



Curso:1
9-20



CdA y las estrategias de éxito educativo



Comunidad Educativa del
CEIP El Chorro



¿Qué es una CdA?

- *Es un modelo educativo basado en los principios y prácticas de inclusión, igualdad y diálogo.*
- *Es un proyecto de transformación social y educativa*



RAMÓN FLECHA

“MIENTRAS EL CENTRO TENGA ALTAS EXPECTATIVAS HACIA LAS FAMILIAS, ELLAS TAMBIÉN LAS TENDRÁN



ESTRATEGIAS DE ÉXITO EDUCATIVO

SE TRATA DE QUE EL ALUMNADO LLEGUE AL COLEGIO Y QUE, SE LLEVEN A CABO CON ELLOS, LAS ACTUACIONES QUE CIENTÍFICAMENTE SE HA DEMOSTRADO QUE MEJOR FUNCIONA (BASADO ENTRE OTRAS FUENTES EN EL INFORME PISA)



¿Cuáles son las estrategias de éxito educativo que podemos poner en práctica en nuestra aula?

- TERTULIAS DIALÓGICAS
- GRUPOS INTERACTIVOS





TERTULIAS

TERTULIAS DIALÓGICAS

Consiste en la construcción colectiva de significado y conocimiento en base al diálogo con todo el alumnado.

- EJEMPLO: partir de una situación que plantea el docente y, usando el diálogo entre el alumnado y el docente, construir la estructura para el aprendizaje de un contenido.

Es importante la distribución del alumnado en el aula

TERTULIAS

TERTULIAS LITERARIAS

Se usan para generar estímulos para lectura y la participación. Todo el grupo se enriquece de las diferentes impresiones y aportaciones. La tertulia es un instrumento magnífico para la educación en valores.

EJEMPLO: usar las colecciones de clásicos literarios de nuestra biblio.



RAMÓN FLECHA: "Hay que educar el gusto por la lectura de las grandes obras clásicas, ya que del resto de obras de encarga la publicidad"

CÓMO LLEVAR A CABO UNA TERTULIA LITERARIA



- SE ELIGE UNA PÁGINA O FRAGMENTO DE UNA OBRA LITERARIA.
- SE LE ENTREGA AL ALUMANDO Y ESTE LO LEE Y SACA IDEAS CONCLUSIONES, FRASES QUE HAN LLAMADO SU ATENCIÓN, ETC.
- SENTADOS DE FORMA QUE TODOS SE VEAN, EL DOCENTE EMPIEZA LA TERTULIA: ¿QUÉ OS PARECIDO? ¿QUÉ HA LLAMADO MÁS VUESTRA ATENCIÓN?, ETC.
- SE CONTINÚA LA TERTULIA HASTA QUE EL DOCENTE CONSIDERE OPORTUNO.
- EL DOCENTE HACE UNA ESPECIE DE RESUMEN DE LO HABLADO A MODO DE CONCLUSIÓN O PIDE AL ALUMNANDO QUE LO HAGA.



OTRAS TERTULIAS

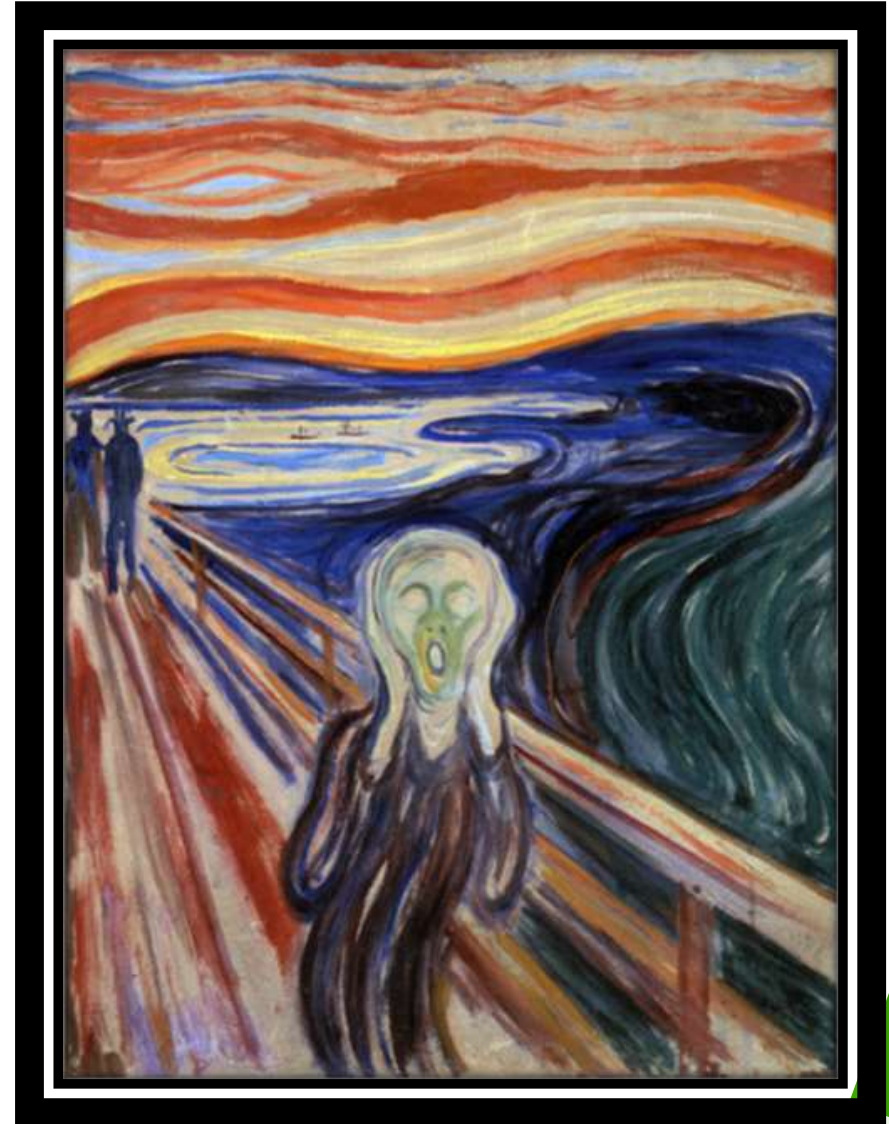
DE OBRAS DE ARTE, DE PIEZAS MUSICALES

AL IGUAL QUE LAS TERTUTLIAS LITERARIAS SE RECOMIENDA EL USO DE OBRAS ARTÍSTICAS O MUSICALES CLÁSICAS Y RELEVANTES.

- SE PUEDE MOSTRAR CUALQUIER CUADRO Y, CON EL DOCENTE COMO CONDUCTOR, INCENTIVAR EL DIÁLGO
- PONER UNA PIEZA DE MÚSICA EN CLASE Y EXTRAER SENSACIONES, SENTIEMIENTOS, EMOCIONES.

EJEMPLO DE TERTULIA ARTÍSTICA

- Presentación del docente de la obra "El Grito".
- El docente sitúa la obra en el tiempo y presenta al autor.
- El docente guía la tertulia con preguntas como: ¿Qué veis?, ¿Qué colores se usan?, ¿De qué puede tener miedo?, ¿Qué es el miedo para vosotros? ¿cuándo sentís miedo? ¿Cuáles son vuestros miedos en el colegio?, etc
- El docente cierra la tertulia con un resumen a modo de conclusión.



GRUPOS INTERACTIVOS

¿QUÉ ES UN GRUPO INTERACTIVO?

- ES LA FORMA DE ORGANIZACIÓN DEL AULA QUE DA LOS MEJORES RESULTADOS EN CUANTO A LA MEJORA DEL APRENDIZAJE Y DE LA CONVIVENCIA.
- SON IDEALES PARA EL AFIANZAMIENTO DE UN CONTENIDO O REPASO DEL MISMO.



¿Cómo se organiza un grupo interactivo?



- Se divide el grupo-clase en 4 ó 5 grupos HETEROGÉNEOS.
- Se trabaja un mismo contenido en distinto formato:
 - Ficha tradicional
 - Trabajo manipulativo
 - Actividad con formato lúdico
 - Actividad haciendo uso de las nuevas tecnologías
- Cada grupo pasará por todas las estaciones.
- Cada estación será supervisada por un voluntario, que con anterioridad al inicio de la actividad se le ha explicada la misma.
- Los voluntarios solo supervisan la actividad y se encarga de aspectos organizativos del mismo (las dudas las resuelve el alumnado del grupo), durante la actividad, y de dar información al docente al término de la misma.
- Al finalizar se debe hacer un pequeño coloquio con el alumnado y otro, sin la presencia del alumnado, con los voluntarios y entregar las hojas de evaluación.

EJEMPLOS DE GRUPOS INTERACTIVOS



GRUPO INTERACTIVO: EXPRESIÓN ORAL

- **ACTIVIDAD 1: CREA UNA HISTORIA:** lanza los dados y forma una historia entre todos con el personaje, escenario y situación. Empieza el que saque el número más alto y se continúa hacia la derecha.
- **ACTIVIDAD 2: DADOS CUENTA HISTORIAS:** se empieza ordenando sus nombres por orden alfabético. El que empieza lanza uno de los dados, elegidos al azar y comienza la historia. El siguiente lanza otro dado y continúa la historia añadiendo el elemento que le ha tocado.
- **ACTIVIDAD 3: TARJETA DE PALABRAS:** se reparte una tarjeta a cada uno con tres palabras. Se escribe en forma de espiral en un folio giratorio para tener presente el hilo que debe seguir la historia. Uno empieza con sus 3 palabras y continúa el de la derecha añadiendo sus tres palabras a la historia y, así sucesivamente.
- **ACTIVIDAD 4: ATV DESDE EL COLEGIO EL CHORRO:** se reparten los siguientes trabajos. En la hoja cada uno escribe el titular de su noticia y luego se la cuentan al resto de compañeros a modo de telediario: presentador de mesa, deportes, el tiempo, corresponsal en el extranjero.
- **ACTIVIDAD 5: LA PELOTA PREGUNTONA:** hay tarjeta boca abajo, con preguntas, basadas en valores, se levanta una y empieza un voluntario. Cuando responde, pasa la pelota a otro compañero para que responda la misma pregunta, así hasta que hablan todos. Cuando lo hacen todos, se levanta otra carta.

EJEMPLO DE GRUPO INTERACTIVO



GRUPO INTERACTIVO: RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

- ACTIVIDAD 1: Plantead y resolver estos problemas en grupos.
- ACTIVIDAD 2: Usad la imaginación, seguro que, entre todos, se os ocurren cosas alucinantes. Ahora debéis inventar un problema a partir de los datos que se os dan. Una vez inventado, resolvedlos.
- ACTIVIDAD 3: Seguro que mamá o papá os han pedido que vayáis a la tienda a comprar. Pues nosotros hemos traído la tienda a clase. Haced la compra, completad el ticket y pagad. ¡Ojo cuidado con el cambio!
- ¡Usemos las nuevas tecnologías! Teclea la siguiente dirección y a jugar:
<https://www.mundoprimeria.com/juegos-educativos/juegos-matematicas/>

EJEMPLO DE GRUPO INTERACTIVO



GRUPO INTERACTIVO: FRACCIONES

- El primer grupo trabaja una ficha clásica de colorear fracciones y otros aspectos.
- El segundo grupo debía representa de forma manipulativa unas fracciones dadas de forma numérica en unos círculos divididos previamente.
- El tercer grupo era un dominó de fracciones.
- El cuarto grupo debía representar de forma manipulativa fracciones dadas mediante su lectura.
- Finalmente el último grupo trabaja en la pizarra digital actividades interactivas desde elegir la fracción correcta, elegir la mayor o menor y resolución de problemas con fracciones.





Gracias

GRACIA MARÍA ROMERO
BURGOS

