adquirir los conceptos que necesitan, pero no me basaría únicamente en un examen. Se pueden valorar muchísimas otras cosas y de hecho se deberían evaluar mejor: cualidades como resiliencia, trabajo en equipo, esfuerzo, creatividad...

¿Qué papel juega la familia en un nuevo sistema educativo con proyectos basados en las nuevas tecnologías?

La familia juega un papel importantísimo. No pueden delegar toda la educación de sus hijos en los centros escolares. Si respetan la figura del profesor y le apoyan al 100% la educación mejora sustancialmente. De hecho creo que uno de los principales problemas a los que nos enfrentamos es que las familias han perdido ese respeto que se tenía antes por el docente, hay que recuperarlo.

También debemos ser menos sobreprotectores con nuestros hijos e intentar inculcar en ellos un espíritu de sacrificio, de trabajo duro, también de autonomía. No debemos convertirnos en sus agendas ni hacer sus deberes. Debemos empezar a delegar mucho más en ellos y que sean responsables de sus actos.

Su libro “¿Cuánto pesan las nubes?” trata sobre diversas curiosidades científicas. ¿A quién está realmente dirigido este libro?

A todo tipo de público. Pretendo inspirar a los lectores a que se hagan sus propias preguntas y contarles cosas curiosas que tienen que ver con la ciencia, con la informática, la tecnología, la física, etc. Pero también está dirigido a aquellas personas que les gusta la ciencia y que tienen curiosidad por conocer historias nuevas o diferentes o incluso a profesores para obtener datos curiosos con los que adornar sus clases.

Nuestros lectores son docentes u opositores de educación. ¿Algún consejo para todos esos jóvenes en busca de su sueño de poder enseñar en un aula?

Lo primero mucho ánimo, porque conozco a muchos profesores que están luchando por sacarse las oposiciones y me dicen que es durísimo. Mucho ánimo, mucha fuerza y si es su sueño dar clase que no se rindan. Lo mismo que les digo a mis chavales, que no se rindan. Y que si tienen algún problema con matemáticas, física o química ya saben dónde me tienen. Mucho, muchísimo ánimo. Y que la masa por la aceleración les acompañe. ■

La evaluación debe ser **constante en el tiempo** y evaluar otras cosas que no están en el currículum pero les serán vitales el día de mañana.



OPOSICIONES

ÚLTIMA HORA

Durante estos próximos años se espera un mayor número de plazas convocadas para todos los cuerpos docentes en prácticamente todas las comunidades autónomas. ¿Cómo debemos prepararnos para sacar el máximo rendimiento a estas oposiciones?

■ POR MARIA PILAR GARRIDO

Diario de un opositor

Suena el despertador una mañana más, ya no sabes diferenciar si es lunes, martes o sábado. Pero tampoco importa, un café bien cargado y tres o cuatro bostezos y vuelta a empezar. Un flexo, un calendario, una docena de bolígrafos de colores y una programación por delante. Echas la vista para atrás y recuerdas todos esos días en los que has desfallecido, en los que pensabas en tirar la toalla y en las que las fuerzas te fallaban. Pero tú no te permites mirar hacia atrás, rendirse no es una opción. ¿Cómo fallar al sueño de tu vida? ¿Cómo abandonar a todos esos niños que entran cada mañana a clase con sus ojos brillantes dispuestos a disfrutar de un nuevo día de cole?

Sabes que probablemente el sistema de acceso no es el más justo que podría existir, que es una inversión económica enorme y que cuando todo acabe deberás invitar a comer a tu familia y amigos por aguantarte cuando ni tan siquiera tú eras capaz de hacerlo, pero nosotros, los docentes, hemos nacido para aprender: aprender



de nuestros errores, aprender que con esfuerzo todo se consigue y aprender de esos niños y jóvenes en el día a día.

Junio está a la vuelta de la esquina, no sabes si este será tu año o si por el contrario, los post-it de colores te seguirán acompañando un año más, pero sí hay algo que tienes claro querido opositor: que una plaza llevará tu nombre y que nada ni nadie hará que no consigas cumplir tu sueño.

¿Cuál es la mejor alimentación para ser un opositor eficiente?

Diariamente leemos artículos y vemos reportajes sobre lo importante que es tener una buena alimentación y los grandes beneficios que tienen ciertos alimentos sobre nuestro organismo y nuestro cerebro. ¿Podemos afirmar esto mismo para los opositores? ¿Existen ciertos tipos de alimentos que nos ayuden a mantener la atención y a retener y procesar la información de una manera más eficiente?

La primera regla de cualquier opositor debería ser “mens sana in corpore sano”, y es que el consumo de ciertos alimentos va a facilitar que nuestro cerebro funcione mejor y por lo tanto rendiremos más en las horas de estudio.

¿Qué alimentos son los que nos pueden ayudar a conseguir nuestra plaza?

- **Pescado azul.** Tiene un alto contenido en fósforo que nos va a ayudar a fortalecer el cerebro y a tener un correcto mantenimiento de nuestras neuronas. Además, el consumo de este tipo de pescado como es el atún, las sardinas o el salmón ayuda a mantener nuestro sistema inmunitario fuerte por lo que estaremos dotando a nuestro organismo de la vitalidad que necesita.

- **Zanahoria.** Es un alimento rico en potasio y fósforo, los cuales nos ayudan a revitalizar nuestra mente en esos momentos de cansancio y fatiga, a la vez que ayudan a incrementar nuestra memoria. Pero si por algo son reconocidas las zanahorias, es por sus grandes beneficios para la vista, por lo que estaremos ayudando a nuestros ojos después de tantas horas de estudio.

- **Nueces.** Es el fruto seco más recomendado para ayudar y mejorar nuestro cerebro. Están compuestas por sustancias neuroprotectoras, incluyendo vitamina E, ácido fólico, melatonina, grasas omega 3 y antioxidantes, por lo que su consumo es ideal en el caso en el que queramos mejorar nuestro aprendizaje y aumentar nuestra memoria.

- **Pasta.** Este alimento tiene un alto contenido en glucosa, y este es el nutriente energético que más utiliza nuestro cerebro, por lo que su consumo es más recomendado en el caso en el que estemos preparándonos unas oposiciones. Cuando se combina con otros alimentos, como el aceite de oliva, verdura, pescado o carne, la pasta aumenta su valor nutricional, de esta forma, puedes permitir comerla dos o tres veces a la semana.

- **Agua.** Son numerosos los científicos que afirman que en el caso en el que no tengamos nuestro cuerpo correctamente hidratado nuestra capacidad de concentración desciende hasta un 15% y nuestra memoria a corto plazo desciende también un 10%, por lo que es esencial beber dos litros de agua al día para que nuestro cerebro reciba sangre oxigenada que nos permita estar alerta en todo momento.



La primera regla de cualquier opositor debería ser “mens sana in corpore sano”, y es que el consumo de ciertos alimentos va a facilitar que nuestro cerebro funcione mejor y por lo tanto rendiremos más en las horas de estudio.



Consejos para redactar nuestro propio temario

Uno de los principales miedos de cualquier opositor es el de no saber redactar correctamente sus materiales y los temas, pero es algo esencial si queremos destacar con el resto de opositores y obtener así una nota más alta en las oposiciones docentes ¿Cómo conseguir redactar un temario de calidad y que llame la atención del tribunal para así poder obtener la máxima puntuación posible?

1

Búscate un temario base

Es importante contar con la referencia de otro temario. No importa que no esté bien redactado o que los ejemplos que nos aparezcan no sean los más óptimos o apropiados, pero sí es esencial que tomemos una idea de la extensión que deben tener cada uno de los temas así como la estructura que deben tener o cómo citar la legislación educativa.

3

Crear una estructura básica de un tema

Debemos escoger qué puntos básicos van a aparecer en cada uno de nuestros temas, de manera que nos facilite la organización de nuestro temario y no nos olvidemos de añadir ningún punto en ellos. Un ejemplo puede ser: índice, introducción, legislación, cuerpo, conclusión, bibliografía.

5

Dale personalidad a tus temas

Ten en cuenta que durante los días que se lleva a cabo el proceso de concurso-oposición, son centenares los temas que se va a tener que leer el tribunal, por lo que los contenidos repetidos con el resto de aspirantes puede incluso penalizarnos a la hora de presentar nuestro tema, por lo que no dudes en darle un toque personal a tus temas para que así tu temario pueda destacar de entre los demás.

2

Separar por bloques temáticos

De esta forma, podremos organizar en grandes bloques aquellos temas que versan sobre temáticas similares y nos resultará más fácil unir ideas o incluso reutilizar bibliografía y materiales que nos valdrá para más de un tema.

4

Utiliza epígrafes

De esta forma podremos sintetizar la idea general del tema, por lo tanto estaremos ayudando a nuestro cerebro a retener de una manera más concreta e ilustrada la idea general de cada uno de los temas.



Los opositores exigen un cambio en las pruebas de acceso

Desde hace más de treinta años, el proceso selectivo del concurso-oposición en las pruebas docentes no ha sufrido ningún tipo de cambio. Prácticamente la totalidad de los opositores, docentes y sindicatos están de acuerdo que nos encontramos con un proceso selectivo que se encuentra totalmente desfasado y que no evalúa realmente la labor docente.

Se ha pedido una equiparación de la nota del examen con los méritos, una revalorización de los puntos de experiencia, se ha planteado que los exámenes sean tipo test e incluso existe un debate actual sobre si los docentes interinos deben presentarse a los exámenes y superarlos para seguir en bolsa o no.

En cuanto a la forma de hacer el cambio es algo con lo que no se ponen de acuerdo ni los propios opositores, pero si en algo

coincide la gran mayoría, es que se trata de un sistema de acceso que no evalúa lo que realmente es capaz de hacer un docente en el aula que es el fin principal de este tipo de pruebas. El debate está servido y aunque no parece que se vayan a llevar a cabo cambios significativos en el sistema de acceso a corto plazo, es un tema de gran preocupación social en el mundo de las oposiciones que sin duda, no va a dejar indiferente a nadie. ■



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

1
-
CURSO

2
-
CURSOS

3
-
CURSOS

4
-
CURSOS



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

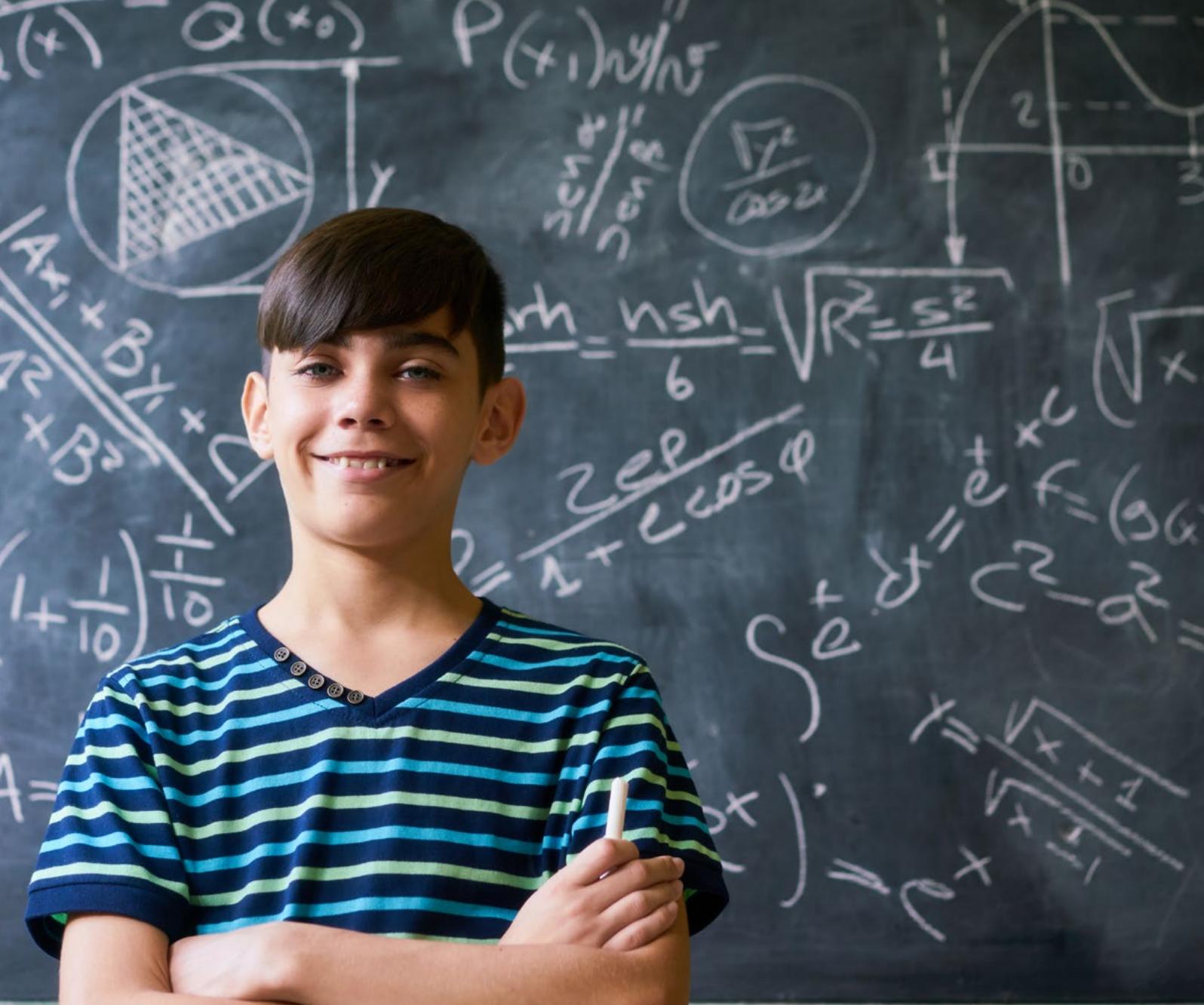
SUMAN
2 PUNTOS
EN EL BAREMO



+ 0,66
PUNTOS EN
LA NOTA FINAL



Personaliza tu Pack Formativo en www.rededuca.net



MATEMÁTICAS CON MAGIA EN EL AULA DE SECUNDARIA

■ POR Tomás Ramírez López

Los docentes de matemáticas encuentran en sus aulas la dificultad de la falta de motivación del alumnado por no encontrar la asignatura atractiva, lo cual obliga a los profesores a reinventarse para asegurar que adquieran los conocimientos necesarios de esa materia.

La docencia de las matemáticas es un desafío para cualquier profesor ya que para que los estudiantes encuentren atractiva la materia se deben utilizar metodologías que resulten motivadoras y a la vez que permita un aprendizaje significativo en el alumnado. Los juegos de magia han sido utilizados desde siempre en espectáculos o fiestas con un carácter lúdico, sin embargo, esto ha ido evolucionando y a día de hoy se puede proponer como una parte de la metodología de las matemáticas. Como consecuencia, **se puede emplear como desarrollo de juego educativo para hacer que la formación en matemáticas sea más atractiva y lograr despertar el interés por la asignatura.** Son muchos los autores que apoyan el uso de los juegos en el aula como un recurso educativo (García, 2013), con ello se puede contribuir a desarrollar y potenciar las habilidades de los estudiantes. De forma intrínseca, también mejora de manera significativa la socialización de los alumnos, ya que hace que desarrollen aptitudes que favorecen el aprendizaje. Por todo lo expuesto, en este artículo desarrollo cómo se podría utilizar las matemáticas en el aula, conocido también como **“Matemagia”**. Con esta metodología se pretende que se facilite la comprensión de los conceptos matemáticos a través de una herramienta atractiva e intuitiva para los estudiantes. Para la resolución de problemas se debe seguir unas fases al igual que en los juegos, concretamente se pueden resumir en 4 fases (Polya, 1989):

- Comprender el problema.
- Concebir un plan.
- Ejecutar el plan.
- Examinar la solución obtenida.

...para que los estudiantes encuentren atractiva la materia se deben utilizar metodologías que resulten motivadoras...

	PROBLEMA	JUEGO
1. COMPRENDER EL PROBLEMA	<ul style="list-style-type: none"> • Comprender qué se pide. • Comprender qué se quiere encontrar. • Comprender los datos iniciales. 	<ul style="list-style-type: none"> • Comprender los requisitos. • Comprender los movimientos. • Comprender cómo se gana.
2. CONCEBIR UN PLAN	<ul style="list-style-type: none"> • Existe un problema parecido. • Formular conjeturas. • Seleccionar posibles estrategias. 	<ul style="list-style-type: none"> • ¿He jugado algún juego similar? • ¿Qué puedo hacer? • Seleccionar posibles estrategias
3. EJECUTAR EL PLAN	<ul style="list-style-type: none"> • Ejecutar un plan y examinar la validez de la conjetura 	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué movimientos hacen que el jugador progrese?
4. EXAMINAR EL RESULTADO	<p>Se ha resuelto el problema:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ ¿Cuál es la estrategia general? ○ ¿Existe otra estrategia? ○ ¿Funciona con problemas similares? 	<p>El juego ha finalizado:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ ¿Por qué he ganado/perdido? ○ ¿Hay otra forma de ganar? ○ ¿Es la mejor estrategia? ○ ¿Y si se modifican las reglas?

Tabla 1. Comparación resolución de problemas y en juegos. Extraído de (Fernández, 2017)

Con esto podemos hacer una comparación entre la resolución de problemas y la resolución de juegos (Salvador, 2012).

Estas actividades que se van a plantear a continuación están diseñadas para alumnos de secundaria. Para aplicarlas en el aula se utilizarán elementos comunes y familiares para ellos, para captar más su atención y que intenten posteriormente recrearlos, entendiendo esta vez los fundamentos matemáticos que se aplican. Se utilizará por ello lápices, folios, calculadoras, sacapuntas, etc...

Los objetivos que se pretenden alcanzar son:

- Estimular el aprendizaje de los estudiantes y su motivación.
- Desarrollar la memoria y la creatividad de los alumnos.
- Desarrollar el pensamiento matemático
- Aumentar las habilidades sociales.
- Desarrollar su pensamiento crítico y su capacidad de atención.
- Mejorar las relaciones docente-alumnado y entre los propios alumnos.

Las competencias que vienen desarrolladas en la Ley Orgánica de Mejora de la Calidad Educativa (LOMCE):

- Competencia lingüística.
- Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.

- Competencia aprender a aprender.
- Competencias sociales.

Actividad Divisibilidad

En esta actividad se va a profundizar en la divisibilidad entre números. En los trucos de magia se suele usar la divisibilidad del número 9. Todo número cuya suma de sus cifras es múltiplo de 9, podemos afirmar su multiplicidad.

La cifra tachada (Muñoz, 2004)

Para realizarlo pediremos al alumno:

- Piensa un número de cuatro cifras
- Resta a ese número la suma de sus cifras
- Al número que has obtenido, réstale el número que quieras que no sea un cero
- Luego di las cifras que has obtenido en el orden que quieras

Una vez hecho el último paso ya podemos conocer cuál es el número que había pensado el alumno en el paso 2, es decir, el número que ha usado para restar. Ya que se sumará las cifras que te han dado y mentalmente el profesor puede llegar a saber cuántas cifras quedan para ser múltiplo de 9, con ello puedes conocer cuál es la cifra que se ha restado en ese paso, ya que sería el número que necesitas hasta llegar a ese múltiplo. Esto se debe a que si a un número se le resta la suma de sus cifras, siempre el resultado es un múltiplo de 9.

Actividad Ecuaciones

Los típicos juegos de magia o de problemas de matemáticas son muy comunes los de averiguar edad, peso o el número que se está pensando. Para ello se aplican los fundamentos relacionados en la resolución de ecuaciones.

Calendario mágico (Capó,2012)

El profesor dará al alumno un calendario del año que sea y un rotulador. Entonces elegirá un mes y marcará una cuadrícula de 4x4 al azar. Una vez realizado, se le planteará una carrera de cálculo entre el alumno con calculadora y el profesor de forma mental, a ver quién es capaz de hacer la suma más rápida. En este caso, siempre el docente será más rápido.

Por tanto, si se traduce al lenguaje algebraico, la suma que se debe realizar es la siguiente:

$$a + (a+1) + (a+2) + (a+3) + (a+7) + (a+8) + (a+9) + (a+10) + (a+14) + (a+15) + (a+16) + (a+17) + (a+21) + (a+22) + (a+23) + (a+24) = 16 \cdot a + 192$$

		1	2	3	4	5
6 (a)	7 (a+1)	8 (a+2)	9 (a+3)	10	11	12
13 (a+7)	14 (a+8)	15 (a+9)	16 (a+10)	17	18	19
20 (a+14)	21 (a+15)	22 (a+16)	23 (a+17)	24	25	26
27 (a+21)	28 (a+22)	29 (a+23)	30 (a+24)	31		

Tabla 2. Matriz 4x4 formada en un mes cualquiera de un calendario. (Fernández, 2017)

De esta manera, el profesor solo tendrá que multiplicar el primer número de la matriz seleccionada por 16 y luego sumarle 192. Por este procedimiento también se podría conocer la cuadrícula si nos proporcionan el valor de la suma, ya que nos encontraríamos solo con la incógnita que sería a. Si $SUMA = 16 \cdot a + 192$, entonces $a = (SUMA - 192)/16$.

Otro truco que podemos realizar en el área de las ecuaciones es el siguiente:

Adivinar la edad y el número de familiares de tu casa (Muñoz, 2004)

Este juego se puede hacer con todo el mundo a la vez e ir adivinando ambos números de forma individual, para ello el docente les dirá a sus estudiantes que sigan los siguientes pasos:

- Escribid el número de personas que viven en tu casa.
- Multiplícalo por 2 y súmalo 4.
- Al resultado de la suma, multiplícalo por 50.
- Súmalo 1568 al resultado de esa multiplicación.
- A lo obtenido, le tendrás que restar tu año de nacimiento.

Una vez realizado esos pasos, el profesor irá preguntando uno a uno el resultado y le hará la pregunta de si ha cumplido ya ese mismo año o todavía no. Esto es importante porque mentalmente o con ayuda de la calculadora tendremos que, siendo N el año actual en el que se realiza el juego, hacer la operación $(N-1768)$ si no ha cumplido años todavía o $(N-1767)$ si ya ha sido su cumpleaños, y sumarle a esa cifra la cantidad que nos ha dicho el alumno. Todo esto, nos dará un número de tres cifras, donde la primera indica la cantidad de personas que viven en la casa y las dos últimas su edad. Con la descripción de estas tres actividades quiero propiciar el desarrollo

PASOS	CÁLCULOS
Escribe el número de personas que viven en tu casa	X
Multiplícalo por 2 y súmalo 4	$2X + 4$
Escribe el número de personas que viven en tu casa	$(2X + 4) \cdot 50 = 100X + 20$
Súmale 1568 al resultado del producto	$100X + 20 + 1568 = 100X + 1768$
A lo obtenido, réstale el año de nacimiento	$100X + 1768 - Y$
El mago suma $(N-1768)$ (suponiendo que el espectador no ha cumplido años)	$100X + 1768 - Y + (N - 1768) = 100X + (N - Y)$

Tabla 3. Pasos de resolución y fundamentos del truco de edades y número de familiares. (Fernández, 2017).

de algunos ejercicios que pueden ayudar a nuestro alumnado y a nosotros mismos, brindar novedades didácticas que promueven el aprendizaje innovador frente a otros procesos ya estandarizados de enseñanza.

Por otro lado, **se puede propiciar el trabajo cooperativo dividiendo a los estudiantes en grupos**, donde cada uno de ellos sepan un único truco de magia fundamentada en una unidad didáctica del tema de la asignatura y que posteriormente sean los propios alumnos quienes les enseñen a sus compañeros los diferentes trucos y expliquen cómo se hace al resto. De este modo, se fomenta el trabajo en equipo y el desarrollo de habilidades sociales.

Por último, quiero resaltar la falta de motivación y el desánimo que a muchos alumnos les brinda la asignatura, puede crear al alumnado que no lleguen a prestar atención a los profesores de matemáticas. Es por ese motivo, que mediante este artículo propongo a los profesores que busquen diferentes enfoques de enseñar las matemáticas a través de juegos de magia que haga al alumnado huir de clases rutinarias y que le ayuden a conocer la asignatura desde un punto de vista práctico. ■

"...la falta de motivación, puede crear al alumnado que no lleguen a prestar atención a los profesores de matemáticas."

¡A PRUEBA DE NOTAS!

UN CONCURSO MUSICAL DE TV EN EL AULA

■ POR **Pedro Andani Clavel**

La innovación educativa también llega al aula de música. Os presentamos un proyecto en el que se pone a prueba al alumnado por medio de un concurso en el que además de evaluar sus conocimientos sobre la materia, aprenderán a trabajar en equipo.



Hemos de saber aprobar... y suspender. Debemos estar preparados para el error, porque aparece siempre de manera inesperada y hemos de saber ubicarnos y continuar adelante hasta el final. Unas pocas notas equivocadas son insignificantes y la más importante es la última, pues es la que precede al aplauso del público.

Algunas veces, después del error aparece una genialidad.

En una ocasión preguntaban al guitarrista de un mítico grupo: “¿Cómo hace para crear riffs tan contundentes con tan solo 2 o 3 acordes?”, a lo cual respondió: “Cada mañana conecto la grabadora y me pongo a improvisar. Durante unos minutos toco algunas notas erróneas e irrelevantes, hasta que doy con una que me sorprende, porque me gusta dónde me lleva o por cómo suena en el contexto armónico. Si toco algo que sé cómo va a sonar, no hay riesgo de equivocarse y eso no es improvisación. Contestando a su pregunta supongo que, para componer hay que improvisar hasta dar con el error adecuado”.

Se trata entonces de **jugar o experimentar a través de la música...** y también para la música. Vamos a ganar y perder para aprender a encajar los errores... y disfrutar los aciertos.

En 1981, los profesores de la escuela de música de mi pueblo hicieron un concurso en el que participamos por equipos los alumnos de todos los cursos y edades. Lanzábamos un dado grande de cartón e íbamos avanzando casillas en un tablero mientras realizábamos inesperadas pruebas de toda índole, respondiendo preguntas en una pizarrilla, cantando, reconociendo melodías, ritmos, y un largo etc. ¡Estábamos realizando un examen colectivo en forma de concurso casero! Y nos encantó. Al terminar nos entregaron un trofeo y la merienda. Aquella experiencia no se volvió a repetir, pero ha permanecido latente e indeleble en mi memoria y creo firmemente que ese breve momento es el germen de esta historia que presento hoy. Quizá aquella tarde fue una gran motivación inconsciente para que decidiese ser músico profesional años más tarde. Algo impensable hasta entonces, pues no me gustaba ir a las clases de música y mi madre me tenía que llevar llorando, a rastras. Conservo todavía 2 cassettes en las que me inventaba canciones

con el leit motiv “Odio la música”. Una curiosa paradoja, ¿no creéis?

Durante el curso 18/19 coordiné las actividades extraescolares de música en los 5 CEIPS de Altea (Alicante). Tras las sesiones iniciales observamos la elevada ratio y las características de los grupos (intergeneracionalidad, variedad étnica, poco conocimiento del castellano, 9 nacionalidades, aulas llenas de mobiliario con poco espacio para el desarrollo de las actividades, indisciplina, asistencia irregular, poco conocimiento e interés musical).

Este fue el detonante de la idea de crear una actividad que organizase el caos existente, buscando espacios alternativos, multitud de propuestas dinámicas y pautas de disciplina. Entonces surgió la creación del formato que presentamos a continuación.

Detallamos el proceso de diseño y creación de un concurso por equipos con los procedimientos y actividades que se realizan a lo largo del curso, pudiendo ser la conclusión de los contenidos o la manera de proceder en cada sesión, implementando gradualmente el programa didáctico en cada caso.

Se pretende dotar al alumnado de la flexibilidad, agilidad, imaginación, memoria, creatividad, asociación conceptual, lógica abstracta e intuición necesarias para obtener una comprensión total del hecho musical.

- Y para ello **contamos con procedimientos de:**

Percusión, Percusión corporal, Reconocimiento auditivo, Lecturas rítmicas, Direccionalidad, Combinatoria, Códigos de colores, Aleatoriedad, Improvisación textual, narrativa, gestual y escénica, Entonación, Canto, Combo, Estructuración, Creación, Motricidad, movimiento y baile, Imitación, Adivinanza, Juegos de mesa, Pasatiempos, Dibujo, Representaciones y conceptos, Métricas, Rimas, Cálculo, Fracciones, Proporcionalidad, Geometría, Piezas de construcción, Elementos deportivos, Objetos cotidianos, Instrumentos musicales, Secuenciador MIDI y APPs.

- Y todo mediante **una dinámica de concurso** con:

Reglas, Roles, Turnos, Puntuaciones, Avances, Retrocesos, Recompensas, Multas, Clasificaciones, Puntuaciones y Premios.

Se valora el conocimiento, la creatividad y los valores humanos (solidaridad, comportamiento, esfuerzo, espíritu crítico, juicio, etc.). ...

Hemos diseñado y construido un tablero de juego con 48 casillas, dentro de las cuales aparecen 7 categorías diferentes que detallaremos a continuación.

***Por motivos de protección de datos no publicamos las imágenes y vídeos, que están incluidos en la memoria final del proyecto y en la plataforma de seguimiento docente.**

SIETE CATEGORÍAS

Código de Colores: AMARILLO, ROJO, MARRÓN, MORADO, AZUL, NARANJA, VERDE.

Mini-JUEGO

Adivinanzas (orales y gráficas), Ahorcado, Crucigramas, Sopa de letras, Simetrías gráficas, Relación de conceptos u objetos, Sillas musicales, Espejo, Aros, Estatuas, Director de orquesta, etc.

RITMO

Percusión corporal, Pequeña percusión, Rap, Batucada, Lectura de objetos y figuras, Adivinar patrones, Esferas, Beatbox, Métricas, Aplicaciones matemáticas, etc.

CANTA

Karaoke, La Voz, Cantar con la letra, Improvisar la letra, Rimas, Rap, etc.

ACTÚA

Mímica, Coreografías, Escena, Improvisación argumental, Expresión corporal sobre fondos musicales, imitación y adivinanza de un personaje, etc.

TOCA

Estructura musical con 2 o 3 elementos con: Flautas, Percusión, Objetos del aula, Teclado, etc.

BAILA

Just Dance, Videoclips, Pautas de direccionalidad, lateralidad y motricidad general sobre un fondo musical, Baile por parejas y grupal, Imitaciones corporales, Juegos de suelo, etc.

ESCUCHA/IMITA

Batucada, Pelotón militar, Efectos, Sonidos, Alturas, Cuenta de pulsos, Adivinanzas, Timbres, Alturas, Películas, Artistas, Series, Videojuegos, Patrones rítmicos, Acordes, Pulsación, Número de golpes/sílabas sobre un texto dado, Sonidos cotidianos, del aula, Efectos de sonido, etc.

***Las músicas empleadas serán conocidas dentro de la música tradicional, infantil o internacional (en todos los géneros del pop, rock, etc.) que fueron éxito en las últimas 7 décadas. También emplearemos las melodías del repertorio más comercial de la música renacentista, barroca, clásica y romántica.**

DESARROLLO PROGRESIVO DEL PROGRAMA DIDÁCTICO: IMPLEMENTACIONES Y GRADOS DE DIFICULTAD

El concurso puede ser programado inicialmente en alumnos de Educación Infantil, Primaria, Secundaria, Grado Elemental y Medio de Enseñanzas Musicales.

El nivel de dificultad de las pruebas irá en función del grupo al que va dirigido en cada ocasión, pudiendo ser implementado con los contenidos y objetivos del nivel pedagógico o curso académico correspondiente.

***También puede servir de refuerzo para ciertos aspectos de las asignaturas que estime oportuno la dirección del centro educativo y el claustro docente. Se pueden reforzar así contenidos ya evaluados, que se estén trabajando en ese momento o que necesiten mejorar en general.**

PERSONALIZACIÓN E INTERRELACIÓN: CONCURSO ADAPTADO A UN CONTENIDO O PARÁMETRO CONCRETO

Utilizamos el concurso para resolver un parámetro específico, pudiendo ver un mismo concepto en las 7 categorías propuestas. Sobre una única canción, podemos aprender gradualmente muchos parámetros musicales mientras leemos patrones de ritmo, tocamos los arpegios, actuamos con situaciones, omitimos palabras, bailamos, cantamos por turnos y escuchamos durante semanas nuestra canción favorita.

APRENDIZAJE-CONCURSO: CRECEMOS, CAMBIAMOS Y APRENDEMOS EN TIEMPO REAL

El docente se encarga de ir observando los resultados y secuenciando la dificultad. El aprendizaje de nuevos contenidos queda resuelto en la explicación y realización de cada nueva prueba. Un mismo procedimiento puede servir para nuevos contenidos –o la revisión de los anteriores–.



Diseño y construcción de materiales

TABLERO DE JUEGO: CASILLAS Y CASILLAS ESPECIALES

Tablero exterior plástico sobre el que está adherido el tablero interior metálico de juego con las casillas impresas en 7 colores. Hemos optado por colocar el tablero metálico sobre una pizarra vertical móvil.

TARJETAS, CONTENEDORES, DADOS Y FICHAS

Cada categoría tendrá unas tarjetas agrupadas en compartimentos contenedores abiertos superiormente para su extracción individual.

Finalizada una prueba, la tarjeta se colocará al final del bloque. **Se tiran dos dados por turno.**

Las fichas identificativas de cada equipo (rojas, verdes y azules) son redondas y magnéticas.

Espacio de juego

ESPACIOS, LOGÍSTICA Y DISTRIBUCIÓN DEL AULA

Para llevar a cabo una sesión hemos de disponer de los siguientes elementos:

- **ESPACIO GENERAL:** Amplio -como un salón de actos, pabellón deportivo o aula suficientemente grande para ubicar cómodamente todos los elementos-.

- **SET DE PLATÓ:** Donde estará el presentador con el tablero, las tarjetas, la pizarra, el teclado electrónico y los dispositivos multimedia.

- **ESCENARIO:** Reservaremos un espacio definido para realizar las pruebas de escenario.

- **MESA AUXILIAR:** En la que estarán colocados los instrumentos de percusión, objetos y materiales necesarios para la realización de las pruebas. El asistente se encargará de repartir y recoger los utensilios necesarios para cada prueba.

- **MATERIAL ESCOLAR:** Distribuiremos los equipos, de manera que todos estén ubicados por bloques de cara al plató y dispongan de material de escritura.

REQUERIMIENTOS AUDIOVISUALES Y MUSICALES

1 PC, 2 Altavoces (60W o superiores), Mezclador, 1 Micrófono, PDI (o Proyector), Pizarra blanca, Rotuladores de colores, 1 Teclado electrónico, Set pequeña percusión, Set de grabación (cámara fija, dispositivo móvil o emisión en directo).



DURACIÓN DEL JUEGO: SESIONES

Sesiones de 60-120 minutos, pudiendo prorrogarse la partida en varias sesiones hasta la finalización del concurso, cuando uno de los equipos llega a la casilla final.

FORMACIÓN DE LOS EQUIPOS: COMPONENTES Y DINÁMICA.

Para que cada equipo no espere excesivamente su turno y puedan participar las máximas veces posible, formaremos un máximo de 3. Así, la atención prestada a las actividades realizadas por los demás equipos será mayor. El número de componentes por equipo dependerá de la ratio en cada caso.

***En un turno de 19 alumnos formamos 3 equipos de 6 más un asistente.**

DISTRIBUCIÓN Y ROLES DE LOS EQUIPOS

El Jefe de Equipo se encarga de elegir, asignar, distribuir, organizar y realizar las pruebas. Es el responsable de establecer el orden, colocación y buen comportamiento de su equipo.

El Portavoz se encarga de responder a las preguntas, previa consulta grupal. ...



El resto del grupo realiza las pruebas colectivas y sigue las indicaciones del Jefe de Equipo.

ROTACIÓN DE ALUMNOS EN EQUIPOS Y ROLES

En base a la personalidad y carácter de los alumnos, y como el docente considere oportuno proceder en cada caso para compensar -y valorar- los esfuerzos y comportamientos.

SINTONÍAS DE DURACIÓN

Durante la preparación grupal y realización de ciertas pruebas, sonará una música que acompañe la duración de las mismas, marcando el inicio y final del tiempo requerido. Además, aparece un sonido que avisa del tiempo restante.

- **Duraciones de las pruebas:** 1, 2 y 3 minutos.

- **Marcas de tiempo:** Claqueta inicial, Últimos 30 y 10 segundos.

- **Contamos con efectos de sonido y melodías originales** -algunas de las cuales han sido creadas por los alumnos de nuestro modelo educativo MUSIGENIOS-.

PUNTOS EXTRA: RECOMPENSA Y MULTA

Según el criterio docente, se puede: validar o no una prueba, ganar o perder turno, avanzar o retroceder casillas.

FIN DE JUEGO Y PUNTUACIONES

Al llegar a la última casilla -aunque no sea la tirada exacta para permanecer- habrá preparada una prueba final que combine varias categorías en una misma propuesta.

TABLA CLASIFICATORIA

Anotaremos en una tabla accesoria la clasificación obtenida por cada equipo. (Puntuaciones: 16, 12, 8, 4).

***Hemos elegido los múltiplos de nuestro número mágico (4).**

EQUIPO GANADOR

Sumaremos las puntuaciones en la tabla de clasificación y nombraremos al equipo ganador (del mes/trimestre si se realiza durante el curso escolar).

Elaboración de materiales propios

MATERIAL SONORO:

Sintonías, Canciones Funcionales, Karaoke, Bases Rítmicas, Back In Tracks, Líneas Melódicas, Patrones Rítmicos.

MATERIAL AUDIOVISUAL Y GRÁFICO:

Contamos con audios y vídeos en la realización de muchas pruebas. Requerimos un PC con conexión Wi-Fi o un reproductor de audio/vídeo.

En nuestra base de datos detallamos la lista de material.

LÍNEAS DE FUTURO

Estamos terminando de desarrollar la presentación y amplia logística del formato para ser ofrecido como actividad personalizada a centros escolares, escuelas de música y conservatorios.

Colaboramos con la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Valencia y el grupo de programación ALFAS, para la realización del concurso en formato digital, mediante la creación de un videojuego.

La propuesta ha sido aceptada en Escuelas de música, Auditorios y CEIPS de la Comunidad Valenciana.

CIERRE DE EMISIÓN

Y todo ello con las canciones favoritas de los alumnos y músicas propuestas con **una firme intención pedagógica** de culturizar al alumnado y dotarles de juicio y criterio musical propio, para que sepan discernir las diferentes calidades y conozcan la gran **variedad de estilos musicales** que precedieron a la música comercial que consumimos inevitablemente a través de los medios. ■

CORRESPONSALES DE GUERRA POR UNOS DÍAS

Una propuesta didáctica para abordar la II Guerra Mundial a través del uso de la simulación y el role playing.

■ POR Ana de la Fuente Aguilera

Los docentes de Historia se encuentran en muchas ocasiones con la problemática de motivar a su alumnado para que encuentren la asignatura atractiva. A continuación podemos ver una maravillosa actividad en la que el alumnado es protagonista de su aprendizaje a lo largo de la historia.



A menudo los docentes, dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje de la Historia, tenemos que lidiar con la desmotivación e incluso con el rechazo del alumnado hacia el estudio de esta materia. En este sentido, **la simulación y el role playing se erigen como poderosas metodologías y/o estrategias didácticas** que permiten recrear y reproducir parcialmente situaciones o fenómenos del pasado haciéndolos más atractivos y comprensibles. De modo que este trabajo recoge, por un lado, el marco teórico de estas metodologías activas, -su idiosincrasia y su aplicación en Historia-, y, por otro lado, la propuesta didáctica "corresponsales de guerra" llevada a cabo con alumnos de 4º de ESO, -convertidos en reporteros de guerra-, para trabajar la II Guerra Mundial y con la que se pretende analizar y reflexionar sobre la dimensión práctica de estas metodologías activas en la asignatura de Historia.

Introducción

Involucrar al alumnado en la construcción de su propio aprendizaje supone un reto constante en la labor docente. Hoy día sigue siendo complicado apostar por la renovación pedagógica y emplear metodologías activas como la simulación y el role playing.

En relación a esto, el tema de este trabajo y la posterior propuesta didáctica nacieron de mi experiencia docente donde he podido comprobar el gran desinterés por parte de mis alumnos de 4º de ESO hacia la asignatura de Historia. Igualmente, tras contemplar que a un buen número de ellos les gustaría en un futuro ser periodistas, planteé que la unidad didáctica sobre la II Guerra Mundial fuese trabajada mediante estas metodologías, convirtiendo a los alumnos en corresponsales de guerra, con una misión muy importante: relatar en forma de artículo periodístico los hechos más destacados de cada periodo.

Por tanto, los objetivos de esta investigación teórico-práctica son conocer en profundidad las metodologías de simulación y role playing y comprobar, a través de la propuesta didáctica "corresponsales de guerra", si ambas son válidas en el aprendizaje de la Historia, favorecen la motivación del alumnado y permiten desarrollar habilidades tales como la empatía histórica.

2. Qué es la simulación y el "role playing" y su aplicación en la didáctica de la Historia.

Determinar qué es simulación y qué es role playing no supone una tarea fácil. A las infinitas definiciones adoptadas por los estudiosos del tema, se les debe añadir una gran complicación: la fusión de ambos conceptos, siendo bastante corriente encontrar términos como "juegos de simulación" o "juegos de rol", a menudo empleados como sinónimos a pesar de que las simulaciones no siempre se llevan a cabo mediante el juego.

La acepción más generalizada es la que considera que "simular" significa reproducir o representar de manera simplificada un fenómeno o proceso de la vida real o hipotético que se pretende estudiar en el aula, donde los alumnos son los protagonistas de su aprendizaje, quienes han de tomar decisiones para dar solución a determinados problemas que se les plantean o para experimentar una realidad concreta, con el objetivo de poder comprender mejor esa situación (Marrón, 1996, p. 48 y Quinquer, 2004, p. 17).

Cuando a la simulación se le une el juego tenemos los "juegos de simulación" en los cuales, según María José Marrón "confluyen las cualidades de la simulación y el atractivo de la actividad lúdica" (1996, p. 46).

En cuanto al role playing sus definiciones no son tan abundantes. Posiblemente una de las más completas es la ofrecida por Caurín Alonso (1999) quien lo define como una "dramatización que se vertebra en torno a una situación concreta y utiliza la asignación de diversos papeles o roles a los alumnos, quienes deberán defender con argumentos una opinión frente a un problema".

Pero, ¿cómo emplearlos en la didáctica de la Historia? Arqueólogos, aventureros, espías, caza recompensas, políticos, periodistas...el alumnado puede interpretar estos y muchos otros papeles con un fin concreto: comprender mejor un hecho histórico. Como sostiene Hernández, en Historia "siempre hay una situación objeto de simulación que se puede contar con múltiples variables" (2001, p. 25).

Según Marrón "la simulación es para las Ciencias Sociales lo que el

"Arqueólogos, aventureros, espías, caza recompensas, políticos, periodistas...el alumnado puede interpretar estos y muchos otros papeles con un fin concreto: comprender mejor un hecho histórico."

laboratorio para las Ciencias Experimentales (1996, p. 46). Obviamente, el historiador no puede reproducir y manipular en un laboratorio los fenómenos o situaciones sociales que sus estudiantes deben estudiar por su complejidad y por la aleatoriedad de sus elementos. De modo que la simulación y el role playing, los cuales intentan o pretenden recrear parcialmente, -con todas las limitaciones obvias-, los escenarios y condiciones de un fenómeno pasado, pueden ser una solución alternativa y una metodología adecuada para tal fin.

En la actualidad el empleo de los juegos de simulación y el role playing en la enseñanza-aprendizaje de la Historia está cada vez más consolidado aunque poco extendido y practicado. Lo cierto es que su realidad es compleja, por un lado, el juego de simulación "tradicional" sigue siendo una estrategia correcta para plantear el conocimiento de determinadas situaciones históricas, mientras que, por otro lado, los programas informáticos de simulación captan la atención de los alumnos pese a que muchas veces ofrecen productos estereotipados...

3. Propuesta didáctica: "corresponsales de guerra"

No hay mejor manera para comprobar la validez de ambas metodologías que llevarlas a la práctica. En este caso mis alumnos de 4º de la ESO se convirtieron durante seis sesiones en corresponsales de guerra de la II Guerra Mundial.

Con sus carnets de reporteros en la mano, los estudiantes, protagonistas de su aprendizaje, se agruparon en siete equipos de redacción y siguieron las pautas de la actividad marcada a través de la Wix (página web interactiva diseñada por mí: <https://anafuente9.wixsite.com/iigm>). Los alumnos-periodistas, primero se documentaron con la información proporcionada en la web (mapas, fotos, pequeños videos, artículos periodísticos, etc.) y después, pasaron a

redactar un periódico con la plantilla que les había proporcionado para tal fin en el mismo portal digital. Los objetivos de esta actividad de simulación fueron entre otros, profundizar en el conocimiento de la Segunda Guerra Mundial, utilizar adecuadamente las fuentes de información y documentos históricos, ampliar el vocabulario, e interpretar la información. Además de desarrollar competencias tan importantes como la lingüística, la digital, el aprender a aprender y la social y cívica. Y de conseguir en mis alumnos la empatía histórica, siendo capaces de comprender y reflexionar sobre aquel hecho, así como trabajar en equipo.



<https://anafuente9.wixsite.com/iigm>

4. Conclusiones

En general, esta propuesta de simulación y role playing fue todo un éxito. La mayoría de alumnos se implicaron activamente, estuvieron muy motivados y aprendieron de manera autónoma y divertida poniéndose en la piel de un corresponsal de la II Guerra Mundial y siendo capaces de adquirir la empatía histórica. Asimismo, muchos de ellos consideraron que estas metodologías les permitieron tener una visión en primera persona de los hechos y aprendieron mucho más sobre este conflicto.

Como elemento a mejorar está el tiempo destinado al mismo, además de las horas que debe implicar el docente en la elaboración de la misma, mis alumnos echaron de menos tener más sesiones para poder redactar mejor sus noticias, así como el trabajo en equipo, ya que me encontré con grupos algo descompensados y los típicos alumnos que se "escudan" en otros compañeros. Aspectos a perfeccionar en futuras ocasiones.

Por todo ello se puede concluir que la simulación y el role playing son unas excelentes herramientas metodológicas de innovación educativa, totalmente válidas y consolidadas para la enseñanza y el aprendizaje activo de la Historia, las cuales favorecen que el alumnado conozca, construya, participe y experimente un fenómeno histórico.

Se puede comprobar que los alumnos desarrollaron destrezas, habilidades y actitudes muy importantes como saber trabajar en equipo, ser autónomos, participativos, adquirir responsabilidades, reflexionar sobre los conocimientos y prácticas aprendidas, fomentar la comunicación, resolver problemas, manejar las nuevas tecnologías, aplicar las competencias aprendidas, etc.

"...que los alumnos desarrollaron destrezas, habilidades y actitudes muy importantes como saber trabajar en equipo, ser autónomos, participativos, adquirir responsabilidades..."

Por tanto, se han desarrollado diferentes habilidades, algunas tan importantes como el espíritu crítico acerca de una etapa tan trascendental en la Historia como es la II Guerra Mundial.

Además de todas estas destrezas hay que destacar el florecimiento de la empatía histórica, el alumnado se puso en la piel de un periodista de esa época, y con ello se generaron emociones y sentimientos (aprendizaje emocional). ■

¿PUBLICIDAD ENGAÑOSA?

*Aprendiendo lógica informal
con anuncios publicitarios*

■ POR **Mario Corrales Serrano**

Que el alumnado tenga un sentido crítico es algo esencial para que sean capaces de seleccionar aquella información que les llega. La filosofía es sin lugar a dudas la asignatura ideal para crear en nuestro alumnado ese pensamiento que los hará críticos ante la sociedad.

Blah



¿PARA QUÉ SIRVE ESTUDIAR FILOSOFÍA?

Esta es una de las preguntas que más se escucha durante la primera sesión de clase de Filosofía en la asignatura de 1º de Bachillerato.

El actual panorama educativo presenta una serie de dificultades en el desarrollo de esta materia, dificultades que deben ser transformadas por los docentes en retos que superar de manera creativa e innovadora.

Entre los objetivos del currículum de la Educación Secundaria, encontramos el siguiente:

“e) Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para adquirir, con sentido crítico, nuevos conocimientos. Adquirir una preparación básica en el campo de las tecnologías, especialmente las de la información y la comunicación. Valorar la necesidad del uso seguro y responsable de las tecnologías digitales, cuidando de gestionar bien la propia identidad digital y el respeto a la de los otros”. (Decreto 98/2016, 329).

Para el desarrollo de ese **sentido crítico en la información y la comunicación**, un elemento fundamental es la lógica, cuyas competencias se desarrollan de modo teórico y práctico en la asignatura de Filosofía, de 1º de Bachillerato.

En el actual sistema educativo, la filosofía es una de las materias que más debate suscita: ¿Obligatoria u optativa? ¿Dos o tres años? ¿Para todo el alumnado o solo para los de Humanidades? Esta y otras cuestiones han ido haciendo cambiar el rol de la asignatura en los últimos años. ...

Además de todo lo dicho, desde el punto de vista del alumnado, enfrentarse a una materia nueva, que todavía no han abordado etapa de Educación Secundaria, genera en ocasiones duda e inseguridad, frente a materias como Matemáticas o Lengua, estudiadas desde Primaria. Para contrarrestar este efecto, una interesante estrategia educativa es tratar de mostrar la utilidad de las competencias que van a ser adquiridas mediante el estudio de la filosofía.

Por otra parte, las asignaturas del área de Humanidades y Ciencias Sociales tienen el hándicap de ser vistas habitualmente por el alumnado como saberes menos útiles y menos prácticas que las científicas y tecnológicas (Corrales, Sánchez, Moreno, y Zamora, 2018; Ordine, 2013; Nussbaum, 2010).

Esta situación hace necesaria una puesta en escena de la asignatura de Filosofía con estrategias activas y motivadoras, de manera que el alumnado la perciba como útil, e interesante para su vida diaria.

Con ese fin se ha implementado una estrategia didáctica innovadora combinando metodologías activas como el Flipped Classroom y el Aprendizaje basado en Retos, y la aplicación práctica de contenidos de la asignatura en la vida cotidiana. El bloque de contenidos que se ha seleccionado como banco de pruebas es el de la lógica, en concreto las falacias.

¿PUBLICIDAD ENGAÑOSA? EXPERIENCIA DIDÁCTICA CON EL USO DE FALACIAS INFORMALES

Bajo este título, se ha llevado a cabo una experiencia innovadora con metodologías activas, que relacionan el contenido de la asignatura de Filosofía con un

elemento tan cotidiano en nuestro día a día como la publicidad. ¿Qué hace que la publicidad nos convenza para consumir lo que anuncia? ¿Qué estrategias utiliza? ¿Se pueden conocer y detectar? A continuación, presentamos los parámetros en los que hemos desarrollado la experiencia:

OBJETIVOS

Los objetivos principales de esta experiencia han sido estos:

- Desarrollar la parte del currículum de la asignatura dedicada al estudio de las falacias formales e informales en lógica filosófica (Decreto 98/2016, 667).
- Familiarizar al alumnado con las posibilidades de aplicación práctica de los contenidos de la asignatura de filosofía en la vida cotidiana.

PASOS SEGUIDOS

El **primer paso** del desarrollo de la experiencia ha consistido en presentar el problema que supone para una sociedad el uso de publicidad engañosa. Esta presentación se ha llevado a cabo con un análisis de algunos spots publicitarios, y con el uso de noticias de prensa que llaman la atención sobre este fenómeno. Esta primera etapa deja la puerta abierta a la cuestión de si la filosofía puede ayudar a solucionar este problema.

El **siguiente paso** ha sido un acercamiento a la explicación teórica de las falacias formales e informales, utilizando la metodología Flipped Classroom. El alumnado ha accedido a los contenidos a través de un vídeo y de una infografía digital, que se muestra en la **figura 1**:



- Visibilizar las posibilidades prácticas que ofrece la asignatura de filosofía

MUESTRA

La muestra de población a la que se ha dirigido la experiencia es un grupo de **49 estudiantes** que han cursado **1º de Bachillerato** en dos cursos sucesivos (31 el primer año de la experiencia y 18 el segundo año), de las modalidades de Ciencias y Tecnología y de Humanidades y Ciencias Sociales.

Tras este acercamiento se han llevado a cabo dos sesiones en las que se ha puesto en relación el contenido de las falacias con su uso cotidiano, voluntario e involuntario, en el mundo de la publicidad. El punto de partida ha sido la visualización de varios anuncios publicitarios en los que se podía observar claramente el uso de falacias en el argumento para vender el producto.

Seguidamente se ha elaborado una infografía de relación de tipos de falacias y usos en algunos tipos de anuncios habituales, que en presenta en la **figura 2**:



Desde esas referencias se ha llevado a cabo un **Brainstorming** empleando un tablero interactivo de Padlet, proponiendo posibles anuncios que contienen falacias.

En el **tercer paso**, se propone pasar a la acción. Cada alumno escogió un anuncio de publicidad real, y lo analizó para buscar las falacias que contiene. El resultado de esa investigación se presentará en clase en presentaciones de 2 minutos.

El **cuarto y último paso** plantea cubrir un espacio publicitario de 1 minuto (audio, video, imágenes, etc...) en los que no se usan falacias de argumentación. Se divide la clase en 4 grupos, y cada uno debe elaborar un anuncio del producto que quiera. Cada grupo presenta su anuncio, y el resto de la clase tiene que intentar detectar falacias en ellos. Si se encuentra alguna falacia, el anuncio no sirve.

METODOLOGÍAS DIDÁCTICAS APLICADAS

Uno de los elementos más motivadores en el aula es la combinación de diversos tipos de metodologías y de uso de las TIC en un mismo bloque de contenidos. Para llevar a cabo la actividad se han combinado varios elementos transformadores, tanto a nivel metodológico como en el uso de herramientas:

- En la base de todo hay un diseño de **Problemas ABP** (Restrepo, 2005) planteado al alumnado en forma de reto, de manera que pueda verse con una mayor carga motivacional.
- En el acceso a los conocimientos y contenidos teóricos sobre lógica informal, se ha implementado una metodología **Flipped Classroom** en el desarrollo teórico de los contenidos (Tourón, Santiago y Díez, 2014).

• Por otra parte, en el desarrollo de las sesiones de aula se han puesto en marcha metodologías activas tipo rutinas de pensamiento y Brains-torming (Tipoldi, 2008).

• Para la presentación del producto final se han propuesto diversas posibilidades de uso de herramientas TIC y una metodología activa de Learning by doing (Fernández, et al., 2012).

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Los resultados han sido realmente satisfactorios:

• En lo que se refiere a la asimilación de los conocimientos, el **91%** del alumnado demuestra haber entendido en qué consisten las falacias, el **83%** es capaz de distinguir tres o más tipos de falacias y el **100%** del alumnado es capaz de elaborar un discurso con contenidos publicitarios sin tener que recurrir a su uso.

• Los efectos positivos en la motivación y emociones del alumnado se aprecian en el interés que han mostrado, y por el hecho de que el lenguaje de las falacias informales se ha incorporado a su lenguaje cotidiano, refiriendo habitualmente localizaciones de falacias en diferentes ámbitos de su vida cotidiana.

CONCLUSIÓN

En relación con los objetivos planteados, la experiencia llevada a cabo **permite valorar positivamente la fusión de diversas metodologías** para diseñar actividades motivadoras y transformadoras; se valora positivamente la **incidencia de las TIC** en materias del área de Humanidades y Ciencias sociales, y arroja resultados muy positivos en lo que se refiere a la exposición de la **utilidad práctica de los contenidos de la materia**.

En cuanto a las limitaciones en la investigación, es necesario señalar que la muestra es demasiado pequeña como para obtener conclusiones generalizables, y que sería necesario implementar una mayor cantidad de experiencias del mismo tipo para valorar su incidencia en la transformación de la visión que el alumnado tiene sobre la materia. ■

PRIMER PREMIO DEL JURADO

¿Qué quieres para hoy?: Un cóctel de metodologías

¿Qué tipo de metodología será la más adecuada para mi alumnado? Es una de las principales preguntas que corre por la cabeza de cualquier docente. Os presentamos un ejemplo en el que podemos ver una combinación de distintas metodologías para una clase de Química.

■ POR Javier Díez Ramírez



1. Introducción

Los docentes estamos rodeados de una amplia variedad de nuevas metodologías que poder aplicar en el aula. Aprender sobre ellas nos hace tener más recursos con los que diseñar nuestras actividades, pero a veces pasar de la teoría a la práctica no es tarea fácil al igual que tampoco lo es combinar las distintas metodologías. A continuación os presento una unidad de Química de 2º de Bachillerato dedicada a las Reacciones Redox, en ella he intentado plasmar las características de las siguientes metodologías donde el profesor toma el rol de guía y el aprendizaje está centrado en el estudiante:

- **Aprendizaje colaborativo**, donde se produce el desarrollo cognitivo de los alumnos mediante la interacción y la resolución de problemas en un grupo donde los alumnos deben trabajar juntos, compartiendo responsabilidades y ayudándose para obtener un objetivo común.
- **Aprendizaje personalizado**, en el que se produce la adaptación de los métodos de enseñanza y aprendizaje para que haya una mayor flexibilidad y el alumno pueda participar y decidir en su propio aprendizaje.
- **Evaluación formativa**, que se produce a lo largo de todo el proceso de enseñanza-aprendizaje, incluyendo la evaluación entre iguales y la autoevaluación.

Estas metodologías serán combinadas con las TIC (Tecnologías de la información y la comunicación), que siendo tan útiles para tener en cuenta la heterogeneidad del alumnado, son la guinda del cóctel de metodologías.

2. Desarrollo del tema

Los objetivos de la unidad sobre Reacciones Redox son:

- A) Conocer los números de oxidación de los distintos elementos.
- B) Disociar las sales correctamente.
- C) Ajustar ecuaciones REDOX por el método del ión electrón en medio básico.
- D) Ajustar ecuaciones REDOX por el método del ión electrón en medio ácido.

Estos objetivos se desarrollarán a lo largo de las cinco actividades siguientes:

ACTIVIDAD 1 (1 hora)

Al inicio de la primera clase, se explicará a los alumnos cómo se abordará esta unidad y los objetivos de la misma. **Los alumnos deben ser conscientes de las etapas de su aprendizaje**, así se les dirá que en la primera sesión que corresponde con la primera actividad se realizará en grupos de trabajo donde todos trabajarán de distintas maneras en los mismos contenidos. En la segunda sesión, el profesor formará parejas que deberán trabajar juntas durante la clase. Las cuatro sesiones siguientes (Actividades 3 y 4) se realizarán dividiendo la clase en dos grupos. Por último, la última sesión de autoevaluación y repaso (Actividad 5) se realizará de forma individual.

En esta primera actividad se dividirá el espacio de la clase en mesas organizadas en tres grupos, los alumnos previamente habrán decidido a qué grupo pertenecer:

1º Grupo: Harán una clase convencional con el profesor, el cuál realizará una pequeña explicación en la pizarra de lo que es el estado de oxidación, que los alumnos relacionarán con las valencias (ya explicadas en unidades anteriores).

2º Grupo: De forma individual y gracias al uso de tabletas o portátiles, realizarán ejercicios dinámicos de internet sobre el número de oxidación (Ver ejemplo en Código QR-1).

3º Grupo: Trabajarán en grupos con un temario donde explica detalladamente la teoría de los números de oxidación y distintos ejercicios sobre el tema. Los alumnos se ayudarán entre ellos para solucionar las distintas actividades.



Código QR-1

Si en algún caso hubiera muchos alumnos que quisieran estar en el mismo grupo, se rotaría para que todos tuvieran la oportunidad de probarlos todos.

El poder elegir en qué grupo estar está relacionado con el aprendizaje personalizado, el poder tener en cuenta los **estilos de aprendizaje específicos de cada alumno**, el cuál puede decidir si aprender guiado por el profesor (Grupo 1), por sí mismo (Grupo 2) o interaccionando en grupo (Grupo 3).

Por último, para evaluar de manera formativa el conocimiento sobre los estados de oxidación, se preparará un Kahoot donde de forma individual se les irá preguntando por distintos elementos y deberán responder adecuadamente.



Código QR-2 (Kahoot)

Al finalizar el día, los alumnos escribirán con la aplicación Mentimeter qué es lo que han aprendido en la sesión. ...

ACTIVIDAD 2 (1hora)

Esta actividad se realizará en el laboratorio. Se prepararán en fila a lo largo de todo el laboratorio botes que contienen distintas sales de metales, los alumnos divididos en parejas deberán buscar con sus teléfonos móviles cada una de las sales, encontrar información sobre ellas y ver cómo se disocian. Serán parejas elegidas por el profesor combinando estudiantes que pueden servir de ayuda a su compañero. Deberán encontrar por ellos mismos tras haber buscado en internet la disociación de varias sales, cómo es el mecanismo de disociación y cómo se escribe la ecuación de disociación de una sal.

Con este ejercicio, se pretende que de manera colaborativa los alumnos sean capaces de crear su propio aprendizaje mediante el descubrimiento y la investigación.

A continuación, mediante la herramienta Formative, el profesor pondrá distintas sales que los alumnos deberán disociar.

Si algún estudiante termina antes las actividades, él decidirá si prefiere leer sobre el tema en el libro de teoría, buscar en internet ejercicios sobre disociación de sales, o repasar lo aprendido en la anterior clase.

Al finalizar la clase se evaluará el trabajo del compañero en la pareja formada con la siguiente rúbrica.

Nombre compañero/a: _____					
¿Cómo ha trabajado?					
¿Te ha ayudado en la resolución del ejercicio?					
¿Le has visto concentrado/a?					
¿Ha apuntado en su cuaderno los resultados obtenidos?					
¿Su actitud ha sido buena?					
¿Habéis solucionado con éxito el ejercicio?					

Al finalizar el día, los alumnos escribirán con la aplicación Mentimeter qué es lo que han aprendido en la sesión.

ACTIVIDAD 3 (2 horas)

A partir de esta sesión, la clase se dividirá en dos grupos. Uno de ellos se dedicará a aprender sobre el ajuste de reacciones redox en medio básico y el otro sobre el ajuste de reacciones redox en medio ácido. Para ello, una vez divididos los alumnos al azar, nos iremos al aula de ordenadores donde deben buscar información sobre el tema en cuestión, ver cómo son los ejercicios tipo y preparar una presentación para explicar al otro grupo lo que ellos han aprendido.

Para comenzar, el profesor puede facilitarles algunos links como los que podéis ver en los códigos QR-3 Y QR-4.



Código QR-3 (Medio Básico)



Código QR-4 (Medio Ácido)

Además de los puntos básicos que deben tratar en la presentación:

- a) Introducción
- b) Explicación de la reacción REDOX (medio ácido o básico)
- c) Problemas tipo

Utilizando Power Point deberán preparar una presentación donde expliquen el contenido que a ellos les ha tocado.

En clases con pocos alumnos, es fácil seguir el trabajo y la evolución de cada uno de ellos. Sin embargo, en grupos numerosos, para asegurarnos de que todos ellos trabajan, es conveniente definir roles: los que buscan información sobre la reacción, los que hacen los problemas, los que van creando las diapositivas y los que coordinan de que todo el proceso siga adelante.

La evaluación de esta actividad se realizó de tres maneras diferentes:

-Por observación por parte del profesor viendo cómo cada alumno interactuaba, ayudaba y participaba en la tarea.

-Evaluación por parte de cada uno de los compañeros del grupo

Nombre compañero/a: _____					
¿Ha participado con el resto del grupo?					
¿Su actitud ha sido buena?					
¿Le has visto concentrado/a?					
¿Ha apuntado en su cuaderno los resultados obtenidos?					
¿Volverías a participar con él/ella en el grupo?					
¿Habéis solucionado con éxito el ejercicio?					

-Evaluación propia del alumno.

Nombre: _____					
¿Crees que has participado lo suficiente en el grupo?					
¿Tu actitud ha sido buena?					
¿Has estado concentrado/a?					
¿Has apuntado en tu cuaderno los resultados obtenidos?					
¿Te ha gustado participar en el grupo?					
¿Habéis solucionado con éxito el ejercicio?					

ACTIVIDAD 4 (2 horas)

Esta actividad se realizará en el aula de clase que debe contar con ordenador y proyector. Cada grupo, y con la participación de todos los miembros del mismo, tendrán que realizar la exposición de su tema "Reacciones redox en medio básico" o "Reacciones redox en medio ácido".

Ellos mismos se darán cuenta que las diferencias entre ambos ajustes son muy pocas. Estas diferencias serán discutidas con ayuda del profesor.

Para evaluar esta actividad de presentación, será cada grupo quien evalúe al grupo contrario.

Grupo: _____ Nombre: _____					
¿Cuál ha sido su actitud en la presentación?					
¿Se ha entendido la parte que ha explicado?					
¿Miraba a los asistentes mientras hablaba?					
¿La calidad de las diapositivas era buena?					
¿Ha respetado el turno de palabra de sus compañeros?					
¿Cómo valorarías de manera general la exposición?					

ACTIVIDAD 5 (1 hora)

Para finalizar la unidad, el alumno completará una autoevaluación dónde explicará los puntos débiles que ha encontrado y sus puntos fuertes. Además realizará una evaluación del proceso formativo, en qué le gustaría haberse enfocado más, qué le ha resultado más fácil y difícil.

Nombre: _____					
¿Te ha gustado la unidad?					
¿Has aprendido con las diferentes actividades realizadas?					
¿Qué grado de dificultad ha tenido?					
¿Qué puntuación le pondrías a la Actividad 1?					
¿Qué puntuación le pondrías a la Actividad 2?					
¿Qué puntuación le pondrías a la Actividad 3?					
¿Qué puntuación le pondrías a la Actividad 4?					
¿Cuáles han sido tus puntos débiles?					
¿Qué se te ha dado mejor?					
¿Qué debes repasar? ¿Cuándo lo vas a hacer?					

Tras la evaluación, él mismo decidirá en qué debe centrar su tiempo de repaso: en los números de oxidación, la disociación de sales, el ajuste de reacciones redox en medio ácido o en medio básico, o los problemas asociados a cada tipo de ajuste

"En la vida no recibimos una clase magistral de cada uno de los problemas a los que nos enfrentamos, y es por ello que debemos enseñar a nuestros alumnos a desarrollar esas capacidades, habilidades y competencias que les ayuden a enfrentarse a un problema y resolverlo"

3. Conclusión

Hay muchos docentes que afirman que la calidad de la información recibida en una clase magistral donde el profesor es el foco del proceso enseñanza-aprendizaje no es comparable a la calidad obtenida mediante otras vías, y no les quito razón. Sin embargo, en la vida no recibimos una clase magistral de cada uno de los problemas a los que nos enfrentamos, y es por ello que debemos enseñar a nuestros alumnos a desarrollar esas capacidades, habilidades y competencias que les ayuden a enfrentarse a un problema y resolverlo, a tomar el camino más adecuado, a autoevaluarse y progresar, o a trabajar en un ambiente multicultural y heterogéneo ¿Y cómo hacerlo? **Probando cócteles de metodologías.** ■

¿PARA QUÉ TE PREPARA?

Capacita al alumnado para la impartición de los módulos transversales en Igualdad de Género y de Oportunidades en todos los ámbitos de la Educación. Asimismo, cualifica para la planificación de todo tipo de planes formativos así como Recursos Humanos, atendiendo aspectos de igualdad de género.

El presente postgrado está Acreditado con 4 créditos Universitarios Europeos (ECTS), siendo baremable en bolsa de trabajo y concurso-oposición de la Administración Pública.

OBJETIVOS

- ✎ Hacer un análisis de la situación de desigualdad de género presente en diversos contextos.
- ✎ Diseñar e implementar planes de intervención y la impartición de formación en igualdad de género.
- ✎ Dotar al alumnado de los conocimientos y aptitudes necesarias para el diseño y desarrollo de programas de formación en Igualdad de Género.

POSTGRADO EN IGUALDAD DE GÉNERO

(Doble Titulación con 4 Créditos ECTS)

 **Modalidad:** Online

 **Duración:** 410 horas

 **Créditos:** 4 ECTS

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

Érase una vez: la cara B de la literatura

■ POR José María González Castelló

Todos somos conscientes de los grandes beneficios que tiene leer sobre los jóvenes y sobre los adolescentes, pero es esencial motivarles para que ellos mismos lean aquellos libros que más le interesan y, ¿por qué no? Que ellos mismos sean capaces de crear nuevas historias.

Esta investigación muestra cómo la literatura se puede introducir en una clase de inglés. El estudio triunfa al hacerla atractiva y al fomentar la lectura entre los estudiantes. La motivación juega un papel crucial en esta investigación. Por eso, este trabajo tiene en cuenta los gustos de los estudiantes. De este modo, la ficción juvenil y los fanfictions tendrán un papel importante. **El objetivo principal es mostrarles que la lectura y la literatura son divertidas.** Así, a través de un enfoque AICLE y recogiendo la información por medio de triangulación, este proyecto promueve un hábito lector a los estudiantes. Por último, esta investigación acaba exponiendo que, por medio de una buena metodología, una dosis de motivación y estableciendo un vínculo con los estudiantes es posible tener éxito al introducir literatura en la clase de inglés de un instituto. Para empezar, hay que tener claro qué se entiende por literatura. **Este arte no solo engloba los clásicos y los libros sin dibujos;** la literatura se encuentra en muchos sitios: Twitter, por ejemplo, con sus hilos, en las stories de Instagram, en las publicaciones de Facebook o blogs, o en los textos que los adolescentes escriben en sus ordenadores sobre sus historias favoritas. Esta cara B de la literatura es en la que nos vamos a centrar. ...



Para llevar a cabo esta idea se diseñó una propuesta de actividades, mediante las cuales no se usó el inglés para enseñar contenidos, sino que se usaron contenidos (en este caso literatura) para enseñar inglés y darle un enfoque más dinámico a la lectura. Esta proposición se llevó a cabo durante el periodo de prácticas del máster de secundaria, donde se tuvo la oportunidad de analizar los resultados en bachillerato. La meta fue hacerles ver que la literatura puede ser divertida, **ya que la mayoría de los alumnos tienen una noción despectiva y la asocian únicamente a libros aburridos con los que no se identifican.** Así que el objetivo fue cambiarles esa perspectiva. No hace falta decir que leer es necesario en el desarrollo de los adolescentes, no solo para alcanzar la madurez, sino también para su desarrollo social. De este modo, se obtienen beneficios como una mejora en el nivel de gramática, vocabulario y en el idioma en general. Teniendo esto en mente, se diseñaron una serie de actividades que se distribuyeron en tres sesiones.

Leer es necesario en el desarrollo de los adolescentes, no solo para alcanzar la madurez, sino también para su desarrollo social

PRECUESTIONARIO Sesión 1

En la primera, los alumnos recibieron indicaciones de la manera en la que iba a funcionar la semana y cuál iba a ser el propósito de este proyecto. Después, se repartió el **precuestionario**, donde se les hacía preguntas sobre sus hábitos lectores respondiendo con Sí/No, en una escala del 1 al 10 o marcando con una 'X' u 'O' en una lista de libros, dependiendo de si se los habían leído o al menos conocían su argumento. Esta lista estaba compuesta por best-sellers de ficción juvenil, como por ejemplo Harry Potter, Los juegos del hambre, Divergente... Todas las preguntas estaban centradas en conocer su opinión sobre libros, sus favoritos y si les gustaría estudiar literatura inglesa y/o americana en clase.

Justo después se les enseñó el video completo del anuncio de Oreo 'Wonderfilled'. Se les dio la letra de la canción con algunos huecos que debían completar. La canción trataba de villanos de historias conocidas, como el lobo feroz o Drácula, y de cómo dejaron de lado su maldad en el momento en que reciben una Oreo. Más tarde se usó la web Lyrics Training para corregir la canción. En esta página se puede practicar un idioma a través de la música, ya que se debe completar la letra de las canciones mientras se escuchan. Previamente se debe crear el ejercicio con los huecos que se desean.

Esta actividad guió al último ejercicio de la sesión. En grupos, eligieron una tarjeta al azar en la que había escrito el nombre de un villano de una historia conocida (la Reina de Corazones, Voldemort...). Tuvieron que cambiar su historia imaginando qué hubiese pasado si alguien les hubiese dado una Oreo en el momento adecuado. Cada grupo eligió al representante que expuso la historia al resto de la clase. Por medio de esta actividad se quería fomentar la originalidad mientras trabajaban con narraciones. De hecho, su creatividad tuvo recompensa, ya que al terminar votaron la que más les gustó, y ese grupo recibió un paquete de galletas.

ANALIZANDO LA NARRACIÓN Sesión 2

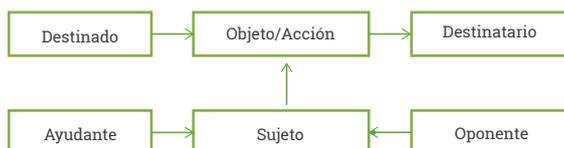
La segunda sesión fue más teórica. Primero recibieron unos consejos sobre cómo analizar una narración basándose en los estudios de Booker, Greimas y Propp, el padre de este tipo de análisis, quien analizó cuentos rusos en busca de elementos constantes y variables impredecibles (Toolan, 2007). Los alumnos iban tomando apuntes mientras se les explicaba a qué factores debían prestar más atención cuando leyeran los extractos que más tarde se les repartiría. De esta forma, se centraron en las decisiones que toman los autores cuando escriben y en los patrones que se pueden distinguir entre la mayoría de ellos. Por ello, se redujo las historias a: argumento, personajes, narrador, espacio y clímax. Primero se focalizaron en los siete tipos de argumentos que hay según Booker (Strathy, 2016):



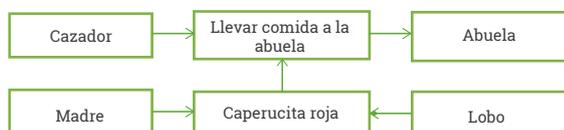


1. Venciendo al monstruo: Caperucita roja
2. De la pobreza a la riqueza: Cenicienta
3. La búsqueda: El señor de los anillos
4. El viaje y el retorno: Alicia en el país de las maravillas
5. Comedia: Fulminado por un rayo
6. Tragedia: Romeo y Julieta
7. Renacimiento: La bella durmiente

Después, vieron el diagrama de Greimas (Toolan, 2007, p.82) sobre los seis tipos de personajes básicos:



Por ejemplo, en "Caperucita roja" el diagrama sería el siguiente:



Continuaron con los tipos de narradores que Simpson distingue (Toolan, 2007, p.70): primera persona y tercera persona por medio de un personaje que observa la acción o totalmente omnisciente. Más tarde, siguieron con las observaciones de Rimmon-Kenan (1983, p. 71-72 y 96-98) sobre el espacio, centrándose en los tiempos verbales, adverbios espaciotemporales y, en resumen: la modalidad. Finalmente, su atención fue dirigida a la importancia del clímax en una narración, es decir, el punto culminante lleno de suspense, el factor esencial que engancha a los lectores.

Una vez explicada la teoría, trabajaron con extractos de libros juveniles que se distribuyeron según su nivel de inglés. Formaron ocho grupos de cuatro personas cada uno y se pusieron a analizar poniendo en práctica lo que habían aprendido en textos de Harry Potter de J. K. Rowling, El hombre lobo de Angela Carter (una versión más moderna y oscura de Caperucita roja), Las crónicas de Namia de C. S. Lewis, El hobbit de J. R. R. Tolkien, Los juegos del hambre de Suzanne Collins, El corredor del laberinto de James Dashner y Crepúsculo de Stephenie Meyer, entre otros. De este modo, se les pidió que leyeran los extractos y que identificaran el tipo de argumento, que completaran el diagrama de personajes, el tipo de narrador, que analizaran el espacio, que decidieran dónde estaba el clímax y que predijeran qué iba a pasar a continuación. Cada grupo tenía que elegir a su representante y exponer su pequeña investigación al resto de la clase, empezando con un resumen de la narración.

FANFICTIONS Sesión 3

Finalmente, en la tercera sesión los alumnos entraron en el imaginativo mundo de los fanfictions, donde los fans escriben sus textos alternativos sobre personajes y argumentos que ya existen. Se distinguieron cuatro tipos: spin-off (la historia personal de un personaje secundario), precuela/secuela (qué había antes o qué hay después de la historia), versión (cambiar el argumento, por ejemplo, un final alternativo) y crossover (mezclar personajes de distintas historias). Se centraron en este último tipo y lo pusieron en práctica, ya que constituye una clase de literatura popular, creativa y entretenida. Por consiguiente, tuvieron que escribir un crossover basándose en dos personajes elegidos al azar.

Los personajes salieron de cómics, libros, series y películas que les serían familiares: Katniss Everdeen de Los juegos del hambre, Daenerys Targaryen de Canción de hielo y fuego (Juego de tronos), Batman, Robin Hood, Deadpool, Darth Vader, los Minions, Maléfica, Dr Jekyll y Mr Hyde y Mulán entre otros. De ahí, tuvieron un tiempo para escribirlo y leerlo en voz alta. Al final, se votó al relato más original y se publicó en el blog del instituto.

Después, analizando sus preferencias durante la semana, cada estudiante recibió recomendaciones literarias. Por ejemplo, se les presentó Final Cut a los que preferían misterio, crímenes y horror. Por el contrario, los que disfrutaban de literatura juvenil, conocieron uno de los libros que se incluían en la lista del cuestionario: "Fulminado por un rayo".

Para concluir la semana, realizaron un poscuestionario siguiendo la mecánica del anterior, para saber su opinión sobre las sesiones y las actividades. Se quería confirmar si su perspectiva sobre la literatura había cambiado y comprobar si habían disfrutado de las historias, de la forma de trabajar, si les gustaría tener más clases así y si se habían sentido motivados a leer. Además, se les preguntó si habrían cambiado algo de las sesiones y en general cuál fue su opinión.

A la hora de evaluar a los estudiantes, se necesitaron técnicas para recoger datos mientras hacían las actividades, y por esta razón, se incorporó la triangulación. Según Elliott (1991, p.77), la triangulación es una técnica para recoger distintos tipos de datos y compararlos desde diferentes puntos de vista, en este caso, desde el profesor en prácticas (cuaderno), los estudiantes (cuestionarios y actividades) y el tutor (observador externo). Además, las actividades se corrigieron en el momento, se les monitorizaba y ayudaba cuando lo pedían, y ellos mismos juzgaban su trabajo y el de sus compañeros, hecho que les hizo sentirse importantes. Sin embargo, hubo un inconveniente, y es que algunos alumnos se copiaban en los cuestionarios, lo que puede entorpecer los datos.

El resultado fue asombroso, se cambió su despreocupación por curiosidad, se rompió la rutina, se utilizaron las nuevas tecnologías en la presentación y explicación de contenidos, y se trabajó con sus intereses, hecho que valió mucho la pena, ya que de esta forma se estableció una conexión con el alumno. La mayoría mejoró su comportamiento frente a la literatura y la veían como algo más atractivo y asequible. Se confirmó su motivación hacia la lectura, y aunque solo a una minoría les parecía viable leer en inglés, se interesaron por libros que desconocían y prometieron adoptar un hábito lector en su lengua materna.

CONCLUSIÓN

Este proyecto probó que romper la monotonía de las clases es tan importante como enseñar gramática y vocabulario, y además, los alumnos estaban motivados y aprendieron, participaron y prestaron atención con mayor facilidad. El aprendizaje y la diversión deben ir de la mano, solo de esta forma se pueden introducir de forma exitosa conceptos que tienen asociados una connotación negativa. Fue todo un reto y el tiempo fue un obstáculo clave. Así mismo, a los alumnos les encantó aprender por medio de una metodología basada en trabajos en grupo, expresar sus opiniones, traer sus intereses a clase y competir, más aún cuando había un premio en juego.

Para enseñar algo se debe partir de una fase intermedia entre los conocimientos previos del alumno y las metas a las que se quiere llegar.

Cada actividad, cada factor y cada opinión se tuvo en cuenta y jugó un papel importante en esta pequeña investigación. Considerar todo esto fue esencial en la introducción de la literatura. Deberían querer estudiarla en lugar de imponérsela. Para enseñar algo se debe partir de una fase intermedia entre los conocimientos previos del alumno y las metas a las que se quiere llegar. Entonces, los juegos y la cultura pop fueron los aliados para alcanzar esta meta. ■



TWITTEA LA EVOLUCIÓN

■ POR **Noelia García Rincón**

Este artículo es el claro ejemplo de que las nuevas tecnologías y las redes sociales no son incompatibles con el aula. Es una forma ideal de que nuestro alumnado pueda aprender divirtiéndose, captando su atención y siendo partícipes activos de su propio conocimiento.



¿Y si las diferentes especies de homínidos hubiesen podido twittear su día a día?

Desde luego no hubiésemos invertido tanto tiempo en intentar averiguar sus costumbres, sus dietas, sus rituales... porque, al igual que con mucha gente hoy en día, tendríamos la información de sus actos plasmada en la plataforma Twitter. Este es el reto que se les lanza a los alumnos de 4ºESO en la unidad didáctica de la evolución que se encuentra dentro de la asignatura de biología y geología. Deben convertirse en diferentes especies de homínidos e ir reflejando sus rutinas.

Como profesora he de decir que es una actividad que funciona muy bien a nivel curricular y a nivel motivacional. Es el tercer curso académico consecutivo en el que la planteo y sin duda seguiré usándola en el futuro. La clave de esta actividad radica en diversas características:

1. Se trata de una **actividad interactiva** que invita a los alumnos a buscar información sobre los hábitos de cada uno de los homínidos para que a la hora de twittear no cometan fallos en la temporalidad y digan por ejemplo que, siendo Homo habilis están calentándose en la hoguera, cuando esta especie aún no dominaba el fuego. Por lo tanto, la búsqueda de información no es el fin en sí, sino una herramienta que les ayudará a superar la actividad con éxito. Esta característica la hace muy interesante, ya que los alumnos deben modelar y aplicar la información que buscan, por lo que están desarrollando competencias como la de aprender a aprender.

2. Es una actividad que **da un uso educativo a una red social como Twitter**. La motivación inicial está conseguida al ser una red social el hilo conductor de la actividad, ya que los alumnos las tienen muy integradas en su rutina diaria. Además, la difusión de esta está garantizada, pudiendo toda persona con acceso a Internet comprobar el desarrollo.

"... se les da la oportunidad de ser creativos y de comprobar que no siempre hay una sola respuesta correcta."

3. **Nunca hay dos tweets iguales y sin embargo la mayoría son válidos**. El hecho de tener que elaborar un tweet es un ejercicio de creación y por lo tanto una respuesta totalmente abierta a la pregunta formulada de ¿qué hace un homínido en su día a día? Acostumbrados como están la mayoría de nuestros alumnos a tener que responder a preguntas con respuesta cerrada, en esta ocasión se les da la oportunidad de ser creativos y de comprobar que no siempre hay una sola respuesta correcta.

4. La **síntesis de información** es otra característica muy buena de esta actividad. Los alumnos, al tener un espacio limitado para escribir su tweet (280 caracteres), deben realizar un ejercicio de síntesis con el que van a depurar la información buscada para quedarse con lo más importante o con lo que más encaje en la idea que quieren transmitir.

5. Más específicamente con la asignatura de biología y geología, lo que consigue la actividad es una **percepción del tiempo geológico más cercana**, ya que los alumnos verán convertidos los miles de años en horas y días reales.

"...la búsqueda de información no es el fin en sí, sino una herramienta que les ayudará a superar la actividad con éxito."

Resumen

A modo de resumen, lo que consigue la actividad "Tuitea la evolución" es un aprendizaje significativo en los alumnos.

Es una actividad extrapolable a otras asignaturas como por ejemplo historia, en la que los alumnos podrían tuitear metiéndose en la piel de los diferentes estamentos de la Edad Media.

Los recursos necesarios son un dispositivo con acceso a Internet y una cuenta de Twitter para el profesor y cada alumno. En este caso, la cuenta de Twitter creada se llama "Homínidos matarraños".



La creación de la cuenta de Twitter entra dentro de la planificación de la actividad, en la cual también hay que decidir cuántos días va a durar la actividad y

cuántos homínidos se van a trabajar, para así poder calcular el número de días que le corresponde a cada especie. Esos días por especie son los que tendrán los alumnos para tuitear desde su casa a modo de trabajo. Lo ideal es que no dure más de 15 días para mantener la atención de los alumnos y que se vean diferencias entre el número de días que hay para cada especie según el periodo que vivieron. El diseño de la evaluación de la actividad entra dentro también de la etapa de planificación.

Durante el desarrollo de la actividad, los alumnos tendrán 2 o 3 días por homínido en los que tendrán que escribir al menos dos tweets contando algo sobre su día a día. Deberán en sus tweets nombrar a la cuenta de Twitter del profesor para que le salga el aviso y así poder retuitear cada tweet que los alumnos escriban. Así se conseguirá que los alumnos puedan ver los tweets de todos sus compañeros solo con mirar la cuenta del profesor. Pondrán también un hashtag con el nombre del homínido con el que se está desarrollando la actividad (ej: #Homoergaster). Además de los dos tweets por homínido, cada día el profesor lanzará una pregunta vía tweet que los alumnos tendrán que contestar por mensaje directo.



Evaluación de la actividad

Para la evaluación de la actividad se tendrán en cuenta los siguientes ítems:

- **Número de tweets escritos:** Es obligatorio escribir al menos 2 tweets por cada homínido. Se sumarán 100 puntos por cada tweet, siendo 200 el máximo a puntuar en cada homínido.
- **Veracidad:** Se penalizará con 50 puntos cada tweet que tenga fallos temporales, es decir, que hable de acciones que el homínido no realizaba.
- **Preguntas:** Las respuestas correctas serán puntuadas con 100 puntos y las incorrectas con 50.
- **Originalidad:** El profesor seleccionará los 3 tweets más originales otorgando 200, 100 y 50 puntos extras al primer, segundo y tercer tweet.

Estas preguntas tendrán siempre relación con la unidad didáctica de la evolución.

La calificación de la actividad dependerá del número de puntos que el alumno haya conseguido. Para superar la actividad hay que conseguir 1400 puntos (7 homínidos x 200 puntos). La nota por encima del aprobado dependerá de los puntos extras que el alumno haya conseguido respondiendo a las preguntas y con la originalidad de los tweets.

Uno de los años en los que realizamos la actividad, la hicimos en conjunto con un instituto de otra comunidad autónoma, siendo el otro centro el encargado de seleccionar nuestros tweets más originales y viceversa. **Es una buena actividad para crear lazos entre centros** y nuestro objetivo es poder realizarla más adelante con institutos europeos a través de la plataforma eTwinning. ■



¿Te animas a convertir a tus alumnos en históricos twitteros?

EL TESORO DE LAS PALABRAS

■ POR **Celia Marta Barrio Marcén**

Por medio del ABP podemos llevar a cabo distintos proyectos con metodologías innovadoras que nos faciliten captar la atención del alumnado así como conseguir que ellos mismos sean los protagonistas de su proceso de enseñanza-aprendizaje.



1. Abstract

ABP para trabajar contenidos de BLOQUE ESTUDIO DE LA LENGUA (Morfología) de Lengua Castellana y Literatura y favorecer el trabajo cooperativo a través de recursos como la gamificación y las TIC.

2. Palabras clave

Morfología. TIC. ABP. Gamificación. Cooperativo

3. Justificación del proyecto

Bajo el título de “El tesoro de las palabras” presentamos este Proyecto de Estudio de la Lengua cuyo objetivo esencial es conocer las categorías gramaticales en la lengua española. Se ha implementado durante la Segunda Evaluación con el grupo de 2º ESO A del IES José Manuel Blecua, dentro del Plan de Innovación “Made in Blecua”.

Los contenidos se corresponden con las Unidades Didácticas 5, 6 y 7 de nuestra Programación de Aula, donde se deberán desarrollar estos contenidos del bloque denominado “Estudio de la lengua” que marca el señalado Currículo de Lengua Castellana y Literatura para el mencionado nivel. Está diseñado para realizarse durante el mes de enero, organizándose en doce sesiones de muy diversa índole, donde la creatividad y las Tic serán fundamentales.

Como todo Proyecto de Aula, tendrá como objetivo último la creación de un Producto: un documento digital con explicaciones morfológicas y ejercicios de cada una de las categorías gramaticales.

4. Objetivos de la ABP

1. Elaborar una exposición escrita de carácter divulgativo sobre aspectos morfológicos de la lengua.

2. Aplicar progresivamente las estrategias necesarias para producir textos adecuados, coherentes y cohesionados.

3. Reconocer y clasificar las categorías gramaticales y sus características.

4. Utilizar las TIC para presentar las tareas encomendadas.

5. Ser capaz de sintetizar la información y seleccionar lo imprescindible para su posterior redacción y exposición oral.

6. Trabajar de forma cooperativa y autónoma cuando la actividad lo requiera.

7. Elaborar un Producto Final de ABP.

5. Contenidos trabajados

Los textos expositivos. Los elementos de la exposición escrita. La exposición oral.

Búsqueda de información en Internet.

Las clases de palabras: Palabras variables e invariables. Los sustantivos. Los adjetivos. Los determinantes. Los verbos. Los pronombres. Las palabras invariables.

Producción de textos expositivos coherentes, cohesionados y gramaticalmente adecuados.

El uso de Presentaciones y Documentos colaborativos en el entorno G-Suite.

6. Recursos y herramientas utilizados.

RECURSOS

- Chromebooks.
- Acceso a internet y redes sociales.
- Material fungible.

HERRAMIENTAS TIC

- Wordpress.
- Redes Sociales: Facebook, Twitter, Instagram.
- Prezzi.
- Canva.
- Entorno G-Suite.
- Classroom.
- ...

DESCUBRE QUÉ SE ESCONDE DETRÁS DE CADA UNO DE LOS COFRES DE LA ISLA MORFOLÓGICA



EL TESORO DE LAS PALABRAS

7. Desarrollo del proyecto

7.1. Canvas

Todo Aprendizaje Basado en Proyecto, (ABP) necesita de un punto de partida claro y bien establecido que nos permita avanzar coherentemente según las líneas trazadas inicialmente, aunque también es preciso señalar que este esquema de trabajo que presentamos es un boceto que nos permite desarrollar cada uno de los apartados según las necesidades del grupo, de los contenidos, etc.

7.2. Desarrollo de las sesiones

El Proyecto que presentamos se desarrollará en 12 sesiones en el aula, aunque algunas de las tareas conllevarán un trabajo individual o grupal fuera del centro como a continuación detallamos.

SESIÓN 1: PRESENTACIÓN DEL PROYECTO- EVALUACIÓN INICIAL

Explicación inicial del Proyecto. Se realizarán una serie de preguntas para saber qué conocimientos previos tiene el alumnado sobre Morfología a modo de EVALUACIÓN INICIAL. Se plantea como un juego en grupos de 3 o 4 personas que serán los que seguirán trabajando en el proyecto.

AMBIENTACIÓN:

Somos piratas a punto de embarcarnos en una aventura sin igual. Cada una de las naves cuenta con un cofre del tesoro pero se halla vacío. Durante nuestro tortuoso viaje por la red, deberemos llenarlo de información, ejemplos y recursos que nos puedan ayudar a conseguir más ganancias y, así, poder juntarlas con el resto de piratas y conseguir el Tesoro de las Palabras.

Este viaje nos llevará hasta la Isla Morfología, donde deberemos seleccionar solo aquello que nos será útil para entender la organización de la lengua.

¡¡Buen viaje, pirata!!



SESIÓN 2: LOS BARCOS PIRATAS

Seis barcos con diferentes puntos de partida y un mismo destino: La Isla Morfología. Deberán custodiar hasta allí cada uno de los cofres del tesoro que contienen diferentes objetos morfológicos:

- G.1.: Cofre de los sustantivos.
- G.2.: Cofre de los adjetivos.
- G.3.: Cofre de los verbos.
- G.4.: Cofre de los pronombres.
- G.5.: Cofre de los determinantes.
- G.6.: Cofre de las palabras invariables.

<p>COMPETENCIAS CLAVE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comunicación Lingüística (CCL). • Competencia digital (CD). • Competencia para aprender a aprender (CPAA). • Conciencia y expresiones culturales (CEC). 	<p>PREGUNTA GUÍA</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Sabes qué es la Morfología? • ¿Cómo se clasifican las palabras en español? • ¿Sabes definir cada una de las clases de palabras? <p>PRODUCTO FINAL Un álbum ilustrado digital por grupo.</p>	<p>RECURSOS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ordenadores portátiles. • Acceso a Internet y redes sociales. • Material fungible.
<p>PLAN DE EVALUACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Intercambios escritos mediante el recurso de Classroom. • Autoevaluación, reflexión sobre lo aprendido con anterioridad sobre el texto narrativo. • Revisión del trabajo de forma personal. 	<p>DIFUSIÓN</p> <p>La difusión será principalmente a través del blog de clase, compartiendo sus entradas a través de Facebook, Twitter u otras redes con las que el alumnado esté más familiarizado.</p>	<p>AGRUPAMIENTOS/ORGANIZACIÓN</p> <p>Las agrupaciones serán flexibles, favoreciendo el trabajo cooperativo, aunque sería conveniente que se realizase entre dos o tres personas.</p>
<p>ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Elabora su propia interpretación sobre el significado de definiciones morfológicas. • Aplica progresivamente las estrategias necesarias para producir textos adecuados, coherentes y cohesionados. • Reconoce las clases de palabras y puede justificarlo con ejemplos. • Utiliza las TIC para presentar las tareas encomendadas. • Es capaz de sintetizar la información y seleccionar lo imprescindible para su posterior redacción y exposición oral. • Trabaja de forma cooperativa y autónoma cuando la actividad lo requiere. 	<p>TAREAS</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Explicación del proyecto/Evaluación inicial. 2. TAREA 1: Investigación-Exposición escrita. 3. TAREA 2: Exposición oral. 4. TAREA 3: Prueba objetiva. 5. Evaluación final. 	<p>HERRAMIENTAS TIC</p> <ul style="list-style-type: none"> • Redes Sociales: Facebook, Instagram, Google+, Twitter... • Youtube. • Blog de la asignatura. • Issuu (para publicaciones diseñadas en Publisher, Word...). • Gmail.

Trabjarán con una plantilla a modo de guion de Google Presentaciones para que todos tengan misma estructura en la exposición:

1. Definición.
2. Formación de esa clase de palabra.
3. Clasificación.
4. Ejercicios.

SESIÓN 3-8: LA PELIGROSA TRAVESÍA

Cada tripulación deberá superar diferentes peligros durante su travesía hasta La Isla Morfología. Solo así conocerán todos los secretos que esconde el cofre que deben custodiar.

La tarea versará en **completar la Plantilla y generar actividades** que después puedan presentar a sus compañeros viajeros.

SESIÓN 9-10: ENCUENTRO DE BUCANEROS

La llegada a la isla se celebrará con una gran fiesta donde cada una de las tripulaciones piratas expondrá al resto las maravillas que esconde su tesoro. Además será el momento de ver si son capaces de resolver determinados pruebas o ejercicios que tendrán que ver con cada una de las aventuras morfológicas que nos presenten.

- EL COFRE DE LAS PALABRAS INVARIABLES
- EL COFRE DE LOS DETERMINANTES

SESIÓN 11: LA PRUEBA FINAL

Para repartir el Tesoro de las Palabras, todos los piratas deberán superar una última prueba individual que, si han estado atentos a las historias de sus compañeros, no entrañará ningún riesgo.

SESIÓN 12: EVALUACIÓN FINAL

Se propondrá a cada alumno una rúbrica de evaluación generada con CoRubric, donde deberán reflejarse algunos aspectos del ABP que deben ser evaluados (temporalización, metodología, contenidos, etc.) Además, deberán responder a unas cuestiones que tienen que ver con el Producto Final y que solo podrán responder si han leído con detenimiento dichos Productos Finales.

Por otro lado, deberán realizar AUTOEVALUACIÓN y valorar de forma cuantitativa su implicación en el ABP y la de los compañeros que forman parte de su grupo de trabajo.

7.3. Evaluación

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 trabajados 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:

7.3.1 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:

- ¿Sabes qué es la Morfología?
- ¿Cómo se clasifican las palabras en español?
- ¿Sabes definir cada una de las clases de palabras?

7.3.2. Evaluación Del 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. A continuación, presentamos con detalle los aspectos concretos que se van a evaluar en cada tarea.

	EXCELENTE	BUENA	REGULAR	DEFICIENTE	PESO
	1	2	3	4	
PLANIFICAR	Organizar la información con las ideas dadas con coherencia, identificando el tipo de texto.	Organiza la información estableciendo conexión con coherencia.	Organiza la información estableciendo conexión.	Organiza la información.	20%
REDACTAR	Crea un texto ordenando sus ideas con coherencia y formalidad.	Crea un texto ordenando sus ideas con coherencia.	Crea un texto ordenando sus ideas.	Crea un texto.	20%
APLICAR	Escribe un texto aplicando correctamente las reglas ortográficas y gramaticales.	Escribe un texto aplicando correctamente las reglas ortográficas.	Escribe un texto respetando el orden lógico.	Crea un texto.	20%
EVALUAR	Evalúa la adecuación coherencia y la corrección del texto.	Evalúa la coherencia en la estructura del texto.	Revisa el texto en su estructura.	Revisa el texto.	20%
PRESENTACIÓN	Sigue todas las indicaciones dadas por la profesora.	Sigue las indicaciones dadas por la profesora casi en su totalidad.	Sigue alguna de las indicaciones dadas.	No sigue ninguna de las indicaciones dadas.	20%

TAREA 1: Google presentación

- Capacidad de síntesis de la información.
- Exposición escrita ordenada y razonada en relación a la plantilla propuesta por la profesora.
- Se ha entregado en la fecha y la forma indicadas.

TAREA 2: exposición oral

- Capacidad de organización y trabajo cooperativo.
- Capacidad de síntesis de la información.
- Exposición oral ordenada y razonable de lo investigado.
- Utilización de otros elementos de la comunicación para reforzar la exposición oral.
- Se ha entregado en la fecha y la forma indicadas.

TAREA 3: entrega de ejercicios

- Capacidad de organización.
- Realización de todos los ejercicios aunque haya errores.
- Limpieza, claridad y orden.
- Se ha entregado en la fecha y la forma indicadas.

TAREA 4: prueba objetiva final

- Capacidad para responder todas las preguntas.
- Corrección ortográfica.
- Capacidad para superar la prueba con, al menos, un 4 para promediar.

7.3.3. 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 trabajados en este Proyecto. Se realizará, además, una evaluación por parte de la profesora y otra por parte del alumnado (coevaluación y autoevaluación), que servirá para tener una visión global del resultado de esta propuesta metodológica, y se utilizará CoRubric. ■

EVALUACIÓN INICIAL	10%
Tarea 1	15%
Tarea 2	20%
Entrega ejercicios	15%
Prueba objetiva	35%
EVALUACIÓN FINAL	5%

LOS BLOGS COMO RECURSO PARA LA ENSEÑANZA DIGITAL

■ POR **Ginés Pedro Toral Pérez**

Los blogs pueden ser una herramienta ideal para utilizar en clase y desarrollar así en el alumnado el trabajo en equipo así como fomentar el desarrollo de la capacidad lingüística y de las nuevas tecnologías en el aula.

Los blogs se pusieron de moda hace unos años, pero fue una moda pasajera. Enseguida aparecieron nuevas tendencias educativas, nuevas metodologías, y la mayoría del profesorado abandonó este recurso. Ahí quedaron muchos blogs, en la Red, abandonados, a medio terminar, con tres o cuatro entradas fruto de los cursos de formación donde se incluían estas herramientas, en definitiva, "Basura digital".

Actualmente, la mayoría de los centros educativos están incluyendo en su cartera de servicios la **enseñanza digital**. Tablets y ordenadores invaden nuestras aulas, y con ellos numerosas plataformas de enseñanza y de trabajo distintas, todas muy buenas y diferentes. Pero los blogs siguen olvidados en la mayoría de los casos.

Creo que es el momento de recuperarlos, rescatarlos del olvido, pero con un matiz, que no sea el profesor el único que escriba. La esencia de este recurso está en la posibilidad de realizar un trabajo coordinado entre profesor y alumnos, como si fueran periodistas o redactores de una revista. Hay un redactor jefe que es el profesor, y varios editores que comparten sus trabajos en un único medio: el blog destinado a tal fin.

Desde mi experiencia, creo que los blogs pueden volver a ser una buena herramienta con la que los alumnos trabajen por muchos motivos:

1.- Es una herramienta colaborativa.

El profesor puede crear un blog, agregar a los alumnos, y hacer que los alumnos escriban en él. El grado de motivación es alto porque el resultado final es fruto del trabajo en grupo.

2.- Aprenden el manejo de un sencillo procesador de textos.

La herramienta funciona como un sencillo procesador de textos que los alumnos aprenden a utilizar de forma muy intuitiva. Puede considerarse como una introducción al manejo de los procesadores de texto en alumnos de 1º de ESO.

3.- Realizan un trabajo permanente.

Normalmente los trabajos son entregados al profesor por e-mail, por plataformas de enseñanza Online (Moodle, Edmodo, etc.) o con un pendrive. Se corrigen, se genera una calificación, y pasan al olvido. El hecho de escribir y publicar en el blog supone que su trabajo puede ser visto y valorado por todos (compañeros, profesores, padres o cualquier visitante), de forma que obtienen una retroalimentación positiva.

4.- Se potencian las TIC desde cualquier área o materia. En todas las áreas, el currículo incide en que el uso de las TICs debe estar presente. Los blogs cumplen con esta premisa claramente. La posi-

bilidad de crear blogs con distintas temáticas es infinita, y por lo tanto, adaptables a todas las materias.

Es el momento de recuperarlos, rescatarlos del olvido, pero con un matiz, que no sea el profesor el único que escriba. La esencia de este recurso está en la posibilidad de realizar un trabajo coordinado entre profesor y alumnos.

La experiencia adquirida debido a la utilización de este recurso durante tres cursos seguidos me ha permitido obtener un listado de ventajas e inconvenientes que me gustaría comentar:

Ventajas del uso de blogs en educación:

- Herramienta con muy buena acogida y buenos resultados en alumnos disléxicos y con otros problemas.

- Herramienta muy atractiva, ya que utilizan el ordenador como recurso principal.

- Los alumnos ven plasmado en la Red el proyecto / trabajo que han realizado.

- Pérdida de miedo al uso de plataformas Online colaborativas.

- Pese al gran trabajo dedicado para poner en marcha el blog, es un recurso que podrá volver a ser utilizado en sucesivos cursos.

- Las principales plataformas de blogs son gratuitas.

Posibles inconvenientes

detectados:

- Baja destreza en algunos alumnos. El profesor debe dedicar gran cantidad de tiempo en ayudarles.

- Algunos alumnos no cumplen con las normas de formato, por lo tanto el profesor debe dedicar tiempo a corregir y dar uniformidad.

- Posibilidad de plagio o insertar fotografías libres de derechos. El profesor debe estar atento.

- Al comienzo de cada curso se debe dedicar un gran esfuerzo y tiempo en la publicación de contenidos generales del blog.

Todo lo anteriormente citado debería hacer pensar al lector la conveniencia o no de usar este recurso en sus clases, y ya cada uno/a que decida, por supuesto, teniendo siempre en cuenta las características del alumnado y el contexto educativo en el que se encuentran. ...



APLICACIÓN PRÁCTICA. BLOG DE UN PROYECTO COLABORATIVO SOBRE REUTILIZACIÓN Y RECICLAJE DE MATERIALES

Para comprobar todo lo argumentado anteriormente, se expone a continuación el blog de aula con el cual trabajo con alumnos de grupos y niveles distintos (1º, 2º y 3º de ESO) y de materias distintas (Tecnología y Robótica).

Introducción

Hace tres cursos los alumnos de tecnología en 1º de ESO plantearon reutilizar materiales y fabricar objetos nuevos con ellos. Durante la fase de búsqueda de información observamos que en Internet había muchas fotografías sobre la temática, pero pocos tutoriales. De esa deficiencia partió la idea de crear un sencillo blog en el cual los alumnos publicaran sus trabajos para que cualquier visitante pudiera replicar sus proyectos.

A partir de su segundo año de vida, el proyecto se extendió a varios cursos y materias distintas, y se eligió un nombre más genérico, ya que visto su éxito, el proyecto se iba a seguir realizando en años posteriores.

Actualmente el blog se llama

www.tecnologia-3rs.blogspot.com.es

Metodologías de trabajo

Sin entrar en detalles profundos sobre la temática, la metodología de trabajo se puede resumir en las siguientes fases:

1. Creación del blog. El profesor elige una de las plataformas más populares y gratuitas para dar de alta el blog (Blogger y/o Wordpress). En nuestro caso elegimos Blogger por su facilidad, posibilidades de uso de plantillas sencillas, adición de widgets o gadgets, etc. En esta fase hay que tener claro el nombre a utilizar, ya que será uno de los requisitos.

2. Configuración del blog. Esta es una de las fases más delicadas, ya que hay que elegir la plantilla final, configurarla, instalar gadgets, etc., en definitiva, dejar el blog bonito.

3. Configurar el menú principal. El menú principal es el lugar donde se suele insertar la información del sitio. En el proyecto de reutilización de materiales se ha incluido información general del proyecto, de los materiales a utilizar, actividades de introducción, cuestionarios, resumen de trabajos, enlaces a tutoriales, etc.

4. Subir información. Lógicamente todo blog para alumnos necesitará un impulso por parte del docente. Para ello, el profesor debe subir información de partida, ya sea de actividades, enlaces, vídeos, etc. Normalmente, esta información, que será accesible desde el menú principal, será creada en la sección páginas.

En nuestro caso, el blog cuenta con una treintena de páginas que fueron creadas al inicio de cada curso escolar, y que versan sobre la temática trabajada.

5. Realización de actividades del blog.

Los alumnos navegan por el blog en busca de los temas a trabajar y realizan un cuestionario sobre los materiales elegidos. El blog no solo es un medio de publicación, sino también un recurso donde se plantean cuestiones y actividades.

6. Diseño. Los alumnos descargan desde el blog la ficha de diseño en la cual deberán plasmar sus ideas, a la espera de ser aprobadas por sus compañeros y el profesor.

7. Construcción del objeto. Una vez aprobados sus diseños, los alumnos construyen sus objetos y les realizan fotografías.

8. Alta de usuarios. El profesor deberá dar de alta a los alumnos desde el apartado de configuración. Lo recomendable es registrarlos únicamente como editores, de forma que podrán editar, retocar y publicar artículos suyos, pero no podrán modificar artículos del resto de usuarios ni nada relacionado con la configuración y diseño del blog. Para ello, el alumnado debe suministrar al administrador su e-mail y seguir todo el proceso de alta en unos pocos y sencillos pasos.

9. Dar instrucciones claras sobre el manejo del blog. Se dedica una sesión de clase a explicar cómo funciona la creación de artículos, los botones del procesador de texto, subida de imágenes, publicación y guardado como borrador.

10. Redacción y publicación del tutorial. Según lo explicado en el punto anterior, los alumnos ingresan en el blog, redactan el tutorial, le dan formato e incluyen las fotografías que han tomado de sus objetos. Preferiblemente lo guardan como borrador, para una vez corregido por el profesor, éste será el que finalmente lo publique. Esto es así para asegurar ausencia de faltas de ortografía y conseguir mayor uniformidad de las entradas. ■



¿Son realmente nuestras aulas inclusivas?

■ POR **María Bienvenido Rodríguez**

Cuando hablamos de inclusión en el aula, pocas son las personas que incluyen dentro de las necesidades de un colegio la atención a niños y niñas con diversidad de género y afectivo-sexual. Esta es una interesante reflexión sobre cómo crear escuelas totalmente inclusivas.

Cuando hablamos de inclusión, todos y todas pensamos en un aula llena de diversidad, niños y niñas compartiendo un espacio único, conviviendo en armonía y aprendiendo unos y unas de otros y de otras. Sin embargo, poco se **habla de la diversidad de género y afectivo-sexual**. Como futura docente, he tenido la oportunidad de acudir a un aula cada mañana durante dos trimestres, observando y conociendo a cada alumno y alumna, aprendiendo de ellos y de ellas y poniendo en práctica todo lo que me habían enseñado en mi formación; sin embargo, me di cuenta de que la inclusión no solo era aceptar al otro y a la otra sin importar sus NEE o NEAE, sino que también supone aceptar sin importar el sexo o el género. ...

El alumnado transexual en la escuela:

Una nueva realidad

Poco se habla del alumnado transexual que acude al aula diariamente, en una sociedad que aún necesita prosperar armonía y respeto a sus iguales y es que, según recogía el Instituto Nacional contra la discriminación, la xenofobia y el racismo (INADI) y el Instituto Nacional de Estadística y Centros (INDEC) en un estudio realizado en 2012 a 209 personas transexuales, **tan solo el 1,9% de los y las encuestados y encuestadas consiguió finalizar sus estudios Universitarios, mientras que tan solo un 14,8% completó los estudios secundarios.**

Esta situación ocurre a consecuencia del acoso, la discriminación y el bullying que experimentan los educandos. De hecho, de 209 participantes, los hombres transexuales fueron los más discriminados en la escuela, con un total del 56,3%.

Asimismo, el temprano abandono de los estudios propicia que gran parte del colectivo transexual presente dificultades a la hora de encontrar trabajo, encontrándose obligados y obligadas a desempeñar empleos de manera autónoma. Sin embargo, en la gran mayoría de ocasiones, gran parte de personas transexuales se ve obligada a ejercer la prostitución para poder recibir alguna remuneración económica. Datos recogidos por el INDEC y el INADI muestran que durante 2012, un 74% se dedicaba a la prostitución, puesto que son estos puestos laborales los que más demandan la presencia de personas del colectivo LGTBI,

en especial las personas transexuales por el "morbo sexual" que crean en los clientes (Ángel González, Portavoz de la Asociación de Transexuales de Andalucía-Silvia Rivera) que regentan los prostíbulos. Asimismo, el diario El Litoral (2018), reconoce que la situación laboral supone un impedimento para casi el 98% de la población trans solo en nuestro país.

Por consiguiente, esto tiene su base en las escuelas, las cuales **presentan una tarea pendiente en cuanto al acondicionamiento de las aulas para el alumnado transexual.** Por supuesto esto no quiere decir que no existan centros educativos que velen por una correcta educación, libre de prejuicios y que garantice la igualdad de oportunidades a todo el grupo de alumnos y alumnas sin importar su identidad de género, no obstante, son pocas las escuelas que brillan por su puesta en marcha y es que, de acuerdo con García (2018, p.4):

Me di cuenta de que la inclusión no solo era aceptar al otro y a la otra sin importar sus NEE o NEAE, sino que también supone aceptar sin importar el sexo o el género.

“A nivel de toda la sociedad, existe una gran falta de información sobre transexualidad que, unida a la estigmatización sistemática que han sufrido las personas transexuales, hace plantearse el acompañamiento de una niña, niño, niñe o adolescente transexual como un gran reto de

enorme dificultad, pero lo cierto es que, superando la primera etapa en la que la formación sobre la identidad sí es fundamental, lo que va a necesitar el alumnado transexual no es, ni mucho menos, nada complicado de ejecutar. La infancia y juventud trans necesita las mismas cosas que la infancia y juventud cis, es decir: respeto, apoyo en los momentos específicos en los que se requiera y disfrutar de los mismos derechos y obligaciones que el resto del alumnado, ni más ni menos”.



Por tanto, siguiendo a esta autora, **necesitamos una formación tanto inicial para el profesorado en formación como para el profesorado en activo**, no solo para atender mejor al alumnado en su totalidad, pertenezca o no al colectivo transexual, sino para aprender a ver el mundo con otros ojos y entender que la sociedad nunca ha sido binaria, sino que siempre han existido diferentes identidades sexuales alejadas de las normativas, es decir, las que identifican al hombre como figura sexual masculina que desempeña un rol de género masculino y a la mujer como figura sexual femenina que desempeña un rol de género femenino. Para facilitar la comprensión, ilustraremos nuestra idea en la **Imagen 1**.

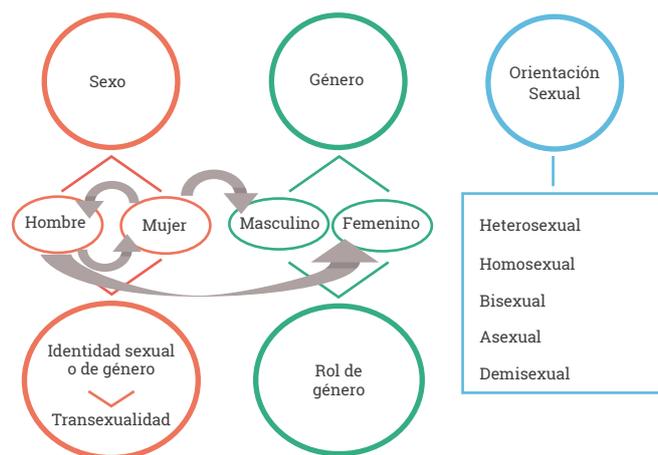


Imagen 1: Clasificación Diversidad de género y Afectivo Sexual

Con esto queremos hacer entender que un hombre puede desempeñar roles de género femeninos y sentirse o no sentirse identificado con una identidad sexual femenina y a su vez una mujer puede desempeñar roles de género masculinos y sentirse o no identificada con una identidad sexual masculina.

Por tanto, lo que queremos reivindicar con este artículo no es más que **una mejora en la atención al alumnado transexual**, puesto que de entre todas las identidades de género presentes, la transexualidad está comenzando a ser cada vez más visible y es que en palabras de Platero (2014, p.184) “la transexualidad y las rupturas de normas de género están siendo más visibles en la sociedad del Estado español que en ningún otro momento”.

Por ello, pretendemos dar voz a los alumnos y las alumnas transexuales en la escuela, para garantizar una educación de calidad y verdaderamente inclusiva, que permita una estancia deseable y próspera a todos y todas, ellos y ellas, evitando las situaciones de discriminación y de violencia, dado que desde el aula debemos educar en el respeto, la tolerancia y la inclusión y hacer ver, tanto a los educandos como a las familias, que los modelos familiares están cambiando pero no por ello debemos rechazar lo diferente, sino colaborar para que los centros educativos sigan siendo un espacio de paz para todos y todas y **cada vez sea más común ver niños y niñas transexuales siendo tratados como lo que son, niños y niñas.** ■

“**Aprender a ver el mundo con otros ojos y entender que la sociedad nunca ha sido binaria, sino que siempre han existido diferentes identidades sexuales alejadas de las normativas.**”

CENTRO PLURILINGÜE

ESCUELA IDEO

Escuela Ideo es una alternativa educativa diferente y completa a través de numerosos planes educativos, buscando poner en práctica lo aprendido. Es un centro educativo localizado en la zona norte de Madrid, que rompe con la enseñanza tradicional a través **metodologías activas** y vivenciales en las diferentes etapas educativas, desde infantil hasta bachillerato. Sus espacios abiertos y flexibles la convierten en un camino mágico para viajar en la educación.

■ POR JUDITH ILLESCAS



José Canal Benay
Director del centro

¿Nos puede contar cómo surgió la Escuela Ideo, una escuela soñada por cualquier comunidad educativa?

Escuela Ideo es un centro educativo fundado en 2014 por padres, madres y profesionales.

El objetivo general es ayudar a conseguir un **cambio de paradigma educativo** estableciendo un nuevo modelo, promotor de propuestas que tiendan a devolver la autonomía a la persona y a la formación de individuos críticos, autónomos, flexibles y creativos, a través de una educación activa e integradora.

Una de las cosas más destacables de la Escuela Ideo es su aspecto arquitectónico, lo que nos hace cuestionarnos el motivo por el cual no representa la imagen de cualquier centro educativo. ¿Cómo surgió este proyecto arquitectónico?

Los cambios metodológicos no son suficientes en la configuración de la escuela del S.XXI,



Para cambiar los cimientos de la educación, también es necesario cambiar el formato tradicional de las aulas.

Los muros de ladrillo y las pesadas puertas de madera son, cada vez más, cosa del pasado. Nuevos espacios caracterizados por materiales ligeros y luminosos configuran ambientes de un **aprendizaje abierto**. Atrás quedaron las filas de pupitres mirando a la pizarra. Estos han dado lugar a espacios flexibles donde aprender se convierte en un magnífico viaje de experimentación, dinamismo, intercambio y vida.

El concepto arquitectónico forma parte indisoluble de la propuesta educativa de Escuela Ideo, que otorga gran importancia a la educación física, esencial para el desarrollo integral de las personas, destrezas artísticas, desarrollo personal y social, educándose para la diversidad y fusionándose todo ello con el espacio arquitectónico y natural, multiplicando la interacción de toda la comunidad educativa.

Creemos que la experimentación es la base del aprendizaje.



¿A qué se refiere cuando hace referencia a que en su centro educativo se educa de una forma diferente?

Es una educación desde la vida y para la vida ya que todos los tiempos y lugares por lo que transitamos están llenos de claves para vivir.

A lo largo de las distintas etapas educativas, ofrecemos al alumnado las competencias necesarias para que se conviertan en ciudadanos activos y críticos capaces de desenvolverse en la sociedad de su tiempo.

Creemos que es imprescindible enseñar a los niños y las niñas desde pequeños a ser **personas activas, capaces de innovar**, de crear respuestas a nuevos problemas, de tener empatía y de saber liderar situaciones. Es fundamental que aprendan todo lo necesario para enfrentarse a los retos y desafíos del momento.

¿Qué nos puede destacar de la Escuela Ideo que no podemos ver en cualquier otro centro educativo?

Defendemos un saber útil y duradero, para toda la vida, porque es en el momento que los alumnos y alumnas se conviertan en ciudadanos adultos y empiezan a vivir en sociedad, cuando deben poner en práctica lo aprendido.

Por eso generamos las condiciones para que nuestro alumnado practique y aprenda en base a la solución de problemas y necesidades reales.

...

¿Además de ejercer como director de la Escuela Ideo, es docente en alguna etapa educativa?

Soy profesor de Educación Física de Secundaria, pero actualmente ejerzo solo como director. Durante ocho cursos escolares impartí clases en infantil y primaria, y durante más de diez años dando clase en Ciclos Formativos de Grado Superior de Técnicos de Actividades Físico-Deportivas.

Desde su posición como director, ¿cómo favorece la relación docente-discente? ¿Y la implicación de la familia con el centro educativo?

El propio proyecto educativo de centro pone en primera línea al alumnado. Desde la dirección del colegio no hago otra cosa que cumplir con este cometido favoreciendo dichas relaciones de toda la comunidad educativa, abriendo los canales de participación del alumnado y estimulando al personal del centro a considerar al alumnado en igualdad y responsabilidad, escuchando, valorando y tomando en cuenta sus inquietudes y propuestas.

La **educación integral** consiste en la participación por igual en

todo el proceso educativo de las familias, quienes son tan importantes y necesarias como el resto de los participantes.

¿Cómo organiza /planifica el centro educativo para conseguir que el alumnado sea el centro de aprendizaje?

Escuela Ideo es un centro educativo en el cual cada alumno es protagonista de su propio aprendizaje. Desarrollamos un "Proyecto Singular" que pone a las personas por delante de la transmisión del conocimiento, potenciando en primer lugar las habilidades sociales y las relaciones humanas, utilizando un aprendizaje lúdico y experimental.

Mediante la utilización de pedagogías activas, trabajo cooperativo y por proyectos, el desarrollo de las inteligencias múltiples, la educación emocional y personalizada, conseguimos que alumnos y alumnas tengan la motivación que les impulse con la búsqueda de su propia formación.

En una de sus entrevistas informa que la Escuela Ideo es un centro privado pero con ánimo y servicio público. ¿Nos puede ofrecer más información sobre ello?

Nuestro objetivo principal como centro privado, no es lograr un beneficio económico, buscamos una educación que forme personas felices, sanas, concienciadas y solidarias para la sociedad global de nuestro tiempo. Personas atentas a la realidad que nos toca vivir para interpretarla y ayudar así a construir un mundo bueno, justo y bello.

En el blog del centro hemos podido ver una sección de Fundación Ideo Escuela y Cooperativa Ideo Escuela. ¿Qué nos puede contar de ello?

En Fundación Escuela IDEO creemos en la diversidad como factor de enriquecimiento de la sociedad, donde se trabaja la

inclusión y el desarrollo real de las personas, especialmente las que están en riesgo de exclusión social o son víctimas de discriminación a causa de la diversidad desde el respeto a las diferencias y la valoración de la diversidad como algo positivo.

En la Cooperativa ofrecemos a las familias que eligen Escuela Ideo la oportunidad de construir este proyecto de una manera directa y eficaz, creando cauces de participación y comunicación novedosos.

Para finalizar ¿en todas las etapas educativas se realiza una enseñanza plurilingüe?

Sí. El Plan de Plurilingüismo está incluido en nuestro Proyecto Educativo. Pretendemos que en un futuro todo nuestro alumnado pueda relacionarse de forma exitosa en un mundo multicultural, por ello, potenciamos desde la primera hasta la última etapa los idiomas extranjeros (inglés, francés y chino).



DOCENTE PRIMARIA
M^a Jesús del Olmo Rubio
Coordinadora de Primaria
de Escuela Ideo

¿Nos puede hacer un breve recorrido de cómo es el día a día y el proceso de enseñanza-aprendizaje en su aula?

Este curso trabajo con los gru-



pos de 5º y 6º en "Proyectos". Un proyecto tiene una duración aproximada de 5 o 6 semanas y cada semana tenemos tres sesiones seguidas de ciencias.

Comenzamos abriendo las mamparas que separan las tres aulas del mismo curso, trabajamos juntos los tres grupos con los tres profesores y una o dos especialistas de Orientación. El alumnado está organizado en grupos de 4 o 5 personas donde cada alumno y alumna tiene asignado un rol. Normalmente empezamos la sesión recordando la misión en la que estamos implicados en el proyecto, el proceso que hemos recorrido y el aprendizaje adquirido, el producto final y la secuencia de actividades.

La construcción del conocimiento se realiza de forma colectiva por lo que todas las actividades se plantean a nivel de equipo y cada miembro del equipo es responsable de su proceso de aprendizaje y del de sus compañeros y compañeras. Utilizamos distintas estructuras de **aprendizaje cooperativo**: grupos de expertos, 1-2-4, qué sé

y qué quiero saber, folio giratorio, lápices al centro, lecturas compartidas, mapas conceptuales, rompecabezas, etc. También la experimentación en el aula o directamente en la naturaleza, el debate y las actividades manipulativas como juegos de estrategia, puzzles, construcciones, o juegos de rol. Otra herramienta a nuestra disposición son los chromebook para la realización de presentaciones en equipo como Kahoot, check and go, etc.

Uno de los días de cada proyecto salimos fuera del centro hacia un museo, medio natural, teatro, etc.

Como ves, el día a día es muy variado.

En el blog del centro podemos comprobar que tienen presente cuatro pilares: aprender a conocer, aprender a hacer, aprender a vivir juntos, y aprender a ser. ¿Nos puede explicar cómo lo lleva a cabo en su aula?

• **APRENDER A CONOCER**: desde la práctica, experimentando, manipulando, invitándoles a producir hipótesis y de-

bates científicos, **creando mentes curiosas**, que pregunten y se pregunten generando un pensamiento crítico y constructivo.

• **APRENDER A HACER**: haciendo, manipulando, jugando, **manchándose**. Aunque no vale hacer por hacer, cuanto más sentido tenga para el alumnado lo que están haciendo, más sencillo es que se produzca un aprendizaje realmente significativo.

• **APRENDER A VIVIR JUNTOS**: aprenden a solucionar los conflictos, llegar a acuerdos y **consensos grupales**, desarrollar habilidades sociales como la empatía, entre otras. A descubrir la riqueza de la diversidad.

• **APRENDER A SER**: desde el **trabajo en equipo** se promueve el descubrimiento de las capacidades y valores de uno mismo, identificando, valorando y respetando las de los compañeros y compañeras. Los lazos y el conocimiento mutuo que se genera entre los miembros del equipo facilitan el desarrollo de la coherencia personal entre el pensamiento, el sentimiento y los actos.

En la educación actual se están implantando numerosos nuevos métodos pedagógicos obteniendo resultados positivos. ¿Utiliza métodos innovadores como Mindfulness, Flipped Classroom, Gamificación (entre otras) en su aula? Cuéntenos un poco.

Como he explicado anteriormente, utilizamos diferentes metodologías de diferentes escuelas pedagógicas de acuerdo a los temas que queremos trabajar.

Trabajamos con material manipulativo como **Montessori** o **Fernández Bravo**, con estructuras de aprendizaje cooperativo de Kagan y de los **hermanos Johnson**, utilizamos la teoría de las inteligencias múltiples de **Gadner** y del Project Zero de **Harvard** trabajamos con "Rutinas de pensamiento".

También a través de **Freire** y **Freinet** desarrollando un aprendizaje globalizado, y tenemos muy presentes a autores como Linda Lantieri, Goleman, Ainscow, Torrego como referentes en la educación emocional y social, de educación en la inclusión y en la regulación pacífica de conflictos...





DOCENTE SECUNDARIA/ BACHILLERATO

César Puche Benavides

Coordinador del Dpto de STEM
 Profesor de Secundaria y
 Bachillerato de Física y Química

¿Nos puede describir el día a día y el proceso de enseñanza-aprendizaje en su aula?

El día de la clase comienza con su tutor. Durante una sesión de 30 minutos se repasan los acontecimientos más relevantes del día anterior, y a continuación entramos en una franja de dos sesiones lectivas en las que trabajamos exclusivamente en el proyecto global trimestral. En este periodo los especialistas de cada materia trabajan de forma transversal para alcanzar el objetivo global y los objetivos específicos del proyecto. El resto de la jornada el alumnado continúa trabajando por materias con dinámicas de trabajo cooperativo y metodologías activas.

¿A través de qué técnicas o recursos prepara a su alumnado para el acceso a estudios de formación profesional o la universidad?

En Escuela Ideo basamos la formación en **metodologías activas y vivenciales**, teniendo siempre el foco en lograr la autonomía y sentido crítico del alumnado, partiendo de valores de respeto, solidaridad, igualdad, colaboración, esfuerzo... dotados con una formación integral que les permite acceder con la preparación adecuada a cualquier vía educativa que elijan.

Actualmente se ofrece mucha importancia al trabajo en el aula la igualdad de género o el cuidado del medio ambiente, por ejemplo. ¿Cómo trabaja las materias transversales en su aula?

El aprendizaje basado en proyectos y la realización de semanas temáticas nos facilita de manera natural el acceso a valores y competencias transversales. Por ejemplo, el proyecto de 2º trimestre del año pasado fue "Nuestra gener@cción" cuyo objetivo general fue crear una conciencia de igualdad de género a través de acciones concretas, y este año acabamos de arrancar el proyecto "Salvar a Gaia" para concienciar sobre la necesidad de cuidar nuestro planeta.

PREGUNTAS COMUNES PARA AMBOS DOCENTES

En relación a la evaluación, ¿sustituye el examen final por otro sistema de evaluación?

Descartamos el sistema de evaluación tradicional basado en exámenes, optando por una evaluación continua y formativa, dando relevancia también a la autoevaluación y la coevaluación. Para ello empleamos diferentes herramientas como rúbricas, dianas o gamificación.

¿Utiliza en mayor medida el libro de texto o enseña el contenido con otras herramientas?

Consideramos que los libros de texto no se ajustan del todo al sistema de enseñanza de nuestra escuela por lo que preferimos trabajar a partir de materiales propios y apoyados en recursos TIC.

La motivación es un elemento esencial en el proceso de enseñanza-aprendizaje, ¿cómo favorece la motivación en su alumnado?



Es fundamental activar su motivación intrínseca.

Asumimos que este proceso puede ser particular para cada persona, no todo el alumnado se interesa por las mismas cosas. Es importante conocerles y adaptarse a cada uno de ellos, a partir de ahí ya estamos en disposición de investigar y profundizar en sus centros de interés.

¿Cómo implanta el uso libre y responsable de las TIC en el aula?

El proceso de implantación de las TIC en un centro pasa por adoptar una **actitud de acompañamiento**. Si en nuestra escuela no se diera la libertad suficiente para cometer errores y aprender de ellos perderíamos muchas de las oportunidades para reflexionar.

Nuestra formación en el uso de la tecnología la realizamos de forma transversal y específica; esta formación se presenta a medida que se va concediendo más autonomía en el uso de los dispositivos. Inicialmente trabajamos con dispositivos compartidos en el centro, continúa con equipos compartidos dentro del aula, le sigue el uso de dispositivos asignados y finalizamos con el uso del dispositivo personal.

De esta forma pretendemos que el uso de las TIC se conciba como una herramienta útil al servicio del aprendizaje.

La mayoría de nuestros alumnos se preparan para ser futuros docentes ¿Qué formación aconseja a nuestros alumnos para poder ejercer como docentes en centros como la Escuela Ideo o cualquier centro educativo?

Les diría que la docencia no se limita a la carrera universitaria y determinados másteres o cursos, sino que es un proceso en el que **hay que estar aprendiendo continuamente** sobre aquellos recursos que posibilitan y promueven procesos de innovación y de conocimiento personal. Es importante conocerse a uno mismo, fortalezas y debilidades, y no perder de vis-

ta que el objetivo prioritario es el desarrollo integral del alumnado.

En Escuela Ideo transmitimos la importancia de tener una **actitud abierta al aprendizaje continuo** a través de la práctica diaria. Para crecer cada día a nivel personal y como maestros y maestras necesitamos estar abiertos al aprendizaje que se produce desde la observación y la escucha del alumnado. ■

La motivación, el interés y la ilusión por el aprendizaje es un proceso que construimos juntos y que se contagia.



Novedades sobre LAS TIC PARA EDUCACIÓN

Es una realidad que las nuevas tecnologías están presentes en nuestro día a día, por lo que tenemos la opción de aprovecharlas y obtener resultados positivos o rechazarlas sin prestar atención a los múltiples beneficios que nos pueden aportar en el entorno educativo. Sin duda la mejor opción es la primera ya que podemos descubrir un mundo de aplicaciones que seguramente sean de gran utilidad, como las que te contamos a continuación.

■ POR SUSANA JIMÉNEZ RUÍZ

APPS EDUCATIVAS

Rosetta Stone Kids Reading Learn English!

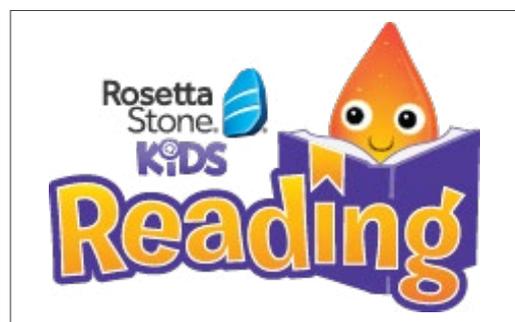
Mejorar el inglés y las habilidades lectoras de los más pequeños es el objetivo de esta aplicación, incluyendo juegos interactivos con sistema de premios para motivar a los niños.

Tiene **diez niveles de lecciones** las cuales irán aumentando de nivel, desde el conocimiento del texto, reconocimiento de formas, vocabulario, etc. hasta la comprensión lectora y traducción de palabras. Se trata de una colección de **aventuras dinámicas** con las que el niño irá interactuando y superando estos niveles.

Esta aplicación está creada **con la ayuda de expertos de la educación**, por lo que se basa en un sistema efectivo de aprendizaje.

Tiene algunos niveles gratuitos pero la aplicación es de pago.

¡No te quedes sin probarla!



<https://www.rosettastone.es>





Namoo

¡Diviértete aprendiendo ciencias sociales!

Si no sabes cómo hacer que el aprendizaje de los procesos de la naturaleza, en específico de las plantas, sea divertido para tu alumnado, ¡esta es tu aplicación!

Consiste en una aplicación en formato de juego donde cada niño podrá **experimentar y descubrir numerosos detalles sobre la vida de las plantas**. Además dispone de una amplia enciclopedia para buscar información técnica que los dejará experimentar los diferentes procesos, como fotosíntesis o polinización, o experimentar con las condiciones meteorológicas pudiendo comprobar los diferentes resultados.

También podrán aprender muchos aspectos científicos de las plantas y árboles, estudiando desde la raíz hasta la flor.

Es una completa aplicación para su uso en el aula y en casa, ¡haz que el estudio sea algo divertido y consiga grandes resultados!

Como único inconveniente destacamos que no es gratuita, pero es asequible y está disponible tanto para iOS como para Android.



Grandes Retos

¡Aprende con Puleva!

Esta aplicación pertenece a **Puleva** y está avalada por pedagogos, se compone de tres aplicaciones diferentes en función de cada rango de edad y con diferentes juegos adaptados. En cada una de ellas se trabajan numerosos aspectos, destacamos algunos:

Grandes Retos 1:

de 0 a 2 años. Se trabajan capacidades como el autoconocimiento y la empatía y se refuerza el conocimiento del entorno y la adquisición de hábitos saludables.

Grandes Retos 2:

de 2 a 3 años. Trabajarán la atención y percepción así como la lecto-escritura y la expresión artística.

Grandes Retos 3:

de 4 a 7 años. Aprenderán a reconocer letras y a formar palabras y desarrollarán capacidades relacionadas con la clasificación y representación gráfica de resultados.

De esta manera en todas ellas se trabajan las **8 Inteligencias Múltiples**: interpersonal, lógico-matemática, visual-espacial, naturalista, musical-rítmica, corporal-kinestésica, lingüístico-verbal, e intrapersonal.

Además, incluyen una zona para padres donde pueden tener registrados los perfiles de cada uno de sus hijos, tener acceso a informes de los avances y beneficios de los juegos, tienen disponible una biblioteca con contenidos para el aprendizaje, pueden otorgar premios en forma de medallas virtuales en función del avance de sus hijos y si completa todas las actividades reciben un diploma físico en su casa. Además podrán conseguir promociones para la familia.

¡No te lo pienses más y comienza a usarla con los más pequeños!

APPS PARA DOCENTES

Clickedu - La "plataforma de bolsillo"

 <https://clickartedu.com>



Clickedu permite controlar todo lo relacionado con la gestión integral de un centro escolar, desde pasar lista en

clase hasta la gestión contable y económica. Se compone de diferentes módulos en función de su objetivo.

Módulo Gestión del Centro y Gestión de la Calidad

Es en este módulo donde encontramos la gestión contable y económica, así como estadísticas, memorias, documentación, etc. Todo ello se realiza de manera online.

También se puede integrar en un mismo lugar todo lo necesario para la gestión de la calidad del centro: programación, incidencias, encuestas, etc.

Módulo Familias y Comunicaciones

Las familias pueden acceder a la aplicación para consultar las actividades programadas, el horario o las faltas de sus hijos, la información del día a día, noticias, fotos, calificaciones, descarga de boletín de notas, actividades extraescolares, el menú del comedor, etc.

En definitiva la familia estará totalmente informada de todo lo que ocurre en el entorno de aprendizaje de sus hijos.

Entorno de Aprendizaje

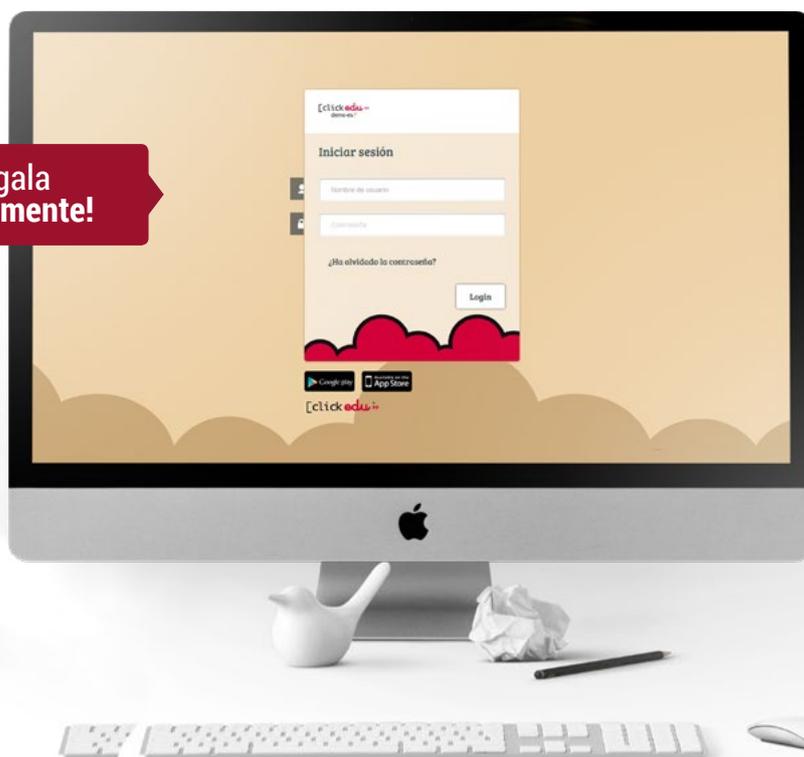
Los docentes podrán gestionar todo lo que ocurre en clase: notas, evaluación completa mediante fórmulas, programación, informes para cada alumno, ficha de alumno, pasar lista, atención a la diversidad, etc. Es una manera de facilitar el trabajo del día a día de un docente.

Y no solo eso, sino que los alumnos podrán realizar test, entregar trabajos online, trabajar de forma conjunta con otros compañeros, tener una carpeta individual y de clase, archivos y documentación, herramientas educativas, compartir fotos de clase, acceder a contenidos, etc. Por lo que también facilita el trabajo del alumnado.

Y después de todo esto, puedes solicitar una demo para quitarte cualquier duda que puedas tener.

¿A qué esperas para empezar a usarla?

¡Descárgala gratuitamente!





Moravec

¡Pon a prueba tu cálculo mental!

Es una aplicación perfecta para entrenar y **mejorar las habilidades cognitivas de tus alumnos**, en el entorno de las matemáticas. Aumentando además su motivación

mediante el juego y participando con los resultados (anónimamente) en investigaciones científicas para conocer más detalles sobre los procesos cognitivos y patrones de conducta.

Una vez que descargan la aplicación, el alumnado rellenará su ficha personal, con datos básicos. Tras esto, empezará los primeros niveles del juego, con 20 cálculos matemáticos cada uno. La dificultad irá aumentando conforme avancen, pero este aumento se hace en zigzag, es decir, aunque la dificultad vaya aumentando, en ocasiones podemos

tener cálculos simples en los niveles más avanzados.

Los desafíos van desde sumas hasta potencias, con un total de 150 niveles para jugar.

Además incorpora un tutorial que enseñará a los niños a resolver los cálculos para que pueda mejorar su manera de proceder, y también podrá ver las estadísticas de sus avances.

El objetivo es que se hagan los cálculos mentalmente, y pueden jugar tanto niños como adultos.

¡Descarga **Moravec** en Google Play!

Rompebullying:

¡Es hora de terminar con el cyberbullying

Sabemos que el bullying y más concretamente **el cyberbullying**, es un problema real en los colegios y fuera de ellos, según un estudio de la fundación ANAR, 1 de cada 4 casos de acoso escolar es causado por cyberbullying.

Esta aplicación tiene **el objetivo de acabar con este tipo de bullying**, en específico actúa contra los mensajes ofensivos que pueden enviar los niños entre ellos, el medio más usual para provocarlo. ¿Quieres saber cómo funciona?

El niño que sufre acoso puede instalar la aplicación y cuando recibe un mensaje amenazante u ofensivo, solo con pulsar un botón podrá ver unas pegatinas que ocultarán el mensaje ofensivo, elegirá una de ellas y se colocará sobre este mensaje, ocultándolo tanto para el que lo envía como para el que lo recibe, de manera que **el acosador verá lo que está haciendo mal** y además podrá terminar en una conversación agradable.

“Es una estupenda iniciativa para comenzar a luchar contra este fenómeno que cada vez es más habitual entre los jóvenes”.

La única desventaja es que por ahora únicamente está disponible para iOS, pero acabará estando disponible para Android.

 <https://itunes.apple.com/es/app/rompe-bullying-por-tokapp-school/>



Más que libros

Los libros nos permiten viajar, conocer lugares nuevos, emocionarnos con historias reales, llorar por diversos motivos, pero sobre todo los libros nos dan conocimiento, nos hacen cuestionarnos, repensar la realidad y sobre todo nos hacen soñar.

■ POR ANABEL QUESADA

Libros Infantiles

Varios

Traducción: M^a Isabel Sánchez

Mi primer P&G

Cuentos sobre mujeres importantes

Durante años en los centros educativos se han estudiado a pocas mujeres importantes, por ello distintas editoriales están contribuyendo a su recuerdo realizando preciosas ediciones. Esta colección está dirigida a pequeños a partir de un año. Con la cual podrán descubrir la historia de grandes mujeres como Marie Curie, Gloria Fuertes, entre otras.

Editorial: Alba.
Páginas: 26 págs.
Precio: 9,95€

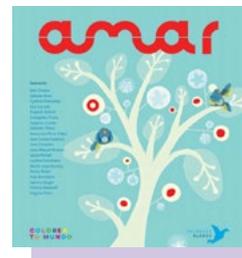
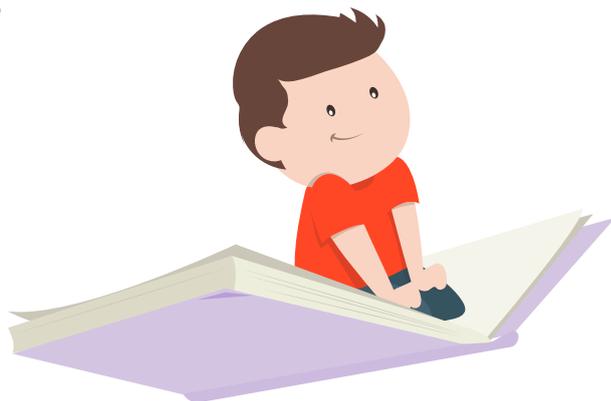


Cristina Núñez Pereira

Amar

El amor que los demás nos demuestran nos fortalece, nos hace sentirnos seguros y capaces de conseguir alcanzar nuestros sueños, por ello debemos enseñar y aprender a amar desde pequeños. Este cuento es una invitación a reflexionar sobre el amor, se trata de un libro ilustrado realizado con gran delicadeza y detalle que nos enseñará cuarenta rasgos que dan belleza a la palabra amar.

Editorial: Palabras ALadas.
Páginas: 216 págs.
Precio: 14,95€



Anna Llenas

Diario de las emociones

Este peculiar diario nos invita a conocer nuestras emociones, a través de simples ejercicios y actividades podremos canalizar nuestras emociones negativas con el fin de que consigamos un mayor bienestar. Anna Llenas nos sumerge en un mundo de color, que inventaremos expresando con los colores, nuestros estados de ánimo, dando rienda suelta a nuestra creatividad.

Editorial: Palabras ALadas.
Páginas: 216 págs.
Precio: 14,95€

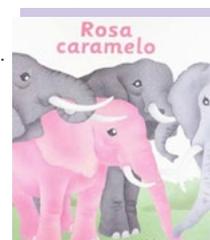


Adela Turín (texto)
Nella Bosina (Ilustración)

Rosa Caramelo

Un clásico que busca crear un pensamiento crítico sobre la necesidad de una sociedad igualitaria, con el que los más pequeños podrán vivir situaciones a través de la historia de nuestra elefanta Margarita que les hará replantearse las diferencias de género, los roles asumidos por ser chicas y chicos.

Editorial: Kalandraka.
Páginas: 40 págs.
Precio: 15,00€



Libros para Adolescentes

Nuria Valera

Feminismo para principiantes

Hoy en día se trata poco en los centros educativos la historia de las mujeres, muchas personas desconocen quiénes fueron las sufragistas, o quién es Clara Campoamor, entre otras mujeres relevantes de la historia. Se trata de una obra muy completa que recoge los distintos movimientos feministas, sus derrotas, sus principales precursores, muy recomendable para leer en clase de literatura con el alumnado adolescente. Además este libro reivindica la necesidad de un mundo feminista, pues esta lucha por la consecución de un mundo igualitario, donde hombres y mujeres convivan como iguales y compañeros.

Editorial: Zeta Bolsillo.

Páginas: 480 págs.

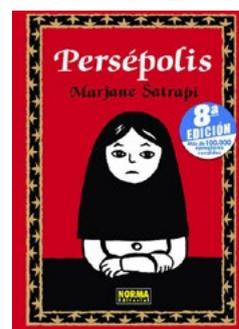
Precio: 9,95€



Marjane Satrapi

Persépolis

La escritora Marjane Satrapi ha conseguido convertir esta obra en un símbolo para la libertad y la tolerancia. Persépolis es un cómic que cuenta la historia de una niña iraní que vive la caída del zar y el cambio político que terminará sobre todo con las libertades de las mujeres. La obra ha conseguido gran reconocimiento porque cuenta un cambio político desde la visión de una niña y su concepción de lo que estaba pasando.



Editorial: S.A. Norma Editorial.

Páginas: 360 págs.

Precio: 25€

DESTACADO

Josefina Aldecoa

Historia de una maestra

Las maestras y los maestros son personas que marcarán la vida de muchos niños, pero la historia de esta maestra marcará la vida de todas aquellas personas que la lean, pues se trata de una narración hecha desde el recuerdo, llena de intensos sentimientos. Su protagonista Gabriela, nos narra su sueño que la llevará a ejercer su profesión por distintas escuelas rurales de España en una época de desconcierto ante el panorama de una guerra civil.

Editorial: Debolsillo.

Páginas: 240 págs.

Precio: 17€



Lecturas para Docentes y Padres

Rachel Igotofsky

Mujeres de ciencia

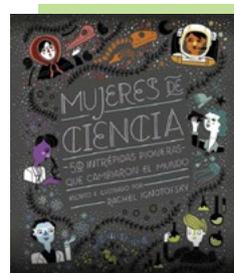
50 intrépidas pioneras que cambiaron el mundo

Este precioso libro reúne las aportaciones que cincuenta mujeres notables han hecho en distintos campos, como en educación, ciencia, tecnología, matemáticas, ingeniería entre otras. Además cuenta con unas ilustraciones muy inspiradoras que representan y conmemoran a mujeres desde la antigüedad hasta el mundo moderno. Entre las mujeres pioneras que podemos encontrar incluidas en esta obra están personalidades como la primatóloga Jane Goodall, además de personajes tan importantes de las que se han realizado películas como el caso de Katherine Johnson, conocida física y matemática quien fue la responsable de calcular la trayectoria hacia la luna de la misión Apolo XI.

Editorial: Nordica.

Páginas: 128 págs.

Precio: 25€



Mar Romera

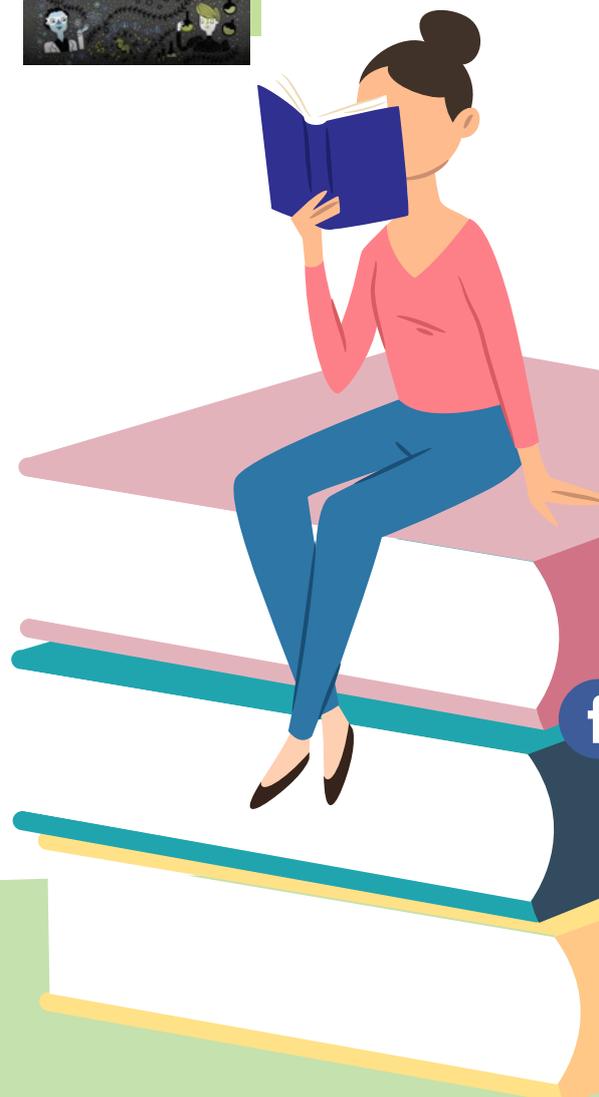
La familia, la primera escuela de las emociones

La escritora Mar Romera maestra, licenciada en pedagogía y en psicopedagogía, es una de las figuras referentes del panorama actual que defiende la educación en inteligencia emocional. Como la propia escritora indica “aprender a educar en las emociones, el mejor regalo para el desarrollo de nuestros hijos”. Uno de los pilares de la educación de este siglo debe de ir en la búsqueda de la enseñanza de identificación, aceptación y control de las emociones. Los educadores debemos aprender a educar en emociones y eso es lo que nos ofrece este libro, la posibilidad de aprender a educar con inteligencia emocional.

Editorial: Destino.

Páginas: 208 págs.

Precio: 17,90€



Educativos

2 profes en apuros

Aprender jugando

Un libro lleno de ideas para profes y padres

La gamificación es una nueva metodología educativa que está actualmente muy demandada en el sistema educativo, y las autoras del exitoso blog “2 profes en apuros” han decidido contribuir con esta metodología recopilando en su libro una serie de juegos y actividades para ponerlos en práctica y trabajar distintas materias (matemáticas, ciencia, inglés...), pero no solo son para trabajarlas en las aulas, sino también en casa ya que requieren del uso de objetos cotidianos. Como las propias autoras indican: “No puede haber aprendizaje sin emoción”. Así que emocionemos juntos para hacer del aprendizaje una experiencia única e inolvidable.

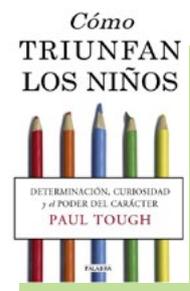
Editorial: Grigalbo.
Páginas: 128 págs.
Precio: 15,90€



Paul Tough

Cómo triunfan los niños

Existe una creencia de que el éxito está vinculado solo a la inteligencia, pero, el autor Paul Tough demuestra en este estudio que requiere de otros factores igualmente importantes como son la curiosidad, el autocontrol, la resolución de conflictos, entre otras. En este libro el autor muestra a nuevos investigadores y educadores, abriendo al lector una puerta hacia las nuevas investigaciones en neurociencia, educación y psicología.



Editorial: Palabra.
Páginas: 272 págs.
Precio: 16,62€

Xavier Aragay

Reimaginando la educación

21 claves para transformar la escuela

Un libro que pretende motivar a los docentes hacia la lectura, para con ello conseguir un cambio del entorno. Según se avanza la lectura por sus cortos capítulos, se puede saborear frases cargadas de significado que nos hacen parar la lectura para reflexionar sobre lo leído, todo ello pensado para mover conciencias y conseguir así el cambio educativo.

Editorial: Paidós Iberica.
Páginas: 256 págs.
Precio: 18,95€





NOVEDADESREDEDUCA

¿Quieres estar al día de todas nuestras novedades?

SÍGUENOS EN NUESTRAS REDES SOCIALES



@Red_Educa



Red Educa



red_educacion



RedEduca



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