

# “Venciendo obstáculos”

## DATOS TÉCNICOS DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

**Autoría:** Sonia Saavedra Rodríguez

**Centro educativo:** CEP Norte de Tenerife

**Tipos de situación de aprendizaje:** Tarea

**Estudio:** 4º Primaria

**Área/Materia:** EUM, LCL

## IDENTIFICACIÓN

**Sinopsis:** (Aproximadamente 1000 caracteres como máximo)

La SA comienza con la lectura de un cuento en el que el alumnado debe identificar cuáles son los obstáculos que están impidiendo al personaje de la historia ser creativo. Mediante una lluvia de ideas, expondrán todas las causas que se les ocurren que impiden o dificultan a las personas ser creativas, para posteriormente aterrizar en las causas que les impiden a ellos mismos ser creativos y creativas. Para ello elaborarán un avatar con una aplicación informática y le colocarán los obstáculos que identifican en bocadillos, a modo de cómic. A continuación, en grupos de trabajo, deberán elaborar una campaña publicitaria en una presentación digital que anime al alumnado a vencer los obstáculos de la creatividad, que expondrán al resto de sus compañeros y compañeras.

**Justificación:**

Con esta situación de aprendizaje el alumnado aprenderá a identificar cuáles son los obstáculos que limitan el potencial creativo, analizando primero los de las demás personas para posteriormente aterrizar en los propios. Crearán después, en pequeños grupos, un proyecto que consiste en la elaboración de una campaña publicitaria para animar al alumnado a vencer los obstáculos que nos impiden desarrollar nuestra creatividad.

## FUNDAMENTACIÓN CURRICULAR

### **Criterio/os de evaluación:**

Participar en situaciones de comunicación oral aplicando estrategias para hablar en público en situaciones planificadas y no planificadas, y producir textos orales relacionados con los distintos ámbitos de la interacción social, que respondan a diferentes finalidades, aplicando y respetando las normas de esta forma de comunicación, para satisfacer las necesidades comunicativas, buscar una mejora progresiva en el uso oral de la lengua y favorecer el desarrollo de la propia creatividad, mostrando respeto hacia las intervenciones de los demás y tomando conciencia de la importancia de un intercambio comunicativo asertivo.

<b>Código:</b>	<b>Descripción:</b>
PLCL04C02	Se pretende constatar que el alumnado, individualmente o en grupo, es capaz de emplear la lengua oral de forma adecuada (dicción, articulación, ritmo, entonación, volumen, pausas,...), en diversas situaciones de comunicación, espontáneas (expresión de emociones o expectativas, aclaración de dudas, planteamiento de preguntas, movilización de conocimientos previos, diálogos,...) o dirigidas (narraciones, descripciones, exposiciones, encuestas, noticias, entrevistas,...), adaptándose al contexto y respetando las normas del intercambio oral (turno de palabra, escucha activa, adecuación y respeto a la intervención del interlocutor, normas de cortesía,...); asimismo, se pretende evaluar que el alumnado elabora guiones previos a la intervención oral en los que organiza la información de manera clara y coherente, teniendo en cuenta los elementos no verbales; y que utiliza un vocabulario adecuado para expresar sus propias ideas, opiniones y emociones de forma asertiva, con claridad y creatividad, con la finalidad de ir mejorando en el uso oral de la lengua.

### **Criterio/os de evaluación:**

Detectar, interpretar y neutralizar los obstáculos sociales (lo establecido, lo lógico...) y emocionales (miedo, vergüenza...) que limitan el potencial creativo mediante la vivencia y el análisis crítico con el fin de poner las bases de la autoconfianza en las propias capacidades creativas.

<b>Código:</b>	<b>Descripción:</b>
PEUM04C7	Se trata de evaluar si el alumnado es capaz de hacer un análisis crítico constructivo de cuáles pueden ser los obstáculos que ponen freno al desarrollo de su potencial creativo (las tradiciones, las creencias, las reglas establecidas, lo lógico, el conformismo, las críticas externas, el miedo a ser diferente o el miedo a equivocarse), elaborando nuevas ideas para neutralizar dichos obstáculos. Se verificará, de igual manera, que parta de las experiencias propias y ajenas generadas en el aula o en otros contextos en los que se desenvuelve y también a partir de textos orales y escritos (cuentos, poemas, biografías, diarios, artículos...), imágenes (fotos, diapositivas, <i>collages</i> , pintura...), películas, músicas, danzas, composiciones plásticas, etc., pudiendo abordarlas desde diversos agrupamientos y siempre con un enfoque metodológico activo, vivencial y constructivo.

### **Criterio/os de evaluación:**

Diseñar y ejecutar proyectos de carácter emprendedor en sus diferentes vertientes, ejercitando las capacidades vinculadas al pensamiento divergente y las actitudes innovadoras asociadas con el fin de implementar iniciativas en el ámbito escolar que promuevan el bienestar personal y social.

<b>Código:</b>	<b>Descripción:</b>

PEUM04C9	Este criterio propone verificar si el alumnado es capaz de manejar las aptitudes y actitudes necesarias para trazar y llevar a término, en el centro educativo y en otros contextos, proyectos novedosos, valiosos y genuinos. También se pretende comprobar si el alumnado es capaz de establecer objetivos, tomar decisiones, trabajar en equipo, y mostrar actitud de cooperación, mostrando alta productividad, flexibilidad, apertura mental, originalidad, voluntad para adquirir nuevos aprendizajes, interés por intercambiar y contrastar las ideas, actitud de continua reflexión y redefinición, determinación, capacidad de adaptación y tolerancia frente a lo alternativo, utilizando ayuda y recursos, así como las diferentes vertientes de emprendeduría (profesional, científica, social, artística, emocional y vital) que repercutan positivamente en el bienestar personal y social.
----------	---

## FUNDAMENTACIÓN METODOLÓGICA/CONCRECIÓN

### Modelos De enseñanza:

Enseñanza directiva, investigación guiada.

Aprendizaje por descubrimiento, investigación-acción

Secuencia de actividades (Título y descripción)	Cod. CE	Productos / instrumentos de evaluación	Agrupamientos	Sesiones	Recursos	Espacios	Observaciones
<p><b>1.- Leemos un cuento:</b> Comenzamos la sesión contando al alumnado un cuento de Helen Buckley en asamblea. A continuación planteamos las siguientes preguntas: ¿qué le pasaba al niño del cuento?, ¿por qué finalmente dibujó una flor roja de tallo verde?</p>		Coloquio	Gran grupo	½	Anexo I. Cuento de Helen Buckley: “La flor roja de tallo verde”  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=EnI4_vjMZFO">https://www.youtube.com/watch?v=EnI4_vjMZFO</a> (versión del cuento de youtube)	Aula Educativo	El cuento lo puede leer el docente en formato papel o poner el vídeo de youtube con música de fondo e ir leyendo directamente en la pizarra digital.
<p><b>2.- Lluvia de ideas:</b> En este cuento, la maestra ha sido el obstáculo que ha impedido al niño ser creativo, porque no le ha permitido dibujar lo que él quisiera, de la manera que más le gustara, con los colores que él eligiera,... <b>¿Qué otros obstáculos nos pueden impedir ser creativos?</b></p>		Coloquio	Gran grupo	1/2	Pizarra	Aula Educativo	En la lluvia de ideas no se deben juzgar las aportaciones del alumnado, cualquier opinión es válida.

(por ejemplo: pienso que no soy creativo o creativa, no tengo imaginación, tengo miedo, me da vergüenza,...). Se lanza la pregunta al grupo y se recogen todas las aportaciones en la pizarra.							
<b>3.- Identificando obstáculos:</b> Una vez hecha la lluvia de ideas, vamos a concretar. De todos los obstáculos que hemos mencionado, cuáles son los que afectan directamente a cada alumno o alumna. Para ello vamos a realizar la siguiente actividad: En el ordenador cada alumno y alumna va a crearse un avatar y pegarlo en un documento de Word. Una vez hecho le insertará bocadillos, a modo de cómic, y colocará en ellos los obstáculos que le impiden ser creativo o creativa.	PEUM04C07	Avatar con obstáculos construido por cada alumno y alumna	Individual	2	Página para hacer el avatar <a href="http://www.pocoyo.com/pocoyize_swf/Preloader.swf">http://www.pocoyo.com/pocoyize_swf/Preloader.swf</a>  Anexo II. Ejemplo de un avatar	Aula medusa  Educativo	El ejemplo de un avatar es un recurso para el docente.
<b>4.- Campaña publicitaria:</b> Ya hemos analizado en grupo e individualmente cuáles son los obstáculos que, en ocasiones, nos impiden desarrollar nuestra creatividad. Ahora vamos a trabajar en pequeños grupos en la elaboración de un cartel para una campaña publicitaria que anime al alumnado a vencer los obstáculos que les impiden ser creativos utilizando una presentación digital. Deberán	PEUM04C09	Cartel campaña publicitaria	Grupos heterogéneos	2	Anexo III. Ejemplo de campaña publicitaria	Aula medusa  Educativo	Recomendar al alumnado recopilar las imágenes que vayan a utilizar para su campaña en una carpeta y guardarla en la zona genérica, para poder acceder más rápidamente a ellas.

primero realizar un borrador a mano y se les mostrará un ejemplo de campaña que sirva de modelado.							
<b>5.- Exponemos:</b> Cada grupo expone su campaña publicitaria al resto de la clase. Se puede exponer la campaña en otros grupos del centro.	PLCL04C02	Exposición grupal	Grupos heterogéneos	1	Campañas de los diferentes grupos	Aula Educativo	Si la campaña se expone a otros grupos del centro (al otro grupo del mismo nivel o a grupos de diferentes niveles), habrá que ampliar el número de sesiones.

## FUNDAMENTACIÓN METODOLÓGICA

### Recursos adjuntos:

Anexo I. Cuento flor roja de tallo verde

Anexo II. Ejemplo de un avatar

Anexo III. Ejemplo de campaña publicitaria

### Referencias bibliográficas:

[https://www.youtube.com/watch?v=Enl4\\_vjMZF0](https://www.youtube.com/watch?v=Enl4_vjMZF0) (versión del cuento de youtube)

[http://www.pocoyo.com/pocoyize\\_swf/Preloader.swf](http://www.pocoyo.com/pocoyize_swf/Preloader.swf) (recurso para hacer el avatar)

### Observaciones:

### Propuestas: