

TRABAJO DE FIN DE GRADO  
DE MAESTRA EN EDUCACIÓN PRIMARIA

**CREACTÍVATE**

PROPUESTA DE INNOVACIÓN PARA LA EDUCACIÓN DE LA  
CREATIVIDAD CON UN ENFOQUE INTERDISCIPLINAR EN LA ETAPA  
PRIMARIA

ANDREA ACEVEDO VIERA  
ALEJANDRA MACHÍN JIMÉNEZ  
NUBIA TORRES RAMÓN

CURSO ACADÉMICO 2018/2019

CONVOCATORIA: JULIO

## **Resumen**

Ante las numerosas evidencias que constatan el desarrollo de la creatividad como demanda social, surge este trabajo como una propuesta para llevar a la realidad del aula la educación para la creatividad de manera consciente. A lo largo de estas páginas, se detallarán diversas orientaciones, recursos y herramientas que guíen la práctica docente creativa en la Educación Primaria.

De manera más concreta, este proyecto de innovación se centra en sistematizar el trabajo de la creatividad de forma interdisciplinar a través de la aplicación de diferentes pautas de interacción docente que promuevan el desarrollo de las diferentes fases del proceso creativo. Todo esto se verá reflejado en cuatro situaciones de aprendizaje diseñadas para quinto de primaria que se proponen a modo de ejemplo para las áreas de Matemáticas, Educación Física, Música e Inglés. Para la evaluación del proyecto, se ha aplicado medida pre-test y post-test con el cuestionario *CREA. Inteligencia creativa*, un análisis cualitativo del proceso a través de las anotaciones recogidas en nuestros diarios de prácticas, y la valoración de los logros mediante una rúbrica diseñada para tal fin. Como consecuencia del análisis de los resultados, hemos podido constatar la eficacia de nuestra propuesta para desarrollar la creatividad con un enfoque interdisciplinar en la etapa primaria.

**Palabras clave:** creatividad, sistematización, interdisciplinariedad, Educación Primaria.

## **Abstract**

This project emerges from the intention to create a conscious way to apply the development of the creativity in Primary Education, after the numerous evidences that confirm the importance of it. Throughout these pages, different orientations, resources and tools that guide the creative teaching practice will be detailed.

More concretely, this innovation project focuses on systematizing the work of creativity in an interdisciplinary way through the application of different patterns of teacher interaction that promote the development of the different phases of the creative process. All this will be reflected in four learning situations designed for fifth grade that are proposed as an example for the areas of Mathematics, Physical Education, Music and English. For the evaluation we have applied as pre-test and post-test of the project, the *CREA. Creative intelligence*. Besides a qualitative analysis of the process through the annotations collected in our practice journals, and the assessment of achievements through the designed rubric. As a consequence of the analysis of the results, we have been able to confirm the effectiveness of our proposal to develop the creativity with an interdisciplinary approach in the primary period.

**Key words:** creativity, systematizing, interdisciplinary, Primary Education.

## ÍNDICE

<b>Introducción.....</b>	<b>4</b>
<b>1. Justificación.....</b>	<b>5</b>
<b>2. Objetivos.....</b>	<b>6</b>
2.1 Objetivo general.....	6
2.2 Objetivos específicos.....	6
2.3 Metodología.....	6
<b>3. Marco teórico.....</b>	<b>7</b>
3.1 Características de una enseñanza creativa.....	7
3.2 Proceso didáctico creativo.....	8
3.3 Criterios definitorios de la creatividad.....	10
3.4 Estrategias didácticas creativas.....	11
<b>4. Plan de intervención. ¿Cómo se propone desarrollar el cambio?.....</b>	<b>12</b>
4.1 Organización de la propuesta.....	16
4.2 ¿Cómo se evaluará la propuesta de cambio?.....	17
4.3 Descripción de la muestra.....	18
4.4 Análisis y discusión de los resultados.....	19
<b>5. Coste previsto de cada uno de los conceptos de gasto.....</b>	<b>22</b>
<b>6. Conclusiones.....</b>	<b>23</b>
<b>Referencias bibliográficas:.....</b>	<b>24</b>
<b>Bibliografía.....</b>	<b>24</b>
<b>Anexos.....</b>	<b>25</b>

## **Introducción**

Cambio constante, transformación, movimiento, renovación... son algunas de las características que nos vienen a la mente a la hora de intentar definir la sociedad actual. De esta situación surge la necesidad de promover una educación con vistas hacia un futuro incierto, que fomente la preparación hacia el cambio y desarrolle habilidades que permitan aportar diversas soluciones a los problemas que se presenten. Para ello, en la educación del futuro, la creatividad es una aptitud imprescindible a potenciar. (Menchén, 1998).

Comenzaremos desmontando los posibles mitos que acuden a nuestra mente cuando pensamos en la creatividad. “La creatividad no es exclusiva de los genios, artistas o científicos, como Leonardo Da Vinci, Picasso o Einstein” (Menchén, 1998). Tampoco se puede reducir a un área particular como la música, la pintura o la poesía, pues es una capacidad universal que está potencialmente en todas las personas, siendo la base sobre la que se puede enseñar cualquier materia (Menchén, 1998). Saturnino de la Torre, autor de referencia en este ámbito, señala que si el ser humano no fuera creativo, aún viviríamos en las cavernas. Aunque resulta complicado definir qué es creatividad, existe unanimidad sobre esta idea entre los autores. Si eres humano, eres creativo y no puedes remediarlo (Gil, 2009).

Nuestra propuesta nace con la idea de plantar la semilla de la creatividad. Pretendemos ofrecer una innovación basada en todas las teorías y propuestas planteadas que, de manera sistemática e interdisciplinar, sirva como nutriente y abono para hacer germinar y florecer de manera real, las capacidades creativas que actualmente se encuentran tan demandadas en nuestra sociedad.

Más allá de la necesidad de desarrollar la creatividad como demanda social, no son pocos los autores que aclaran que también es una manifestación vital de nuestra existencia, que posibilita el crecimiento personal, profesional y de autorrealización (De la Torre, 2003). Apartando la creatividad de nuestras vidas, nos alejamos de nuestra humanidad, dejando de ser, en parte, personas (Rodríguez, 2001 en Gil, 2009). En esta línea, Menchén, (1998) incide en la idea de que “la creatividad es una necesidad primaria y su ausencia produce un estado general de insatisfacción y aburrimiento”. Por ello, la educación juega un papel fundamental, siendo nuestra responsabilidad como docentes cultivarla. Pues como el amor o la amistad, si no se labra, desaparece (De la Torre, 2003).

## **1. Justificación.**

En la ley educativa actual (Ley Orgánica 8, 2013), existen contenidos destinados al desarrollo de la creatividad. Sin embargo, la potencialidad de la misma ha sido tradicionalmente abandonada por los docentes en sus propuestas curriculares. Las exigencias burocráticas centran la atención en aspectos cuantitativos, tomando como referencia las respuestas cerradas y repetitivas, propias del pensamiento convergente, que facilitan la tarea evaluadora del docente. Con este proyecto, queremos evidenciar que para sistematizar el desarrollo de la creatividad, no hace falta poseer extraordinarios poderes, ni requiere de grandes cambios en el trabajo diario. Solo debes creer en lo que haces, ponerle ilusión y tener ambición por el cambio. En efecto, “educar en la creatividad es generar un estilo de vida. Podemos educar animando a crear, inventar, explorar, imaginar, etc., pero en un sentido amplio, la creatividad no es solo una forma de pensar, sino una actitud ante la vida” (De la Torre, 2006; Sternberg y Lubart, 1995, 1996 en Gil, 2009).

Afortunadamente, nuestra Comunidad Autónoma de Canarias es pionera en este ámbito, pues desde hace cinco años, se ha implantado en el currículum oficial un área denominada Educación Emocional y para la Creatividad (Ley Orgánica 8, 2013), comúnmente conocida como EMOCREA. Actualmente se desarrolla en los niveles de primero a cuarto de educación primaria, contando con dos sesiones semanales para su puesta en práctica. En el caso de los niveles de quinto y sexto, existe una propuesta de currículo que aún no se ha implantado de manera oficial. Nuestra propuesta parte de esta realidad, pues vemos necesario seguir desarrollando y trabajando estos contenidos, actitudes y aptitudes en los cursos superiores de esta etapa. Por ello, va destinada concretamente a quinto de primaria, pues el alumnado de este nivel se ha formado durante cuatro cursos en esta materia y consideramos fundamental seguir desarrollando y entrenando sus destrezas creativas.

Por otro lado, como esta área se ha implantado recientemente, somos conscientes de la dificultad que podría suponer para los maestros y maestras impartir esta educación. Este proyecto, podría servir como un recurso que oriente la intervención educativa, a aquellos docentes interesados en desarrollar la creatividad. Esto implica la toma de conciencia de su valor como bien social y de la necesidad de incorporarlo en nuestras aulas, pues “la conciencia es la chispa que pone en marcha el proceso creativo”. Cualquier profesional que pretenda desarrollar este proyecto, debe saber que en creatividad no es suficiente con hacer o saber hacer. Es preciso sentir, emocionarse y entusiasmarse. Es transformarse y transformar el medio. En definitiva, dejar huella en los demás (De la Torre, 2003).

Hemos observado que existen infinidad de programas (Programa de enriquecimiento extracurricular: *actividades para estimular el pensamiento divergente en el alumnado de Educación Primaria*; Recursos para la educación emocional y para la creatividad (2014) Gobierno de Canarias) que presentan actividades creativas pero descontextualizadas de los contenidos específicos de las demás áreas. Estas propuestas se suelen presentar de forma aislada al trabajo diario de aula, como actividades complementarias que se realizan puntualmente. Por ello, proponemos este proyecto de innovación como una manera de trabajar la creatividad en el aula de forma interdisciplinar, sistematizada y consciente. No obstante, tenemos la esperanza de que se asigne un espacio dedicado al trabajo de las emociones y la potencialidad de la creatividad en toda la etapa. Aún así, este trabajo no sería en vano, pues es una herramienta para utilizar los contenidos como un modo de abordar la creatividad y no como un obstáculo (De la Torre, 2003).

## **2. Objetivos**

### **2.1 Objetivo general**

- Desarrollar una propuesta de intervención para sistematizar el trabajo de la creatividad en la programación de aula de forma interdisciplinar.

### **2.2 Objetivos específicos**

- Concienciar sobre la importancia del desarrollo de la creatividad en toda la etapa de Primaria.
- Orientar la práctica docente en el desarrollo de la creatividad en el aula.
- Aportar un diseño práctico como ejemplo de la sistematización de la creatividad.

### **2.3 Metodología**

Este proyecto se plantea como un ejemplo práctico y concreto de cómo sistematizar el trabajo de la creatividad en el aula partiendo de la fundamentación teórica de diferentes autores.

En una primera fase, se ha realizado una búsqueda exhaustiva de fuentes bibliográficas, teniendo en cuenta los siguientes conceptos claves: creatividad, proceso creativo, estrategias didácticas creativas, pautas de interacción. Atendiendo al objetivo principal de esta propuesta y tras indagar en las diferentes teorías y programas que abordan la creatividad y la educación para la misma, hemos constatado la necesidad de establecer una relación entre las pautas de interacción docente y las fases del proceso creativo con el objetivo de concretar, estructurar y

orientar la intervención de los profesionales en cuanto a la sistematización de la creatividad en el aula.

En una segunda fase, procedimos a diseñar diferentes situaciones de aprendizaje, en las que se contemplaran de manera innovadora nuestra propuesta. Es decir, estas pautas de interacción que sirven para guiar las diferentes fases del proceso. Proponiendo además, una rúbrica que contemple la evaluación de estos aspectos más creativos.

En una tercera y última fase, dadas las circunstancias que rodearon la realización de este proyecto, paralelo a nuestro periodo de prácticas, consideramos interesante aprovechar esta oportunidad para llevarlo a cabo. Tratando así de constatar la validez y eficacia del mismo. Para ello, aplicamos de manera previa y posterior a nuestra intervención, el instrumento de evaluación para la creatividad CREA (Corbalán, Martínez y Donolo, 2003). Realizando además el vaciado de datos y el correspondiente análisis estadístico con el programa SPSS. La prueba que se realizó fue una diferencia de medias para muestras emparejadas mediante la Prueba T de Student. Es por ello, que en este trabajo pueden observarse en ciertas ocasiones, características propias de un proyecto de investigación.

### **3. Marco teórico**

#### **3.1 Características de una enseñanza creativa**

Desarrollar la creatividad implica utilizar estrategias basadas en el aprendizaje relevante (De la Torre, 2003). Con esto, el profesor Saturnino de la Torre se refiere a desarrollar habilidades cognitivas, organizar actividades innovadoras, flexibles, motivantes, tomando en consideración la experiencia, la colaboración y la implicación del alumnado. A continuación, tomando como referencia la propuesta planteada por este autor, expondremos aquellas características atribuidas a la enseñanza creativa que deben ser consideradas en la actuación docente.

- La enseñanza creativa es de naturaleza flexible y adaptativa. Un método flexible es aquel que se adapta al sujeto y al contexto, tomando como referencia la planificación. Busca la flexibilidad tanto en la persona como en el producto.
- El uso de metodologías indirectas, en el que el alumnado sea protagonista de su propio aprendizaje. A diferencia de la enseñanza magistral tradicional, la tarea del docente será preguntar, sugerir, proporcionar pistas, indicar alternativas, etc. Incentivando el análisis, reflexión y búsqueda.

- Favorecer la creatividad en la enseñanza, implica desarrollar capacidades y habilidades cognitivas. Esto lo podemos traducir en; observar, sintetizar, relacionar, inferir, interrogar, imaginar, dramatizar... El desarrollo de estas habilidades fomentará el potencial creativo de los estudiantes.
- Esta enseñanza es motivante e imaginativa. Por un lado, motivante; pues trata de sustituir la rutina y el aburrimiento por la sorpresa y el interés que genera. Por otro, imaginativa; ya que supone para el docente el reto de crear situaciones inusuales sorprendentes, motivantes, fruto de su imaginación creativa. Como consecuencia, se despertará la *motivación intrínseca* que mueve al alumnado desde sus necesidades e intereses, y satisfacciones derivadas del propio conocimiento, rompiendo así con la educación tradicional, que por el contrario, apoya sus incentivos en premios o sanciones, promesas o exigencias del docente.
- Favorecer un clima positivo, en el que abunda la confianza y comprensión entre el docente y los discentes. Esto determina tanto el rendimiento como la estimulación creativa, a la vez que genera un mayor compromiso, autorrealización, apoyo y superación.
- En una enseñanza creativa interesa tanto el proceso como el resultado. Aún sin descuidar los contenidos, otorga igual importancia a lo que ocurre en el día a día, todos esos aprendizajes no previstos, pero igualmente valiosos.

Por lo tanto, compartiendo la idea de De la Torre (2003) una enseñanza creativa pasa por la creatividad del método, el cual funciona como una cuchara que permite remover con mayor facilidad la rutina, dando paso a la sorpresa, motivación, interés, búsqueda, reflexión... logrando la implicación del alumnado en su proceso de aprendizaje.

### **3.2 Proceso didáctico creativo**

Tal y como señala De la Torre (2003), el método didáctico tomará como referencia las fases del proceso creativo propuestas por Poincaré (1913) y posteriormente desarrolladas por Wallas (1926). “Se trata de transferir el proceso creativo al proceso de enseñar” (De la Torre, 2003).

En este apartado no solo nos centramos en definir las fases, sino en relacionarlas con el modo de proceder didáctico, destacando los criterios definitorios de la creatividad y determinadas pautas propuestas por Gil (2009), que guían una actuación didáctica creativa. Comenzaremos definiendo las cuatro fases del proceso creativo, pues para sistematizar una enseñanza creativa, el docente debe ser consciente de la fase en la que se encuentra. Además, consideramos



importante incidir qué implica cada fase, con el objetivo de guiar el proceso creativo. Conocer este proceso ayudará a la sistematización del desarrollo de la creatividad desde el momento inicial de la programación o planificación docente. Estas cuatro fases son: preparación, incubación, iluminación y verificación.

- **Preparación:** en esta fase se plantea el problema, dificultad o reto (problematizar) y se crea la necesidad de encontrar una solución. Supone investigar, analizar, experimentar y recoger toda la información necesaria sobre la situación a resolver, indagando en los conocimientos previos y acumulando nuevas ideas. Es un proceso consciente que induce a una correcta disposición mental, que despierta la motivación y curiosidad y que permite prestar la máxima atención. Emocionalmente puede haber tensión por la frustración de las limitaciones.
- **Incubación:** una vez comprendido el problema, es el momento de interiorizarlo. En este momento, el alumnado siente que debe cambiar algo y comienza a plantearse de manera más seria y profunda las posibles soluciones. Es fundamental que el docente cree un clima de comunicación y confianza que favorezca la búsqueda y la consulta espontánea (climatizar). Esta fase supone situarse en un estado de “alerta mental” (De la Torre 2003) en el que se agudiza la sensibilidad hacia aquella información relacionada con el problema, que posiblemente en otro momento se hubiera pasado por alto.
- **Iluminación:** es el momento en el que se “enciende la bombilla”. Se trata de una fase de alegría en el que el alumnado se entusiasma al sentirse recompensado después del esfuerzo ejercido. Normalmente, surge al descansar la mente, realizando otras actividades, desprevenidos o intentado solucionar otras cosas.
- **Verificación:** esta fase, al igual que la primera, vuelve a ser voluntaria y consciente, pues se trata de comprobar la validez de la idea. Es un momento emocionalmente muy difícil, por estar lleno de incertidumbres e inseguridades ante las últimas decisiones. Comprende el análisis y la evaluación de la idea, con el fin de perfeccionarla y determinar si se trata de la solución más idónea para resolver nuestro problema.

Tal y como está planteado este proceso puede parecer lineal, pero lo cierto es que se trata de un camino en zig-zag ya que, como señala De Bono (2007), consiste en un conjunto de fases sucesivas y en ocasiones simultáneas que se activan mediante la combinación de varias

operaciones mentales. Por tanto, las fases del proceso creativo no constituyen una forma lineal sino se superponen continuamente durante todo el proceso.

### 3.3 Criterios definitorios de la creatividad

De los criterios definitorios de creatividad promovidos por diferentes expertos a lo largo de la historia, presentamos una selección, tomando como referencia los replanteados por Gil (2009) desde el punto de vista de la intervención docente. Estos criterios abarcan tanto el ámbito actitudinal como el aptitudinal, refiriéndose a criterios actitudinales como aquellos relacionados con la forma de pensar y sentir del individuo (sensibilidad a la realidad, tolerancia a la ambigüedad y encentración). Y aptitudinales, aquellos referidos a la capacidad de conocimiento y habilidades de la persona (originalidad, elaboración, fluidez, flexibilidad y comunicación).

A partir de estos elementos que definen la creatividad, surgen los aspectos que debemos desarrollar en el alumnado para potenciar sus capacidades y disposiciones creativas. Teniendo en cuenta esto, es necesario “plantearse de qué forma el docente puede incidir a través de la acción educativa en la creatividad de su alumnado” Gil (2009).

Coincidimos en lo determinante que es la interacción docente en cuanto al desarrollo de la creatividad en el ámbito educativo, más allá de los objetivos y las actividades que se realicen. Por esto, en relación a cada criterio, a continuación en la tabla 1 exponemos una serie de pautas generales propuestas por Gil (2009) que sería interesante integrar en la práctica educativa diaria del docente.

<b>Criterios</b>	<b>Definición</b>	<b>Pauta general de interacción</b>
Fluidez	Es la capacidad para producir ideas en cantidad de una manera permanente y espontánea. Es el proceso de generación de descubrimientos que no se interrumpen.	Plantear situaciones que fomenten y den pie a la producción de numerosas respuestas. Valorar la productividad.
Flexibilidad	Es la capacidad del individuo para organizar los hechos dentro de diversas y amplias categorías. Es la capacidad de modificación, de variación en comportamientos, actitudes, objetos, objetivos y métodos.	Fomentar y valorar el análisis de la realidad desde diferentes perspectivas y categorías.
Originalidad	Es la capacidad del individuo para generar ideas y/o productos cuya característica es única, de gran interés y aportación comunitaria o social.	Propiciar y valorar las respuestas inusuales, personales, curiosas o novedosas.
Elaboración	Es la capacidad del individuo para formalizar las ideas, para planear, desarrollar y ejecutar	Fomentar las actividades de transformación y recreación.

	proyectos. Es la actitud para convertir las formulaciones en soluciones prometedoras y acciones decisivas, es la exigencia de llevar el impulso creativo hasta su realización.	
Tolerancia a la ambigüedad	Es la capacidad de resistencia al cierre, de tolerancia a lo interrogativo, la disposición favorable a lo indefinido.	Promover la actitud de estar abiertos y aceptar situaciones indefinidas.
Sensibilidad a la realidad	Supone una actitud de búsqueda, de descubrimiento e interrogación sobre la realidad. Es la capacidad del individuo para percibir y expresar el mundo en sus múltiples dimensiones. Es la capacidad de identificación con una situación o problema planteado, es la concentración y compenetración con la acción.	Propiciar el trabajo sensorial y la actitud interrogativa.
Comunicación	Es la disposición a transmitir las ideas y productos elaborados, para ser compartidos y contrastados socialmente.	Generar climas adecuados y fomentar la interacción.
Encentración	Es la capacidad de estar centrado en la tarea, así como la motivación a realizar de manera impecable la actividad. La cuantificación de este criterio se realiza contando el número de detalles o matizaciones realizadas sobre el producto creativo, y es complementario con el criterio aptitudinal de elaboración.	Motivar hacia el trabajo bien hecho y facilitar el desarrollo de las actividades.

Tabla 1. Presentación de los criterios creativos con las pautas generales de interacción. (adaptado de Gil, 2009)

### 3.4 Estrategias didácticas creativas.

Para favorecer el desarrollo de la creatividad en el aula, es necesario conocer determinadas estrategias. De la Torre (2003) sugiere diferentes modelos para llevar a cabo innovaciones centradas en los procesos de aprendizaje del alumnado. Estas estrategias pueden ser aplicadas en cualquiera de las áreas del currículum.

- Métodos indirectos: supone crear un ambiente de aprendizaje autónomo, en el que se faciliten materiales. No se trata de una metodología definida, sino abierta, en la que el alumnado toma protagonismo transformando la información en aprendizaje significativo.
- Estrategias observacionales: activa la conciencia sobre nuestro entorno con el objetivo de que el alumnado cree su propia interpretación. Supone fijar la atención, discriminar elementos, relacionarlos o interpretarlos en función del objetivo propuesto.
- La interrogación: capacidad del docente para despertar el interés y crear la necesidad en el alumnado.

- Solución de problemas: se destaca como la principal estrategia por la que se manifiesta la creatividad, puesto que conlleva presentar al alumnado una situación problemática real, a la que tendrán que enfrentarse implicando el proceso creativo. La base de esta estrategia está presente en diferentes prácticas como el modelo sinéctico o el brainstorming.
- Aprendizaje basado en proyectos (ABP): este método supone la búsqueda de diferentes opciones creativas ante un reto, proponiendo alternativas a las dificultades que van surgiendo y conciliando las soluciones en grupo.
- Aprendizaje por descubrimiento: en este método el rol del docente cambia de perspectiva, actuando como guía. El docente, se limita a presentar todas las herramientas necesarias para que sea el propio alumnado el que adquiera el conocimiento de forma autónoma, mediante su experiencia personal de descubrimiento o recepción de la información.
- Rutinas de pensamiento: las rutinas son instrumentos que ayudan a la reflexión y organización del conocimiento y experiencias. Además, pueden servir para realizar una evaluación inicial, así como para activar la motivación del alumnado o descubrir modelos de conducta que permitan reflexionar o razonar. En definitiva, son estrategias sencillas de aprender que orientan el pensamiento de los estudiantes y dan estructura a las discusiones de aula. Si se practican con frecuencia y flexibilidad, acaban convirtiéndose en el modo natural de pensar y operar con los contenidos curriculares dentro del aula. Ejemplos de rutinas: veo, pienso y me pregunto; el semáforo; 3, 2, 1, puente; palabra, idea, frase/metáfora...

Estas estrategias se presentan en síntesis y a modo de sugerencia, existen otras numerosas posibilidades y para su correcta aplicación creemos necesario indagar de manera más concreta en las mismas.

#### **4. Plan de intervención. ¿Cómo se propone desarrollar el cambio?**

Tal y como hemos ido desarrollando a lo largo de este proyecto, y así como describe De la Torre (2003), el proceso creativo se caracteriza por su interdisciplinariedad, pues sus fases son perfectamente aplicables a cualquier contenido o área curricular. A continuación, desarrollamos nuestra propuesta de intervención como ejemplo de ello (Anexo 2), pretendiendo constatar la posibilidad de sistematizar el trabajo de la creatividad de manera interdisciplinar en la Educación Primaria.

Esta propuesta, caracterizada por ser aplicable en cualquier área y contenido de la etapa, ha sido desarrollada concretamente en las áreas de Educación Física, Música, Inglés y Matemáticas, debido a las características del periodo de prácticas en el que nos encontrábamos. Como describimos en el apartado de justificación, este plan de intervención va destinado al nivel de 5º de Educación Primaria.

A continuación, tomando como referencia lo expuesto por Gil (2009) se presenta la *Tabla 2. Relación de las fases del proceso creativo con los criterios y sus respectivas pautas de intervención docente*, cuyo objetivo es el de orientar la actuación docente en cuanto al trabajo del proceso creativo en el aula. Se trata de un recurso que sirva para sistematizar las pautas de interacción, ayudándoles a tomar conciencia acerca de los criterios creativos que se estimulan en cada momento, así como la fase en la que se encuentran. Es necesario aclarar que todos los criterios pueden aparecer en cualquiera de las fases, sin embargo, esta tabla pretende incidir en las pautas de aquellos criterios que aparecen de manera predominante en cada una de ellas. De esta manera, se puede apreciar también cómo las pautas de cada criterio ofrecen matices diferentes según la fase en la que nos encontremos.

El criterio de la concentración no aparece reflejado de manera concreta en ninguna de las fases puesto que, al hacer referencia a la capacidad de mantenerse motivado, concentrado en la tarea y realizarla de manera eficiente, consideramos que debe fomentarse a lo largo de todo el proceso creativo. Para asegurarnos de que esto suceda, se deben plantear actividades relacionadas con las necesidades e intereses del alumnado enmarcadas en situaciones reales y cercanas, relacionar nuevos aprendizajes con los anteriores, así como adelantar las utilidades y aplicaciones de los nuevos aprendizajes.

<b>Fase de preparación</b>	
<b>CRITERIOS</b>	<b>PAUTAS DE INTERACCIÓN</b>
Fluidez	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Plantear un gran número de respuestas.</li> <li>- Reforzar positivamente cada una de las respuestas del alumnado</li> <li>- Establecer metas altas en cuanto al número de respuestas a conseguir.</li> <li>- Animar a ir más allá</li> <li>- Ofrecer multitud de ejemplos de situaciones posibles.</li> <li>- Ofrecer actividades abiertas que posibiliten un amplio número de respuestas.</li> <li>- Valorar la capacidad para plantear el mayor número de respuestas.</li> <li>- Mostrar expectativas positivas hacia la capacidad de plantear un gran número de respuestas.</li> </ul>
Flexibilidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Proponer actividades de clasificación, seriación y agrupación desde diversos y variados criterios.</li> <li>- Aceptar cualquier criterio de clasificación coherente en los ejercicios</li> </ul>

	<p>propuestos a los alumnos.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Proponer actividades en las que utilizando diversas categorías se realicen descripciones de la realidad (características o funcionalidades).</li> <li>- Proponer actividades de comparaciones entre objetos para que los alumnos establezcan semejanzas y diferencias en función de distintos criterios comparativos.</li> <li>- Resaltar en las explicaciones y descripciones sobre la realidad todos los posibles calificativos, cualidades, componentes de los objetos o situaciones que lo conforman.</li> <li>- Utilizar diversos medios de expresión y comunicación.</li> <li>- Ofrecer opiniones en todas sus posibles perspectivas, aplicando más de una categoría de análisis.</li> <li>- Premiar a los alumnos/as por cada una de las clasificaciones o diversos análisis propuestos.</li> <li>- Valorar la capacidad para plantear el mayor número de criterios clasificatorios.</li> <li>- Mostrar expectativas positivas hacia la capacidad de plantear diferentes criterios clasificatorios y de análisis.</li> </ul>
Originalidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Proponer actividades donde se estimule la imaginación, la ensoñación, la fantasía, la ciencia ficción, lo imposible.</li> <li>- Trabajar sobre temas o situaciones infrecuentes y novedosas.</li> <li>- Valorar positivamente a los niños y niñas por sus respuestas diferentes a las demás.</li> <li>- Valorar la capacidad para plantear respuestas diferentes, inusuales o singulares, pero adecuadas a la demanda de la tarea.</li> <li>- Mostrar expectativas positivas hacia la capacidad de plantear respuestas diferentes e inusuales.</li> </ul>
Comunicación	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Diseñar actividades de trabajo en grupo y proveer de las herramientas necesarias para llevarlo a cabo.</li> <li>- Animar a comunicarse espontáneamente y sin auto restricciones.</li> <li>- Establecer diferentes niveles de complejidad de las situaciones comunicativas (parejas, tríos, etc...).</li> <li>- Adecuar el contexto físico, instruccional y social para que se favorezca la comunicación y la interacción.</li> <li>- Propiciar la crítica constructiva entre los alumnos y alumnas en situaciones de comunicación e intercambio de ideas.</li> <li>- Reforzar la participación personal del alumno o alumna en situaciones de comunicación e intercambio de ideas.</li> <li>- Mostrar expectativas positivas hacia las intervenciones de cada uno de los alumnos y alumnas en situaciones de comunicación e intercambio de ideas</li> </ul>
<b>Fase de incubación</b>	
<b>CRITERIOS</b>	<b>PAUTAS DE INTERACCIÓN</b>
Sensibilidad a la realidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Crear un clima de comunicación y confianza</li> <li>- Intercambio de ideas</li> <li>- Favorecer la búsqueda y consulta espontánea</li> </ul>
Tolerancia a la ambigüedad	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Animar a ir más allá, mejorando las primeras ideas.</li> <li>- Fomentar actividades abiertas en el que el alumnado aprenda a estar abierto a lo ambiguo.</li> <li>- Plantear situaciones indefinidas y ambiguas.</li> <li>- Proponer tareas inacabadas.</li> <li>- Promover que los alumnos y alumnas se mantengan abiertos a seguir reflexionando sobre un tema dado sin necesidad de llegar a una</li> </ul>

	<p>conclusión inmediata.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Tranquilizar y sosegar a los alumnos y alumnas con más dificultades para tolerar situaciones indefinidas.</li> <li>- Plantear gran cantidad de interrogantes sin la finalidad de buscar las respuestas.</li> </ul>
Comunicación	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Supervisar y asesorar los trabajos grupales.</li> <li>- Animar a comunicarse espontáneamente y sin autorrestricciones.</li> <li>- Propiciar la crítica constructiva entre los alumnos y alumnas en situaciones de comunicación e intercambio de ideas.</li> <li>- Reforzar la participación personal del alumno o alumna en situaciones de comunicación e intercambio de ideas.</li> </ul>
Originalidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Proponer actividades donde los alumnos y alumnas busquen lo singular y curioso de sus respuestas. Algo que a nadie más se le va a ocurrir.</li> <li>- Valorar la capacidad para plantear respuestas diferentes, inusuales o singulares, pero adecuadas a la demanda de la tarea.</li> <li>- Mostrar expectativas positivas hacia la capacidad de plantear respuestas diferentes e inusuales.</li> </ul>
Fluidez	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ofrecer actividades abiertas que demanden un amplio número de respuestas, ideas o posibilidades.</li> <li>- Ofrecer multitud de ejemplos, opciones y alternativas.</li> <li>- Refuerzo positivo, animando a ir más allá.</li> <li>- Mostrar expectativas positivas ante su trabajo.</li> </ul>
<b>Fase Iluminación</b>	
<b>CRITERIOS</b>	<b>PAUTAS DE INTERACCIÓN</b>
Originalidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Valorar y premiar las ideas diferentes, inusuales o singulares</li> <li>- Refuerzo positivo ante la capacidad de plantear ideas diferentes y novedosas</li> <li>- Retarles a buscar nuevas y diferentes alternativas.</li> </ul>
Elaboración	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Proponer actividades en las que los objetos y realidades tienen que ser transformadas, recreadas.</li> <li>- Proponer actividades de elaboración detallada en las que se resalten la mayor cantidad de rasgos significativos.</li> <li>- Premiar a los niños y niñas por cada una de sus respuestas especialmente detalladas.</li> <li>- Valorar la capacidad para plantear respuestas detalladas o elaboradas.</li> <li>- Mostrar expectativas positivas hacia la capacidad de plantear respuestas especialmente detalladas.</li> <li>- Animar a los alumnos y alumnas a terminar y perfilar lo mejor posible la tarea.</li> <li>- Animar a los alumnos y alumnas a establecer como meta autónoma la calidad y mejora del producto personal.</li> <li>- Tranquilizar y propiciar un clima relajado para que los alumnos elaboren de manera sosegada y sin precipitaciones.</li> </ul>
Flexibilidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Promover un clima de confianza, comunicación, para aprender a aceptar las ideas de los demás y modificar las propias.</li> <li>- Premiar o valorar la capacidad de mostrarse abiertos a nuevas alternativas y evitar el cierre a la primera respuesta.</li> </ul>
<b>Fase Verificación</b>	
<b>CRITERIOS</b>	<b>PAUTAS DE INTERACCIÓN</b>

Comunicación	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Propiciar la crítica constructiva entre los alumnos y alumnas.</li> <li>- Mostrar expectativas positivas hacia las intervenciones de cada uno de los alumnos y alumnas.</li> <li>- Ofrecer diferentes herramientas y técnicas que favorezcan la comunicación o exposición del trabajo.</li> <li>- Favorecer un clima de confianza, respeto y seguridad, que evite miedos y bloqueos.</li> </ul>
Flexibilidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Proponer actividades que sirvan para crear alternativas con el mismo objeto de forma diferente y variada.</li> <li>- Fomentar la autocrítica para lograr la reelaboración y mejora de los productos creativos.</li> </ul>
Tolerancia a la ambigüedad	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Promover la continua reflexión sobre el trabajo realizado.</li> <li>- Abrir interrogantes sobre los temas trabajados que no se contesten inmediatamente.</li> </ul>

*Tabla 2. Relación de las fases del proceso creativo con los criterios y sus respectivas pautas de intervención docente. (adaptado de Gil, 2009)*

#### **4.1 Organización de la propuesta**

Esta propuesta consiste en el diseño y aplicación de cuatro situaciones de aprendizaje de las áreas anteriormente mencionadas, que integran en su desarrollo un apartado específico destinado a detallar las diferentes fases del proceso creativo y sus respectivas pautas de interacción.

El diseño de las situaciones de aprendizaje toma como referencia el modelo Brújula20, un proyecto implantado en Canarias en 2018 que tiene como objetivo modelar y simplificar el trabajo docente, a través de una batería de recursos innovadores que faciliten el desarrollo del currículo fomentando el uso eficaz de las TIC.

Además, debido al momento del curso en el que hemos podido llevar a cabo esta intervención, coincidiendo con la celebración del Día de Canarias, partimos de los contenidos canarios como eje vertebrador interdisciplinar de las sesiones propuestas en las diferentes áreas.

El siguiente esquema resume la propuesta de intervención integrando a modo de síntesis los datos más relevantes de las situaciones de aprendizaje propuestas, que podrán encontrarse de manera detallada en el anexo 2.

Áreas	Sesiones	Actividades
Matemáticas	2	“Retos matemáticos”
	3	“Desmenuzando los retos matemáticos”



	4	“Inventando nuevos retos”
Educación Física	2	“Conociendo los juegos y deportes populares de Canarias”
	2	“Investigar para descubrir”
	5	“Juego para aprender”
Inglés	2	“Welcome to our paradise”
	4	“Let’s investigate”
	3	“Pay attention!”
	4	“8 paradises”
Música	2	“Escuchando con la imaginación”
	2	“Adivina lo que rapeo”
	2	“Mi cuerpo tiene ritmo”
	4	“El retorno aborigen”

Tabla 3. Esquema resumen del proyecto de innovación (elaboración propia).

#### 4.2 ¿Cómo se evaluará la propuesta de cambio?

Para evaluar la propuesta se ha utilizado como instrumento el cuestionario estandarizado CREA, Inteligencia Creativa (Corbalán et al., 2003). Este cuestionario tiene como objetivo evaluar la creatividad a través de la capacidad del sujeto para generar preguntas distintas y relevantes ante un estímulo de carácter gráfico, dando como resultado una puntuación normativa de la creatividad de los sujetos. Este instrumento ha sido aplicado antes y después de la intervención con el objetivo de valorar, a nivel cognitivo, la efectividad de sistematizar el trabajo de la creatividad a través de la posible mejora de la capacidad creativa del alumnado con el que se ha intervenido.

Además, a través de la realización de nuestros diarios de prácticas, hemos podido evaluar la propuesta, a través de las percepciones que día a día tenían lugar en el aula. Este instrumento facilita la reflexión y sistematización de la experiencia, a través de la recogida de información significativa. Valorando y comparando los cambios que se iban produciendo tras nuestra intervención en los tres centros.

Por otro lado, aunque dadas las características de nuestro trabajo no nos haya sido posible, se propone de manera complementaria, evaluar la aplicación de esta propuesta, realizando grabaciones de las sesiones, con el objetivo de observar y analizar la actuación docente para

comprobar en qué medida influye la aplicación de las pautas de interacción en la mejora de los resultados.

Por último, hemos diseñado una rúbrica (Anexo 1) para evaluar los productos realizados por el alumnado, atendiendo a los criterios definitorios de creatividad. A través de esta herramienta, hemos podido evaluar los logros alcanzados, así como la efectividad de la propuesta. En el caso de poder ser aplicada a lo largo del curso escolar, permitiría evaluar la mejora del alumnado en cuanto a sus capacidades creativas. Esta rúbrica toma como referencia el criterio de evaluación 7 de Emocrea para 5º y 6º de Educación Primaria, propuestos por Rodríguez, (2018) y los criterios 6, 7 y 8 del currículum oficial de 4º de Primaria de esta área.

### 4.3 Descripción de la muestra

El conjunto analizado está compuesto por un total de 63 estudiantes de los cuales 35 son niños y 28 niñas comprendidos en edades de entre 10 y 12 años, pertenecientes a los siguientes centros educativos públicos de Tenerife; CEIP de Santa Cruz de Tenerife, CEIP de Tegueste y CEIP de La Laguna.

De manera más concreta cabe señalar que, del total de la muestra, 23 estudiantes corresponden al CEIP de Santa Cruz de Tenerife, 11 niños y 12 niñas, 22 corresponden al CEIP de Tegueste, 13 niños y 9 niñas, y 18 al CEIP de La Laguna, 11 niños y 7 niñas.

Total muestra	Grupos	Sexo
63	CEIP de Santa Cruz de Tenerife 23 estudiantes	11 niños
		12 niñas
	CEIP de Tegueste 22 estudiantes	13 niños
		9 niñas
	CEIP de La Laguna 18 estudiantes	11 niños
		7 niñas

Tabla 4. Descripción de la muestra

#### 4.4 Análisis y discusión de los resultados

Tras haber vaciado los datos, se ha procedido a su análisis estadístico, aplicando una prueba T para dos muestras emparejadas, que consiste en la comparación de un grupo evaluado en dos ocasiones diferentes. A continuación, analizaremos los datos obtenidos atendiendo a la puntuación directa (PD), contemplando; el total de la muestra, la diferenciación por centros y por sexos.

<b>Prueba de muestras emparejadas</b>						
		Diferencias emparejadas				
		Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia	
					Inferior	Superior
Par 1	PD_Prestest - PD Postest	-3,15873	3,79816	,47852	-4,11528	-2,20218
Par 2	PC_Prestest - PC Postest	-19,26984	19,64377	2,47488	-24,21706	-14,32262
<b>Prueba de muestras emparejadas</b>						
		t	gl	Sig. (bilateral)		
Par 1	PD_Prestest - PD_Postest	-6,601	62	,000		
Par 2	PC_Prestest - PC_Postest	-7,786	62	,000		

*Tabla 5. Datos del total de la muestra.*

Tal y como se puede observar en la *Tabla 5.* podemos afirmar que tras la intervención ha habido una mejora significativa. Esta afirmación se ve reflejada en que la diferencia de media de la puntuación directa entre pretest y postest es significativa, con valor ,000. Por ello, podemos constatar que el trabajo sistematizado de la creatividad en el aula potencia la capacidad creativa del alumnado.

Por otro lado, al analizar los datos, diferenciando los resultados por centro, podemos observar en la *Tabla 6.* que en los CEIP de Santa Cruz de Tenerife y CEIP de Tegueste el valor de la significación bilateral es ,000 mientras que en el CEIP de La Laguna se obtiene un valor de ,016 en Puntuación Directa. Este dato puede explicarse debido a que el número de participantes de este centro es menor. Además, nos ha parecido interesante estudiar si los resultados arrojaban diferencias al variar la persona que aplica la intervención. Pudiendo observar que no se han obtenido diferencias relevantes relacionadas a este hecho.

<b>Prueba de muestras emparejadas</b>						
Centro			Diferencias emparejadas			
			95% de intervalo de confianza de la diferencia			
			Inferior	Superior		
CEIP de Santa Cruz de Tenerife	Par 1	PD_Prestest - PD_Postest	-4,07407	-2,01289	-6,124	22
	Par 2	PC_Prestest - PC_Postest	-26,78456	-13,65022	-6,385	22
CEIP de Tegueste	Par 1	PD_Prestest - PD_Postest	-3,56987	-1,70286	-5,873	21
	Par 2	PC_Prestest - PC_Postest	-25,31215	-10,59694	-5,075	21
CEIP de La Laguna	Par 1	PD_Prestest - PD_Postest	-7,04050	-,84839	-2,688	17
	Par 2	PC_Prestest - PC_Postest	-33,42151	-5,91182	-3,017	17
<b>Prueba de muestras emparejadas</b>						
Centro					Sig. (bilateral)	
CEIP de Santa Cruz de Tenerife	Par 1	PD_Prestest - PD_Postest			,000	
	Par 2	PC_Prestest - PC_Postest			,000	
CEIP de Tegueste	Par 1	PD_Prestest - PD_Postest			,000	
	Par 2	PC_Prestest - PC_Postest			,000	
CEIP de La Laguna	Par 1	PD_Prestest - PD_Postest			,016	
	Par 2	PC_Prestest - PC_Postest			,008	

Tabla 6. Datos de la muestra por centro.

Por último, nos ha parecido interesante analizar los datos que se recogen en la *Tabla 7*. donde se observa que no existe diferencia significativa entre los niños y las niñas de la muestra en cuanto a las capacidades creativas se refiere. Con esto, podemos reafirmar los resultados arrojados en investigaciones previas, que empleando este mismo instrumento (test CREA) señalan la ausencia de diferencias significativas en cuanto a los resultados entre hombres y mujeres, tal y como se detalla en Escortel (2013, p. 35).

Prueba de muestras emparejadas						
Sexo			Diferencias emparejadas			
			Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio	95% de intervalo de confianza de la diferencia
			Inferior			
Hombre	Par 1	PD_Pretest - PD_Postest	-3,02857	2,64003	,44625	-3,93545
	Par 2	PC_Pretest - PC_Postest	-17,71429	16,64256	2,81311	-23,43120
Mujer	Par 1	PD_Pretest - PD_Postest	-3,32143	4,92953	,93159	-5,23290
	Par 2	PC_Pretest - PC_Postest	-21,21429	23,02713	4,35172	-30,14327
Prueba de muestras emparejadas						
Sexo			Diferencias emparejadas	t	gl	Sig. (bilateral)
			95% de intervalo de confianza de la diferencia			
			Superior			
Hombre	Par 1	PD_Pretest - PD_Postest	-2,12169	-6,787	34	,000
	Par 2	PC_Pretest - PC_Postest	-11,99737	-6,297	34	,000
Mujer	Par 1	PD_Pretest - PD_Postest	-1,40996	-3,565	27	,001
	Par 2	PC_Pretest - PC_Postest	-12,28530	-4,875	27	,000

Tabla 7. Datos de la muestra por sexo.

Paralelamente a la aplicación de este cuestionario, a través de la realización de nuestros diarios de prácticas, hemos podido evaluar, aunque de forma subjetiva, la efectividad de la propuesta. Tras poner en común la información recabada en los tres centros, desarrollamos las siguientes conclusiones; de manera general, el alumnado se mostró motivado a lo largo de la intervención, mostrando una actitud activa, participativa y positiva, que reflejaba el clima de disfrute que envolvía la misma. Todo esto, desde nuestro punto de vista, desencadenado por el carácter particular de las pautas de interacción docente, que dejan ser y sentir al alumnado. Además, coincidimos en la percepción de un cambio significativo en cuanto a la actitud del

alumnado, que a lo largo de la intervención y a pesar de la brevedad de la misma, se mostraba cada vez más abierto y desinhibido, superando sus bloqueos, miedos e inseguridades.

Por último, a través de la evaluación de los productos hemos podido constatar los logros alcanzados. Tras la aplicación de la rúbrica diseñada (Anexo 1), hemos realizado una media de las calificaciones de cada grupo, cuyos resultados se reflejan en la tabla 8. Con esta, podemos constatar una vez más, la efectividad de esta propuesta en cuanto a potenciar las capacidades creativas del alumnado.

<b>Productos</b>	<b>Media del total de la muestra</b>
Producto 1. <i>Creación de problemas autóctonos.</i>	<b>8 NOTABLE</b>
Producto 2. <i>Exposición y dinamización del juego investigado y creado</i>	<b>7 NOTABLE</b>
Producto 3. <i>Representación de las historias aborígenes “El retorno aborígen”.</i>	<b>8 NOTABLE</b>
Producto 4. <i>Spot about each island. “8 paradises”</i>	<b>8 NOTABLE</b>

*Tabla 8. Evaluación de los productos.*

### **5. Coste previsto de cada uno de los conceptos de gasto.**

A la hora de llevar a cabo una estimación de los gastos previstos para la realización de este proyecto de innovación, y tras haber tenido la oportunidad de desarrollarlo en primera persona durante nuestro periodo de prácticas, hemos podido constatar que nuestra propuesta no supone un gasto extra en cuanto a materiales fungibles, técnicos, formación, etc. Más allá de los que tienen lugar de manera habitual. De otro modo, queremos señalar que no supone tanto un gasto económico sino una inversión que realiza el docente a través de su propia implicación e interés en cuanto a trabajar y desarrollar las capacidades creativas propias y de su alumnado, a través de la aplicación de las pautas que se ofrecen en este documento y que pretende servir como guía y ejemplo para el desarrollo del proceso didáctico creativo.

## **6. Conclusiones**

Tal y como se ha venido incidiendo a lo largo de este documento, queremos resaltar una vez más, que para desarrollar la creatividad es necesario un cambio de actitud que comience con valorar positivamente el talento creativo. La implantación de este proyecto requiere de docentes que quieran afrontar la responsabilidad de promover el pensamiento y las producciones creativas del alumnado. En palabras de Sir Ken Robinson “El papel de un líder creativo no es tener todas las ideas, sino de crear una cultura en la que todo el mundo puede tener ideas y sentir que son valoradas”. Para ello, nuestro trabajo ha partido de la necesidad e intención de crear conciencia acerca de la igual importancia de educar en creatividad como en el resto de las habilidades y/o capacidades.

Muchas veces, la única adaptación curricular y metodológica que necesitan nuestros niños y niñas es que crean en ellos/as. Por esto, en las situaciones de aprendizaje propuestas no se reflejan adaptaciones curriculares concretas, pues las características metodológicas que envuelven el desarrollo de la creatividad permiten la participación y realización de las actividades propuestas a todos los alumnos y alumnas independientemente de sus capacidades.

Por último, creemos de especial importancia señalar que esta propuesta no pretende crear un guión fijo, cerrado o invariable, puesto que esto supondría coartar la propia creatividad docente, quitándole el sentido a lo que hemos venido desarrollando. Este documento pretende servir únicamente como ejemplo de la posible aplicación práctica de toda declaración de intenciones acerca de la necesidad de potenciar la creatividad en las aulas de Educación Primaria.

## Referencias bibliográficas:

Aunque las normas APA indican que el nombre del/a autor/a debe ser referenciado con la inicial del mismo, nos hemos unido a la corriente de perspectiva de género, señalando el nombre completo de las mujeres consultadas, con el objetivo de apoyar esta iniciativa que pretende dar visibilidad a la incidencia del género femenino en el ámbito científico.

De Bono, E. (2007). *El pensamiento creativo: el poder del pensamiento lateral para la creación de nuevas ideas*. Barcelona: Paidós.

De la Torre, S (2003). *Dialogando con la creatividad*. Barcelona: Octaedro.

Escortell-Sánchez, Raquel. (2013). *Creatividad e Inteligencias Múltiples: diferencias según sexo y curso en Primaria y Secundaria*. (Clase de documento inédito: Trabajo Fin de Máster). Universidad Internacional de la Rioja. La Rioja.

Gil, Pilar. (2009). Estimular la creatividad en la clase de música. *Creatividad y Sociedad*, 13, 52-79. Recuperado el 26 de junio de 2019 de: <http://www.creatividadysociedad.com/articulos/13/Creatividad%20y%20Sociedad.%20Estimular%20la%20creatividad%20en%20la%20clase%20de%20musica.pdf>

Gil, Pilar. (2013). ENCREA: docentes con entrenador personal en creatividad. *Creatividad y sociedad*, 21, 1-27.

Menchén, F. (1998). *Descubrir la creatividad. Desaprender para volver a aprender*. Madrid: Pirámide.

Rodríguez, A (2018). *EducaEMoción. La escuela del corazón*. Madrid: Santillana Educación  
Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la Mejora de la Calidad Educativa (LOMCE), Boletín Oficial del Estado (BOE). 10 de diciembre de 2013.

## Bibliografía

Corbalán Berná, F. J., Martínez Zaragoza, F., Donolo, S. (2003). *CREA. Inteligencia Creativa. Una medida cognitiva de la creatividad*. Madrid: TEA Ediciones.



## Anexos

### Anexo 1. Rúbrica criterios creativos

<b>Criterio 7.</b> Experimentar y poner en práctica principios y estrategias de pensamiento creativo, utilizando los múltiples lenguajes, experimentando de forma consciente nuevas maneras de percibir e interpretar la realidad y superando los obstáculos sociales y emocionales que limitan su potencial creativo, con el fin de promover la autoconfianza en las propias capacidades creativas.			
INSUFICIENTE	SUFICIENTE	NOTABLE	SOBRESALIENTE
Practica siguiendo instrucciones y con dificultad las capacidades vinculadas al pensamiento creativo (alta productividad de ideas, limitada flexibilidad cognitiva, originalidad...), comunicando de manera sencilla la experiencia emocional.	Practica con ayuda las capacidades vinculadas al pensamiento creativo (alta productividad de ideas, flexibilidad cognitiva, originalidad...). Presenta alguna dificultad al comunicar la experiencia emocional.	Practica solicitando orientaciones las capacidades vinculadas al pensamiento creativo (alta productividad de ideas, flexibilidad cognitiva, originalidad...). Se muestra motivado al comunicar la experiencia emocional.	Practica de manera autónoma, solicitando orientaciones cuando lo requiera las capacidades vinculadas al pensamiento creativo (alta productividad de ideas, flexibilidad cognitiva, originalidad...). Se muestra cómodo y motivado al comunicar la experiencia emocional.
Desarrolla y experimenta mostrando desinterés por maneras alternativas de pensar y percibir la realidad (cuestionar, debatir y redefinir),	Desarrolla y experimenta con interés inconstante maneras alternativas de pensar y percibir la realidad (cuestionar, debatir y redefinir),	Desarrolla y experimenta con interés constante maneras alternativas de pensar y percibir la realidad (cuestionar, debatir y redefinir),	Desarrolla con interés y dedicación maneras alternativas de pensar y percibir la realidad (cuestionar, debatir, redefinir...),
Analiza con ingenuidad los posibles obstáculos que ponen freno al desarrollo de su potencial creativo (tradiciones, creencias, reglas establecidas, lo lógico, el conformismo, el miedo a ser diferente o a equivocarse), mostrando inseguridades en sus propias capacidades creativas.	Analiza de manera superficial los posibles obstáculos que ponen freno al desarrollo de su potencial creativo (tradiciones, creencias, reglas establecidas, lo lógico, el conformismo, el miedo a ser diferente o a equivocarse), mostrando relativa autoconfianza en sus propias capacidades creativas.	Analiza a grandes rasgos, los posibles obstáculos que ponen freno al desarrollo de su potencial creativo (tradiciones, creencias, reglas establecidas, lo lógico, el conformismo, el miedo a ser diferente o a equivocarse), adquiriendo progresivamente autoconfianza en las propias capacidades creativas.	Adquiere conciencia sobre los posibles obstáculos que ponen freno al desarrollo de su potencial creativo (tradiciones, creencias, reglas establecidas, lo lógico, el conformismo, el miedo a ser diferente o a equivocarse), con el fin de promover la autoconfianza en las propias capacidades creativas...

## Anexo 2. Situaciones de Aprendizaje

### MATEMÁTICAS

DATOS TÉCNICOS DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE		
No y título de la UP de referencia: Resolución de problemas		
Periodo de Implementación: mayo 2019	Nº sesiones: 7	Trimestre: 3º
Título de la SA: Resolviendo enigmas canarios		
Autoría: Andrea Acevedo Viera, Alejandra Machín Jiménez, Nubia Torres Ramón		
Estudio: 5º de primaria	Área: Matemáticas	
IDENTIFICACIÓN		
<p><b>Descripción:</b> Esta situación de aprendizaje gira entorno a la resolución de retos matemáticos y al desarrollo del pensamiento lógico matemático y creativo. Para ello, empezaremos proponiendo una serie de retos matemáticos no convencionales, creando así la necesidad de conocer diferentes estrategias, utilizando las siguientes fases de resolución de problemas:</p> <p>Fase I. Comprender Fase II. Pensar Fase III. Ejecutar Fase IV. Responder</p> <p>Una vez interiorizadas cada una de las fases, a través de diferentes estrategias de resolución, será el alumnado quien creará y resolverá problemas utilizando distintas dinámicas.</p>		
<p><b>Justificación:</b> La temática está enmarcada en el Día de Canarias pues su puesta en práctica será en el mes de mayo. Pretendemos presentar una propuesta de resolución de problemas planteados como retos para el alumnado, desde una perspectiva creativa. Para ello, ofreceremos al alumnado diferentes estrategias que les ayude a afrontar la resolución de estos retos. Como producto final tendrán que crear este tipo de retos, contextualizados en Canarias.</p>		
<p><b>Evaluación:</b> Se evaluará atendiendo al proceso y al producto final mediante la observación sistemática y el análisis de diferentes tareas. Se tomará como referencia la rubrica del criterio 1 de matemáticas propuesta por la Consejería de Educación. Para valorar los aspectos creativos de los diferentes productos se utilizará una rúbrica (Anexo 1). Por último, se llevará a cabo una autoevaluación, con la finalidad de que el alumnado reflexione y sea crítico sobre su aprendizaje y trabajo.</p>		

## FUNDAMENTACIÓN CURRICULAR

Criterios de evaluación:

1. Resolver problemas de la vida cotidiana u otros, estableciendo conexiones entre la realidad y las matemáticas mediante el uso de procesos de razonamiento y estrategias, así como realizar los cálculos necesarios, comprobando la coherencia de las soluciones obtenidas y planteando pequeñas variaciones en los datos, otras preguntas, etc., con ayuda de herramientas tecnológicas si fuera necesario. Expresar verbalmente o por escrito el proceso seguido.

Código	Descripción	
PM05C01	Con este criterio se pretende que el alumnado sea capaz de resolver retos matemáticos no convencionales, siguiendo un proceso determinado: comprensión del enunciado, pensar un plan de resolución (qué estrategia elegir), ejecutar la estrategia elegida y responder comprobando los resultados. Además, se pretende desarrollar habilidades sociales, fomentando el trabajo cooperativo y la participación de todos los alumnos y alumnas, comprobando que son capaces de compartir sus ideas y respetar las del resto.	
Aprendizajes esperados:	Competencias	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Interiorización de las cuatro fases del proceso de resolución de problemas matemáticos.</li> <li>• Manejo de las estrategias básicas de resolución</li> </ul>	En esta situación de aprendizaje, se pretende que el alumnado se convierta en el protagonista de su propio aprendizaje, a través de actividades en las que aprendan, interioricen y manejen las estrategias de resolución de problemas que se plantean. Posteriormente, de manera cooperativa y creativa plantearán nuevos problemas en los que reflejen los aprendizajes que han ido obteniendo. Para ello, deberán desarrollar además diferentes estrategias de comunicación oral y escrita, contribuyendo así al trabajo de las competencias que se señalan. AA, CSC, CMCT, CL.	
Estándares de aprendizaje evaluables	Contenidos	Competencias
1. Comunica verbalmente de forma razonada el proceso seguido en la resolución de un problema de matemáticas o en contextos de la realidad.	3. Formulación de razonamientos lógico-matemáticos con un lenguaje preciso.  5. Planificación del proceso de resolución de problemas: comprender el enunciado, discriminar los datos y su	AA, CMCT, CSC, CL

<p>2. Analiza y comprende el enunciado de los problemas (datos, relaciones entre los datos, contexto del problema).</p> <p>3. Utiliza estrategias heurísticas y procesos de razonamiento en la resolución de problemas.</p> <p>4. Reflexiona sobre el proceso de resolución de problemas: revisa las operaciones utilizadas, las unidades de los resultados, comprueba e interpreta las soluciones en el contexto de la situación, busca otras formas de resolución, etc.</p> <p>9. Profundiza en problemas una vez resueltos, analizando la coherencia de la solución y buscando otras formas de resolverlos.</p> <p>10. Se plantea nuevos problemas, a partir de uno resuelto: variando los datos, proponiendo nuevas preguntas, conectándolo con la realidad, buscando otros contextos, etc.</p> <p>16. Desarrolla y muestra actitudes adecuadas para el trabajo en matemáticas: esfuerzo, perseverancia, flexibilidad y aceptación de la crítica razonada.</p>	<p>relación con la pregunta, realizar un esquema de la situación, elaborar un plan de resolución, ejecutar el plan siguiendo la estrategia más adecuada, comprobar los resultados y responder.</p> <p>6. Desarrollo de estrategias y procedimientos: ensayo-error, organización de la información, simplificar, analogía y comenzar desde atrás.</p>	
--	--	--

## FUNDAMENTACIÓN METODOLÓGICA: CONCRECIÓN

**Modelos de enseñanza:** enseñanza directiva, aprendizaje basado en problemas, sinéctica

**Fundamentos metodológicos:** En nuestra situación de aprendizaje prima el **aprendizaje basado en problemas**. En las primeras sesiones aplicaremos una **enseñanza directiva**, de manera que guiemos constantemente el proceso de resolución de los distintos retos, deteniéndonos en cada una de las fases. En las últimas sesiones desarrollaremos una **metodología sinéctica** que tratará de que el alumnado desarrolle de manera creativa y novedosa sus propios retos, a través de analogías entre situaciones que se le planteen.

### **Contribución al desarrollo de las competencias:**

AA. Esta competencia se desarrolla a través de la participación activa y la reflexión continua sobre el aprendizaje y el trabajo realizado.

CMCT. Esta situación de aprendizaje gira en torno a la resolución de problemas matemáticos no convencionales, por lo que en todo momento se contribuye al desarrollo de esta competencia.

CSC. Durante el desarrollo del trabajo, el alumnado debe tomar decisiones conjuntas, escuchando y respetando las aportaciones de todos los miembros del grupo.

CL. La resolución de problemas implica que el alumnado se exprese adecuadamente de forma oral y escrita durante todo el proceso.

CEC. Esta competencia se desarrolla a través del contacto con la cultura canaria y el fomento de la sensibilidad, aprecio y curiosidad hacia nuestro patrimonio cultural.

**Agrupamientos:** trabajo individual, por parejas, gran grupo.

### **Recursos:**

- Recurso 1: Retos matemáticos.
- Recurso 2: Ficha de resolución de retos matemáticos.
- Recurso 3: Problemas contextualizados canarios.
- Recurso 4: Tarjetas autóctonas.
- Recurso 5. Rutina de pensamiento

**Espacios:** Aula

## FUNDAMENTACIÓN METODOLÓGICA: SECUENCIA DE ACTIVIDADES

### “Retos matemáticos”

Esta primera sesión consistirá en la motivación del alumnado para el posterior desarrollo de la situación de aprendizaje, proponiendo diversos retos matemáticos que tratarán de resolver de manera autónoma, creando así la necesidad por conocer y resolver problemas, a la vez que el profesorado podrá conocer las habilidades y conocimientos previos del grupo.

Antes de comenzar la sesión, organizaremos el aula diferenciando 6 rincones señalizados en los que los alumnos y alumnas encontrarán cada uno de los retos matemáticos (**Recurso 1**) que tendrán que resolver. Se comenzará la sesión entregándole al alumnado una ficha (**Recurso 2**) en la que tratarán de resolver dichos retos, apuntarán las soluciones y describirán brevemente el proceso que han llevado a cabo para su resolución. Los alumnos y alumnas se moverán libremente por el espacio tratando de resolver cada uno de los problemas. No hay un orden concreto para realizarlos, de manera que, pueden empezar por el que quieran y cambiar a otro libremente, aunque no hayan dado con la solución. Tampoco se definirán agrupamientos, con el fin de que puedan trabajar de manera individual o intenten ayudarse y compartir ideas según deseen.

El último reto (camellos y dromedarios) requerirá un mayor grado de razonamiento y elaboración, planteado con el objetivo de crear la necesidad de utilizar estrategias de resolución más estructuradas. En la siguiente sesión, resolveremos y comentaremos en gran grupo los retos, tratando de que lleguen a otras conclusiones e intenten resolverlos aplicando otras estrategias.

### Aspectos metodológicos creativos

#### Fase: Preparación

Criterio:	Pautas de interacción:
Fluidez	<ul style="list-style-type: none"><li>• Reforzar positivamente cada una de las respuestas del alumnado</li><li>• Establecer metas altas en cuanto al número de respuestas a conseguir.</li><li>• Animar a ir más allá</li><li>• Valorar la capacidad para plantear el mayor número de respuestas.</li><li>• Mostrar expectativas positivas hacia sus respuestas.</li></ul>
Originalidad	<ul style="list-style-type: none"><li>• Valorar positivamente a los niños y niñas por sus respuestas diferentes a las demás.</li><li>• Valorar la capacidad para plantear respuestas diferentes, inusuales o singulares, pero adecuadas a la demanda de la tarea.</li><li>• Mostrar expectativas positivas hacia la capacidad de plantear respuestas diferentes e inusuales.</li></ul>

Comunicación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Adecuar el contexto físico, instruccional y social para que se favorezca la comunicación y la interacción.</li> <li>• Propiciar la crítica constructiva entre los alumnos y alumnas en situaciones de comunicación e intercambio de ideas.</li> <li>• Reforzar la participación personal del alumno o alumna en situaciones de comunicación e intercambio de ideas.</li> <li>• Mostrar expectativas positivas hacia las intervenciones de cada uno de los alumnos y alumnas en situaciones de comunicación e intercambio de ideas.</li> </ul>					
Código C.E. Competencias Estándares	Productos Técnicas Herramientas Instrumentos de evaluación Tipos de evaluación	Agrupamientos	Sesiones	Recursos	Espacios	Observaciones
	Productos: ficha de retos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• libres</li> </ul>	2	Recurso 1: Retos matemáticos Recurso 2: Fichas de resolución	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aula</li> </ul>	

## FUNDAMENTACIÓN METODOLÓGICA: SECUENCIA DE ACTIVIDADES

### *“Desmenuzando los retos matemáticos”*

En estas sesiones se comenzará a explicar y trabajar a través de las estrategias de resolución de problemas básica: la modelización y el ensayo-error. Aunque normalmente se comienza a trabajar por la modelización, en este caso, al tratarse de uno de los cursos superiores de la educación primaria, no se hará distinción entre ambas estrategias. Le daremos al alumnado la oportunidad de elegir la estrategia que crean más conveniente, trabajando simultáneamente con ambas.

El proceso de resolución que planteamos requiere una secuenciación concreta que se debe seguir para resolver cada uno de los retos. Es importante insistir en los pasos que componen este proceso, que el alumnado lo vaya interiorizando para que, poco a poco, resuelva los retos de manera autónoma. Dicho proceso consta de cuatro fases claramente diferenciadas:

- 1º fase → Comprender el reto matemático: Se trata de realizar una búsqueda y análisis de la información, clasificándola en datos, relaciones y objetivo.
- 2º fase → Pensar: Es el momento de decidir qué estrategia servirá para resolver el problema y que diagrama me ayudará mejor para su uso.
- 3º fase → Ejecutar: Realizar la estrategia seleccionada.
- 4º fase → Responder: Tratar de verificar la corrección de la respuesta y su coherencia.

A continuación, se explica cada fase del proceso de forma detallada, estableciendo pautas para llevarlo a cabo:

Se comienza leyendo el problema de forma individual. Transcurridos uno minutos, iniciamos la primera fase, (**COMPRENSIÓN**), en gran grupo. Puede proyectarse el problema en la pizarra o repartirlo de forma individual, lo importante es intentar tenerlo siempre a la vista. Se le pedirá al alumnado que cuente el problema con sus propias palabras. El docente deberá asegurarse de que todo el alumnado comprende el texto y la situación que se plantea, haciendo preguntas. En determinados casos podremos teatralizar el reto matemático sacando a la pizarra al alumnado voluntario para que simulen ser los personajes del reto.

Posteriormente se trabajará en gran grupo, los **datos, objetivo y relación** del problema. Incentivando al alumnado a intervenir, procurando que participe el mayor número posible de estudiantes e intentando que argumenten sus respuestas. Cuando un estudiante nos diga un dato, debemos insistir en que nos explique lo que se entiende por datos y por qué esa información es un dato. Lo mismo haremos con el objetivo y las relaciones. Si es necesario les ayudaremos entender y visualizar las relaciones que, normalmente es lo más complejo para el alumnado. En caso de desacuerdo, se discutirá en gran grupo hasta llegar a la respuesta más apropiada, y solo en último caso, se la proporcionaremos. Tenemos que indagar no solo las respuestas, sino también la expresión oral, y más tarde escrita, de las mismas. Se dejarán unos minutos para que completen en la ficha (**Recurso 3**) la fase 1 de forma individual.

Seguidamente, se constituirá el diagrama o representación gráfica del reto, intentando que aparezcan todos los elementos del problema (datos, objetivo y relación). Si un estudiante lo tiene correcto y de forma clara, le pediremos que salga a la pizarra para que lo explique, sirviendo de ejemplo el resto de la clase.

En la segunda fase (**PENSAR**) se debatirá la forma más adecuada de resolver el problema, haciendo preguntas como ¿Qué estrategia puede resolver el problema? ¿Por qué la elijo? ¿En qué consiste?... Cuando se haya seleccionado la estrategia, se comenzará a trabajar en pequeños grupos, por parejas o de forma individual según la organización del aula. Es importante propiciar el uso de varias estrategias para llegar a la solución.

Si el reto propuesto admite la utilización de la estrategia de modelización se les proporcionará material para que lo resuelvan por grupos. Si se puede resolver por organización de la información se les ayudará a traducir en un diagrama partes-todo los datos y la relación. En el caso de ensayo error, se les guiará con la tabla simple más adecuada.

En este momento, pasamos a la fase tres (**EJECUTAR**), en la que se le pedirá al alumnado que haga lo necesario para resolver el reto. Se guiará solo si tuvieran alguna dificultad para resolverlo. Una buena dinámica en todo el proceso es preguntarles cada paso, porqué lo hacen, a dónde quieren llegar... Llevarlos a través de las preguntas a enfrentarse con sus errores para que los resuelvan. Aunque en algunas ocasiones puede hacerse por parejas o pequeños grupos, es recomendable que esta fase se haga de forma individual.

Por último, pasamos a la fase cuatro (**RESPONDER**), en la que haremos una revisión conjunta de todo el proceso. Haciéndoles comprender la importancia de asegurarnos de que todo es correcto antes de dar la respuesta. Elegiremos la resolución más clara y adecuada para mostrarla en la pizarra, la cual servirá de ejemplo a los demás. En este momento se comenzará un debate en el que el alumnado discutirá sus propias respuestas y tratarán de convencerse de la efectividad de estas. Todo el proceso quedará reflejado en una ficha o puede ser copiado en el cuaderno.

Se llevarán a cabo dos sesiones en las que se trabajará el proceso para resolver los retos a través de estas dos estrategias. Los retos propuestos estarán contextualizados en el día de Canarias (**Recurso 4**)

## Aspectos metodológicos creativos



<b>Fase: Incubación</b>						
<b>Criterio</b>	<b>Pautas</b>					
Sensibilidad a la realidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Crear un clima de comunicación y confianza</li> <li>• Intercambio de ideas</li> </ul>					
Tolerancia a la ambigüedad	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Animar a ir más allá</li> <li>• Fomentar actividades abiertas en el que el alumnado aprenda a estar abierto a lo ambiguo</li> <li>• Promover que los alumnos y alumnas se mantengan abiertos a seguir reflexionando sobre un tema dado sin necesidad de llegar a una conclusión inmediata.</li> <li>• Tranquilizar y sosegar a los alumnos y alumnas con más dificultades para tolerar situaciones indefinidas.</li> </ul>					
Comunicación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Animar a comunicarse espontáneamente y sin autor restricciones</li> <li>• Propiciar la crítica constructiva entre los alumnos y alumnas en situaciones de comunicación e intercambio de ideas.</li> <li>• Reforzar la participación personal del alumno o alumna en situaciones de comunicación e intercambio de ideas.</li> </ul>					
Originalidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Valorar la capacidad para plantear respuestas diferentes, inusuales o singulares, pero adecuadas a la demanda de la tarea.</li> <li>• Mostrar expectativas positivas hacia la capacidad de plantear respuestas diferentes e inusuales.</li> </ul>					
Código C.E. Competencias Estándares	Productos Técnicas Herramientas Instrumentos de evaluación Tipos de evaluación	Agrupamientos	Sesiones	Recursos	Espacios	Observaciones
	Productos: ficha de problemas contextualizados en Canarias	Por parejas y gran grupo	3	Recurso 3: Problemas contextualizados canarias.	Aula	

## FUNDAMENTACIÓN METODOLÓGICA: SECUENCIA DE ACTIVIDADES

### *"Inventando nuevos retos"*

#### Primera parte

Para esta actividad formaremos 5 grupos. Cada grupo dispondrá de diferentes tarjetas con elementos canarios como, por ejemplo: lugares, flora, fauna, artistas, objetos, nombres propios...

La actividad consiste en crear problemas que contengan en su redacción los elementos que aparecen en 3 tarjetas que hayan escogido de forma libre y aleatoria. No tienen que buscarle el sentido, pueden crear una redacción disparatada. Cuanto más fantástica mejor.

Cada grupo tendrá que crear su problema y resolverlo teniendo en cuenta las cuatro fases trabajadas.

Cuando cada grupo haya creado su problema, mostrará las tres tarjetas que han usado y compartirán con el resto de la clase su problema, animándolos además, a intentar resolverlos.

Todos los problemas serán recogidos y archivados en el dossier "problemas autóctonos".

#### Segunda parte:

La actividad consiste en crear problemas cooperativamente, de forma encadenada con las tarjetas autóctonas. Se harán grupos de 3 o 4 componentes. Cada componente tendrá 4/5 minutos para escribir.

- Empezará un componente, cogiendo una tarjeta e iniciará a inventar el problema integrando el contenido de la tarjeta.
- El siguiente componente, cogerá una tarjeta y tendrá que leer lo que su compañero/a ha escrito, para seguir la historia integrando su contenido de la tarjeta.
- Por último, el otro componente, tendrá que concluir el problema con el contenido de su tarjeta. Finalmente tendrán unos minutos para leerlo.

Después se compartirá con la clase, se comentarán los resultados y haremos la corrección en gran grupo. Estas creaciones también se incluirán al dossier de los "problemas autóctonos alocados". Al finalizar la actividad, harán una rutina de pensamiento, que ayudará a la reflexión y autoevaluación del trabajo y el aprendizaje adquirido.

#### **Aspectos metodológicos creativos**

#### **Fase: Iluminación**

<b>Criterio</b>	<b>Pautas</b>
Originalidad	<ul style="list-style-type: none"><li>• Valorar y premiar las ideas diferentes, inusuales o singulares</li></ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Refuerzo positivo ante la capacidad de plantear ideas diferentes y novedosas</li> <li>• Retarles a buscar nuevas y diferentes alternativas.</li> </ul>				
Elaboración		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Proponer actividades en las que los objetos y realidades tienen que ser transformadas, recreadas.</li> <li>• Premiar a los niños y niñas por cada una de sus respuestas especialmente detalladas.</li> <li>• Valorar la capacidad para plantear respuestas detalladas o elaboradas.</li> <li>• Mostrar expectativas positivas hacia la capacidad de plantear respuestas especialmente detalladas.</li> <li>• Animar a los alumnos y alumnas a terminar y perfilar lo mejor posible la tarea.</li> <li>• Animar a los alumnos y alumnas a establecer como meta autónoma la calidad y mejora del producto personal.</li> <li>• Tranquilizar y propiciar un clima relajado para que los alumnos elaboren de manera sosegada y sin precipitaciones.</li> </ul>				
Flexibilidad		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Promover un clima de confianza, comunicación, para aprender a aceptar las ideas de los demás y modificar las propias.</li> <li>• Premiar o valorar la capacidad de mostrarse abiertos a nuevas alternativas y evitar el cierre a la primera respuesta.</li> </ul>				
<b>Fase: Verificación</b>						
<b>Criterio</b>		<b>Pautas</b>				
Comunicación		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Propiciar la crítica constructiva entre los alumnos y alumnas.</li> <li>• Mostrar expectativas positivas hacia las intervenciones de cada uno de los alumnos y alumnas.</li> <li>• Favorecer un clima de confianza, respeto y seguridad, que evite miedos y bloqueos.</li> </ul>				
Flexibilidad		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fomentar la autocrítica para lograr la reelaboración y mejora de los productos creativos.</li> </ul>				
Tolerancia a la ambigüedad		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Promover la continua reflexión sobre el trabajo realizado.</li> <li>• Abrir interrogantes sobre los temas trabajados que no se contesten inmediatamente.</li> </ul>				
Código C.E.	Productos	Agrupamientos	Sesiones	Recursos	Espacios	Observaciones
Competencias	Técnicas					
Estándares	Herramientas Instrumentos de evaluación Tipos de evaluación					

<p>PM05C01 PEMO05C07 CL, CMCT, CSC 1, 2, 3, 4, 9, 10, 16.</p>	<p>Producto: problema creado Técnicas: Observación sistemática y análisis de los problemas creados. Herramienta: Rúbrica/ lista de control Instrumento: Problema creado y presentación de este.</p>	<p>Grupos de 5 o 6 Grupos de 3 o 4</p>	<p>4</p>	<p>Recurso 4: Tarjetas autóctonas Recurso 5. Rutina de pensamiento</p>	<p>Aula del grupo</p>	
---	---	--	----------	--	-----------------------	--

## FUNDAMENTACIÓN METODOLÓGICA: RECURSOS, FUENTES, OBSERVACIONES, PROPUESTAS Y VALORACIÓN DEL AJUSTE.

### Recursos:

- Recurso 1: Retos matemáticos.
- Recurso 2: Ficha de resolución de retos matemáticos.
- Recurso 3: Problemas contextualizados canarias.
- Recurso 4: Ficha de resolución
- Recurso 5: Tarjetas autóctonas.
- Recurso 6: Rutina de pensamiento

### Fuentes:

Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la Mejora de la Calidad Educativa (LOMCE), Boletín Oficial del Estado (BOE). 10 de diciembre de 2013.

Universidad de La Laguna (2018). ProyectoMates. Tenerife: *projectamatames.webs.ull.es*. Recuperado de: <http://projectamates.webs.ull.es>

### Observaciones:

Vinculación con otras áreas/materias/ámbitos: Esta situación de aprendizaje parte de los contenidos canarios del área de Ciencias Sociales como contenido interdisciplinar.

Valoración del ajuste	Desarrollo	En general, la puesta en práctica se ha ceñido al diseño propuesto, resultando motivante para el alumnado debido al carácter creativo, dinámico y cooperativo que caracteriza a esta situación. Debido a la falta de tiempo no ha podido realizarse la segunda parte de la última de las actividades propuestas.
	Propuestas de mejora	<ul style="list-style-type: none"><li>• Dedicarle más sesiones a la interiorización y entrenamiento de las diferentes estrategias y fases de resolución.</li><li>• Facilitarle al alumnado más tiempo para sus creaciones.</li></ul>

## EDUCACIÓN FÍSICA

### DATOS TÉCNICOS DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

No y título de la UP de referencia:

Periodo de Implementación: mayo 2019

Nº sesiones: 8

Trimestre: 3º

Título de la SA: Las huellas del tiempo

Autoría: Nubia Torres Ramón

Estudio: 5º de primaria

Área: Educación Física

### IDENTIFICACIÓN

**Descripción:** Esta situación de aprendizaje gira entorno a los juegos y deportes populares de Canarias. A través de una investigación el alumnado conocerá diferentes prácticas lúdicas tradicionales de nuestra tierra. Deberán vivenciarlos de manera práctica, para ello, se partirá de la frase “uno solo sabe lo que puede explicar”, de esta manera, cada grupo de expertos será el encargado de asumir el rol de monitor para explicar el juego a sus compañeros/as.

Posteriormente deberán inventar variantes de estos juegos y otros nuevos, de esta manera el alumnado reconocerá valores de tolerancia y respeto, definiendo las normas y reglas de los juegos inventados. Valorarán el trabajo en equipo y la creatividad, reconociendo el juego motor como una forma de disfrute y ocupación saludable de su tiempo libre.

**Justificación:** En esta Situación de Aprendizaje se propone trabajar los juegos y deportes tradicionales de canarias. Este es un contenido que parte del eje temático a partir del cual se están trabajando todas las áreas educativas. Diferentes autores consideran fundamental que las nuevas generaciones conozcan sus raíces y orígenes a través de actividades lúdicas y de ocio. Las tradiciones traspasan valores compartidos, historias y objetivos de una generación a otras. Esto motiva a la sociedad a crear y compartir una identidad colectiva, a su vez sirve para dar forma identidades individuales.

**Evaluación:** Se evaluará atendiendo al proceso y al producto final mediante la observación sistemática y el análisis de diferentes tareas. Se tomará como referencia la rubrica del criterio 8 de educación física propuesta por la Consejería de Educación. Para valorar los aspectos creativos de los diferentes productos se utilizará una rúbrica (Anexo 1).

## FUNDAMENTACIÓN CURRICULAR

Criterios de evaluación:

8. Practicar juegos motores infantiles, deportes y bailes populares y tradicionales de Canarias, reconociendo su valor lúdico, social y cultural.

Código	Descripción	
PEF05C08	Con este criterio se pretende verificar si el alumnado conoce las diferentes prácticas lúdicas y expresivas de Canarias (juegos motores infantiles, deportes) y participa con naturalidad en ellas, reconociéndolas como portadoras de valores como la tolerancia, la solidaridad, el trabajo en equipo, el respeto de normas y reglas, la creatividad, el placer de satisfacer necesidades propias, etc., que son propios de la cultura en la que se inserta. También se constatará si el alumnado los reconoce en la práctica como un referente del acervo cultural canario, como una forma de ocupar y organizar su tiempo de ocio, además de mostrar una postura crítica y reflexiva ante ellos.	
Aprendizajes esperados	Competencias	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Conocimiento de juegos y deportes tradicionales de Canarias.</li> <li>- Modificación y creación de juegos</li> </ul>	<p>Esta situación de aprendizaje contribuye al desarrollo de las Competencias Sociales y Cívicas las cuales serán desarrolladas en el alumnado a través de situaciones de interacción social, en la que deberán tomar decisiones y llegar a consenso, mejorando las habilidades sociales y comunicativas. A la hora de exponer, se favorecerá el respeto y la empatía, lo que ayudará a interiorizar actitudes inclusivas.</p> <p>La competencia Conciencia y Expresiones Culturales, estará presente a través de la valoración de los diferentes juegos y deportes, lo que permitirá al alumnado tener una visión diferente de las manifestaciones culturales motrices de Canarias.</p> <p>Por último, se desarrollará la competencia de Comunicación Lingüística pues las diferentes sesiones se deberá hacer un intercambio verbal y colectivo de ideas, lo que favorecerá en el alumnado la reflexión, el espíritu crítico, la hipótesis y la tarea investigadora.</p>	
Estándares de aprendizaje evaluables	Contenidos	Competencias
26. Expone las diferencias, características y/o relaciones entre juegos populares, deportes colectivos, deportes individuales y actividades en la naturaleza.	1. Conocimiento y práctica de juegos infantiles y deportes populares y tradicionales de Canarias.	CSC, CEC, CL

27. Reconoce la riqueza cultural, la historia y el origen de los juegos y el deporte.	5. Valoración del juego motor y el baile tradicional como medio de disfrute, de relación y de empleo satisfactorio del tiempo de ocio.	
<p>Criterios de evaluación:</p> <p>1. Aplicar las habilidades motrices básicas y genéricas a la resolución de problemas motores con condicionantes espacio- temporales y diversidad de estímulos para consolidar la coordinación y el equilibrio.</p>		
Código	Descripción	
PEF05C01	<p>La finalidad de este criterio es verificar si el alumnado es capaz de ejecutar las diferentes habilidades motrices básicas (desplazamientos, saltos, giros, lanzamientos y recepciones) y genéricas (golpeos, conducciones, transportes, botes...) para resolver las exigencias de situaciones motrices (juegos, actividades físicas, deportivas y expresivas) con parámetros espacio-temporales (velocidad, cadencia, limitaciones de espacio y tiempo, ampliación de espacio y tiempo,...) o con distintos estímulos (visuales, kinestésicos y auditivos), ajustando la práctica a sus posibilidades y a las demandas de la situación motriz, y manteniendo un correcto equilibrio postural.</p>	
Aprendizajes esperados	Competencias	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ejecutar de forma adecuada las diferentes habilidades motrices básica y genéricas.</li> <li>- Mejorar la toma de decisiones en situaciones motrices.</li> </ul>	<p>Con el desarrollo de esta Situación de Aprendizaje el alumnado tomará conciencia sobre los efectos saludable de la actividad física. Además, tendrá que aplicar los conocimientos aprendidos a la hora de crear y poner en practica un nuevo juego, aportando ideas y el esforzándose personalmente para conseguir el objetivo de la actividad. Todo esto, contribuirá al desarrollo de la competencia asociada al criterio de evaluación Aprender a Aprender.</p>	
Estándares de aprendizaje evaluables	Contenidos	Competencias
<p>12. Realiza combinaciones de habilidades motrices básicas ajustándose a un objetivo y a unos parámetros espacio-temporales.</p> <p>41. Demuestra autonomía y confianza en diferentes situaciones, resolviendo problemas motores con espontaneidad, creatividad.</p>	<p>1. Utilización de las habilidades motrices genéricas y específicas en distintas situaciones motrices.</p> <p>2. Adecuación de la toma de decisiones a las distintas situaciones motrices.</p>	AA



## FUNDAMENTACIÓN METODOLÓGICA: CONCRECIÓN

**Modelos de enseñanza:** organizadores previos, trabajo por investigación en grupos cooperativos.

**Fundamentos metodológicos:** Se hará uso del método de **organizadores previos** para activar y descubrir los conocimientos previos del alumnado en el comienzo de la SA. En el proceso de investigación el método que se utilizará es la **investigación guiada** y el **trabajo cooperativo**. Para finalizar con la puesta en práctica a través de una **enseñanza directa** en la que el alumnado asume el papel de monitor.

### **Contribución al desarrollo de las competencias:**

**Aprender a Aprender:** Esta competencia se desarrolla a través de la toma de conciencia sobre los efectos positivos de la actividad física en la salud lo que favorecerá una actitud responsable y autónoma del alumnado hacia su propio aprendizaje.

**Competencias Sociales y Cívicas:** se contribuirá al desarrollo de esta competencia mediante situaciones de interacción social, en la que deberán tomar decisiones y llegar a consenso, mejorando las habilidades sociales y comunicativas.

**Conciencia y Expresiones Culturales:** estará presente a través de la valoración de los diferentes juegos y deportes, lo que permitirá al alumnado tener una visión diferente de las manifestaciones culturales motrices de Canarias.

**Comunicación Lingüística:** se favorecerá en la realización de un intercambio verbal y colectivo de ideas, utilizando un vocabulario adecuado.

**Agrupamientos:** En esta SA se trabajará principalmente en grupos cooperativos, los cuales se formarán atendiendo a la diversidad del alumnado y a los diferentes ritmos de aprendizaje.

**Recursos:** Se hará uso de Tablet/ordenadores para la investigación inicial. En el momento de la puesta en práctica se podrá utilizar todo el material deportivo que sea necesario, además, si fuera necesario, se podrá construir materiales alternativos utilizando elementos reciclados.

**Espacios:** Las SA se desarrollará tanto en el aula ordinaria, para el trabajo de investigación, como en la cancha o salón, para la puesta en práctica de los juegos investigados.

## FUNDAMENTACIÓN METODOLÓGICA: SECUENCIA DE ACTIVIDADES

### “Conociendo los juegos y deportes populares de Canarias”

Esta situación de aprendizaje se comenzará con una lluvia de ideas, que nos permitirá saber el grado de conocimiento que tiene el alumnado sobre los juegos tradicionales canarios. Se incentivará conseguir el mayor número de respuestas para, de forma conjunta, hacer un listado amplio de aquellas prácticas lúdicas de nuestros antepasados.

Posteriormente, se realizará una dinámica de aprendizaje cooperativo, para elegir aquellos juegos que más motivan al alumnado para hacer la investigación. Los juegos más botados serán los seleccionados para trabajar. Para llevar a cabo esta selección, le diremos al alumnado que de forma individual escriba en un papel los cuatro juegos que más le llaman la atención para realizar la investigación. Luego lo pondrán en común por parejas, de los seleccionados por cada miembro de la pareja tendrán que volver a elegir cuatro. Para finalizar, se pondrá en común en el grupo, seleccionando entre todos únicamente dos juegos. Cada grupo dirá en voz alta los dos juegos que ha seleccionado y serán apuntados en una lista final.

Se formarán los grupos de expertos y se asignan los roles.

Cada grupo elige un juego de la lista final que se ha confeccionado entre toda la clase. Para elegir el juego deberá exponer razones justificadas para convencer al docente que se trata de un buen grupo para realizar ese trabajo.

### Aspectos metodológicos creativos

#### Fase de preparación

Criterios	Pautas
Fluidez	<ul style="list-style-type: none"><li>• Reforzar positivamente cada una de las respuestas del alumnado</li><li>• Establecer metas altas en cuanto al número de respuestas a conseguir.</li><li>• Animar a ir más allá</li><li>• Valorar la capacidad para plantear el mayor número de respuestas.</li><li>• Mostrar expectativas positivas hacia la capacidad de plantear un gran número de respuestas.</li></ul>
Originalidad	<ul style="list-style-type: none"><li>• Valorar positivamente al alumnado por sus respuestas diferentes a las demás.</li><li>• Valorar la capacidad para plantear respuestas diferentes, inusuales o singulares, pero adecuadas a la demanda de la tarea.</li><li>• Mostrar expectativas positivas hacia la capacidad de plantear respuestas diferentes e inusuales.</li></ul>

Comunicación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diseñar actividades de trabajo en grupo y proveer de las herramientas necesarias para llevarlo a cabo.</li> <li>• Animar a comunicarse espontáneamente y sin auto restricciones.</li> <li>• Establecer diferentes niveles de complejidad de las situaciones comunicativas (parejas, tríos, etc.)</li> <li>• Reforzar la participación personal del alumno o alumna en situaciones de comunicación e intercambio de ideas.</li> <li>• Mostrar expectativas positivas hacia las intervenciones de cada uno de los alumnos y alumnas en situaciones de comunicación e intercambio de ideas</li> </ul>					
Código C.E. Competencias Estándares	Técnicas Herramientas Productos Instrumentos de evaluación Tipos de evaluación	Agrupamientos	Sesiones	Recursos	Espacios	Observaciones
PEF05C08	Producto: Listado de todos los juegos y deportes tradicionales.	Individual, parejas y grupos de 5 o 6 miembros	2		Aula	

#### FUNDAMENTACIÓN METODOLÓGICA: SECUENCIA DE ACTIVIDADES

##### *“Investigo para saber”*

El alumnado comenzará a investigar sobre el juego que ha elegido. Podrá buscar información en la red o preguntar a sus familias. Deberán cumplimentar una ficha (**Recurso 1**) que recoge todos los aspectos importantes para poder llevar el juego a la práctica.

Si fuera necesario, el alumnado podrá construir el material que necesite para la realización del juego utilizando elementos reciclados.

#### Aspectos metodológicos creativos

#### Fase de incubación

Crterios	Pautas
Comunicación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Supervisar y asesorar los trabajos grupales.</li> <li>• Animar a comunicarse espontáneamente y sin autor restricciones.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Propiciar la crítica constructiva entre los alumnos y alumnas en situaciones de comunicación e intercambio de ideas.</li> <li>• Reforzar la participación personal del alumno o alumna en situaciones de comunicación e intercambio de ideas.</li> </ul>					
Tolerancia a la ambigüedad	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Proponer tareas inacabadas.</li> <li>• Promover que los alumnos y alumnas se mantengan abiertos a seguir reflexionando sobre un tema dado sin necesidad de llegar a una conclusión inmediata.</li> <li>• Tranquilizar y sosegar a los alumnos y alumnas con más dificultades para tolerar situaciones indefinidas.</li> <li>• Plantear gran cantidad de interrogantes sin la finalidad de buscar las respuestas.</li> </ul>					
Sensibilidad a la realidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Favorecer la búsqueda y consulta espontánea</li> <li>• Crear un clima de comunicación y confianza</li> <li>• Intercambio de ideas</li> </ul>					
<b>Fase de iluminación</b>						
<b>Criterios</b>	<b>Pautas</b>					
Elaboración	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Proponer actividades de elaboración detallada en las que se resalten la mayor cantidad de rasgos significativos.</li> <li>• Premiar a los niños y niñas por cada una de sus respuestas especialmente detalladas.</li> <li>• Valorar la capacidad para plantear respuestas detalladas o elaboradas.</li> <li>• Mostrar expectativas positivas hacia la capacidad de plantear respuestas especialmente detalladas.</li> <li>• Animar a los alumnos y alumnas a terminar y perfilar lo mejor posible la tarea.</li> <li>• Animar a los alumnos y alumnas a establecer como meta autónoma la calidad y mejora del producto personal.</li> <li>• Tranquilizar y propiciar un clima relajado para que los alumnos elaboren de manera sosegada y sin precipitaciones.</li> </ul>					
Código C.E. Competencias Estándares	Técnicas Herramientas Productos Instrumentos de evaluación Tipos de evaluación	Agrupamientos	Sesiones	Recursos	Espacios	Observaciones
PEF05C08	Producto: Juego tradicional canario en formato ficha.	Grupos de 5 o 6 miembros	2	Tablet/ordenador. Recurso 1: Ficha tipo para completar con la información de juego investigado o creado.	Aula	

## FUNDAMENTACIÓN METODOLÓGICA: SECUENCIA DE ACTIVIDADES

### “Jugar para aprender”

**Primera parte:** se comenzará con la puesta en práctica de los juegos investigados. Cada grupo de expertos asumirá el rol de monitor/a; deberá explicar el juego, organizar el tiempo y el espacio y dividir al grupo como sea necesario.

Para la puesta en práctica el grupo de expertos deberá utilizar algún elemento diferenciador (pañuelo en la cabeza, parche en el brazo...), señalando quien es el coordinador del grupo. De esta manera el resto de la clase tendrá siempre presente a quien se deben dirigir y a quien tienen que atender para la realización del juego.

Se utilizarán tantas sesiones como sea necesario para que cada grupo pueda exponer su juego. Se podría estimar la necesidad de utilizar una sesión para la exposición de dos grupos.

**Segunda parte:** En este momento el alumnado deberá crear/inventar un nuevo juego partiendo de aquellos que han investigado, la única consigna es que deberán utilizar el mismo material. Deben tener en cuenta diferentes aspectos que serán reflejados en formato ficha (**Recurso 1**). Las sesiones seguirán la siguiente estructura:

- Activación: Para evitar lesiones, se realizará un juego que sirva de calentamiento y activación al alumnado, intentando que sea motivante y preparatorio para los juegos que se realizarán en la parte principal de la sesión. Ver **Recurso 2** con la explicación de cada juego de calentamiento.
- Parte principal: Exposición y puesta en práctica de los juegos investigados por el alumnado
- Reflexión/vuelta a la calma: Propondremos una dinámica reflexiva en la que cada estudiante deberá decir que le ha parecido la sesión con una sola palabra. Intentarán seleccionar aquella palabra que mas se ajuste a lo que han sentido, como lo ha pasado... procurando no repetir ninguna.

### Aspectos metodológicos creativos

### Fase de verificación

Criterios	Pautas
Tolerancia a la ambigüedad	<ul style="list-style-type: none"><li>• Promover la continua reflexión sobre el trabajo realizado.</li><li>• Abrir interrogantes sobre los temas trabajados que no se contesten inmediatamente.</li></ul>
Flexibilidad	<ul style="list-style-type: none"><li>• Proponer actividades que sirvan para crear alternativas con el mismo objeto de forma diferente y variada.</li><li>• Fomentar la autocrítica para lograr la reelaboración y mejora de los productos creativos.</li></ul>

Comunicación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Propiciar la crítica constructiva entre los alumnos y alumnas.</li> <li>• Mostrar expectativas positivas hacia las intervenciones de cada uno de los alumnos y alumnas.</li> <li>• Ofrecer diferentes herramientas y técnicas que favorezcan la exposición del trabajo.</li> <li>• Favorecer un clima de confianza, respeto y seguridad, que evite miedos y bloqueos.</li> </ul>					
Código C.E. Competencias Estándares	Técnicas Herramientas Productos Instrumentos de evaluación Tipos de evaluación	Agrupamientos	Sesiones	Recursos	Espacios	Observaciones
PEF05C01 PEF05C08 PEMO05C07 AA, CSC, CEC 26, 27, 12, 41	Producto: Exposición y dinamización del juego investigado. Técnica: Observación Instrumento: Video Herramienta: Rúbrica	Grupos de 5 o 6 miembros	4-5	Recurso 1: Ficha tipo para completar con la información de juego investigado o creado. Recurso 2: Juegos de calentamiento	Pabellón/cancha	

## FUNDAMENTACIÓN METODOLÓGICA: RECURSOS, FUENTES, OBSERVACIONES, PROPUESTAS Y VALORACIÓN DEL AJUSTE.

Recursos:

Recurso 1: Ficha tipo para completar con la información de juego investigado o creado.

Recurso 2: Juegos de calentamiento

Fuentes:

Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la Mejora de la Calidad Educativa (LOMCE), Boletín Oficial del Estado (BOE). 10 de diciembre de 2013.

Observaciones:

Vinculación con otras áreas/materias/ámbitos: Esta situación de aprendizaje parte de los contenidos canarios del área de Ciencias Sociales como contenido interdisciplinar.

Valoración del ajuste	Desarrollo	En general, la puesta en práctica se ha ceñido al diseño propuesto, resultando motivante para el alumnado debido al carácter creativo, dinámico y cooperativo que caracteriza a esta situación.
	Propuestas de mejora	<ul style="list-style-type: none"><li>• Dedicarle más sesiones a la puesta en práctica, tanto de los juegos que han investigado como de los juegos que han creado.</li><li>• Contemplar la posibilidad de realizar una jornada lúdica y deportiva en la que el alumnado de este grupo actué como monitor para dinamizar los juegos al alumnado mas pequeño del colegio.</li></ul>

## EDUCACIÓN MUSICAL

DATOS TÉCNICOS DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE		
No y título de la UP de referencia: Dramatizaciones		
Periodo de Implementación: mayo	Nº sesiones: 8	Trimestre: 3º
Título de la SA: Las islas afortunadas		
Autoría: Alejandra Machín		
Estudio: 5º de primaria	Área: Educación Musical	
IDENTIFICACIÓN		
<p><b>Descripción:</b> Esta situación de aprendizaje gira en torno a la creación de una historia sonora y visual inspirada en canarias. Para ello, el alumnado tendrá que activar su imaginación, conocer leyendas canarias, experimentar con su cuerpo, crear diferentes ritmos con el cuerpo, con la voz, con instrumentos... para finalmente poder crear su representación. Todo el proceso se trabajará de forma cooperativa, incentivando la participación y dando la oportunidad de crear sin límites.</p>		
<p><b>Justificación:</b> Se enmarca en el mes de mayo, por lo que la temática abordada son los contenidos canarios, Se pretende dar una alternativa al modelo tradicional de trabajar estos contenidos en el aula, evitando recurrir a la música tradicional canaria, que de un modo u otro es el recurso más utilizado. Esta secuencia de actividades da la oportunidad de conocer nuestras islas de forma cercana y lúdica, fomentando la creación continua del alumnado.</p>		
<p><b>Evaluación:</b> Se evaluará atendiendo al proceso y al producto final, mediante la observación sistemática y el análisis de las creaciones y tareas realizadas por el alumnado. Se tomará como referencia la rúbrica basada en el criterio 6 de Educación Artística propuesta por la Consejería de Educación. Para evaluar el producto final, se propone una rúbrica (Anexo 1) que toma en consideración los criterios definitorios de creatividad. Por último, el alumnado hará una rutina de pensamiento, que servirá como autoevaluación y reflexión sobre el trabajo realizado y el aprendizaje adquirido.</p>		
FUNDAMENTACIÓN CURRICULAR		
<p><b>Criterios de evaluación:</b> 6. Crear, interpretar e improvisar, solo o en grupo, composiciones sencillas, utilizando el lenguaje musical y las posibilidades sonoras y expresivas de la voz, del cuerpo y de los instrumentos musicales, para expresar sentimientos o sonorizar situaciones, asumiendo la responsabilidad en la interpretación y respetando las aportaciones de los demás.</p>		
Código	Descripción	
PEAR05C06	<p>Con este criterio, pretendemos que el alumnado sea capaz de realizar su creación artística aborigen, a través de composiciones sencillas. Para el proceso de creación de su historia, utilizarán el cuerpo y la voz como instrumentos. Previamente a la creación de la representación dramática, habrán activado su creatividad, a través de actividades de composición vocal (rap) audición y percusión corporal.</p>	
Aprendizajes esperados:	Competencias	



<ul style="list-style-type: none"> <li>• Crear una historia sonora y visual</li> <li>• Crear un ritual con música y movimiento.</li> </ul>	<p>Esta situación de aprendizaje contribuye al desarrollo de las competencias asociadas al criterio de evaluación: AA, CSC, CEC.</p> <p>El alumnado deberá tomar conciencia sobre su trabajo, valorar sus resultados y el de su grupo, contribuyendo de esta manera el desarrollo de la competencia Aprender a Aprender. Las Competencias Sociales y Cívicas serán desarrolladas en el alumnado a través de situaciones de interacción sociales, en la que deberán tomar decisiones y llegar a consenso, mejorando las habilidades sociales y comunicativas. Finalmente, en cuanto a la competencia Conciencia y Expresiones Culturales, estará presente a través de la valoración de los contenidos canarios, lo que permitirá al alumnado tener una visión diferente de las manifestaciones culturales de Canarias.</p>
<p><b>Estándares de aprendizaje evaluables:</b></p> <p>56. Identifica el cuerpo como instrumento para la expresión de sentimientos y emociones y como forma de interacción social.</p>	<p><b>Contenidos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Creación e improvisación de ritmos y melodías sencillas, usando el lenguaje no convencional</li> <li>• Creación de dramatizaciones</li> </ul>

## FUNDAMENTACIÓN METODOLÓGICA: CONCRECIÓN

**Modelos de enseñanza:** organizadores previos, enseñanza directa y trabajo cooperativo.

**Fundamentos metodológicos:** Para introducir los contenidos, activar conocimientos, guiar al alumnado y ayudarlo a organizar su información, se llevará a cabo el método de **organizadores previos**. En el proceso de creación el método que se utilizará es la **enseñanza directa** y el **trabajo cooperativo**. El uso de este método no implica que el alumnado sea pasivo. Todo lo contrario, compromete activamente al alumnado y lo que pretende es guiar el aprendizaje, aportando explicaciones y modelizaciones, enseñando habilidades y dejando claros los pasos que deben seguir en el desarrollo de su trabajo en grupo.

**Contribución al desarrollo de las competencias:**

AA. Esta competencia se desarrolla a través de la participación activa y la reflexión continua sobre el aprendizaje y el trabajo realizado.

CSC. Durante el desarrollo del trabajo, el alumnado debe tomar decisiones conjuntas, escuchando y respetando las aportaciones de todos los miembros del grupo.

CEC. Esta competencia se desarrolla a través del contacto con la cultura canaria y el fomento de la sensibilidad, aprecio y curiosidad hacia nuestro patrimonio cultural

**Agrupamientos:** trabajo individual, por pequeños grupos y gran grupo.

**Recursos:**

Recurso 1. *El sorongongo: Orquesta Sinfónica de Tenerife*: <https://www.youtube.com/watch?v=NYSU5tW3Dpc>

Recurso 2. **4 leyendas canarias:** El drago milenario; El salto del enamorado; El diablo de Timanfaya

Recurso 3. Rutina de sensaciones

Recurso 4. Canción: “Vivo en un archipiélago”: <https://www.youtube.com/watch?v=57OCAM7YAyo>

Recurso 5. Rutina de pensamiento

Otros: Folios, lápices, cámara, proyector.

**Espacios:** aula y patio

**FUNDAMENTACIÓN METODOLÓGICA: SECUENCIA DE ACTIVIDADES**

*“Escuchando con la imaginación”*

Empezaremos la clase de pie en círculo. La actividad consiste en una audición con varias partes:

- En la primera audición les propondré que se muevan libremente por el espacio, realizando desplazamientos, movimientos, creando historias que le sugiera la música. Además, en un post-it haremos la rutina de pensamiento: *escucho, pienso y me pregunto*. Tendrán que formular al menos 3 preguntas sobre la audición.
- Para la segunda audición nos sentaremos y repartiré un folio. Les instruiré: “les propongo hacer una audición en la que además de escuchar hay que imaginar. ¿Qué te sugiere la música? Atrévete a escribir todas las cosas que se te hayan ocurrido, no hay límites... paisajes, momentos, lugares, personajes, situaciones, emociones, dibujos, animales, naturaleza, colores... No se apresuren a escribir, sientan, escuchen y después escriban”.
- Por último, les pediré que con lo que hayan escrito sobre las sugerencias de la audición, creen una historia o leyenda.

**Aspectos metodológicos creativos**

Fase: Preparación

Criterio		Pautas				
Fluidez		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Plantear un gran número de respuestas.</li> <li>• Reforzar positivamente cada una de las respuestas del alumnado</li> <li>• Establecer metas altas en cuanto al número de respuestas a conseguir.</li> <li>• Animar a ir más allá</li> <li>• Ofrecer multitud de ejemplos de situaciones posibles.</li> <li>• Valorar la capacidad para plantear el mayor número de respuestas.</li> <li>• Mostrar expectativas positivas hacia la capacidad de plantear un gran número de respuestas.</li> </ul>				
Flexibilidad		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizar diversos medios de expresión y comunicación.</li> <li>• Ofrecer opiniones en todas sus posibles perspectivas, aplicando más de una categoría de análisis.</li> <li>• Valorar la capacidad para plantear el mayor número de criterios clasificatorios.</li> <li>• Mostrar expectativas positivas hacia la capacidad de plantear diferentes criterios clasificatorios y de análisis.</li> </ul>				
Originalidad		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dar rienda suelta a la imaginación, la ensoñación, la fantasía, la ciencia ficción, lo imposible.</li> <li>• Valorar positivamente a los niños y niñas por sus respuestas diferentes a las demás.</li> <li>• Valorar la capacidad para plantear respuestas diferentes, inusuales o singulares, pero adecuadas a la demanda de la tarea.</li> <li>• Mostrar expectativas positivas hacia la capacidad de plantear respuestas diferentes e inusuales.</li> </ul>				
Código C.E.	Técnicas Herramientas Productos Instrumentos de evaluación Tipos de evaluación	Agrupamientos	Sesiones	Recursos	Espacios	Observaciones
Competencias Estándares	Producto: creación de una historia basada en la audición	Individual	2	Recurso 1. <i>El sorongongo:</i> <i>Orquesta Sinfónica de Tenerife:</i> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=NYSU5tW3Dpc">https://www.youtube.com/watch?v=NYSU5tW3Dpc</a>	Aula	

## FUNDAMENTACIÓN METODOLÓGICA: SECUENCIA DE ACTIVIDADES

### *“Adivina lo que rapeo”*

Formaremos cuatro grupos de 5 o 6 componentes. A cada grupo se le repartirá una leyenda canaria.

Primero, un componente de cada grupo leerá su leyenda en alto. Después, comentaremos las leyendas, qué les ha sugerido, a que les recuerda, película, situación, si la habían escuchado, si conocen alguna... Pondremos las leyendas en una mesa, las mezclaremos y repartiremos de nuevo.

Los grupos tendrán que permanecer en silencio y no deben saber qué leyenda le tocó al resto de compañeros.

Una vez comprendan la historia, les propondré crear un rap que describa o cuente lo que sucede en la leyenda que le tocó. Una de las consignas es que no se pueden nombrar personajes claves o lugares, por lo que tendrán que intentar describirlo con otras palabras. Insistiremos en ello. Pueden incorporar cualquier efecto, baile, sonidos... Se les facilitará papel y lápices o bolígrafos para escribir.

Por último expondrán su rap y el resto de la clase tendrá que adivinar de qué leyenda se trata.

Al final de la sesión, repartiré una rutina de sensaciones con las siguientes cuestiones:

- ¿Qué te ha gustado más de la actividad?
- ¿Cómo te has sentido?
- ¿Qué es lo que más te ha costado?
- Describe la sesión con una palabra:

### **Aspectos metodológicos creativos:**

Fase: Preparación

<b>Criterio</b>	<b>Pautas</b>
Fluidez	<ul style="list-style-type: none"><li>• Reforzar positivamente cada una de las respuestas del alumnado</li><li>• Establecer metas altas en cuanto al número de respuestas a conseguir.</li><li>• Animar a ir más allá</li><li>• Ofrecer multitud de ejemplos de situaciones posibles.</li><li>• Valorar la capacidad para plantear el mayor número de respuestas.</li><li>• Mostrar expectativas positivas hacia la capacidad de plantear un gran número de respuestas.</li></ul>

Comunicación		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reforzar la participación personal del alumno o alumna en situaciones de comunicación e intercambio de ideas.</li> <li>• Mostrar expectativas positivas hacia las intervenciones de cada uno de los alumnos y alumnas en situaciones de comunicación e intercambio de ideas</li> </ul>				
Originalidad		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dar rienda suelta a la imaginación, la ensoñación, la fantasía, la ciencia ficción, lo imposible.</li> <li>• Valorar positivamente a los niños y niñas por sus respuestas diferentes a las demás.</li> <li>• Valorar la capacidad para plantear respuestas diferentes, inusuales o singulares, pero adecuadas a la demanda de la tarea.</li> <li>• Mostrar expectativas positivas hacia la capacidad de plantear respuestas diferentes e inusuales.</li> </ul>				
Código C.E.	Técnicas Herramientas Productos Instrumentos de evaluación Tipos de evaluación	Agrupamientos	Sesiones	Recursos	Espacios	Observaciones
Competencias Estándares	Producto: grabación de los raps por grupos.	Grupos de 5 o 6 componentes	2	<b>Recurso 2. 4 leyendas canarias:</b> El drago milenario El salto del enamorado La princesa Tenesoya El diablo de Timanfaya <b>Recurso 3:</b> rutina de sensaciones	Aula	

## FUNDAMENTACIÓN METODOLÓGICA: SECUENCIA DE ACTIVIDADES

### *“Mi cuerpo tiene ritmo”*

Empezaremos la clase de pie en círculo. Se pedirá al alumnado que realice ritmos y sonidos que puedan crear con su cuerpo. De uno en uno, irán mostrando diferentes ritmos que se le ocurran de forma improvisada.

Luego pediré que se dividan por parejas o grupos de tres. Les indicaré que practiquen ritmos conjuntos (choques de manos, de pies, percusión sincronizada) y después les propondré que creen su propia secuencia rítmica como símbolo de amistad, de un saludo, de celebración...

Por último, pondré “Vivo en un archipiélago” y pediré que se muevan por el espacio improvisando, creando ritmos con percusión corporal, movimientos... Sin límites. Como producto final de la sesión les propondré que, por grupos de 6, creen una secuencia rítmica al menos para el estribillo de la canción. Lo expondrán en la clase y será grabado.

### Aspectos metodológicos creativos

Fase: Preparación

Criterio	Pautas
Fluidez	<ul style="list-style-type: none"><li>• Reforzar positivamente cada una de las respuestas del alumnado</li><li>• Establecer metas altas en cuanto al número de respuestas a conseguir.</li><li>• Animar a ir más allá</li><li>• Ofrecer multitud de ejemplos de situaciones posibles.</li><li>• Valorar la capacidad para plantear el mayor número de respuestas.</li><li>• Mostrar expectativas positivas hacia la capacidad de plantear un gran número de respuestas.</li></ul>
Originalidad	<ul style="list-style-type: none"><li>• Dar rienda suelta a la imaginación, la ensoñación, la fantasía, la ciencia ficción, lo imposible.</li><li>• Valorar positivamente a los niños y niñas por sus respuestas diferentes a las demás.</li><li>• Valorar la capacidad para plantear respuestas diferentes, inusuales o singulares, pero adecuadas a la demanda de la tarea.</li><li>• Mostrar expectativas positivas hacia la capacidad de plantear respuestas diferentes e inusuales.</li></ul>
Comunicación	<ul style="list-style-type: none"><li>• Reforzar la participación personal del alumno o alumna en situaciones de comunicación e intercambio de ideas.</li></ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>Mostrar expectativas positivas hacia las intervenciones de cada uno de los alumnos y alumnas en situaciones de comunicación e intercambio de ideas</li> </ul>				
Código C.E.	Técnicas Herramientas Productos Instrumentos de evaluación Tipos de evaluación	Agrupamientos	Sesiones	Recursos	Espacios	Observaciones
Competencias Estándares						
	Producto: grabación de la secuencia rítmica	Gran grupo y grupos de 6	2	<b>Recurso 4.</b> Canción: “Vivo en un archipiélago”: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=57OCAM7YAyo">https://www.youtube.com/watch?v=57OCAM7YAyo</a>	Aula	

## FUNDAMENTACIÓN METODOLÓGICA: SECUENCIA DE ACTIVIDADES

### “El retorno aborígen”

Formaremos 4 grupos. En gran grupo compartimos ideas sobre cómo creen que vivían nuestros antepasados, qué intereses tenían nuestros aborígenes, ¿les gustaba la música?, ¿cómo podían crear música?... Cada grupo va apuntando ideas sobre lo que han comentado.

Después les diré que imaginen que cada grupo es un menceyato aborígen canario. Cada grupo se tiene que poner un nombre relacionado con la temática. La actividad consiste en crear una historia, sin diálogo, que parta de la idea que son una especie de tribu (menceyato): solo puede ser representada con el cuerpo y con sonidos (percusión vocal, sonidos vocales o de instrumentos/objetos).

Como menceyato, tendrán que crear su ritual integrado a la historia: una pequeña secuencia rítmica, a la que se le añade retahíla y percusión corporal.

- Para la creación de la historia: primero tendrán que pensar en qué quiero contar, qué puede suceder en nuestra historia, personajes, cómo representarlos, qué sonidos usar.... Todo eso lo irán apuntando por grupos en una hoja de registro “el guion de mi obra”. Después tendrán que organizar sus ideas, y formar su pequeña historia como tribu, integrando en ella su ritual.
- Para la creación del ritual: tendrán que elaborar una pequeña secuencia rítmica (negras, corcheas y sus silencios). A esa secuencia le añaden una retahíla, percusión corporal y movimientos.

Cada grupo representará su historia y será grabada.

Al final de la actividad, se proyectarán sus creaciones y realizarán una rutina de pensamiento sobre lo que han trabajado, como autoevaluación del trabajo realizado y el aprendizaje adquirido.

Aspectos metodológicos creativos

Fase: Incubación

<b>Criterio</b>	<b>Pautas</b>
Sensibilidad a la realidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Crear un clima de comunicación y confianza</li> <li>• Intercambio de ideas</li> <li>• Favorecer la búsqueda y consulta espontánea</li> </ul>
Tolerancia a la ambigüedad	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Animar a ir más allá, mejorando las primeras ideas.</li> <li>• Plantear situaciones indefinidas y ambiguas.</li> <li>• Promover que los alumnos y alumnas se mantengan abiertos a seguir reflexionando sobre un tema dado sin necesidad de llegar a una conclusión inmediata.</li> <li>• Tranquilizar y sosegar a los alumnos y alumnas con más dificultades para tolerar situaciones indefinidas.</li> <li>• Plantear gran cantidad de interrogantes sin la finalidad de buscar las respuestas.</li> </ul>
Comunicación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Supervisar y asesorar los trabajos grupales.</li> <li>• Animar a comunicarse espontáneamente y sin autorrestricciones.</li> <li>• Propiciar la crítica constructiva entre los alumnos y alumnas en situaciones de comunicación e intercambio de ideas.</li> <li>• Reforzar la participación personal del alumno o alumna en situaciones de comunicación e intercambio de ideas.</li> </ul>
Originalidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Animar al alumnado a crear algo que a nadie más se le va a ocurrir.</li> <li>• Valorar la capacidad para plantear respuestas diferentes, inusuales o singulares, pero adecuadas a la demanda de la tarea.</li> <li>• Mostrar expectativas positivas hacia la capacidad de plantear respuestas diferentes e inusuales.</li> </ul>
Fluidez	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Propiciar que el alumnado de un gran número de respuestas, ideas o posibilidades.</li> <li>• Ofrecer multitud de ejemplos, opciones y alternativas.</li> <li>• Refuerzo positivo, animando a ir más allá.</li> </ul>



	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mostrar expectativas positivas ante su trabajo.</li> </ul>
<b>Fase: Iluminación</b>	
<b>Criterio</b>	<b>Pautas</b>
Originalidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Valorar y premiar las ideas diferentes, inusuales o singulares</li> <li>• Refuerzo positivo ante la capacidad de plantear ideas diferentes y novedosas</li> <li>• Retarles a buscar nuevas y diferentes alternativas.</li> </ul>
Elaboración	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Proponer actividades en las que los objetos y realidades tienen que ser transformadas, recreadas.</li> <li>• Proponer actividades de elaboración detallada en las que se resalten la mayor cantidad de rasgos significativos.</li> <li>• Premiar a los niños y niñas por cada una de sus respuestas especialmente detalladas.</li> <li>• Valorar la capacidad para plantear respuestas detalladas o elaboradas.</li> <li>• Mostrar expectativas positivas hacia la capacidad de plantear respuestas especialmente detalladas.</li> <li>• Animar a los alumnos y alumnas a terminar y perfilar lo mejor posible la tarea.</li> <li>• Animar a los alumnos y alumnas a establecer como meta autónoma la calidad y mejora del producto personal.</li> <li>• Tranquilizar y propiciar un clima relajado para que los alumnos elaboren de manera sosegada y sin precipitaciones.</li> </ul>
Flexibilidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Promover un clima de confianza, comunicación, para aprender a aceptar las ideas de los demás y modificar las propias.</li> <li>• Premiar o valorar la capacidad de mostrarse abiertos a nuevas alternativas y evitar el cierre a la primera respuesta.</li> </ul>
<b>Fase: Verificación</b>	
<b>Criterios</b>	<b>Pautas</b>
Comunicación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Propiciar la crítica constructiva entre los alumnos y alumnas.</li> <li>• Mostrar expectativas positivas hacia las intervenciones de cada uno de los alumnos y alumnas.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Favorecer un clima de confianza, respeto y seguridad, que evite miedos y bloqueos.</li> </ul>					
Tolerancia a la ambigüedad	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Promover la continua reflexión sobre el trabajo realizado.</li> <li>• Abrir interrogantes sobre los temas trabajados que no se contesten inmediatamente.</li> </ul>					
Código C.E.	Técnicas	Agrupamientos	Sesiones	Recursos	Espacios	Observaciones
Competencias	Herramientas					
Estándares	Productos					
	Instrumentos de evaluación					
	Tipos de evaluación					
PEAR05C06	Producto: Videgrabación de las historias aborígenes	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Grupos de 6</li> </ul>	4	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Folios</li> <li>• Lápices</li> <li>• Cámara</li> <li>• Recurso 5: Rutina de pensamiento</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aula</li> <li>• Patio</li> </ul>	
PEMO05C07	Técnica: observación sistemática y análisis del video					
AA, CCC, CEC	Herramienta: rúbrica					
56.	Instrumento: videgrabación					

Vinculación con otras áreas/materias/ámbitos: Esta situación de aprendizaje parte de los contenidos canarios del área de Ciencias Sociales como contenido interdisciplinar.

Valoración del ajuste	Desarrollo	En general, la puesta en práctica se ha ceñido al diseño propuesto, resultando motivante para el alumnado debido al carácter creativo, dinámico y cooperativo que caracteriza a esta situación.
	Propuestas de mejora	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dejarle al alumnado más tiempo para sus creaciones.</li> <li>• Trabajar de forma más detallada y elaborada la creación de las historias aborígenes.</li> <li>• Presentar el trabajo realizado al resto de clases.</li> <li>• Realizar coevaluación y heteroevaluación</li> </ul>

## ENGLISH

DATOS TÉCNICOS DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE		
No y título de la UP de referencia: Welcome to Canary Islands!		
Periodo de Implementación: Mayo 2019	Nº sesiones: 13	Trimestre: 3º
Título de la SA: We are tourist guides		
Autoría: Andrea Acevedo Viera		
Estudio: 5º de primaria	Área: Inglés	
IDENTIFICACIÓN		
<p><b>Descripción:</b> La presente situación de aprendizaje tratará la temática de las Islas Canarias, enmarcándose en el mes de mayo, fechas de las fiestas de mayo y próximas al día de Canarias. Los alumnos investigarán de forma cooperativa sobre cada una de las islas y realizarán varios productos que se encontrarán recogidos en el desarrollo final de una página web creada para el público turístico de nuestras islas.</p> <p>Los productos serán: un <b>“fact file”</b> en el que a modo esquemático, se encontrará la información que cada grupo haya recopilado; un texto escrito (<b>writing</b>) que conecte de manera redactada dicha información y una <b>presentación/vídeo final promocional</b> de cada isla. Estos dos últimos productos conformarán el contenido de nuestra página web.</p>		
<p><b>Justificación:</b> Con el desarrollo de esta situación de aprendizaje, se pretende que los alumnos exploren y descubran sus islas a través del uso de la lengua inglesa, realzando y aprovechando el valor turístico que las mismas ofrecen. Todo ello de manera cooperativa y apoyándonos en el uso de las herramientas digitales con el objetivo de fomentar la escucha activa, la resolución de problemas, la comunicación, la toma de decisiones, el respeto por las opiniones del resto, y la empatía, así como las competencias digitales y lingüísticas y el valor, respeto y cuidado de nuestro entorno.</p>		
<p><b>Evaluación:</b> Se evaluará atendiendo al proceso y al producto final (web page), mediante la observación, el seguimiento diario del trabajo grupal y la corrección de los tres productos propuestos: <b>fact file, writing y vídeo</b>. Para ello, se ha la <b>rúbrica (anexos)</b> evaluativa del criterio trabajado. Además, los alumnos realizarán una <b>autoevaluación y coevaluación</b>, respondiendo a las preguntas que les facilitaremos al finalizar la situación de aprendizaje (<b>recurso 2</b>).</p>		

## FUNDAMENTACIÓN CURRICULAR

### Criterio de evaluación

7. Aplicar a la comprensión y producción del texto, los conocimientos socioculturales y sociolingüísticos básicos, concretos y significativos de los países donde se habla la lengua extranjera, adaptando estos al contexto en el que se desarrollan, respetando las convenciones comunicativas más elementales y desarrollando un enfoque intercultural y una actitud de empatía hacia las personas con cultura y lengua distinta a la nuestra, con el fin de usar la lengua extranjera como medio de comunicación y vehículo para el entendimiento entre los pueblos.

### Código:

PLNT05C07

### Competencias

Comunicación lingüística (CL).  
Competencias sociales y cívicas (CSC).  
Conciencia y expresiones culturales (CEC).

### Aprendizajes esperados:

- Búsqueda y síntesis de información
- Apreiciar el uso de la lengua extranjera como herramienta de comunicación e intercambio cultural
- Manejo de las herramientas TIC para la creación de los productos
- Apreciación de la cultura y peculiaridades de nuestras islas

### Contenidos:

1. Componente cultural:
  - 1.1. Interés por el uso de la lengua extranjera como medio para comunicarse, como un medio de acceso a informaciones y aprendizajes nuevos, y como instrumento para conocer otras culturas y otras formas de vida.
  - 1.3. Actitud receptiva y de respeto hacia los hablantes de otras lenguas que tienen una cultura diferente a la propia.
  - 1.4. Interés por establecer contacto con hablantes de otras lenguas a través de las tecnologías de la información y la comunicación.
  - 1.5. Identificación y uso de elementos lingüísticos y culturales típicos de los hablantes de la lengua extranjera como recursos lúdicos de aprendizaje y de interrelación.
  - 1.6. Optimización de los recursos y peculiaridades que ofrece Canarias para relacionarse e interactuar con hablantes de otras lenguas.

### Estándares de aprendizaje evaluables:

3. Entiende lo que se le dice en transacciones habituales sencillas.
8. Hace presentaciones breves y sencillas, previamente preparadas y ensayadas, sobre temas cotidianos o de su interés.
9. Se desenvuelve en transacciones cotidianas.
13. Comprende información esencial y localiza información específica en material informativo sencillo.
17. Completa un breve formulario o una ficha con datos.

## FUNDAMENTACIÓN METODOLÓGICA: CONCRECIÓN

**Modelos de enseñanza:** Enseñanza no directiva (**END**), investigación grupal (**IGRU**).

**Fundamentos metodológicos:** Los modelos de enseñanza seleccionados en esta situación de aprendizaje persiguen que el alumnado sea el protagonista de la construcción del conocimiento en un entorno colaborativo.

El modelo **enseñanza no directiva**, estará presente en determinadas ocasiones de la secuencia didáctica, siendo su objetivo desarrollar cualidades personales, más allá de los contenidos intelectuales y mostrándose a través de las relaciones humanas positivas entre iguales. (**Creación de un guión para realizar el fact-file**)

El modelo **investigación grupal**, el alumnado abordará un determinado problema, reto o situación de forma grupal, investigando y siguiendo los pasos guiados por el profesorado buscando posibles propuestas o soluciones. (**Búsqueda de información, repartición de tareas...**)

El aprendizaje entre iguales se ha convertido en un instrumento clave para construir conocimiento, aprender mejor, fomentar la motivación, desarrollar estrategias de procesamiento de la información e incentivar la inclusión

### **Contribución al desarrollo de las competencias:**

CL: A lo largo de la presente situación de aprendizaje, los alumnos endrán que participar de manera activa, expresándose tanto de manera oral como escrita a través de la elaboración de los diferentes productos que se plantean.

CSC: Dado las características de esta situación, los alumnos desarrollarán competencias sociales relacionadas con el trabajo cooperativo, la toma de decisiones, la escucha activa y el respeto por las opiniones del resto.

CEC: Se pretende además, que los alumnos se interesen, aprecien y valoren los elementos lingüísticos y culturales propios de Canarias, empleando la lengua extranjera como medio de comunicación e intercambio.

**Agrupamientos:** Los agrupamientos utilizados en las actividades serán variados, desde el **trabajo individual** (writing) al **gran grupo** (aportaciones para crear un guión de trabajo) y los **grupos heterogéneos** (búsqueda de información, fact-file, creación de la presentación /video). Habrá momentos de trabajo en gran grupo para compartir las conclusiones de cada grupo fijo heterogéneo y trabajo individual.

**Recursos:** Se utilizarán imágenes, herramientas web, selección de recursos guiados a través del google classroom, fichas de fact-file...

**Espacios:** Aula ordinaria con recursos TICS

## FUNDAMENTACIÓN METODOLÓGICA: SECUENCIA DE ACTIVIDADES

### *Welcome to our paradise: The Canary Islands.*

En esta primera sesión, el profesorado comenzará explicando al alumnado en qué va a consistir la situación de aprendizaje que se disponen a comenzar, los objetivos que pretenden alcanzarse y el producto final que tendrán que desarrollar. Tras esto, se comenzará realizando en gran grupo un brainstorming que recoja toda la información que podemos investigar y recopilar acerca de cada isla. El profesorado apuntará las ideas en la pizarra a la vez que el alumnado tomará nota en su cuaderno. A continuación, reorganizaremos entre todos las ideas propuestas con el objetivo de agrupar y definir las categorías que posteriormente formarán parte del índice de nuestra página web (el resultado de este índice se puede observar a modo de guía en el **RECURSO 1** “fact file”). Una vez definido dicho guion, pasaremos a formar los grupos de trabajo. A continuación, el profesorado presentará al alumnado cuatro roles (portavoz, secretario, moderador y supervisor) los cuales se asignarán ellos mismos en consenso. Por último, se asignarán las islas por sorteo.

### Aspectos metodológicos creativos

#### Fase: Preparación

Criterio	Pautas
Fluidez	<ul style="list-style-type: none"><li>• Reforzar positivamente cada una de las respuestas del alumnado</li><li>• Establecer metas altas en cuanto al número de respuestas a conseguir.</li><li>• Animar a ir más allá</li><li>• Valorar la capacidad para plantear el mayor número de respuestas.</li><li>• Mostrar expectativas positivas hacia la capacidad de plantear un gran número de respuestas.</li></ul>
Flexibilidad	<ul style="list-style-type: none"><li>• Aceptar cualquier criterio de clasificación coherente en los ejercicios propuestos a los alumnos.</li><li>• Proponer actividades en las que utilizando diversas categorías se realicen descripciones de la realidad (características o funcionalidades).</li><li>• Premiar a los alumnos/as por cada una de las clasificaciones o diversos análisis propuestos.</li><li>• Valorar la capacidad para plantear el mayor número de criterios clasificatorios.</li><li>• Mostrar expectativas positivas hacia la capacidad de plantear diferentes criterios clasificatorios y de análisis.</li></ul>

Originalidad		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Valorar positivamente a los niños y niñas por sus respuestas diferentes a las demás.</li> <li>• Valorar la capacidad para plantear respuestas diferentes, inusuales o singulares, pero adecuadas a la demanda de la tarea.</li> <li>• Mostrar expectativas positivas hacia la capacidad de plantear respuestas diferentes e inusuales.</li> </ul>				
Comunicación		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Animar a comunicarse espontáneamente y sin auto restricciones.</li> <li>• Adecuar el contexto físico, instruccional y social para que se favorezca la comunicación y la interacción.</li> <li>• Propiciar la crítica constructiva entre los alumnos y alumnas en situaciones de comunicación e intercambio de ideas.</li> <li>• Reforzar la participación personal del alumno o alumna en situaciones de comunicación e intercambio de ideas.</li> <li>• Mostrar expectativas positivas hacia las intervenciones de cada uno de los alumnos y alumnas en situaciones de comunicación e intercambio de ideas</li> </ul>				
Código C.E.	Técnicas Herramientas Productos Instrumentos de evaluación Tipos de evaluación	Agrupamientos	Sesiones	Recursos	Espacios	Observaciones
Competencias Estándares		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Individual</li> <li>• Gran grupo</li> <li>• Pequeños grupos</li> </ul>	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Recurso 1</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aula</li> </ul>	Tras la primera sesión, se propone como tarea que los alumnos reflexionen acerca de las categorías que podremos agrupar y definir en la segunda sesión.

## FUNDAMENTACIÓN METODOLÓGICA: SECUENCIA DE ACTIVIDADES

### *Let's investigate!*

Las siguientes sesiones consistirán en la fase de búsqueda de información que desarrollará el alumnado de manera autónoma. En esta fase, tendrán que ir completando el primero de los productos que tendrán que entregar: el “fact file”. El cual, por otro lado, les ayudará a organizar la información para el posterior desarrollo de la web. A modo de guía les proporcionaremos dicho “fact file” en blanco para que puedan ir añadiendo la información necesaria (**RECURSO 1**). El alumnado podrá presentarlo de manera digital o en formato escrito. Haciendo hincapié en que, a pesar de que solo haya que entregar un “fact file” por grupo, todos los componentes del grupo deberán tener un ejemplo en su cuaderno.

Una vez hayan terminado el producto, en el momento de la entrega el grupo expondrá brevemente la información que ha recogido.

### Aspectos metodológicos creativos

#### Fase: Incubación

criterio	Pautas
Sensibilidad a la realidad	<ul style="list-style-type: none"><li>• Crear un clima de comunicación y confianza</li><li>• Intercambio de ideas</li><li>• Favorecer la búsqueda y consulta espontánea</li></ul>
Tolerancia a la ambigüedad	<ul style="list-style-type: none"><li>• Animar a ir más allá, mejorando las primeras ideas.</li><li>• Promover que los alumnos y alumnas se mantengan abiertos a seguir reflexionando sobre un tema dado sin necesidad de llegar a una conclusión inmediata.</li><li>• Tranquilizar y sosegar a los alumnos y alumnas con más dificultades para tolerar situaciones indefinidas.</li></ul>
Comunicación	<ul style="list-style-type: none"><li>• Supervisar y asesorar los trabajos grupales.</li><li>• Animar a comunicarse espontáneamente y sin autorrestricciones.</li><li>• Propiciar la crítica constructiva entre los alumnos y alumnas en situaciones de comunicación e intercambio de ideas.</li><li>• Reforzar la participación personal del alumno o alumna en situaciones de comunicación e intercambio de ideas.</li></ul>



Originalidad		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Valorar la capacidad para plantear respuestas diferentes, inusuales o singulares, pero adecuadas a la demanda de la tarea.</li> <li>• Mostrar expectativas positivas hacia la capacidad de plantear respuestas diferentes e inusuales.</li> </ul>				
Fluidez		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Refuerzo positivo, animando a ir más allá.</li> <li>• Mostrar expectativas positivas ante su trabajo.</li> </ul>				
Código C.E.	Técnicas Herramientas Productos Instrumentos de evaluación Tipos de evaluación	Agrupamientos	Sesiones	Recursos	Espacios	Observaciones
Competencias Estándares						
PLNT05C07 CL, CSC, CEC 3, 8, 9, 13, 17.	Técnica: Observación y análisis de la tarea  Herramienta: Rúbrica  Producto/Instrumento: Fact file	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pequeños grupos</li> </ul>	4	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Recurso 1</li> <li>• Tablets</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aula</li> </ul>	Al inicio de cada sesión se les recordará la importancia de cumplir con los roles asignados a cada componente.

## FUNDAMENTACIÓN METODOLÓGICA: SECUENCIA DE ACTIVIDADES

### *Pay attention!*

Una vez finalizado y expuesto el “fact file” el alumnado comenzará con la fase de desarrollo escrito de cada apartado de la página web. Para ello, tendrán que redactar la información que han recopilado con anterioridad, empleando para las estructuras trabajadas. Se propone que, al ser grupos de cuatro, cada alumno se encargue de una de las partes del guion, y terminen el *writing* a modo de tarea, así podremos recoger una nota individual. En la siguiente sesión, compartirán sus textos en grupo con el objetivo de corregirlos y mejorarlos entre todos. El resultado de esta corrección grupal (que tendrán que adjuntar en el google classroom) conformará la información de nuestra página web.

### Aspectos metodológicos creativos

#### Fase: Iluminación

Criterio	Pautas
Originalidad	<ul style="list-style-type: none"><li>• Valorar y premiar las ideas diferentes, inusuales o singulares</li><li>• Refuerzo positivo ante la capacidad de plantear ideas diferentes y novedosas</li><li>• Retarles a buscar nuevas y diferentes alternativas</li></ul>
Elaboración	<ul style="list-style-type: none"><li>• Valorar la capacidad para plantear respuestas detalladas o elaboradas.</li><li>• Mostrar expectativas positivas hacia la capacidad de plantear respuestas especialmente detalladas.</li><li>• Animar a los alumnos y alumnas a terminar y perfilar lo mejor posible la tarea.</li><li>• Animar a los alumnos y alumnas a establecer como meta autónoma la calidad y mejora del producto personal.</li><li>• Tranquilizar y propiciar un clima relajado para que los alumnos elaboren de manera sosegada y sin precipitaciones.</li></ul>
Flexibilidad	<ul style="list-style-type: none"><li>• Promover un clima de confianza, comunicación, para aprender a aceptar las ideas de los demás y modificar las propias.</li><li>• Premiar o valorar la capacidad de mostrarse abiertos a nuevas alternativas y evitar el cierre a la primera respuesta.</li></ul>

Código C.E. Competencias Estándares	Técnicas Herramientas Productos Instrumentos de evaluación Tipos de evaluación	Agrupamientos	Sesiones	Recursos	Espacios	Observaciones
PLNT05C07  CL, CSC, CEC  3, 8, 9, 13.	Técnica: Análisis de la tarea  Producto/Instrumento: Writing  Herramienta: Rúbrica	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pequeños grupos</li> </ul>	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>Recurso 2</li> <li>Tablets</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Aula</li> <li>Casa</li> </ul>	El ejemplo del recurso 2, se adjuntará al google classroom para que puedan consultarlo.

#### FUNDAMENTACIÓN METODOLÓGICA: SECUENCIA DE ACTIVIDADES

##### 8 paradises.

En estas sesiones procederemos a la realización de los videos promocionales de nuestras islas, el último de los productos que compondrá nuestra página web turística. En primer lugar, les recomendaremos que se organicen antes de empezar a grabar, decidiendo en grupo cómo será el vídeo, que información pondrán o dirán, etc. A continuación, llevarán sus ideas a cabo y una vez finalizado adjuntarán sus creaciones al google classroom. A medida que los grupos vayan finalizando y una vez hayan entregado al profesorado los productos propuestos, y tras recibir la confirmación del mismo, irán pasando por el “departamento de diseño digital” (que será la mesa y el ordenador del docente el cual contendrá el editor de nuestra página web) con el objetivo de subir a la web los productos realizados. Una vez que todos los grupos hayan añadido sus productos a la web, podremos visitar nuestra página web finalizada que incluirá el trabajo realizado por cada uno de los grupos. A modo de cierre, les repartiremos una ficha de autoevaluación y coevaluación (Recurso 2) en la que cada alumno valorará el trabajo realizado a lo largo de esta situación de aprendizaje.

##### Aspectos metodológicos creativos

##### Fase: Iluminación

Criterio	Pautas
Originalidad	<ul style="list-style-type: none"> <li>Valorar y premiar las ideas diferentes, inusuales o singulares</li> </ul>

						<ul style="list-style-type: none"> <li>• Refuerzo positivo ante la capacidad de plantear ideas diferentes y novedosas</li> <li>• Retarles a buscar nuevas y diferentes alternativas.</li> </ul>
Elaboración						<ul style="list-style-type: none"> <li>• Animar a los alumnos y alumnas a terminar y perfilar lo mejor posible la tarea.</li> <li>• Animar a los alumnos y alumnas a establecer como meta autónoma la calidad y mejora del producto personal.</li> <li>• Tranquilizar y propiciar un clima relajado para que los alumnos elaboren de manera sosegada y sin precipitaciones.</li> </ul>
Flexibilidad						<ul style="list-style-type: none"> <li>• Promover un clima de confianza, comunicación, para aprender a aceptar las ideas de los demás y modificar las propias.</li> <li>• Premiar o valorar la capacidad de mostrarse abiertos a nuevas alternativas y evitar el cierre a la primera respuesta.</li> </ul>
<b>Fase: Verificación</b>						
<b>Criterio</b>				<b>Pautas</b>		
Comunicación						<ul style="list-style-type: none"> <li>• Propiciar la crítica constructiva entre los alumnos y alumnas.</li> <li>• Mostrar expectativas positivas hacia las intervenciones de cada uno de los alumnos y alumnas.</li> <li>• Ofrecer diferentes herramientas y técnicas que favorezcan la comunicación o exposición del trabajo.</li> <li>• Favorecer un clima de confianza, respeto y seguridad, que evite miedos y bloqueos.</li> </ul>
Flexibilidad						<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fomentar la autocritica para lograr la reelaboración y mejora de los productos creativos.</li> </ul>
Tolerancia a la ambigüedad						<ul style="list-style-type: none"> <li>• Promover la continua reflexión sobre el trabajo realizado.</li> </ul>
Código C.E. Competencias	Técnicas Herramientas Productos Instrumentos de evaluación	Agrupamientos	Sesiones	Recursos	Espacios	Observaciones

Estándares	Tipos de evaluación					
PLNT05C07 PEMO05C07 CL, CSC, CEC 3, 8, 9, 13.	Técnicas: Observación y análisis de las tareas Herramienta: Rúbrica Producto/Instrumento: Vídeo promocional y web Tipo de evaluación según el agente: Autoevaluación y coevaluación.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pequeños grupos</li> <li>• Gran grupo</li> </ul>	4	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tablets</li> <li>• Ordenador del docente</li> <li>• Recurso 2</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aula</li> </ul>	“WIX” es el programa propuesto para el desarrollo de nuestra web. Aunque existen diversos recursos por lo que el docente tendrá libertad para seleccionarlo.

Vinculación con otras áreas/materias/ámbitos: Esta situación de aprendizaje parte de los contenidos canarios del área de Ciencias Sociales como contenido interdisciplinar.

Valoración del ajuste	Desarrollo	En general, la puesta en práctica se ha ceñido al diseño propuesto, resultando motivante para el alumnado debido al carácter creativo, dinámico y cooperativo que caracteriza a esta situación.
	Propuestas de mejora	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dejarle al alumnado más tiempo para sus creaciones.</li> <li>• Hacer un repaso de las estructuras trabajadas en cuanto a la lengua extranjera ofreciéndoles ejemplos de writing.</li> <li>• Presentar el trabajo realizado al resto de clases.</li> </ul>

## 1. Rúbrica criterio creatividad

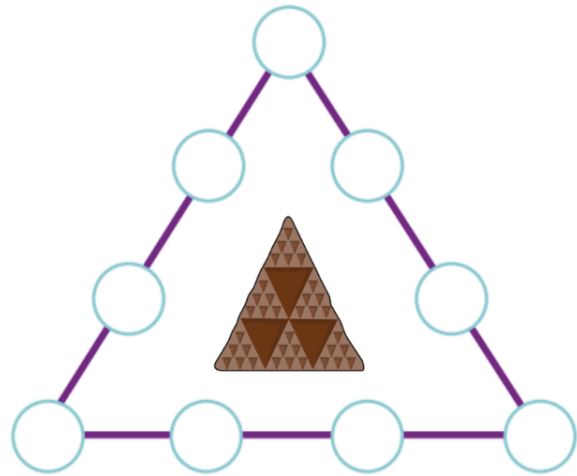
<b>Criterio 7.</b> Experimentar y poner en práctica principios y estrategias de pensamiento creativo, utilizando los múltiples lenguajes, experimentando de forma consciente nuevas maneras de percibir e interpretar la realidad y superando los obstáculos sociales y emocionales que limitan su potencial creativo, con el fin de promover la autoconfianza en las propias capacidades creativas.			
INSUFICIENTE	SUFICIENTE	NOTABLE	SOBRESALIENTE
Practica siguiendo instrucciones y con dificultad las capacidades vinculadas al pensamiento creativo (alta productividad de ideas, limitada flexibilidad cognitiva, originalidad...), comunicando de manera sencilla la experiencia emocional.	Practica con ayuda las capacidades vinculadas al pensamiento creativo (alta productividad de ideas, flexibilidad cognitiva, originalidad...). Presenta alguna dificultad al comunicar la experiencia emocional.	Practica solicitando orientaciones las capacidades vinculadas al pensamiento creativo (alta productividad de ideas, flexibilidad cognitiva, originalidad...). Se muestra motivado al comunicar la experiencia emocional.	Practica de manera autónoma, solicitando orientaciones cuando lo requiera las capacidades vinculadas al pensamiento creativo (alta productividad de ideas, flexibilidad cognitiva, originalidad...). Se muestra cómodo y motivado al comunicar la experiencia emocional.
Desarrolla y experimenta mostrando desinterés por maneras alternativas de pensar y percibir la realidad (cuestionar, debatir y redefinir),	Desarrolla y experimenta con interés inconstante maneras alternativas de pensar y percibir la realidad (cuestionar, debatir y redefinir),	Desarrolla y experimenta con interés constante maneras alternativas de pensar y percibir la realidad (cuestionar, debatir y redefinir),	Desarrolla con interés y dedicación maneras alternativas de pensar y percibir la realidad (cuestionar, debatir, redefinir...),
Analiza con ingenuidad los posibles obstáculos que ponen freno al desarrollo de su potencial creativo (tradiciones, creencias, reglas establecidas, lo lógico, el conformismo, el miedo a ser diferente o a equivocarse), mostrando inseguridades en sus propias capacidades creativas.	Analiza de manera superficial los posibles obstáculos que ponen freno al desarrollo de su potencial creativo (tradiciones, creencias, reglas establecidas, lo lógico, el conformismo, el miedo a ser diferente o a equivocarse), mostrando relativa autoconfianza en sus propias capacidades creativas.	Analiza a grandes rasgos, los posibles obstáculos que ponen freno al desarrollo de su potencial creativo (tradiciones, creencias, reglas establecidas, lo lógico, el conformismo, el miedo a ser diferente o a equivocarse), adquiriendo progresivamente autoconfianza en las propias capacidades creativas.	Adquiere conciencia sobre los posibles obstáculos que ponen freno al desarrollo de su potencial creativo (tradiciones, creencias, reglas establecidas, lo lógico, el conformismo, el miedo a ser diferente o a equivocarse), con el fin de promover la autoconfianza en las propias capacidades creativas...

## 2. Recursos de matemáticas

### Recurso 1. Retos

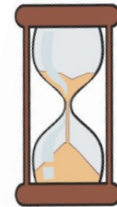
#### Reto 1: “La pintadera mágica”

Coloca los números del 1 al 9 de manera que cada lado del triángulo sume 21.



#### Reto 2: “Los misteriosos relojes de arena”

María se fue de vacaciones con su familia a la Graciosa. Ella y sus primos crearon 2 relojes de arena. Su capacidad de medida era de 8 y 5 minutos, respectivamente. Quería calcular con ellos un intervalo de 11 minutos ¿Podrán medirlo? ¿Cómo?



#### Reto 3: “El enigma de las perlas”

Cuenta la leyenda, que para conquistar a la bella doncella Amarca, el último Mencey Belicar, Rey y señor de los dominios de Icod, debía resolver el enigma del Drago Milenario:



"Tengo ocho perlas iguales. Iguales en la forma, en el color, en el brillo y en el tamaño. Rigurosamente iguales. Sin embargo, destaca una por ser un poquito más leve que las otras. Para descubrir la más ligera, solo hay que usar una balanza... y el problema exige que la perla más ligera sea descubierta sólo en dos pesadas".

#### Reto 4: “Completa la serie”

¿Cuál es el siguiente número de esta secuencia?

2, 10, 12, 16, 17, 18, 19 ...



#### Reto 5: “Adivina los signos”

Escribe los signos matemáticos correctos para alcanzar ese

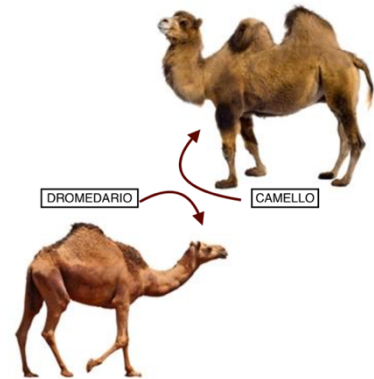
$$16 \_ 12 \_ 2 \_ 3 = 99$$



resultado.

**Reto 6:** “Camellos y dromedarios”

Pablo ha ido de vacaciones a Lanzarote y ha hecho una excursión con su familia. Han dado un increíble paseo han ido en camello y otros en dromedario. El guía ha explicado que los camellos son los animales que tienen dos jorobas y que los dromedarios solo tienen una. Durante el paseo Pablo contó 23 jorobas y 68 patas ¿Cuántos camellos había en total?





## ***RETOS MATEMÁTICOS***

<b><i>Reto 1:</i></b>	
<b><i>Solución</i></b>	<b><i>¿Cómo lo hiciste?</i></b>
<b><i>Reto 2:</i></b>	
<b><i>Solución</i></b>	<b><i>¿Cómo lo hiciste?</i></b>
<b><i>Reto 3:</i></b>	
<b><i>Solución</i></b>	<b><i>¿Cómo lo hiciste?</i></b>

<b><i>Reto 4:</i></b>	
<b><i>Solución</i></b>	<b><i>¿Cómo lo hiciste?</i></b>
<b><i>Reto 5:</i></b>	
<b><i>Solución</i></b>	<b><i>¿Cómo lo hiciste?</i></b>
<b><i>Reto 6:</i></b>	
<b><i>Solución</i></b>	<b><i>¿Cómo lo hiciste?</i></b>

### Recurso 3. Problemas contextualizados

#### “Camellos y dromedarios”

Pablo ha ido de vacaciones a Lanzarote y ha hecho una excursión con su familia. Han dado un increíble paseo han ido en camello y otros en dromedario. El guía ha explicado que los camellos son los animales que tienen dos jorobas y que los dromedarios solo tienen una. Durante el paseo Pablo contó 23 jorobas y 68 patas ¿Cuántos camellos había en total?

#### “Mosquitero canario y pinzón azul”

Cuando Tomás se despertó esta mañana, vio que, en el árbol, frente a su casa, se había posado algunos pájaros endémicos de Las Islas Canarias. Él sabía que se trataba del mosquitero canario y del pinzón azul.

Tomás abrió la ventana de su habitación y 11 mosquiteros canarios y 6 pinzones azul salieron volando. Un poco más tarde, 7 mosquiteros y 11 pinzones se vuelven a posar en el árbol, junto con los que habían permanecido en él.

Tomás cuenta las aves que están posadas en ese momento. Hay 23 mosquiteros y 13 pinzones ¿Cuántos pájaros estaban posados en el árbol antes de que Tomás abriera la ventana? ¿Cuántos mosquiteros estaban posados en el árbol antes de que Tomás abriera la ventana? ¿Y pinzones?

#### “Piñas de millo”

Lucía, Nerea y Amanda han ido a recolectar las piñas de millo del huerto del colegio. Al terminar de cogerlas, descubren que:

- Amanda ha cogido 7 piñas más que Lucía.
- Nerea ha cogido el doble de piñas que Amanda y que es también el triple que las cogidas por Lucía.

¿Cuántas piñas de millo a recolectado cada una de las tres amigas?

#### “Cartones de huevos”

Alejandro y su padre fueron el sábado al mercadillo del agricultor de Tegueste. Su padre quería comprar 37 cartones de huevos. En el puesto de los huevos observa que los cartones se venden en cajas de 3 o de 5 piezas. Alejandro y su padre compraron 9 cajas con 37 cartones de huevos exactos. ¿Cuántas cajas de 3 cartones de huevos y cuántas cajas de 5 cartones de huevos han comprado Alejandro y su padre?

Materiales: cuadrados de cartulina o cualquier material (cajas), 37 fichas o recortes de papel pequeño (cartones de huevos)

#### “Pintaderas”

Moi ha celebrado una fiesta y para decorar las mesas ha creado pintaderas de distintas formas. En algunas mesas ha colocado 2 pintaderas, y en otras 3 o 4. En total ha colocado 20 pintaderas.

¿Cómo ha distribuido Moi las pintaderas? Escribe todas las posibilidades.

Si Moi solo ha usado una mesa para colocar 2 pintaderas, ¿En cuántas mesas ha tenido que colocar 3 o 4 pintaderas?

Recurso 4: Ficha resolución de problemas

ENUNCIADO DEL PROBLEMA

FASE I: *Comprender*

Datos:

Relaciones:

Objetivo:

Dibujo:

FASE II: *Pensar*

Modelización		Ensayo-error		Otra	
--------------	--	--------------	--	------	--

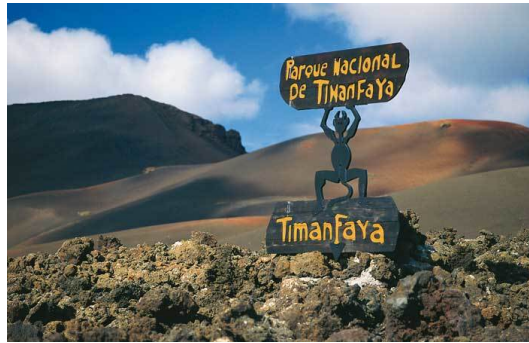
FASE III: *Ejecutar*

FASE IV: *Resolver*

¿Solución única? SÍ/No/No existe solución

Respuesta:

Recurso 5. Tarjetas autóctonas



**Parque Nacional del Teide**



**Parque Nacional de La Caldera de Taburiente**



**Parque Nacional Garajonay**



**Tajinaste rojo**



**Drago milenario de Tenerife**



**Gofio**



**Mojo canario**



**Lagarto gigante del Hierro**



**Graja canaria**



**Pinzón azul**



**Paloma rabiche**



**Vientos alisios**

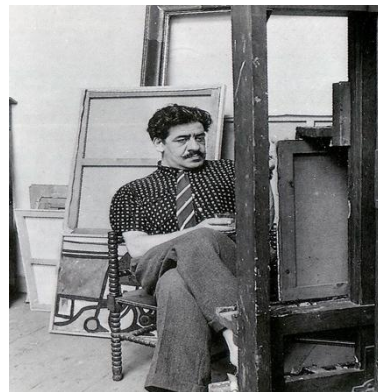
**ACORÁN**

**GUACIMARA**

**BENCOMO**



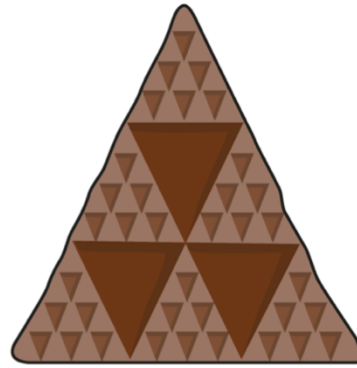
**CÉSAR MANRIQUE**



**ÓSCAR DOMÍNGUEZ**



**Pintadera (amuleto)**



**Pintadera (amuleto)**

**BENEHARO**

**ACAYMO**



Recurso 6: Rutina de pensamiento

LEO, PIENSO, ESCRIBO

*En matemáticas:*



¿Alguna vez habías hecho algún problema parecido?

---

¿Qué ha sido lo más que te ha gustado?

---

¿Qué has aprendido?

---

¿Cómo te has sentido a la hora de resolver los problemas?

---

### 3. Recursos de Educación Física

Recurso 1: Ficha tipo para completar con la información de juego investigado o creado.

JUEGO INVESTIGADO/CREADO	
Nombre del juego:	
Material necesario:	
Organización (individual, parejas, grupos...):	
Descripción del juego:	Dibujo:
Variantes:	
Fuente:	

## Recurso 2: Juegos de calentamiento

<b>Juego de calentamiento 1</b>	“Los saludos”
<b>Nivel:</b> Primaria	<b>Recurso/material:</b> Sin material. Pabellón/cancha.
<b>Disposición inicial:</b> De forma libre sin salirse de un espacio delimitado (área balonmano, triple baloncesto...).	
<p><b>Desarrollo:</b> Los niños se desplazan de distintas formas, con los compañeros que se crucen se tendrán que saludar de diferentes maneras según se les indique:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Andando: saludo chocando manos derechas, decimos “hola que tal”.</li> <li>- Andando rápido: chocando las manos izquierdas, decimos “adiós que tengo prisa”.</li> <li>- Trotando: toco el hombro derecho de mi compañer@ diciéndole, “qué pasa tío”.</li> <li>- Marcha atrás: chocamos nuestros traseros y decimos “plom, plom”.</li> <li>- Desplazamiento lateral: juntamos manos distintas, damos un giro y decimos “hasta luego Lucas”.</li> <li>- Pata coja pisando con la pierna derecha: saludamos ponemos la misma mano apoyada con el dedo pulgar en la frente y moviendo los dedos y diciendo “kikiriki”. Cambiamos a pata coja con la izquierda y repetimos saludo, pero ahora con la mano izquierda.</li> <li>- Dando saltos a pies juntos: nos cogemos de la mano y saltamos tres veces juntos diciendo “boing, boing, boing”.</li> </ul>	
<b>Juego de calentamiento 2</b>	“Las filas locas”
<b>Nivel:</b> Primaria	<b>Recurso/material:</b> Sin material. Pabellón/cancha.
<b>Disposición inicial:</b> Por equipos, en filas de 4 a 6 niños.	
<p><b>Desarrollo:</b> La fila se desplaza andando, el último debe correr rápidamente para colocarse el primero y mantener la marcha. Posteriormente, saldrá el que se ha quedado último y repite la acción. Se termina cuando el niño o niña que inició el juego el primero vuelva a situarse en esta posición o cuando lleguen a un lugar determinado.</p>	
<b>Juego de calentamiento 3</b>	“Carrera en cruz”
<b>Nivel:</b> Primaria	<b>Recurso/material:</b> Conos. Pabellón/cancha.
<b>Disposición inicial:</b> Se divide la clase en cuatro grupos y se sitúan en los extremos de una cruz marcadas con conos separados a la misma distancia.	
<p><b>Desarrollo:</b> A la señal deberán desplazarse hasta el extremo contrario. De esta manera todo el alumnado se cruzará en el centro, deberán tratar de esquivar al resto de sus compañeros. Para evitar riesgos de accidentes debemos decir que hay que evitar chocarse. Para ello le daremos la consigna de que el que se choque con algún compañero o compañera tiene una sanción.</p>	
<b>Juego de calentamiento 4</b>	“El director”
<b>Nivel:</b> Primaria	<b>Recurso/material:</b> Sin material. Pabellón/cancha.
<b>Disposición inicial:</b> De forma libre sin salirse de un espacio delimitado (área balonmano, triple baloncesto...).	
<p><b>Desarrollo:</b> Se elegirá a un estudiante que será el investigador, el cual tendrá la misión de descubrir al director. Mientras el investigador se va a un lugar donde no pueda oír, elegiremos al estudiante que será el director, que tendrá que realizar diferentes movimientos corporales, el resto del alumnado imita lo mejor posible al director para que al investigador le cueste realizar su misión.</p>	

## **4. Recursos de Educación Musical**

### **Recurso 2. Leyendas canarias**

#### **El Diablo de Timanfaya.**

Esta historia inspiró al actual símbolo del Parque Nacional. Según la leyenda unos jóvenes del pueblo de Timanfaya (Aloe y Vera) se estaban casando cuando empezó la erupción volcánica. Una roca cayó sobre la joven, que acabó aplastada. Con una forja de cinco puntas el joven levantó la roca y confirmó que ella había muerto. Él, desconsolado, levantó las manos con la forja sobre sus brazos. Los asistentes a la boda, iluminado por la luna llena dijeron “¡pobre diablo!”. De la sangre de ella nació una planta medicinal muy apreciada hoy en día: el aloe vera.

#### **La Flor de Chasna.**

La historia de Vilaflor arranca desde la conquista en el año 1496. Pedro Bracamonte, conquistador castellano, descubrió, tras su llegada a Tenerife, a una bellísima muchacha aborígen. La joven, a la que hizo prisionera, era conocida como la Flor de Chasna por el nombre del barranco en el que habitaba. La doncella, después de unos días de cautiverio logró escaparse, pero el capitán prendado de los encantos de la bella fugitiva no pudo soportar su pérdida y enloquecido de amor. Después de tres meses de suspirar por la bella aborígen y de repetir ¡vi la flor más hermosa del Chasna!, ¡vi la flor más hermosa del mundo! murió evocando a su amada. Desde entonces, este pueblecito verde y montañoso, tomó el nombre Vilaflor hasta nuestros días.

#### **El Drago Milenario.**

Un navegante mercader llegó a la playa de San Marcos en Icod de los Vinos en busca del Drago, un árbol famoso por sus sustancias en la farmacología. En la playa se encontró a varias damas guanches que se bañaban en el mar; el navegante se apoderó de una de ellas. Esta intentó ganarse su amistad para así poder escapar y lo consiguió. Cuando el navegante fue detrás de ella se encontró en su camino un extraño árbol que movía sus hojas como dagas infinitas, y el tronco parecido al cuerpo de una serpiente, se agitaba con el viento marino y entre sus tentáculos se ocultaba la bella doncella guanche; para defenderse sacó su lanza y la tiró contra el tronco; el árbol comenzó a sangrar y el navegante ante tal asombro huyó ladera abajo, se subió en la barca y abandonó el lugar. Él pensó que había sorprendido en el jardín, a una de las Hespérides a la que salió a defender el mítico Dragón.

### Recurso 3. Rutina de sensaciones

#### RUTINA DE SENSACIONES

¿Qué te ha gustado más de la actividad? \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

¿Cómo te has sentido? \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

¿Qué es lo que más te ha costado?

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Describe la sesión con una palabra: \_\_\_\_\_

## Recurso 5. Rutina de pensamiento. Reflexión final



### **LEO, PIENSO, ESCRIBO**

¿Alguna vez habías hecho alguna actividad parecida? (audición con la imaginación, rap, ritmo, historia)

¿Qué ha sido lo más que te ha gustado?

¿Qué has aprendido?

¿Cómo te has sentido a la hora de enseñar a tus compañeros/as el rap, el ritmo, la historia aborigen? ¿Cómo se han visto en el video?

## 5. Recursos de Inglés

Resource 1.

### *FACT FILE*

GENERAL INFORMATION		DESCRIPTION
Island		
Location		
Flag		
Monetary unit		
Weather		
Capital/ main cities/streets		
Gastronomy		
TRAVEL TIPS		DESCRIPTION
Where to stay		
Transports		
Additional tips		
WHAT TO DO OR TO SEE		DESCRIPTION
Urban	Monuments	
	Architecture	
	Museums	
Nature	Landscapes	
	Beaches	
	National Parks	
	Flora	
	Fauna	
CULTURE/HISTORY		DESCRIPTION
History (relevant facts/dates)		
Traditions		
Festivals		
Typical dresses		
Music/instruments		
Typical sports		
Important people		

Resource 2.

### COEVALUATION & SELF-ASSESSMENT

Name:

Group:

Project:

Date:

Evaluation scale: 1 = Never    2 = Sometimes    3 = More often than not    4 = Always
--

Criteria	Classmate 1:	Classmate 2:	Classmate 3:	I:
Listen carefully and respect the opinions of classmates.				
Shows a cordial attitude with the members and with other groups.				
Take the activities seriously and with commitment.				
Is responsible for the realization and delivery of the assigned tasks.				
Is actively involved and encourages teamwork.				

- What have I contributed to the group?
- What things could I improve?
- What can we be proud of as a group?
- What things could we improve as a group?