

COMENZAMOS....

PRIMERA AVENTURA

Cristina, Nacho y M^a Eugenia estamos muy contentos de emprender una aventura con vosotros. Esperamos encontrarnos con divertidos retos, desafíos, alegrías y, seguro, que algún que otro obstáculo. Por eso os recordamos:



Todos los alumnos vais a participar en dos Proyectos de Investigación y un Taller de arte:

Título del proyecto: **“SI ERES DIVERGENTE...”**

Ámbito Sociolingüístico: **“Antes de los dieciocho: un libro: un horizonte de sabiduría”**

Ámbito científico técnico: **“¿Incide el ecosistema en el estado de felicidad? Zaragoza - Bután: un indicador de felicidad interior bruta FIB; Gross National Happiness”**

Taller de Arte: **“Tú la letra y yo la música y la pintura”**



RECETA PARA CONSEGUIR NUESTROS OBJETIVOS

INGREDIENTES

- *Mucho entusiasmo*
- *Curiosidad*
- *Respeto*
- *Ganas de aprender*
- *Trabajo*
- *Esfuerzo*
- *Humildad*

PREPARACIÓN

- *Trata a los demás como deseas que te traten a tí*
- *Sé ordenado y cuidadoso con los materiales y trabajos*
- *Comparte tus logros e inquietudes*
- *Fortalece el esfuerzo y la dedicación*
- *Adquiere una carpeta de plástico en la que puedas incluir el material entregado*

DINÁMICAS PRESENTACIÓN / CONOCIMIENTO 1ª SESIÓN PROGRAMA DESARROLLO DE CAPACIDADES

Dinámica para la presentación de los alumnos: La tarjeta de visita.

Se les da a todos una tarjeta en la que tienen que escribir lo siguiente:

1. En el centro de la tarjeta su nombre o cómo les gusta que les llamen.
2. En la esquina superior izquierda un lugar que hayan visitado estas pasadas vacaciones.
3. En el centro de la parte superior su comida favorita.
4. En la esquina superior derecha su color preferido.
5. En la esquina inferior izquierda una cosa que no aguantan o que les molesta mucho.
6. En el centro de la parte inferior su deporte favorito.
7. En la esquina superior derecha su película, libro, actor/actriz favoritos (sólo uno)

Una vez que lo hayan escrito se lo pegan en la camiseta y dan vueltas por la clase fijándose en las tarjetas de los demás. Se dejan unos 5 minutos y después se recogen las tarjetas. Ahora se van leyendo lo que se ha escrito en las tarjetas (salvo el nombre) y hay que adivinar de quién se trata.

¿CUÁNTO ERES CAPAZ DE GANAR?

Se divide al grupo en tríos. Una persona será el Rojo, otra el Azul y la tercera actuará como observador y será el encargado de llevar la puntuación. El Rojo y el Azul deben sentarse de espaldas de modo que no puedan verse. Se les da a cada uno una tarjeta con la letra X en un lado y la Y en el otro. En cada tirada, tanto el Azul como el Rojo enseñarán al observador una de las dos letras, o bien la X o bien la Y. Según los casos recibirán una puntuación diferente:

8. Si ambos eligen X, ambos ganan 5 puntos.
 9. Si ambos eligen Y, ambos pierden 5 puntos.
 10. Si Rojo elige X y Azul elige Y, Rojo pierde 10 puntos y Azul gana 10 puntos.
 11. Si Rojo elige Y y Azul elige X, Rojo gana 10 puntos y Azul pierde 10 puntos.
- La regla del juego es ganar lo máximo posible.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	TOTAL
ROJO											
AZUL											

¡Y AHORA NOS HACEMOS UN SELFIE DE GRUPO!

ENCUESTA 1

1. ¿Qué significa para ti ser “divergente”? ¿Te consideras divergente?

2. ¿Qué te sugieren los títulos de cada uno de los ámbitos y del Taller de Arte?

-

-

-

3. ¿Eres la clase de compañero que te gustaría tener como compañero para trabajar y para disfrutar del tiempo libre?

4. ¿Cuáles crees que son tus fortalezas?

5. ¿Y tus debilidades?

6. ¿Qué harías diferente si nadie te juzgase?

7. ¿Qué esperas del Programa?

8. ¿Qué te gustaría hacer?

9. ¿Qué inquietudes te mueven?

SEGUNDA AVENTURA

Hoy leeremos la primera de las lecturas previstas: un relato del libro Antes de los dieciocho.

Alberto Moravia nos revela un universo que, ¿conocemos? ¿sorprende?

¿Qué significa inefable?

1. Escoge el tema de trabajo.

Un consejo piensa en aquello que quieres conocer y que te resulta atractivo. Tómate tu tiempo, escucha la música inspiradora de Anthony and the Jonhsons. Ten en cuenta los conocimientos, la utilidad e idea original. Después de averiguar tu centro de interés intenta resumirlo en una pregunta o frase. Sobre todo, cuestionate cuáles pueden ser las ideas clave y las cuestiones que tu trabajo quieren dar respuesta

2. Contextualiza el tema planteado

Comienza la fase de búsqueda de documentación. Consulta en los libros de la biblioteca y en internet, por supuesto. Puedes crear una encuesta para conocer si tu tema resulta de interés general. Hazte preguntas del tipo: ¿qué información necesito para mi objetivo?

3. Redacta el trabajo

Recuerda la importancia de la adecuación y la corrección en un trabajo académico. Adjunto las indicaciones para elaborar un buen trabajo.

4. Prepara la exposición y presentación del trabajo

Apóyate de una presentación en Powerpoint o Prezi. Repasa las indicaciones que te adjuntamos para llevar a cabo una exposición oral.

EL PROGRESO ES IMPOSIBLE SIN EL CAMBIO, Y AQUELLOS QUE NO PUEDEN CAMBIAR SUS MENTES NO PUEDEN CAMBIAR NADA

G.Bernard Shaw

TERCERA AVENTURA

BLOGUERO

Nos ponemos en marcha con la creación de nuestro blog. El objetivo es conseguir que todas las personas interesadas en obtener información sobre lo que se está llevando a cabo en nuestro proyecto, puedan seguirnos a través del blog. Este mostrará las noticias más relevantes de cada uno de los ámbitos en los que se trabaja: sociolingüístico, científico técnico y artístico. Todos los alumnos participaran en su realización. Y las publicaciones de cada uno de ellos entraran en un concurso.

1. Cada uno con su portátil

Nos situamos en la biblioteca, nuestro lugar de trabajo durante este curso. Aquí disponemos de unos miniportátiles para poder usarlos siempre que sea necesario. Nos asignamos uno de ellos para saber que este será el que utilizemos siempre. Debemos de respetar las normas de utilización de este material común. Cuando terminemos con él, lo colocaremos de vuelta en su sitio. De esta forma contribuimos al mantenimiento y carga del aparato.

2. Entramos todos en wordpress

Wordpress nos permite diseñar un blog de forma gratuita. Nos familiarizamos con las posibilidades. Vemos las instrucciones de trabajo. Y visionamos los ejemplos que he creado como posibles entradas.

3. Como escribir en el blog

Los alumnos se organizarán en grupos de tres para publicar sus entradas. Cada grupo tendrá un nombre de usuario y una contraseña. Estos grupos serán colaboradores del blog. Y las publicaciones serán administradas por la profesora Cristina.

4. Concurso blogero

Se trata de conseguir un blog dinámico durante todo el curso realizado por los alumnos principalmente. Para ello todas las semanas se deberá de publicar algo por cada grupo. Las

publicaciones serán votadas por todos. El grupo que más votos tenga cada mes será premiado además de ser publicado como ganadores del mes en el blog.

Material que cada uno debe de tener para todos los días: una memoria PEN y una cámara de fotos, puede ser la del móvil (las condiciones de uso del mismo serán exclusivamente de trabajo bajo la supervisión de los profesores).



VE Y RESUELVE....

CUARTA AVENTURA



Los profesores hemos revisado cada una de las encuestas que habéis realizado y hoy debéis, en grupos, analizar vuestras respuestas.

¿QUÉ QUEREMOS?

¿QUÉ ESPERAMOS?

¿QUÉ PUEDO APORTAR?

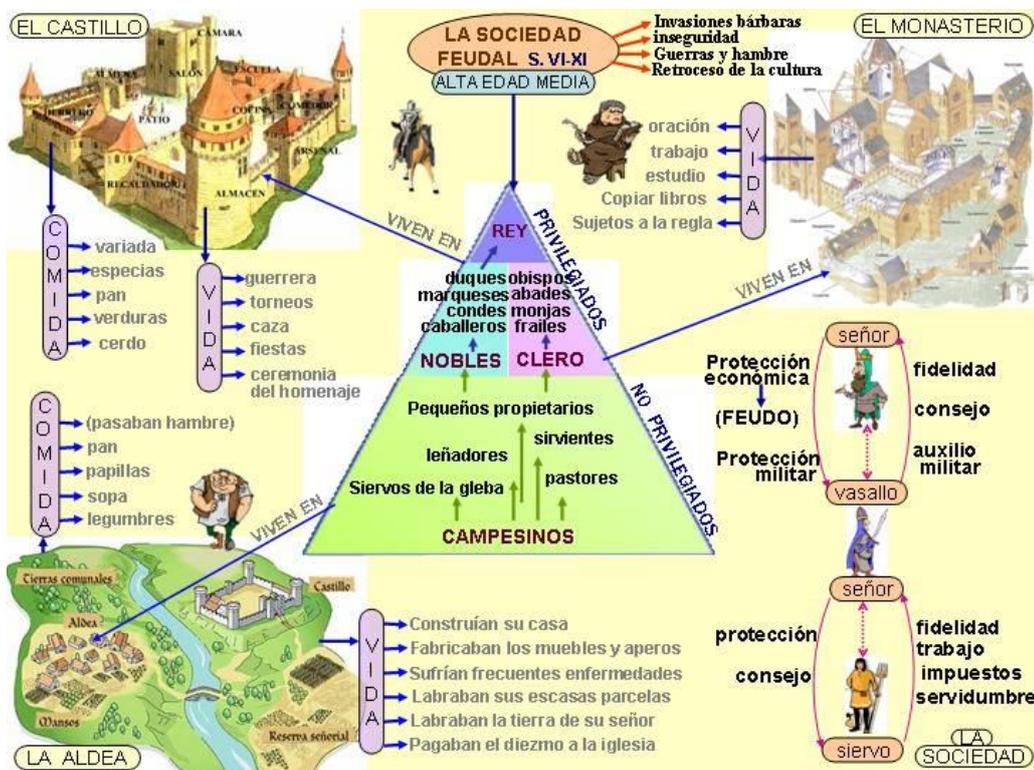
Está resultando más difícil de lo que parece. Llevamos dos días descifrando las encuestas y consensuando la mejor manera de interpretar los datos.

SI QUIERES APRENDER, ENSEÑA (CICERÓN)

QUINTA AVENTURA

Hoy vemos un vídeo sobre la Edad Media. Contextualizamos el período sobre el que vamos a estudiar y vamos contestando a las preguntas planteadas.

Nuestro selfie del primer día se completa con un mannequin challenge. Aparecerá en el blog.



COGITO ERGO SUM PIENSO LUEGO EXISTO

SEXTA AVENTURA

Hoy recibiremos a los alumnos del Máster de Profesorado. ¡Bienvenidos!

Veremos el Powerpoint del Programa de Desarrollo de Capacidades para que lo conozcan.

Y después contaremos alguna de nuestras experiencias en el aula.

Finalmente completaremos, en la hoja entregada, el tema elegido e intentaremos buscar algún compañero/a que coincida en el tema o con el que podamos trabajar conjuntamente.



PARA VIAJAR LEJOS, NO HAY MEJOR NAVE QUE UN BUEN LIBRO

EMILY DICKINSON

SÉPTIMA AVENTURA

Hoy finalizaremos de definir el título del tema de la Edad Media sobre el que vamos a investigar. Comienza la fase de investigación. Después veremos un breve documental sobre la Edad Media para contextualizar los Proyectos.

Además como se acerca la primera evaluación os comunico que la nota de esta evaluación será el resultado:

33.33%: vuestra actitud e implicación durante todas las sesiones

33.33%: calificación del examen de lectura del libro *Cruzada en jeans* de Thea Beckman el día 20 de diciembre de 2016.

33.33%: valoración del estado de documentación y elaboración del Proyecto el día 22 de diciembre de 2016

**NUNCA CONSIDERES EL ESTUDIO
COMO UNA OBLIGACIÓN, SINO
COMO UNA OPORTUNIDAD PARA
PENETRAR EN EL BELLO Y
MARAVILLOSO MUNDO DEL
SABER** ALBERT EINSTEIN

OCTAVA AVENTURA

Ya están definidos los temas y con unos títulos muy sugerentes. Por eso os entrego un material que he buscado en la red por si os resulta de interés para partir en vuestras investigaciones.

Veremos también un fragmento del Documental de la BBC sobre la Edad Media.

Espero que finalicemos la clase con la estrategia para buscar y desarrollar la información de vuestro tema. ¡Ánimo!



PARA VIAJAR LEJOS, NO HAY MEJOR NAVE QUE UN BUEN LIBRO

EMILY DICKINSON

NOVENA AVENTURA

Analizamos y compartimos los datos más relevantes del período que estamos estudiando.

Además nos ponemos en marcha para presentarnos al **“Concurso de Drones y mazmorras”** del Gobierno de Aragón:

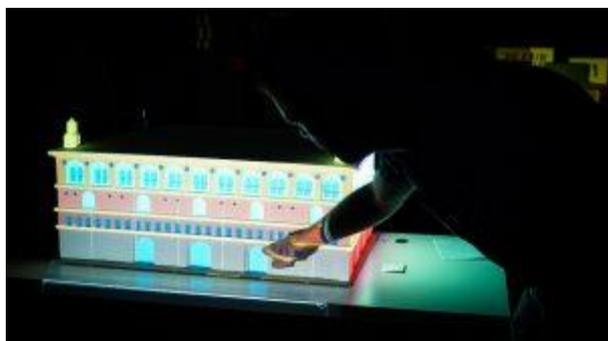
“Participa en “Drones y Mazmorras” y conoce la historia, la arquitectura y la tradición oral de los castillos, palacios, torreones y fortalezas de Aragón a través del uso de las nuevas tecnologías.

Con este proyecto aprenderás a volar drones para la captura de imágenes aéreas y su digitalización y a utilizar herramientas de fabricación avanzada como impresoras 3D y cortadoras láser para la construcción de maquetas de los edificios emblemáticos de tu entorno, localidad, pueblo o ciudad y a la vez podrás descubrir todas las historias y secretos que guardan a lo largo de tiempo.

Esta actividad está dirigida a Centros públicos de Enseñanza Secundaria de Aragón y a su vez, podrán colaborar con los centros educativos, entidades locales, ayuntamientos, asociaciones culturales y personas conocedoras del lugar.

El trabajo de investigación histórica y tradición oral y la reproducción de las maquetas de las edificaciones locales serán presentados en una exposición final que se realizará a finales del año 2017”

Martín B. nos habla de la convocatoria. Creemos que el Proyecto contribuye a nuestro Programa y estamos entusiasmados, en el caso de ser seleccionados, con recibir un curso sobre drones y edición de imágenes. Analizamos los puntos que se valoran en la convocatoria y empezamos a buscar apoyos dentro y fuera del instituto.



EL QUE LEE MUCHO Y ANDA MUCHO, VE MUCHO Y SABE MUCHO

MIGUEL DE CERVANTES

DÉCIMA AVENTURA

Hoy no os he entregado una hoja de las actividades del Diario puesto que tenemos el primer examen de lectura del curso. Espero que el examen os sorprenda. Como os repito en muchas ocasiones hay que pensar, crear, dar la vuelta a la clase. Por eso, hoy, todavía no lo sabéis, vosotros seréis el profesor que elabora el examen. ¡Ojalá hayáis disfrutado de la lectura! Creo que es apasionante aprender sobre la existencia de la Cruzada de los Niños y sus consecuencias.

PROGRAMA DE DESARROLLO DE CAPACIDADES

EXAMEN PRIMERA LECTURA

Martes, 20 de diciembre de 2016

ALUMNO Y APELLIDOS:

1. Partiendo de los conocimientos de la lectura Cruzada en jeans de Thea Beckman crea cinco actividades (del tipo que quieras) en las que demuestres una lectura exhaustiva del libro.

NO TODOS LOS QUE DEAMBULAN ESTÁN PERDIDOS TOLKIEN

UNDÉCIMA AVENTURA

Comenzamos mostrando vuestros avances en el Proyecto, alguna alumna como Rebeca ya lo ha finalizado. Intentaremos mostrarlo en otro soporte informático. Os enseñé la aplicación POWTOON que supera el formato de PREZI y POWERPOINT.



EL TEATRO ES POESÍA QUE SE SALE DEL LIBRO PARA HACERSE HUMANA

FEDERICO GARCÍA LORCA

DUODÉCIMA AVENTURA

Seguimos trabajando sobre los temas propuestos. Antes de finalizar la clase os comunico la primera actividad extraescolar del curso. El 31 de enero tenemos previsto viajar a Soria para ir a una de las representaciones teatrales de La Joven Compañía de Madrid.

“La compañía nace en verano en 2012, creada por David R. Peralto y José Luis Arellano para generar una plataforma que concentrara a los profesionales de las artes escénicas a la comunidad docente y sirviera como primera experiencia profesional para jóvenes.

En la actualidad cuenta con cerca de una treintena de jóvenes de entre 18 y 26 años, dirigidos por grandes profesionales del circuito teatral nacional. La Joven Compañía es actualmente residente en el Teatro Conde Duque de Madrid donde representa más de 100 funciones al año además de realizar giras nacionales por ciudades como Valencia, Bilbao, Barcelona, Granada, Málaga, Soria, etc.

En cuatro temporadas más de 60.000 espectadores de toda España han visto las representaciones de las tres producciones de La Joven Compañía. Nuestra misión es contribuir a la creación de futuros profesionales, artísticos y técnicos, fomentando la investigación dramática, y buscando la incorporación de los públicos jóvenes al teatro a través de un proyecto pedagógico.”

La representación teatral a la que asistiremos es PUNK ROCK de Simon Stephens. PUNK ROCK es la historia de siete jóvenes, en pleno tránsito hacia la vida adulta que se enfrentan a los exámenes que les abrirán las puertas de la Universidad y les permitirán huir del suburbio industrial en el que han crecido. La presión es máxima y cada uno lidia con ella a su manera. No todos están preparados para soportarla.

Hemos visto una videoescena y la noticia en el Telediario de la 2 de lo que significa un teatro por y para jóvenes.

