

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

Espacios de imaginación

Datos técnicos

Autoría: Anselma Isabel Salas López

Centro educativo: CEP Norte de Tenerife

Tipo de Situación de Aprendizaje: Tareas

Estudio: 1º Educación Primaria (LOMCE)

Materias: Lengua Castellana y Literatura (LCL), Ciencias de la Naturaleza (CNA), Educación Artística (EAR), Educación Emocional y para la Creatividad (EUM)

Identificación

Justificación: Esta situación de aprendizaje se organizará mediante seis talleres. Cada taller se realizará simultáneo en el aula, ya sea en el aula habitual del grupo clase o en un aula más amplia. Cada taller se organizará en pequeños grupos heterogéneos de cuatro alumnos y alumnas. Se pretende fomentar el aprendizaje cooperativo, por lo que el alumnado asumirá diferentes roles para el trabajo eficaz en equipo. Es muy importante explicarles detenidamente lo que se pretende en cada taller y mostrarles un modelaje del mismo, para que el alumnado sea capaz de actuar sin dificultades, aunque el docente acompañe en todo momento. La duración temporal de cada taller será una sesión, por lo que está programada la situación de aprendizaje para que el desarrollo de los talleres duren seis sesiones y tres sesiones para la puesta en común y autoevaluación. Los instrumentos de evaluación que se irán obteniendo, tienen un punto en común, desarrollar la competencia digital mediante la imaginación y la creatividad de nuestro alumnado, por lo que el eje vertebrador de la situación de aprendizaje será el área educación emocional y para la creatividad a través de las TIC.

Fundamentación curricular

Criterios de evaluación para Lengua Castellana y Literatura

Código	Descripción
PLCL01C04	<p>Producir textos escritos relacionados con la experiencia del alumnado a partir de modelos dados, utilizando un vocabulario acorde a su edad para favorecer la comunicación a través del lenguaje y fomentar la creatividad.</p> <p>Se pretende comprobar que el alumnado es capaz de escribir textos propios relacionados con su experiencia (avisos, felicitaciones, notas...), usando un vocabulario adecuado, teniendo en cuenta el orden y la presentación, aplicando la ortografía natural y las reglas de puntuación (uso del punto).</p>

Criterios de evaluación para Ciencias de la Naturaleza

Código	Descripción
PCNA01C07	<p>Distinguir los componentes elementales de un dispositivo, relacionando iconos básicos del lenguaje específico de las TIC con su función en el uso de aplicaciones educativas o lúdicas adecuadas a su edad, para obtener información y representar aspectos relacionados con el área, mostrando cuidado con los recursos tecnológicos.</p> <p>Con este criterio se evaluará si el alumnado reconoce los distintos componentes de un dispositivo tecnológico o digital (ordenador, tablet, móviles, pizarra digital, smartphones, DVD...), si asocia los iconos básicos como entrar, salir, guardar, compartir carpeta, etc., con su función, de manera guiada, y distingue algunos tipos de archivos (imágenes, documentos, presentaciones...). Se constatará que en su uso cotidiano (recopilar información, dibujar, representar...), es capaz de encender, apagar, abrir, reiniciar y cerrar aplicaciones educativas o lúdicas, mostrando un comportamiento adecuado hacia el cuidado y mantenimiento de los recursos tecnológicos del centro educativo.</p>

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

Espacios de imaginación

Criterios de evaluación para Educación Artística

Código	Descripción
PEAR01C02	<p>Crear imágenes fijas a partir de la observación de diferentes manifestaciones artísticas en sus contextos culturales, utilizando las tecnologías de la información y la comunicación de manera responsable y crítica, con la finalidad de expresar sus preferencias y emociones.</p> <p>Con este criterio se pretende comprobar que el alumnado sea capaz de elaborar imágenes fijas (fotos, ilustraciones...), reconociendo en diferentes manifestaciones artísticas sus características (tamaño, color...) y comenzar a experimentar tomando fotografías en sus contextos cercanos (aula y entorno), con la finalidad de transmitir su percepción del mundo a través de imágenes.</p>

Criterios de evaluación para Educación Emocional y para la Creatividad

Código	Descripción
PEUM01C09	<p>Experimentar con el diseño y ejecución de proyectos sencillos de carácter emprendedor en sus diferentes vertientes, poniendo en uso las capacidades vinculadas al pensamiento divergente y las actitudes innovadoras que lo acompañan con el fin de implementar iniciativas en el ámbito escolar que promuevan el bienestar personal y social.</p> <p>Se trata de valorar si el alumnado pone en uso las aptitudes y actitudes necesarias para trazar y llevar a término, en el centro educativo y en otros contextos, proyectos sencillos pero novedosos y valiosos mediante el trabajo en equipo y la cooperación, buscando la productividad y la originalidad, demostrando voluntad para adquirir nuevos aprendizajes, así como desarrollando la capacidad de formular propuestas alternativas y proyectos enmarcados en sus diferentes vertientes de emprendeduría (científico, social, artístico, emocional) que repercutan positivamente en el bienestar personal y social.</p>

Fundamentación metodológica/concreción

Modelos de Enseñanza: Enseñanza directiva, Investigación Grupal

Fundamentos metodológicos: Partimos en esta situación de aprendizaje con la agrupación del alumnado en pequeños grupos de cuatro personas. Para que los grupos sean heterogéneos, los agruparemos por números. Se le entregará al alumnado un número del 1 al 6 y se agruparán los números iguales, es decir, todos los números 1 juntos, los números 2 y así sucesivamente. Los grupos deberán de componerse de cuatro personas porque asumirán roles “cooperativos”. Los roles serán: gestor del tiempo, portavoz/a, moderador/a y secretario/a. El desarrollo de la situación de aprendizaje será mediante talleres, por lo que se le explicará al alumnado que una vez finalizado cada taller, los roles rotarán y de esta manera todo el alumnado pasará por los cuatro roles que figuran en las tarjetas. Para diferenciar los roles se les entregará unas pequeñas tarjetas con algún adhesivo (velcro, cinta adhesiva, imperdible...) para incorporar en sus camisetas o camisas. (Anexo I).

Actividades de la situación de aprendizaje

[1]- Nos agrupamos						
Tras la agrupación y reparto de roles, se procederá a explicar al alumnado en qué consiste cada taller. Una vez explicados los diversos talleres, el alumnado deberá crear en grupo su primera seña de identidad, como es crear un nombre y un dibujo de su grupo. Elegirán un nombre libremente y un dibujo que les represente y que hayan creado entre todos los miembros del grupo. El profesorado fotografiará dicho dibujo y para la siguiente sesión donde se inicien los talleres, les entregará su dibujo y nombre plastificado en pequeñas dimensiones acompañado de un hilo o una cinta para que puedan colgarse su identificación como si fuera una acreditación.						
Criterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

Espacios de imaginación

[1]- Nos agrupamos						
	- Logotipo	- Grupos Heterogéneos	1	Anexo I	Aula	Se debe aclarar al alumnado, que cualquier opinión o manifestación es válida dentro del grupo y deben asumir sus roles para que el taller o la actividad se desarrolle correctamente. La “acreditación” de cada grupo es para despertar el interés y curiosidad del alumnado, para valorar su pertenencia al grupo.

[2]- Taller de imaginación I. “La historia en una imagen”						
<p>El taller consiste en inventar una historia mediante un audio a partir de una imagen (Anexo II) en este caso, una imagen de Chema Madoz, artista fotográfico. El desarrollo del taller seguirá los siguientes pasos:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Lectura de las instrucciones que tienen sobre la mesa en un folio plastificado (Anexo III). 2. Grabación de un audio de la historia inventada. 3. Incorporar audio de la historia en la carpeta correspondiente. (Anexo IV). 						
Crterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.
	- Historia-audio	- Grupos Heterogéneos	1	Portátil Cronómetro Anexo II Anexo III Anexo IV	Aula Aula Medusa	Los portátiles pueden ser prestados de cursos superiores. El alumnado ya ha conocido previamente cómo se graba un audio, aún así, se acompañará de un minitutorial. La imagen que aparece en el Anexo II es una imagen de muestra, pero se recomienda utilizar imágenes poco narrativas y originales, para que desde ahí puedan crear e imaginar.

[3]- Taller de imaginación II. “El cuento de cristal”.						
<p>El taller consiste en crear una historia a partir de la elección de cinco palabras que aparecen en un bote de cristal. Es ideal para hilvanar conceptos que no parecen tener nada que ver y adquirir seguridad en la escritura. Este taller se desarrollará en los siguientes pasos:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Lectura de las instrucciones que tienen sobre la mesa en un folio plastificado (Anexo V). 						

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

Espacios de imaginación

[3]- Taller de imaginación II. “El cuento de cristal”.						
<p>2. Creación del cuento escrito tras la selección de unas palabras al azar de un bote de cristal. Se creará la historia en un procesador de texto.</p> <p>3. Incorporar el archivo en la carpeta correspondiente del grupo. (Anexo VI).</p> <p>4. Ejemplo de historia. (Anexo VII).</p> <p>5. Ejemplo de palabras para el bote de cristal (Anexo VIII).</p>						
Criterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.
	- Cuento	- Grupos Heterogéneos	1	Portátil Cronómetro Bote de cristal Tarjetas de palabras Anexo V Anexo VI Anexo VII Anexo VIII	Aula Aula Medusa	
[4]- Taller de imaginación III. “Personajes fantásticos”.						
<p>Este taller consiste en la creación de personajes fantásticos. No es necesario crear una historia, sino partir de una historia o cuento que conocen, por ejemplo “Caperucita roja”. Partirán de esos personajes (Caperucita, madre, abuela, lobo y cazador) pero deberán crear una nueva imagen a los personajes, en este caso invirtiendo el género de cada uno y diseñándolos en una aplicación muy sencilla. Cada alumno y alumna del grupo elaborará uno de los personajes. Los personajes serán “Caperucito, padre, abuelo, loba y cazadora”. El taller se desarrollará siguiendo los siguientes pasos:</p> <p>1. Lectura de las instrucciones que tienen sobre la mesa en un folio plastificado (Anexo IX).</p> <p>2. Documento con los personajes de Caperucita Roja (Anexo X).</p> <p>3. Ver minitutorial de la aplicación (Anexo XI).</p> <p>4. Elaborar los personajes de su nuevo cuento.</p>						
Criterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.
	- Personajes fantásticos	- Grupos Heterogéneos	1	Portátil Cronómetro Anexo IX Anexo X Anexo XI	Aula Aula Medusa	
[5]- Taller de imaginación IV. “Binomio fantástico”.						
<p>Este taller consiste en relacionar dos conceptos que no parecen tener relación creando una pequeña narración. Se eligen varias parejas de palabras y cada grupo deberá de crear pequeños relatos en un procesador de texto. Habrá que tener en cuenta para la selección de palabras que no sean antónimas (blanco/negro), ni pertenezcan a la misma categoría (azul/rojo). El taller se desarrollará siguiendo los siguientes pasos:</p> <p>1. Lectura de las instrucciones que tienen sobre la mesa en un folio plastificado (Anexo XII).</p> <p>2. Documento en un archivo con las parejas de palabras para crear el binomio fantástico. (Anexo XIII).</p>						

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

Espacios de imaginación

[5]- Taller de imaginación IV. “Binomio fantástico”.						
Criterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.
	- Binomios fantásticos	- Grupos Heterogéneos	1	Portátil Cronómetro Anexo XII Anexo XIII	Aula Aula Medusa	
[6]- Taller de la imaginación V. “¿Qué es y para qué sirve?”						
<p>Este taller consiste en presentarles diferentes objetos para que los describan y les den un nombre. Los objetos presentados serán objetos recientes para el docente pero lejanos para el alumnado, como pueden ser objetos relacionados con el mundo tecnológico (disquetes de 3 1/2 y 5 1/4, cinta VHS, cinta de cassette, etc.) El alumnado desarrollará su imaginación proporcionando un nombre y utilidad.</p> <p>El taller se desarrollará siguiendo los siguientes pasos:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Lectura de las instrucciones que tienen sobre la mesa en un folio plastificado (Anexo XIV). 2. Documento en un archivo sobre las palabras que deben describir (Anexo XV). 						
Criterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.
	- Objetos extraños	- Grupos Heterogéneos	1	Portátil Cronómetro Disquetes Cintas VHS, cassette Anexo XIV Anexo XV	Aula Aula Medusa	Se pueden utilizar otros objetos in-usuales para nuestro alumnado, como por ejemplo, un praxinoscopio, un buzón, un sello, un disco de vinilo...
[7]- Taller de imaginación VI. No soy de este planeta.						
<p>Este taller consiste en realizar fotografías de objetos que aparecen en el aula. Para ello, se le proporcionará al alumnado una cámara fotográfica sencilla para realizar hasta un máximo de 20 fotografías de objetos o cosas que vean en el aula, teniendo que describir con posterioridad cada objeto según tamaño, color, forma y proporcionando un nombre y utilidad distinta a la que suelen tener habitualmente. Deben imaginar que son alumnos/as “extraterrestres” y no han visto nunca los objetos que han fotografiado. De nuevo la imaginación juega un papel importante en este taller.</p> <p>Se les indicarán los siguientes pasos:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Lectura de las instrucciones que tienen sobre la mesa en un folio plastificado (ANEXO XVI). 2. Documento en un archivo sobre las imágenes que han realizado (deberán de subirlas al ordenador. (Anexo XVII) 3. Mini-tutorial de subida de imágenes. (Anexo XVIII). 						
Criterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.
	- Nombres de objetos	- Grupos Heterogéneos	1	Portátil Cronómetro Cámara fotográfica Anexo XVI Anexo XVII Anexo XVIII	Aula Aula Medusa	

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

Espacios de imaginación

[8]- Puesta en común y autoevaluación

Una vez que todos los grupos hayan rotado por cada taller, se realizará la puesta en común sobre lo que les han parecido los talleres. Cada grupo deberá exponer sus productos finales para el resto del grupo-clase. Deberán exponer las dificultades que se les han presentado así como su opinión sobre los diferentes talleres. Se realizará una exposición de cada grupo por taller, de esta manera, cada taller se cerrará con la autoevaluación personal, del grupo y la coevaluación de cada equipo.

Criterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/contex.	Observaciones.
- PEAR01C02 - PLCL01C04 - PCNA01C07 - PEUM01C09	- Exposición y dossier productos	- Grupos Heterogéneos - Gran Grupo	3	PDI Dossier con productos de la SA	Aula Aula Medusa	

Referencias, Observaciones, Propuestas

Referencias: Santos, Care. El taller de la imaginación. Alba Editorial, 2014.

Observaciones: Destacar que este tipo de organización por talleres en 1º de Primaria presenta cierta conexión con la metodología de trabajo en Educación Infantil.

Las sesiones son aproximadas, dependerá del nivel de cada grupo.

Se debe tener en cuenta que este tipo de situaciones de aprendizaje debe plantearse a mitad de curso o tercer trimestre, puesto que el grado de autonomía respecto a la lectoescritura es elevado. Se puede suplir o adaptar la carga textual por intervenciones orales en las que el alumnado grabe sus propuestas y apoyos visuales en cada una de las guías o materiales del taller para facilitar la comprensión.

Propuestas: El profesorado tiene que clarificar muy bien cómo se realiza cada taller, presentar el modelaje y estar presente en el desarrollo de los mismos, para paliar las posibles dificultades que vayan surgiendo. El material “instrucciones”, puede servir de gran ayuda para fomentar la autonomía del alumnado, la cooperación de cada grupo, el equilibrio heterogéneo, así como el desarrollo de la imaginación en esta tarea desarrollada en talleres, el uso básico de las TIC, presentará un gran atractivo para el alumnado.