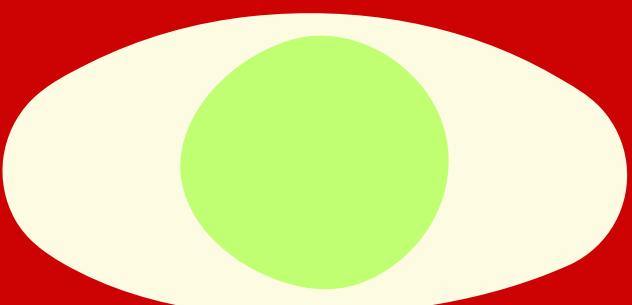
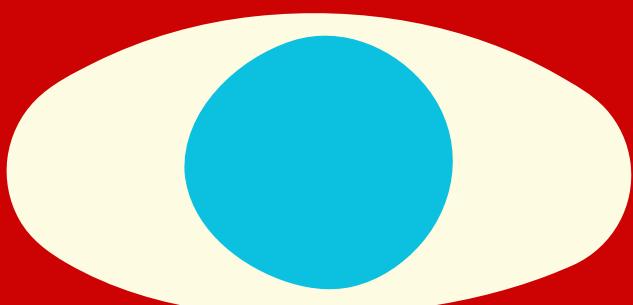
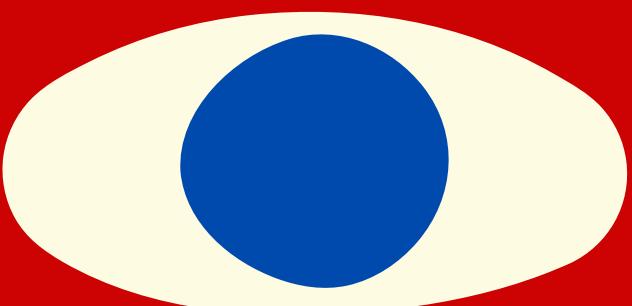
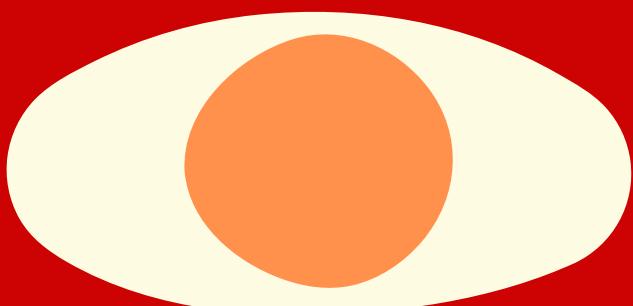
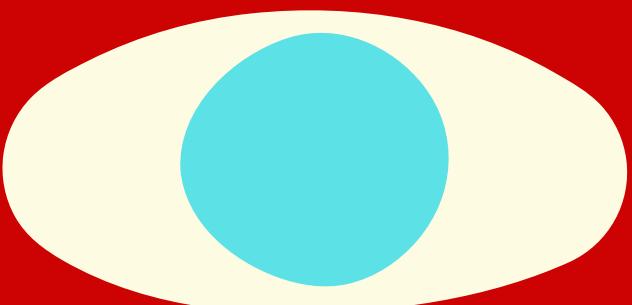
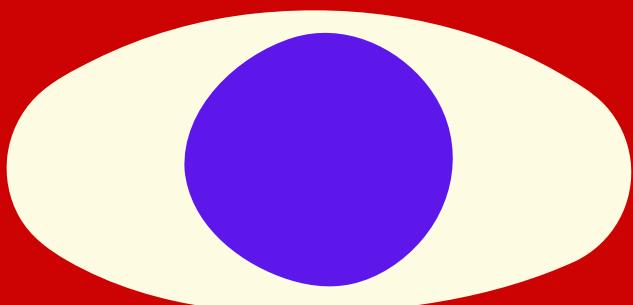
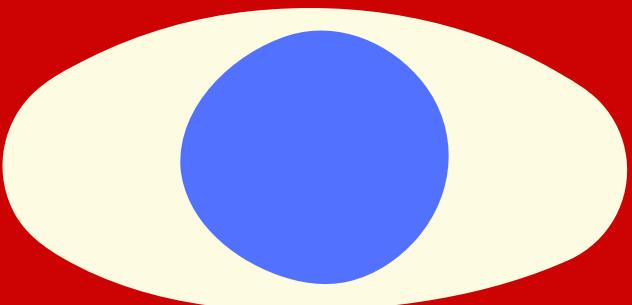
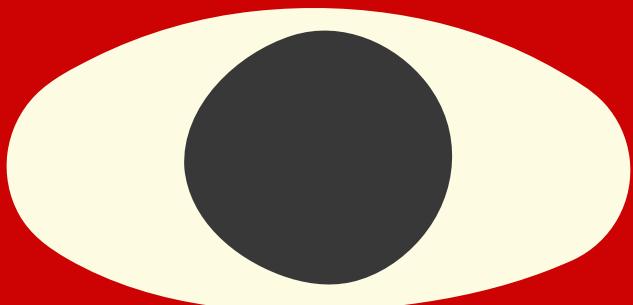


GRUPO DE TRABAJO Y ESTUDIO DE
FILOSOFÍA PARA NIÑOS (3^a ED) CURSO
2023/24

DOSSIER DE ACTIVIDADES FINALES



ÍNDICE

ACT 1 SANDRA DEL OLMO CASTILLO PÁG. 1

ACT 2 ANA BELÉN MARTÍNEZ VILLANUEVA PÁG. 3

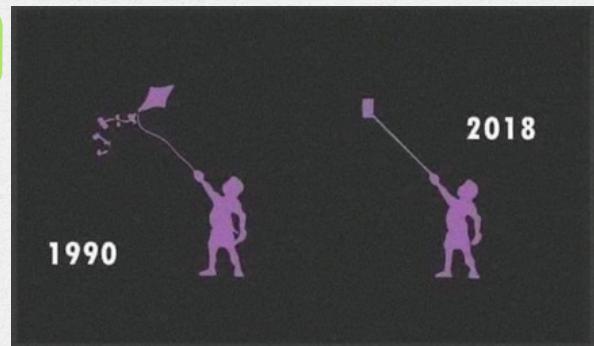
ACT 3 YOLANDA RUIZ ORTEGA PÁG. 7

ACT 4 ROCÍO GIL FERREIRA PÁG. 12

ACT 5 SARA MOTA SALIDO PÁG. 16

ACT 6 ISABEL SÁNCHEZ MERINO PÁG. 22

¿USO O ABUSO DE LAS PANTALLAS?



OBJETIVO: Desarrollar en el alumnado y en la comunidad educativa, en general, un espíritu crítico hacia el uso y/o abuso de las pantallas.

GRUPO: De 4º de ESO, en la materia optativa de Filosofía.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN: (extraídos del Decreto 82/2022, de 12 de julio) 1.2 y 4.1. Cada uno de los cuales hace referencia al desarrollo de una actitud indagadora en la elaboración de trabajos de investigación y a la importancia de la cooperación, respectivamente.

METODOLOGÍA: Pensamiento crítico y Pensamiento cooperativo.

1

COMUNIDAD DE INDAGACIÓN

Proyección de la imagen superior de la página y que el gran grupo clase trabaje en la comunidad de indagación a partir del banco de preguntas (ANEXO I)

2

COOPERACIÓN

En grupos de 4 o 5 personas pensarán y formularán preguntas para el estudio del tema en los distintos niveles del centro: ESO, BACHILLERATO y PROFESORADO. Se irán subiendo al muro de PADLET para seleccionar las más idóneas

3

METODOLOGÍA TIC

Cada grupo irá elaborando el cuestionario en google form, dirigido al nivel que le haya tocado. Lo subirán al aula virtual de Educamos CLM y yo se lo pasará a los tutores y profesores para que lo difundan y me hagan llegar las respuestas.

4

ANÁLISIS

Una vez que facilite las respuestas al alumnado, este elaborará un gráfico que refleje los resultados obtenidos

5

PENSAMIENTO CRÍTICO

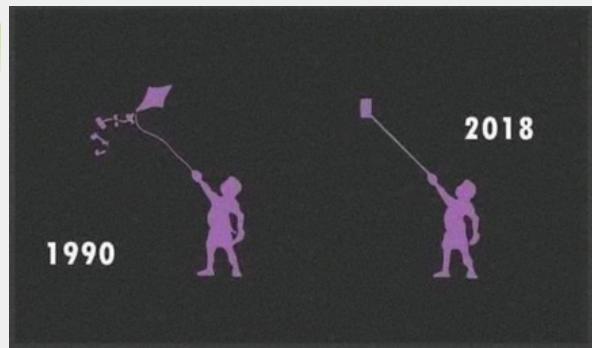
Sesión de reflexión y exposición de resultados obtenidos.

6

EVALUACIÓN

Realizaré una evaluación del trabajo del alumnado a partir de la observación directa y la revisión del trabajo a partir de los dos criterios señalados. Además también evaluaré la actividad a través de la coevaluación entre el alumnado.

¿USO O ABUSO DE LAS PANTALLAS?



OBJETIVO DE CENTRO:

Sería interesante que tras el análisis de los resultados arrojados por esta actividad, el centro se propusiera un objetivo para mejorar la salud digital de la comunidad educativa.

ANEXO I. BANCO DE PREGUNTAS

1. ¿Qué es una cometa?
2. ¿En qué se diferencia una cometa de un móvil?
3. ¿Has jugado con una cometa? ¿Se juega hoy en día con cometas? ¿Por qué?
4. ¿Cómo te sientes o crees que se siente uno al jugar con la cometa?
5. ¿Cómo te sientes al jugar con el móvil o el ordenador?
6. ¿En qué estará pensando el niño que juega con la cometa?
7. ¿Cuándo estás con el móvil piensas?
8. ¿Cuánto tiempo podrías pasar jugando con la cometa? ¿Y con el móvil? ¿Dónde está la diferencia si es que la hay?
9. ¿Por qué es importante jugar al aire libre y en contacto con la Naturaleza?
10. ¿A qué se debe que hoy en día la mayoría de niños/as utilice tanto las pantallas para jugar, leer, relacionarse...?

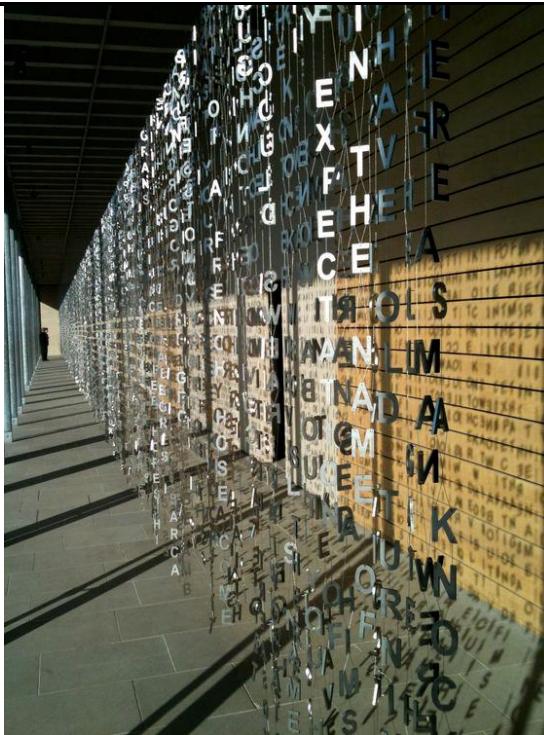
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD			
FILOSOFÍA Y LITERATURA: POESIA DEL SILENCIO			
MATERIA	GRUPO / CURSO	TEMPORALIZACIÓN	GRUPOS DE PENSAMIENTO
FILOSOFÍA	1º BACHILLERATO	TRES SESIONES	<ul style="list-style-type: none"> - Pensamiento crítico. - Pensamiento creativo - Pensamiento cooperativo
DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD			
<p>El título de esta actividad, FILOSOFÍA Y LITERATURA: POESIA DEL SILENCIO, rinde homenaje a la última exposición del gran escultor Jaume Plensa (Barcelona, 1955), uno de los escultores más reconocidos internacionalmente en el panorama de la escultura contemporánea de finales del siglo XX al XXI. Su trabajo actual se centra en la literatura, y en especial, la poesía. Lo destacable de Plensa que queremos transmitir al alumnado en esta actividad es la intención con la que realiza sus obras. El artista, cada vez que hace una obra pretender mostrar la importancia del silencio para que la obra hable por sí sola y así liberar a las palabras, la poesía y al arte. Con ello pretendemos, al igual que Plensa, inspirar a nuestro alumnado a través de la literatura y el arte para que la filosofía se libere en la actualidad y ocupe el lugar primordial que ha tenido desde la antigüedad.</p> <p>Para ello intentaremos transmitirles la importancia del silencio a la hora de reflexionar. Como comienzo de la sabiduría. Por ello es importante que la filosofía comience reflexionando a partir del silencio, pero no que su función en la actualidad se vea silenciada. Sólo de este modo podrá recuperar esa pretensión de racionalidad que parece haberse perdido con la llegada de la postmodernidad.</p>			
DESCRIPCIÓN DEL PRODUCTO FINAL			
<ul style="list-style-type: none"> - Fotografía filosófica. En grupos realizarán una exposición y comentario filosófico de tres o cuatro fotografías que muestren como la filosofía puede recuperar esa pretensión de racionalidad que ha tenido siempre y que su función en la actualidad no sea permanecer en silencio utilizando la metáfora que emplea en su última exposición Jaume Plensa. (se entregará en un plazo de 15 días) 			
OBJETIVOS	SABERES BÁSICOS	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
d) Afianzar los hábitos de lectura, estudio y disciplina como condiciones necesarias para el eficaz aprovechamiento del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.	A. LA FILOSOFÍA Y EL SER HUMANO	2. Buscar, gestionar, interpretar, producir y transmitir correctamente información relativa a cuestiones filosóficas a partir del empleo	

<p>k) Afianzar el espíritu emprendedor con actitudes de creatividad, flexibilidad, iniciativa, trabajo en equipo, confianza en uno mismo y sentido crítico.</p> <p>l) Desarrollar la sensibilidad artística, literaria y el criterio estético como fuentes de formación y enriquecimiento cultural, conociendo y valorando creaciones artísticas, entre ellas las castellano-manchegas, sus hitos, sus personajes y representantes más destacados.</p>	<p>1. La reflexión filosófica en torno a la propia filosofía.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Vigencia y utilidad de la filosofía: la importancia de filosofar en torno a los retos del siglo XXI. -La filosofía en relación con otros campos del saber y la actividad humana. <p>B. ACCIÓN Y CREACIÓN</p> <p>2. La reflexión filosófica en torno a la creación artística.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Teorías clásicas y modernas acerca de la belleza y el arte. Teorías y problemas estéticos contemporáneos. La reflexión en torno a la imagen y la cultura audiovisual. 	<p>contrastado y seguro de fuentes, el uso y análisis riguroso de las mismas, y el empleo de procedimientos elementales de investigación y comunicación, para desarrollar una actitud indagadora, autónoma, rigurosa y creativa en el ámbito de la reflexión filosófica.</p> <p>4. Practicar el ejercicio de diálogo filosófico de manera rigurosa, crítica, tolerante y empática, interiorizando las pautas éticas y formales que este requiere, mediante la participación en actividades grupales y a través del planteamiento dialógico de las cuestiones filosóficas, para promover el contraste e intercambio de ideas y el ejercicio de una ciudadanía activa.</p> <p>9. Desarrollar la sensibilidad y la comprensión crítica del arte y otras manifestaciones y actividades con valor estético mediante el ejercicio del pensamiento filosófico acerca de la belleza y la creación artística, para contribuir a la educación de los sentimientos y al desarrollo de una actitud reflexiva con respecto al lenguaje y sentido de las imágenes.</p>
--	--	--

EVALUACIÓN

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
Competencia 2	2.2. Desarrollar una actitud indagadora, autónoma y activa en el ámbito de la reflexión filosófica mediante el diseño, la elaboración y la comunicación pública de productos originales tales como trabajos de investigación, disertaciones o comentarios de texto.
Competencia 4	4.1. Promover el contraste e intercambio de ideas y la práctica de una ciudadanía activa y democrática a través de la participación en actividades grupales y el ejercicio del diálogo racional, respetuoso, abierto, constructivo y comprometido

Competencia 9	<p>con la búsqueda de la verdad, acerca de cuestiones y problemas filosóficamente relevantes.</p> <p>9.1. Generar un adecuado equilibrio entre el aspecto racional y el emotivo en la consideración de los problemas filosóficos, especialmente los referidos al ámbito de la estética, a través de la reflexión expresa en torno al arte y a otras actividades o experiencias con valor estéticos y el análisis del papel de las imágenes y el lenguaje audiovisual en la cultura contemporánea.</p>
ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN	
<p>1. Responde a las siguientes preguntas: ¿Es la filosofía un género literario? ¿Qué relaciones hay entre filosofía y literatura? ¿Conoces algún autor o autora que mezcle estas dos disciplinas? (Técnica 1-2-4)</p> <p>2. Ver video sobre el escultor Jaume Plensa y su exposición Poesía del silencio. https://www.rtve.es/play/videos/informe-semanal/silencio-plensa/6837504/</p> <p>3. En la obra de J. Plensa es muy importante el silencio, ¿crees que es importante el silencio como comienzo de la sabiduría?</p> <p>4. Según Plensa, con su obra Cortinas metálicas de la infancia, cada vez que las traspasa es como pasar a través de la poesía para liberar las palabras, ¿necesita la filosofía liberarse al igual que la poesía o debe permanecer en silencio?</p>	



METODOLOGIA	RECURSOS	RELACION CON LAS COMPETENCIAS CLAVE
<p>MET.1: Enseñanza tutorada.</p> <p>MET.2: Aprendizaje entre pares.</p> <p>MET. 3: Aprendizaje basado en problemas</p> <p>MET. 4: Aprendizaje por indagación</p> <p>MET. 5: Aprendizaje basado en el diálogo</p> <p>MET. 6: Aprendizaje cooperativo.</p>	<ul style="list-style-type: none">• Pizarra digital.• Aula virtual (Educamos)• Móviles o cámara de fotos	<ul style="list-style-type: none">• Competencia en comunicación lingüística.• Competencia digital.• Competencia personal, social y de aprender a aprender.• Competencia en conciencia y expresión culturales.

CAJA LIBRO

¿Quién dijo que hacer un resumen no fuese divertido?

DATOS TÉCNICOS DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

Título de la actividad	Caja libro
Periodo de implementación	Tercer trimestre
Número de sesiones	6
Identificación	<p>Esta situación de aprendizaje propone la elaboración y el diseño de una caja libro que se realiza tras la lectura del libro "El diario violeta de Carlota". Para ello, se plantea el siguiente supuesto:</p> <p>Hoy te convertirás en un creativo diseñador de una caja literaria para el libro 'El diario violeta de Carlota'. Sigue las instrucciones detalladas a continuación:</p> <ul style="list-style-type: none">- Cara 1: Resumen del libro.- Cara 2: Collage sobre un momento destacado y un castigo para uno de los personajes con el motivo.- Cara 3: Correo electrónico a uno de los personajes.- Cara 4: Final alternativo que te hubiera gustado para la historia.- Cara 5: Pasatiempo relacionado con el libro (sopa de letras, crucigrama, etc.). <p>¡Recuerda! Cuida los detalles y sé creativo en cada parte de la caja. ¡Diviértete y muestra tu imaginación! Entrega la caja finalizada en la fecha acordada.</p>
Justificación	<p>Esta actividad, en coherencia con los objetivos del Decreto 82/2022, de 12 de julio, por el que se establece la ordenación y el currículo de Educación Secundaria Obligatoria en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha, trata de fortalecer en el estudiantado sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con las demás personas, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo, incluidos los derivados por razón de distintas etnias, los comportamientos sexistas y resolver pacíficamente los conflictos.</p>
Objetivos	<ul style="list-style-type: none">-Desarrollar las habilidades del pensamiento.-Fomentar el análisis, síntesis y evaluación de aspectos de la vida cotidiana relacionados con la igualdad de género.-Desarrollar la originalidad, flexibilidad y fluidez del pensamiento a través del diseño y elaboración de una caja literaria.-Reforzar la empatía, la responsabilidad y el razonamiento moral mediante una puesta en común de los aspectos, problemáticas y ejemplos más relevantes trabajados durante las sesiones.

-Mejorar la Comunicación efectiva, trabajo en equipo y negociación.
-Trabajar la conciencia cognitiva, regulación emocional, planificación y evaluación a través de la autoevaluación y coevaluación de las cajas literarias.

Evaluación

El carácter competencial de la evaluación exige un proceso de recopilación de evidencias proporcionadas por situaciones de aprendizaje que se basan en el grado de adquisición de las competencias específicas. Concretamente, esta situación de aprendizaje, se evalúa de acuerdo al grado de adquisición de la Competencia específica 2.4.

FUNDAMENTACIÓN CURRICULAR

Nº: 2.EVCE.CE2

DESCRIPCIÓN:

Actuar e interactuar de acuerdo con normas y valores cívicos y éticos, a partir del reconocimiento fundado de su importancia para regular la vida comunitaria y su aplicación efectiva y justificada en distintos contextos, para promover una convivencia pacífica, respetuosa, democrática y comprometida con el bien común. La adopción de normas y valores cívicos y éticos, supone, en primer lugar, el reconocimiento de nuestra naturaleza histórica y social, así como una reflexión en torno a la naturaleza de lo ético y lo político mismo. En segundo lugar, se ha de atender a la condición de los alumnos y alumnas como ciudadanos y ciudadanas de un Estado democrático social y de derecho, integrado en el proyecto comunitario europeo y comprometido con principios y valores constitucionales, así como con el referente moral que son los derechos humanos. Este conocimiento crítico de su contexto social y político ha de promover en el alumnado una adecuada conciencia de la relevancia de su papel para afrontar los problemas éticos más acuciantes del presente mediante el uso de las herramientas conceptuales y procedimentales adecuadas.

Competencia específica

La práctica de una ciudadanía activa comienza en gran medida en torno a la vida escolar; por ello es tan importante identificar y resolver problemas éticos, así como implementar normas, valores y procedimientos democráticos en todas aquellas actividades educativas, físicas o virtuales, que se dispongan en el aula y fuera de ella. Es necesario subrayar aquí la importancia de fundamentar y suscitar el respeto debido a aquellos principios y valores que constituyen nuestro marco cívico y ético de referencia, tales como la solidaridad, la interculturalidad, el respeto por las minorías y la efectiva igualdad y corresponsabilidad entre hombres y mujeres, además de promover entre el alumnado el cuidado del patrimonio cultural y natural, el conocimiento de los fundamentos y acontecimientos que conforman nuestra memoria democrática, el voluntariado y el asociacionismo, así como la ponderación del valor e importancia social de los impuestos y de la contribución del Estado, sus instituciones, y otros organismos internacionales y sociales, al fomento de la paz, la seguridad integral, la atención a las víctimas de la violencia, la defensa para la paz, y la cooperación internacional.

DESCRIPTORES OPERATIVOS DE LAS COMPETENCIAS CLAVE. PERFIL DE SALIDA: CCL5, CD3, CC1, CC2, CC3, CC4, CCEC1.

Criterios de evaluación

CR2.4: Tomar conciencia de la necesidad de la lucha por una efectiva igualdad de género, y en contra de la violencia y explotación ejercidas sobre las mujeres, a través

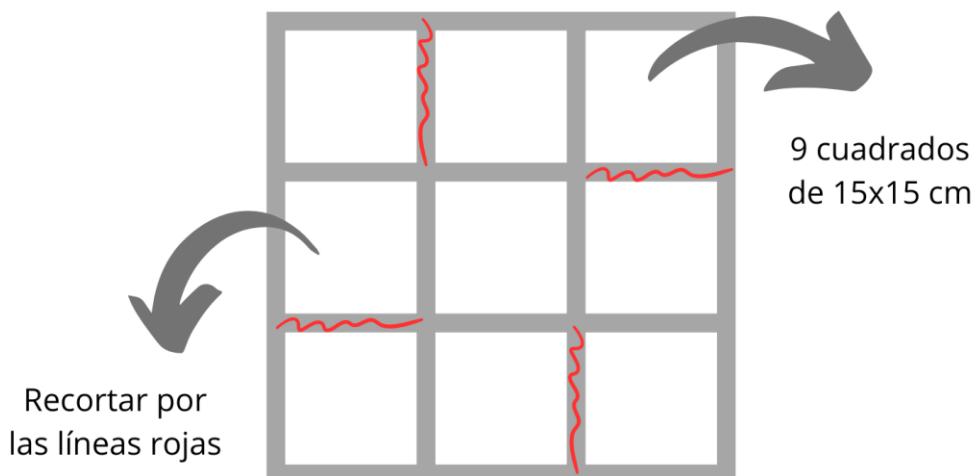
del análisis de políticas de igualdad y políticas salariales, de las diversas olas y corrientes del feminismo y de las medidas de prevención de la desigualdad, la violencia y la discriminación por razón de género y orientación sexual, mostrando igualmente conocimiento de los derechos LGTBIQ+ y reconociendo la necesidad de respetarlos.

FUNDAMENTACIÓN METODOLÓGICA

Agrupamientos	La situación de aprendizaje se realiza entre grupos de 3-5 estudiantes, teniendo para ello que organizar el diseño de la caja, el contenido de cada uno de las caras y plantear un diseño creativo y original. Igualmente tendrán que organizar el tiempo, adquirir el material necesario y establecer responsabilidades entre los miembros del grupo.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> • Lectura del libro: "El diario violeta de Carlota". Disponible para el alumnado en la plataforma Leemos CLM y eBiblio Castilla-La Mancha. • Elaboración de la caja: plantilla creación de la caja libro (anexo I) material de papelería (tijeras, pegamento, rotuladores de colores, cartón, cartulinas...) • Evaluación: ordenadores portátiles para autoevaluar y coevaluar digitalmente y/o documentos con rúbrica de autoevaluación y coevaluación.
Espacios	Aula materia y/o de referencia.
Secuenciación	<p>1^a SESIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realización de grupos, asignación de tareas y compra/adquisición del material necesario. <p>2^a SESIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Elaboración de la caja y desarrollo de las tareas asignadas. <p>3^a SESIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Desarrollo de las tareas asignadas. <p>4^a SESIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Presentación de las cajas literarias al resto de la clase. <p>5^a SESIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Autoevaluación y coevaluación de las cajas literarias, ver rúbrica en anexo II. <p>6^a SESIÓN:</p> <p>Esta sesión y como resultado de todo el trabajo realizado con el alumnado se utilizará para fomentar el espíritu crítico y realizar una reflexión sobre la igualdad de género.</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué has aprendido de todo el trabajo que has realizado durante estas sesiones? • ¿Cómo crees que podrías aplicar las lecciones aprendidas a tu propia vida cotidiana? • ¿Qué mensaje o enseñanza crees que transmite el libro El diario violeta de Carlota? • ¿Identificas algún conflicto moral en la historia que haya despertado tu reflexión? ¿Por qué? • ¿De los finales alternativos que se han presentado con cuál te quedarías? ¿Por qué?

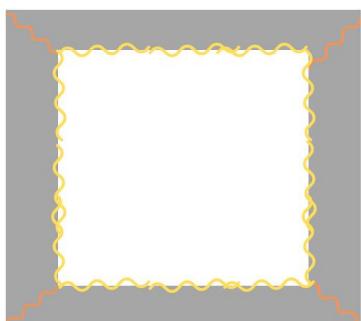
ANEXO I: Plantilla para la realización de la caja libro

Dividir en nueve cuadrados de 15 x 15 cm la cartulina de esta manera:



Para la tapa dibujamos un cuadrado de 15'5 x 15'5 y otro de 17,5 x 17,5 cm.

Recortamos por las líneas naranjas y pegarlo con el trozo restante. Después doblar por la líneas amarillas



Termina la caja y decora



ANEXO II: Rúbrica autoevaluación y coevaluación

Criterio de evaluación	Excelente	Sobresaliente	Bueno	Aceptable	Bajo
Diseñar una caja en la que cada cara interior represente un aspecto diferente de la historia	El estudiante diseña una caja con gran creatividad y originalidad, cumpliendo con todos los aspectos solicitados y añadiendo detalles extras.	El estudiante diseña una caja cumpliendo con todos los aspectos solicitados, pero faltan algunos detalles o elementos de creatividad.	El estudiante diseña una caja que cumple con los aspectos básicos, pero faltan detalles, creatividad o no todos los aspectos solicitados están presentes.	El estudiante intenta diseñar una caja, pero faltan varios aspectos solicitados o el diseño es demasiado básico.	El estudiante no realiza el diseño de la caja o no cumple con ninguno de los aspectos solicitados.
Crear un resumen del libro en la Cara 1	El estudiante crea un resumen completo y detallado del libro, resaltando los puntos clave de la historia de manera concisa.	El estudiante crea un resumen del libro que incluye los puntos clave de la historia, pero podría ser más conciso o detallado.	El estudiante crea un resumen del libro que incluye algunos puntos clave, pero faltan detalles importantes o el resumen es poco claro.	El estudiante intenta crear un resumen del libro, pero falta información importante o el resumen es demasiado vago.	El estudiante no crea un resumen del libro o el resumen es demasiado básico y no refleja una comprensión adecuada de la historia.
Realizar un collage sobre un momento destacado en la Cara 2	El estudiante realiza un collage creativo y bien estructurado que representa de manera clara y visualmente atractiva un momento destacado de la historia.	El estudiante realiza un collage que representa un momento destacado de la historia, pero podría ser más creativo o estructurado.	El estudiante realiza un collage que representa un momento destacado de la historia, pero faltan algunos detalles o la estructura no es clara.	El estudiante intenta realizar un collage, pero falta representación del momento destacado o el collage es poco estructurado.	El estudiante no realiza el collage o la representación del momento destacado es poco clara o inexistente.
Escribir un correo electrónico a uno de los personajes en la Cara 3	El estudiante escribe un correo electrónico bien estructurado y creativo que refleja una comprensión profunda del personaje y la historia.	El estudiante escribe un correo electrónico que refleja una comprensión adecuada del personaje y la historia, pero podría ser más creativo o detallado.	El estudiante escribe un correo electrónico que refleja una comprensión básica del personaje y la historia, pero faltan detalles o la estructura es poco clara.	El estudiante intenta escribir un correo electrónico, pero el contenido es poco claro o no refleja una comprensión adecuada del personaje y la historia.	El estudiante no escribe un correo electrónico o el contenido carece de una comprensión adecuada del personaje y la historia.
Dibujar tu personaje favorito en la Cara 4	El estudiante realiza un dibujo detallado y de alta calidad que representa de manera clara y precisa a su personaje favorito.	El estudiante realiza un dibujo que representa a su personaje favorito de manera reconocible, pero podría ser más detallado o expresivo.	El estudiante realiza un dibujo que representa a su personaje favorito, pero faltan algunos detalles o la calidad no es alta.	El estudiante intenta realizar un dibujo, pero el resultado es poco claro o la representación del personaje es poco reconocible.	El estudiante no realiza el dibujo o la representación del personaje es poco clara o inexistente.
Crear un final alternativo que te hubiera gustado para la historia en la Cara 5	El estudiante crea un final alternativo creativo y bien estructurado que demuestra una comprensión profunda de la historia y aporta un valor añadido.	El estudiante crea un final alternativo que demuestra una comprensión adecuada de la historia, pero podría ser más creativo o detallado.	El estudiante crea un final alternativo que demuestra una comprensión básica de la historia, pero faltan algunos detalles o la estructura es poco clara.	El estudiante intenta crear un final alternativo, pero el resultado es poco claro o no aporta un valor añadido a la historia.	El estudiante no crea un final alternativo o el resultado no refleja una comprensión adecuada de la historia.
Incluir un pasatiempo relacionado con el libro en la Cara 6	El estudiante incluye un pasatiempo de alta calidad y creatividad que está claramente relacionado con la historia y proporciona una experiencia significativa.	El estudiante incluye un pasatiempo relacionado con la historia, pero podría ser más creativo o detallado.	El estudiante incluye un pasatiempo relacionado con la historia, pero faltan algunos detalles o la calidad no es alta.	El estudiante intenta incluir un pasatiempo, pero el resultado es poco claro o no está claramente relacionado con la historia.	El estudiante no incluye un pasatiempo o el resultado no refleja una comprensión adecuada de la historia.
Escribir un diálogo entre dos personajes en la Cara 7	El estudiante escribe un diálogo creativo y bien estructurado entre dos personajes que refleja una comprensión profunda de sus personalidades y la historia.	El estudiante escribe un diálogo entre dos personajes que refleja una comprensión adecuada de sus personalidades y la historia, pero podría ser más creativo o detallado.	El estudiante escribe un diálogo entre dos personajes que refleja una comprensión básica de sus personalidades y la historia, pero faltan algunos detalles o la estructura es poco clara.	El estudiante intenta escribir un diálogo entre dos personajes, pero el contenido es poco claro o no refleja una comprensión adecuada de sus personalidades y la historia.	El estudiante no escribe un diálogo o el contenido carece de una comprensión adecuada de los personajes y la historia.
Proponer un castigo y para uno de los personajes con un motivo en la Cara 8	El estudiante propone un castigo creativo y bien fundamentado para uno de los personajes, que demuestra una comprensión profunda de la historia y una reflexión ética.	El estudiante propone un castigo para uno de los personajes que demuestra una comprensión adecuada de la historia y una reflexión ética, pero podría ser más creativo o detallado.	El estudiante propone un castigo para uno de los personajes que demuestra una comprensión básica de la historia y una reflexión ética, pero faltan algunos detalles o el motivo es poco claro.	El estudiante intenta proponer un castigo para uno de los personajes, pero el resultado es poco claro o no refleja una comprensión adecuada de la historia y una reflexión ética.	El estudiante no propone un castigo o el motivo carece de una comprensión adecuada de la historia y una reflexión ética.

USO/ABUSO DE LAS REDES SOCIALES.

Título de la actividad	Uso/abuso de las redes sociales.
Período de implementación	Tercer trimestre
Número de sesiones	6
Justificación	<p>Esta actividad tratar de despertar en el alumnado el abuso que la mayoría de ellos hacen de los dispositivos digitales, y por tanto, de juegos, redes sociales, etc. En comparación con el pensamiento y el uso que tienen y hacen de estos dispositivos y redes las personas mayores.</p>
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> -Desarrollar las habilidades del pensamiento. -Consolidar una madurez personal, afectivo-sexual y social que les permita actuar de forma respetuosa, responsable y autónoma y desarrollar su espíritu crítico. Prever, detectar y resolver pacíficamente los conflictos personales, familiares y sociales, así como las posibles situaciones de violencia. - Utilizar con solvencia y responsabilidad las tecnologías de la información y la comunicación. - Mejorar el trabajo en equipo.
Evaluación	<p>Esta actividad será evaluada de acuerdo con el grado de adquisición de la competencia específica 8.1.</p>
Competencia específica	<p>8.- Analizar problemas éticos y políticos fundamentales y de actualidad, mediante la exposición crítica y dialéctica de distintas posiciones filosóficamente pertinentes en la interpretación y resolución de los mismos, para desarrollar el juicio propio y la autonomía moral.</p> <p>Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL5, CPSAA1.2, CC1, CC2, CC3, CC4, CE1.</p>
Criterio de evaluación	<p>CR8.1.: 8.1 Desarrollar el propio juicio y la autonomía moral mediante el análisis filosófico de problemas éticos y políticos fundamentales y de actualidad, considerando las distintas</p>

	posiciones en disputa y elaborando, argumentando, exponiendo y sometiendo al diálogo con los demás las propias tesis al respecto.
Agrupamientos	La actividad se realizará en grupos de 4-5 estudiantes. Cada grupo realizará una entrevista a una persona de la tercera generación, como pueden ser sus abuelos/as o tatarabuelos/as y también una entrevista a una persona de la segunda generación, como puede ser padre, madre, etc.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> * Plantilla con preguntas para realizar la entrevista. * Teléfono móvil para realizar la grabación de las entrevistas. * Pizarra digital para exponer las entrevistas.
Espacios	Aula de referencia, lugares donde realicen las entrevistas.
Secuenciación	<p>1º Sesión: *Realización de grupos, explicación de la actividad y facilitación de la plantilla de preguntas.</p> <p>2º Sesión: *Visualización de la entrevista a la segunda generación.</p> <p>3º Sesión: *Visualización de la entrevista a la tercera generación.</p> <p>4º Sesión: *Puesta en común de las conclusiones de las entrevistas (debate).</p> <p>5º Sesión: *Tabla de pros y de contras entre todo el alumnado a partir de los vídeos visualizados. *Propuesta “resistencia al móvil”. Se le propone al alumnado que dejen de usar el móvil un día por completo para debatir en la última sesión qué impresiones han tenido.</p> <p>6º Sesión: *¿Resistencia al móvil? *Debate reflexivo sobre el uso/abuso del teléfono móvil o en su defecto redes sociales, videojuegos, etc.</p>

ANEXO I: Lista de preguntas para las entrevistas:

- ¿Cómo influyen las redes sociales en los adolescentes?
- ¿Cómo influyen las redes sociales en la autoestima de los adolescentes?
- ¿Cómo influyen las redes sociales en la vida cotidiana de los adolescentes?
- ¿Es importante para ti tu familia?
- ¿Cuánto tiempo de calidad le dedicas a estar con la familia? ¿Y cuánto tiempo le dedicas a usar el teléfono móvil?
- ¿Usas las redes sociales?
- ¿Qué te aportan las redes sociales?
- ¿Haces un buen uso de ellas? ¿Abusas de ellas?
- ¿Qué consideras tú que es hacer un buen uso de las redes sociales?
- ¿Hacen el mismo uso del teléfono móvil tu abuelo/a, tu tatarabuelo/a? ¿Y tus padres, madres, etc?
- ¿Es el uso del teléfono móvil una forma de acoso? ¿Cómo y por qué? ¿Cómo se podría controlar o en su defecto mejorar?

ANEXO II: Rúbrica para evaluar el trabajo colaborativo:

1. Características de la dinámica:	
Es innovadora (Diferente a otras experimentadas por los participantes)	
Si	No
Está diseñada específicamente para el objetivo de aprendizaje que pretendo lograr	
Si	No
Requiere de ingenio y creatividad para solucionar el problema	
Si	No
Tiene algún elemento inesperado que debe descubrirse	
Si	No
Comprende actividades diversas más que repetitivas	
Si	No
Es adecuada para las características de los participantes	
Si	No
Provoca una alta motivación y entusiasmo	
Si	No
Requiere de un mínimo de práctica, experiencia o conocimientos previos por parte de los participantes	
Si	No
2. Interacción Social:	
Conduce por sí sola a la interacción de los participantes	
Si	No
Favorece sentimientos sociales positivos	

Si	No
Fortalece la autoestima de los participantes	
Si	No
Favorece el juicio crítico	
Si	No
Favorece la sensibilización a trabajar con calidad	
Si	No
Respeta los intereses personales	
Si	No
3. Aprendizaje:	
La dinámica por sí misma permite al participante adquirir conocimientos y destrezas	
Si	No
El instructor debe alentar al participante para que adquiera conocimientos y destrezas	
Si	No
El instructor debe guiar al participante para que adquiera conocimientos	
Si	No
La interacción entre el instructor y el participante es continua y necesaria para que adquiera conocimientos y destrezas	
Si	No
Total:	
Si	No

Actividad: "Descifrando el misterio de Fibonacci" por Sara Mota Salido

Grupo de trabajo intercentro 2024

Esta actividad sobre la sucesión de Fibonacci tiene como objetivo principal desarrollar el pensamiento creativo y cooperativo de los estudiantes, al mismo tiempo que aborda objetivos didácticos de Matemáticas para alumnos de 3º de la ESO. Se pretenden trabajar las siguientes habilidades:

Pensamiento Creativo

Se trabajará a través de la resolución de problemas, ya que los problemas planteados pueden no tener una solución única y directa, lo que estimula a los estudiantes a explorar diferentes enfoques y estrategias para resolverlos. Además, al trabajar en equipo los estudiantes pueden compartir y combinar ideas para llegar a soluciones nuevas.

Se trabajará especialmente la exploración de patrones, ya que la sucesión de Fibonacci está llena de patrones interesantes y propiedades matemáticas que los estudiantes pueden descubrir. Al explorar estos patrones, los estudiantes ejercitan su pensamiento lógico y su capacidad para identificar relaciones matemáticas. Esta exploración fomenta la curiosidad y el interés en las matemáticas, lo que puede llevar a un aprendizaje más profundo y duradero.

Pensamiento Cooperativo

Los estudiantes trabajan en equipos para resolver los problemas, lo que fomenta el trabajo cooperativo y colaborativo. Al discutir y compartir ideas en grupo, los estudiantes aprenden a escuchar y respetar las opiniones de los demás. Además, el trabajo en equipo les permite aprovechar las fortalezas individuales de cada miembro y abordar los problemas de manera más efectiva.

Objetivos didácticos de Matemáticas para 3º de la ESO

- **Comprendión de secuencias y series:** Los estudiantes exploran la sucesión de Fibonacci, lo que les permite comprender la idea de secuencias numéricas y cómo se generan.
- **Desarrollo de habilidades de resolución de problemas:** Los problemas planteados en la actividad requieren que los estudiantes apliquen conceptos matemáticos para resolver situaciones prácticas. Esto fortalece su capacidad para abordar y resolver problemas de manera independiente.
- **Aplicación de conceptos matemáticos en contextos reales:** Al explorar aplicaciones de la sucesión de Fibonacci en la naturaleza, la informática y otras áreas, los estudiantes comprenden cómo los conceptos matemáticos tienen relevancia en el mundo real. Esto ayuda a contextualizar el aprendizaje y a hacer que las matemáticas sean más significativas para los estudiantes.

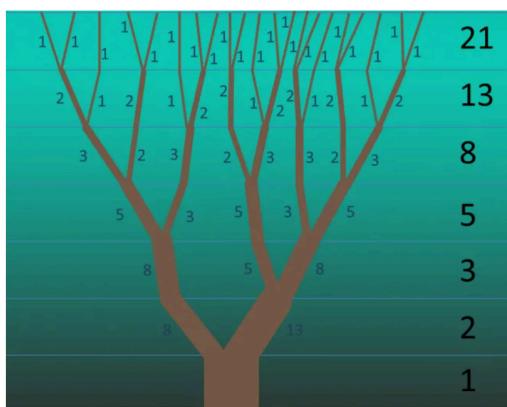
En el aula se llevará a cabo de la siguiente manera:

Parte 1: Presentación de la actividad

Presentación del problema: Comienza la clase explicando el problema de la sucesión de Fibonacci con un enfoque que capte la atención de los estudiantes. Por ejemplo, podrías contar la historia de un matemático italiano del siglo XIII llamado Leonardo de Pisa, más conocido como Fibonacci. Describe cómo, durante su juventud, Fibonacci viajó con su padre, un mercader, y cómo este viaje lo llevó a entrar en contacto con la rica cultura matemática del mundo islámico. Destaca que, durante este tiempo, Fibonacci desarrolló una curiosidad por los problemas matemáticos y realizó importantes descubrimientos que aún se estudian hoy.

Introducción a la sucesión de Fibonacci: Despues de contextualizar, presenta la sucesión de Fibonacci en sí. Comienza con los dos primeros términos: 0 y 1. Luego, explica cómo cada término subsiguiente es la suma de los dos términos anteriores. Podrías decir algo como: "Así que, después de 0 y 1, el siguiente número es 1 (0+1), luego 2 (1+1), luego 3 (1+2), y así sucesivamente". Asegúrate de que los estudiantes comprendan cómo se construye la sucesión.

Ejemplos de Aplicaciones: Una vez que los estudiantes tengan una comprensión básica de la sucesión de Fibonacci, muestra ejemplos de cómo aparece en la naturaleza y en diferentes campos. Por ejemplo, podrías mencionar la disposición de las hojas en un tallo de una planta, la formación de caracolas, la distribución de semillas en un girasol, o incluso la proporción áurea en el arte y la arquitectura. Explica cómo esta secuencia se encuentra en muchas cosas que nos rodean y cómo ha sido estudiada y aplicada en diversos campos, desde la biología hasta las finanzas. Podrían utilizarse imágenes como las que se muestran a continuación:





Formación de Equipos: Tras introducir el problema, divide a los estudiantes en equipos. Intenta crear grupos equilibrados con una combinación de habilidades y personalidades.

Explicación de la tarea: Entrega a cada equipo una hoja con una serie de problemas relacionados con la sucesión de Fibonacci. Estos problemas podrían variar en dificultad y tipo. Algunos podrían ser simplemente continuar la secuencia, mientras que otros podrían requerir aplicaciones más creativas o teóricas de la sucesión. Antes de que los equipos comiencen a trabajar, repasa las instrucciones y asegúrate de que todos estén claros sobre lo que se espera de ellos.

Usaremos el siguiente banco de preguntas

1. ¿Quién fue Leonardo de Pisa, también conocido como Fibonacci, y por qué es famoso en el mundo de las matemáticas?
2. ¿Cuál es la definición de la sucesión de Fibonacci?
3. ¿Cuáles son los dos primeros números en la sucesión de Fibonacci?
4. ¿Cómo se calculan los siguientes números en la sucesión de Fibonacci?
5. ¿Puedes mencionar una aplicación de la sucesión de Fibonacci en la naturaleza?

6. ¿Cuál es la relación entre la sucesión de Fibonacci y el crecimiento de una población de conejos?
7. ¿Qué es la proporción áurea y cómo está relacionada con la sucesión de Fibonacci?
8. ¿Qué ocurre cuando divides un término de la sucesión de Fibonacci por el término anterior?
9. ¿Puedes mencionar algún otro problema matemático famoso que esté relacionado con la sucesión de Fibonacci?
10. ¿Cuál es el valor aproximado de la proporción áurea?
11. ¿Cuál es la relación entre la sucesión de Fibonacci y la espiral de Fibonacci?
12. ¿Cómo se puede utilizar la sucesión de Fibonacci en la informática?
13. ¿Cuál es la relación entre la sucesión de Fibonacci y los fractales?
14. ¿Qué es el cuadrado mágico de Fibonacci y cómo se crea?
15. ¿Cuál es la aplicación de la sucesión de Fibonacci en la teoría de juegos?
16. ¿Cómo se pueden encontrar números primos en la sucesión de Fibonacci?
17. ¿Cuál es la diferencia entre la sucesión de Lucas y la sucesión de Fibonacci?
18. ¿Puedes mencionar una contribución moderna de la sucesión de Fibonacci en la tecnología o la ciencia?
19. ¿Cómo crees que podríamos aplicar la sucesión de Fibonacci en situaciones cotidianas?

Recursos adicionales: Proporciona recursos adicionales, como libros de matemáticas, acceso a internet o material de referencia, para ayudar a los equipos en su trabajo. Anima a los estudiantes a utilizar estos recursos para investigar y resolver los problemas. Además, recuérdales que trabajen juntos como equipo y que se apoyen mutuamente en caso de dificultades.

Con esta introducción más detallada, los estudiantes estarán mejor preparados para sumergirse en la actividad y comprenderán la importancia histórica y práctica de la sucesión de Fibonacci.

Parte 2: Diálogo para resolver el problema

Después de que los equipos hayan recibido los problemas, da inicio a la fase de resolución. Durante esta etapa, es importante que los estudiantes trabajen juntos de manera colaborativa y que utilicen diferentes estrategias para abordar los problemas.

Durante la resolución de problemas, fomenta la colaboración activa entre los miembros del equipo. Anima a los estudiantes a compartir ideas, dudas y estrategias, y asegúrate de que todos tengan la oportunidad de participar. Es importante que los equipos exploren una variedad de estrategias para resolver los problemas. Pueden buscar patrones en la sucesión, aplicar fórmulas matemáticas relacionadas, construir modelos visuales o cualquier otro enfoque que consideren útil.

A medida que los equipos trabajan, circula por la clase para observar su progreso y ofrecer apoyo adicional si es necesario. Si un equipo se queda atascado, puedes ofrecer sugerencias o pistas sutiles para ayudarlos a avanzar, pero evita dar respuestas directas.

Es probable que algunos problemas resulten desafiantes, por lo que es importante fomentar la persistencia. Anima a los estudiantes a no rendirse y a intentar diferentes enfoques si el primero no funciona. Recuérdales que los errores son parte del proceso de aprendizaje y que cada intento fallido los acerca más a la solución.

Puesta en Común:

Después de que se haya completado el tiempo asignado para la resolución, es hora de que los equipos compartan sus soluciones y discutan sus procesos de pensamiento.

Invita a cada equipo a presentar una o dos de las soluciones que hayan encontrado. Anima a los equipos a explicar cómo llegaron a sus respuestas, qué estrategias utilizaron y qué dificultades encontraron en el camino. Durante la presentación de las soluciones, abre el diálogo a toda la clase. Anima a los otros equipos a hacer preguntas, ofrecer comentarios y compartir sus propias ideas y enfoques. Esta discusión entre equipos fomenta un ambiente de aprendizaje colaborativo y permite que los estudiantes aprendan unos de otros.

Durante la discusión, destaca los patrones comunes y las estrategias efectivas que los equipos utilizaron. Anima a los estudiantes a reflexionar sobre lo que aprendieron de los problemas y cómo podrían aplicar estas lecciones en el futuro. Termina la sesión de puesta en común resumiendo las ideas principales y agradeciendo a los equipos por su participación. Destaca la importancia del trabajo en equipo y la diversidad de enfoques en la resolución de problemas matemáticos.

Parte 3: Evaluación de la actividad

Después de que los estudiantes hayan resuelto los problemas y compartido sus soluciones, es importante reflexionar sobre la actividad y evaluar el proceso de aprendizaje.

Organiza a los estudiantes en grupos pequeños para que compartan sus reflexiones y discutan sobre la actividad. Dirige la discusión haciendo preguntas que estimulen el pensamiento crítico y la autoevaluación, como:

- ¿Qué problema encontraron más interesante y por qué?
- ¿Qué estrategias de resolución encontraron más útiles?

- ¿Hubo algún momento en el que tuvieron dificultades y cómo las superaron?
- ¿Qué aprendieron sobre la sucesión de Fibonacci y su historia?
- ¿Qué aspectos de trabajar en equipo encontraron más beneficiosos?
- ¿Qué harían de manera diferente si tuvieran que enfrentarse a estos problemas nuevamente?

Anima a los estudiantes a compartir sus opiniones y a escuchar las ideas de los demás. Fomenta un ambiente de respeto y apoyo mutuo durante la discusión.

Finalmente, reúne a toda la clase para una discusión general sobre la actividad. Utiliza esta oportunidad para proporcionar retroalimentación sobre el proceso y para destacar los aspectos positivos de la participación de los estudiantes.

Curso FPN

Nombre: Isabel Sánchez Merino

Sesión 1. “La historia de la historia”

Se trata de un niño y una niña que son hermanos y, junto a Moguchi, un ser extraterrestre, deben salvarse y salvar al mundo de multitud de problemas. Por ello, las situaciones juegan con la perspectiva de la imaginación y el paralelismo real-irreal. En definitiva, tratar de dar una solución “real” a muchos de los problemas cotidianos que pueden enfrentarse los jóvenes. Por ejemplo, podemos proponer una situación en la que algún compañero/a se encuentre solo/a en el recreo y ellos tengan la misión de rescatarlo. Para ello, deberán cumplir diferentes misiones: descubrir cuáles son sus gustos y aficiones para acercarse a él/ella, tratar de hacer la “tribu” más grande y conseguir así que hable con algunos/as compañeros/as más, etc.

La alusión al extraterrestre es porque su papel será el de guía. Hacerse el “diferente”, el que no comprende el problema, para que precisamente los niños/as tomen un papel activo en la explicación y aprendan a su vez a respetar la diversidad.

En cuanto a la moraleja pueden ser muy diversas en función de la problemática tratada. En el ejemplo expuesto sería trabajar sobre todo la idea de la responsabilidad individual, el fenómeno espectador, etc.

Sesión 2. Actividad. El monstruo de las tres cabezas

5 preguntas

Hablamos de mentir al otro, pero ¿acaso no nos mentimos a nosotros mismos?

Si nos mentimos a nosotros mismos, ¿es bueno y/o malo?

¿Puedes decir algo que se considere verdadero pero que realmente sea falso? (diferencia epistemología/ontología? Poned ejemplos

Si nadie pudiera detectar nunca que mientes, ¿lo harías a menudo? ¿Por qué?

Si pudieras “leer” la mente de los otros, ¿querrías saber toda la verdad?

Dinámica (nivel 4º ESO, 1º BACH, aunque algunas preguntas se podrían trabajar en Valores éticos de 2ºESO).

Lectura dialógica del cuento “La ejecución” de Jorge Bucay. Preguntas de acompañamiento:

¿Un buen amigo siempre es sincero?

¿Decir la verdad te hace sentirte más libre?

¿Cuál es la diferencia entre la franqueza y la sinceridad?

La sinceridad para mí es: “Todo lo que te digo es cierto, por lo menos cierto para mí” (es decir “No te miento”, como dirías tú). ¿Qué significa que lo que es cierto lo es para mí?

¿Estás de acuerdo con que ocultar no es mentir? Justifica tu respuesta

En el diálogo de la pareja, ¿podemos ser mejor comprendidos cuando mentimos que cuando decimos la verdad?

¿Has elegido creer una mentira como el personaje del cuento? ¿Por qué? ¿Esto la hacía “buena”?

Sesión 3. Actividad. “Pantallas: uso o abuso”

Dinámica: “Mi teléfono móvil y yo”.

Grupo de trabajo: Valores éticos (2ºESO) y/o Psicología (1ºBach).

Instrucciones:

1. Durante una semana deben dejar registrado las horas que pasan al día con el teléfono móvil (fácilmente accesible desde el apartado de Equilibrio digital presente en nuestros teléfonos). Además, deberán añadir el tiempo de las App que usan, aunque forma anónima (para evitar sobreexposición y garantizar una mayor sinceridad).
2. El objetivo es que el alumnado consiga tener una mayor concienciación sobre su uso (muchas veces no son conscientes de las horas que pasan con él).
3. Preguntas:

- a) ¿Cuántas horas tiene el día? ¿Cuántas horas dedicas a las actividades “necesarias” (ir al instituto, comer, dormir, etc.)? ¿Cuántas horas dedicas al uso del teléfono móvil?
- b) ¿Te ha sorprendido algo de tus resultados? ¿Y el de tus compañeros/as? ¿Qué destacarías?
- c) ¿Crees que las personas que menos utilizan el móvil pueden tener mejores notas? ¿Por qué sí o por qué no?
- d) ¿Hay alguna App que destaque (se le dedique más tiempo) sobre las otras? ¿Por qué razón crees que es así?
- e) Si analizásemos el móvil de vuestros/as profesores/as, ¿saldrían los mismos resultados? Si cambiase algo...¿qué sería?
- f) ¿Consideras que el uso del móvil forma parte de nuestro tiempo “libre”? Justifica tu respuesta.
- g) ¿Qué actividades forman parte de nuestro tiempo libre? ¿Y de nuestro tiempo de ocio?

Sesión 4. Actividad final

Dinámica: “Mi teléfono móvil y yo”.

- Tema/objetivo: que el alumnado consiga tener una mayor concienciación sobre no sólo la cantidad de su uso (muchas veces no son conscientes de las horas que pasan con él), sino cómo y para qué lo usan.
- Grupo de trabajo: Valores éticos (2ºESO) y/o Psicología (1ºBach).
- Metodología: aprendizaje dialógico. En un primer lugar, se expone en la pizarra de forma anónima los “resultados” del alumnado. Seguidamente el alumnado deberá responder individualmente las cuestiones planteadas. Siempre se señala que, si alguna de ellas no sabe responderlas (o no puede), no se preocupe. Pues, posteriormente, mediante el diálogo podrá “corregirse” a sí mismo (tanto aquello que ya está escrito y pueda mejorar, como aquello donde no ha escrito nada y sus compañeros/as le hayan podido sugerir ideas para poder reflexionar y escribir sus propias respuestas). Una vez que se ha dejado un tiempo para que respondan individualmente, se exponen voluntariamente mediante el la palabra hablada y escrita (en la pizarra). Se tratará en la medida de lo posible hacer

cuestiones (somos conscientes de que pueden surgir otras que no se encuentren previamente planteadas) y también sugerir que salgan todos los alumnos/as.

- Banco de preguntas:

- a) ¿Cuántas horas tiene el día? ¿Cuántas horas dedicas a las actividades “necesarias” (ir al instituto, comer, dormir, etc.)? ¿Cuántas horas dedicas al uso del teléfono móvil?
- b) ¿Te ha sorprendido algo de tus resultados? ¿Y el de tus compañeros/as? ¿Qué destacarías?
- c) ¿Crees que las personas que menos utilizan el móvil pueden tener mejores notas? ¿Por qué sí o por qué no?
- d) ¿Hay alguna App que destaque (se le dedique más tiempo) sobre las otras? ¿Por qué razón crees que es así?
- e) Si analizásemos el móvil de vuestros/as profesores/as, ¿saldrían los mismos resultados? Si cambiase algo... ¿Qué sería?
- f) ¿Consideras que el uso del móvil forma parte de nuestro tiempo “libre”? Justifica tu respuesta.
- g) Hay múltiples usos del móvil, ¿te identificas en algunas situaciones reflejadas en el video? ¿Las has observado alguna vez como espectador? ¿Qué piensas y/o sientes sobre ello?
- h) Se dice que con el móvil estamos todos/as conectados y parece que nunca estamos solos. ¿Estás de acuerdo con esta afirmación? ¿Qué le pasa al protagonista del video?

- Evaluación

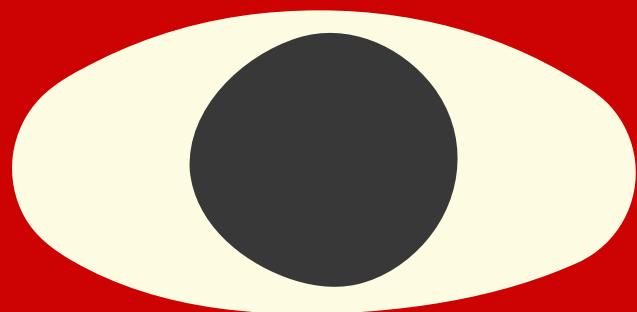
Utilizaremos como herramienta algo de su cotidianidad: su teléfono móvil. Durante una semana deben dejar registrado las horas que pasan al día con él (fácilmente accesible desde el apartado de Equilibrio digital presente en nuestros teléfonos). Además, deberán añadir el tiempo de las 3 App que más usan, aunque forma anónima (para evitar sobreexposición y garantizar una mayor sinceridad).

Se les avisará previamente que dichos datos serán expuestos públicamente en la pizarra, pero de forma anónima. Puede sugerirse incluso que se pongan un apodo si así lo desean.

Además, como disparador visual utilizaremos el famoso corto de Steve Cuts *Moby & The Void Pacific Choir - 'Are You Lost In The World Like Me?'*.

<https://www.youtube.com/watch?v=VASywEuqFd8>

GRACIAS POR VUESTRA PARTICIPACIÓN



Centro Regional
FORMACIÓN DEL PROFESORADO
de Castilla-La Mancha

