



Fundación **MAPFRE**



facebook.com/FundacionMapfre



twitter.com/fmapfre



youtube.com/user/Fundacionmapfre



fundacionmapfre.org

Educatumundo

NIVEL 1

UNIDAD 1: **HABLAR**

Un año más, el **Instituto de Acción Social de FUNDACIÓN MAPFRE** pone en marcha un nuevo proyecto escolar dentro de su programa ReCapacita.

Este material está elaborado para ayudarte a fomentar Buenas Prácticas Inclusivas en el aula, para que entre todos consigamos una educación de calidad, con equidad y excelencia.

El objetivo es tener una visión de la educación basada en la diversidad. Cada alumno es portador de un conjunto de diferencias, por lo que la atención a la diversidad se refiere a cualquier persona y no sólo a aquellos grupos considerados como "diferentes", aunque requieran de medidas más específicas y ajustadas para ser atendidos; la educación ha de brindar una respuesta equilibrada a lo común y a lo diverso.

Este año hemos elegido el lenguaje y el desarrollo de las habilidades lingüísticas como eje de nuestro material. Leer, escribir, escuchar o hablar son algunas de las habilidades fundamentales de acceso al conocimiento y al desarrollo de otras capacidades, por lo que su trabajo en el aula es fundamental.

El material que te facilitamos se compone, en primer lugar, de un breve contenido formativo sobre las habilidades lingüísticas y su desarrollo y, en segundo lugar, de un material didáctico para el aula.

Los materiales de trabajo en el aula están secuenciados en dos niveles de dificultad. Cada uno de esos niveles tiene cuatro unidades, una para cada una de las habilidades lingüísticas propuestas: **hablar, escuchar, leer y escribir**.

En el **cuaderno del profesor** se proponen y explican varias actividades que trabajan el aspecto globalizador de la unidad. En el **cuaderno del alumno** se proporcionan materiales para su desarrollo en el aula.

El trabajo propuesto es flexible para ser adaptado a la realidad de cada centro:

- Combinar actividades del primer nivel con otras del segundo nivel
- Desarrollar sólo algunas actividades
- Modificar el orden en la puesta en marcha de las unidades

Recomendamos completar la unidad 4 "escribir", para poder participar en el concurso con más probabilidades de éxito.



Actividad 1. "Lluvia de un mundo sin cole"

1. Contenido:

generación de ideas, creatividad y razonamiento verbal. "El valor de la educación escolar".

2. Descripción:

Una lluvia de ideas es un ejercicio de respuestas abiertas ante un punto de partida variado: una pregunta, una frase, una imagen... frente a la que los alumnos deben aportar ideas, datos o información.

Se debe poner énfasis en la agilidad, la cantidad y la variedad de las respuestas.

La lluvia de ideas debe servir para iniciar una reflexión, abrir un tema nuevo, despertar la curiosidad de los alumnos o para repasar contenidos ya estudiados.

3. Desarrollo:

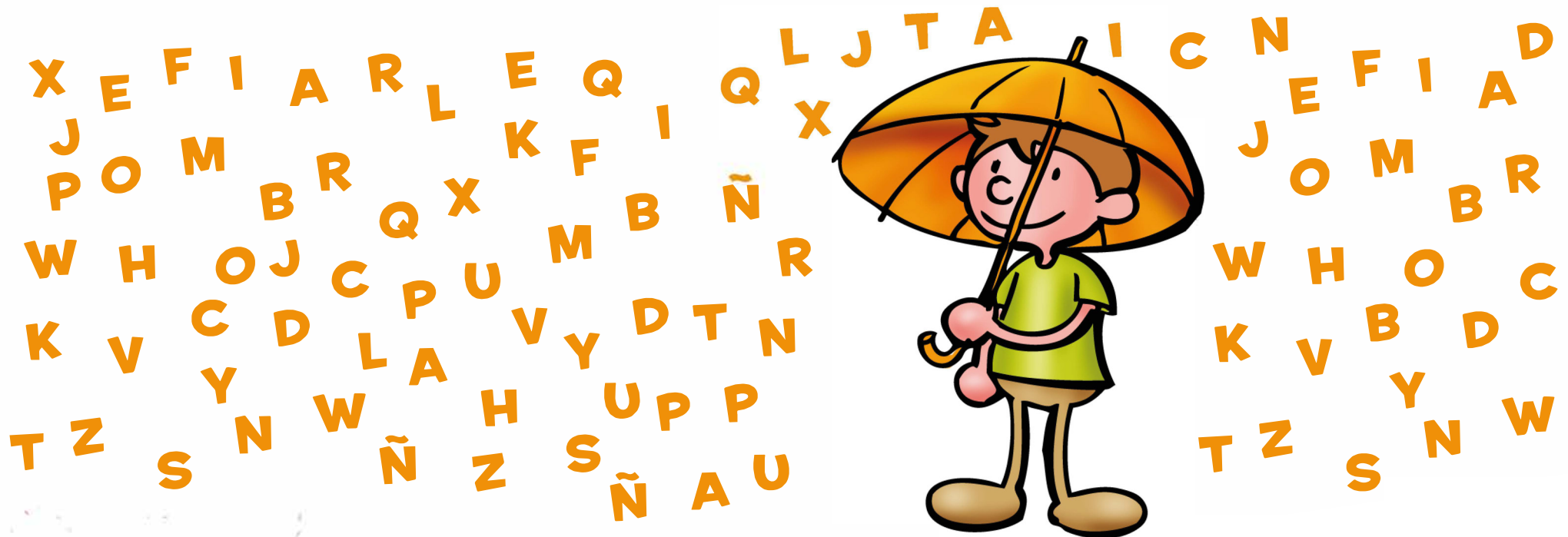
En esta actividad proponemos una pregunta como punto de partida:
¿Cómo sería un mundo sin cole?

A través de ella, queremos que los alumnos traten de indagar en sus emociones respecto al colegio, en su visión de la necesidad e importancia de la educación, y en la valoración que hacen de su vida escolar.

Una vez hecha la pregunta se dejará un tiempo para que vayan respondiendo de forma oral y el profesor recogerá las ideas expresadas en un papel.

Finalmente en asamblea se hablará de:

- ¿Sería posible que no hubiera colegios?
- ¿Por qué es importante la educación en los colegios?
- ¿Somos conscientes de la importancia que tiene ir al colegio?



Actividad 2. “Construimos un colegio”

1. Contenido:

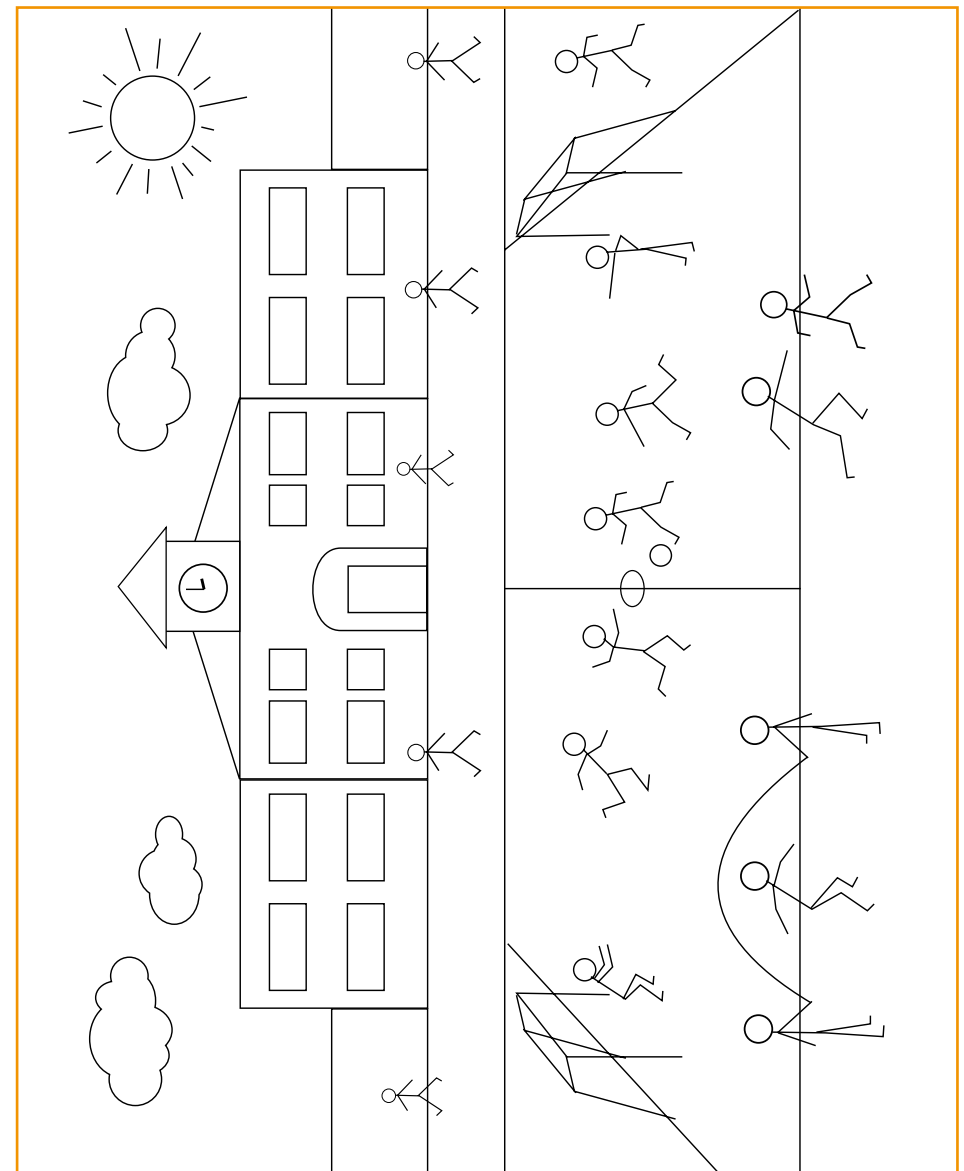
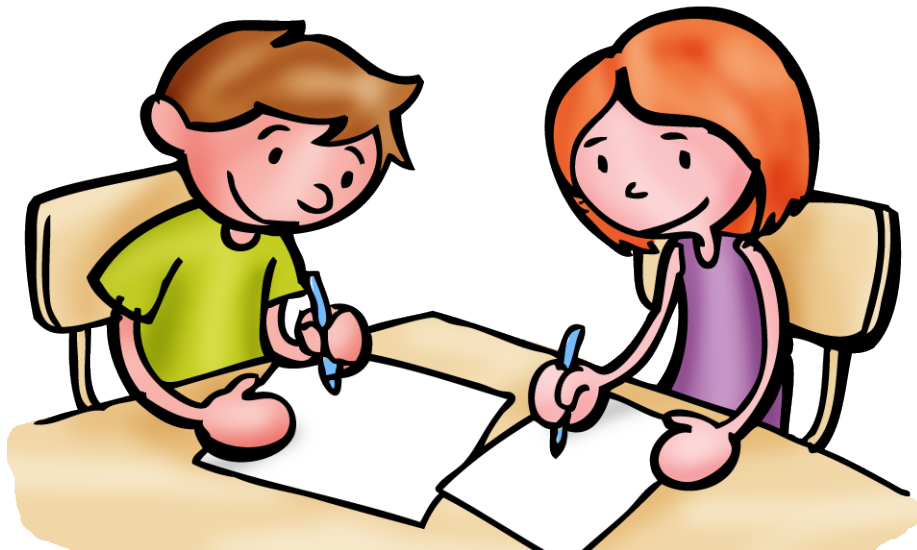
Las instrucciones orales. La arquitectura de los colegios.

2. Descripción:

En este tipo de ejercicios se elaboran instrucciones para hacer cualquier tipo de actividad, con la necesidad de usar un tipo de lenguaje claro, preciso y entendible para el receptor, lo que sitúa al alumno en la necesidad de ser consciente de sus propias palabras.

3. Desarrollo:

Se divide a la clase en parejas. Cada pareja deberá dibujar una sencilla imagen de un colegio. Uno de los miembros de la pareja dará las instrucciones, el otro hará el dibujo con las instrucciones recibidas. El alumno que debe dar las instrucciones debe tener la imagen facilitada a continuación, para poder dar las instrucciones a su compañero. El que dibuja no debe ver la imagen.



Actividad 3. “Juegos de palabras”

1. Contenido:

Vocabulario escolar, evocación, atención, memoria y discriminación auditiva.

2. Descripción:

A través de distintos juegos de palabras vamos a activar el vocabulario básico escolar. Son juegos tradicionales con un componente metafonológico importante y que trabajan destrezas tan importantes para la adquisición de vocabulario como la atención, la clasificación o la evocación.

3. Desarrollo:

PALABRAS ENCADENADAS

Por turnos y de forma individual iremos diciendo palabras de cosas o personas que se encuentren en un colegio y que empiecen por la sílaba por la que acabó la palabra anterior.

Por ejemplo: Lápiz – Pizarra -

DE LA HABANA HA VENIDO UN BARCO CARGADO DE...

Un juego útil para construir campos semánticos. Los alumnos por turnos y de forma individual irán nombrando palabras que cumplen el criterio dado.

- Cargado de personas que hay en un colegio
- Cosas que se aprenden en un colegio
- Alimentos que hay en el comedor
- Material escolar

ADIVINANZAS

Las adivinanzas además de trabajar el vocabulario, trabajan la categorización de las palabras, la definición, la descripción, la creatividad, la prosodia o la memoria.

Podemos decir algunas y luego pedir que ellos las inventen y las digan.

EN UN RINCÓN DE LA CLASE, DONDE ESTOY COLOCADA, ACUDES CON LOS PAPELES QUE NO TE SIRVEN DE NADA (PAPELERA).

MUY A MENUDO LA VES, PIENSA UN POCO CON ASTUCIA, CUÁNDO ESTÁ NEGRA ESTÁ LIMPIA, CUANDO ESTÁ BLANCA ESTÁ SUCIA (PIZARRA).

CUATRO PATAS TIENE, ASI COMO ASIENTE, DE ELLA ME LEVANTO Y TAMBIÉN ME SIENTO (LA SILLA).

Actividad 4. "Oficina de objetos perdidos"

1. Contenido:

La descripción oral.

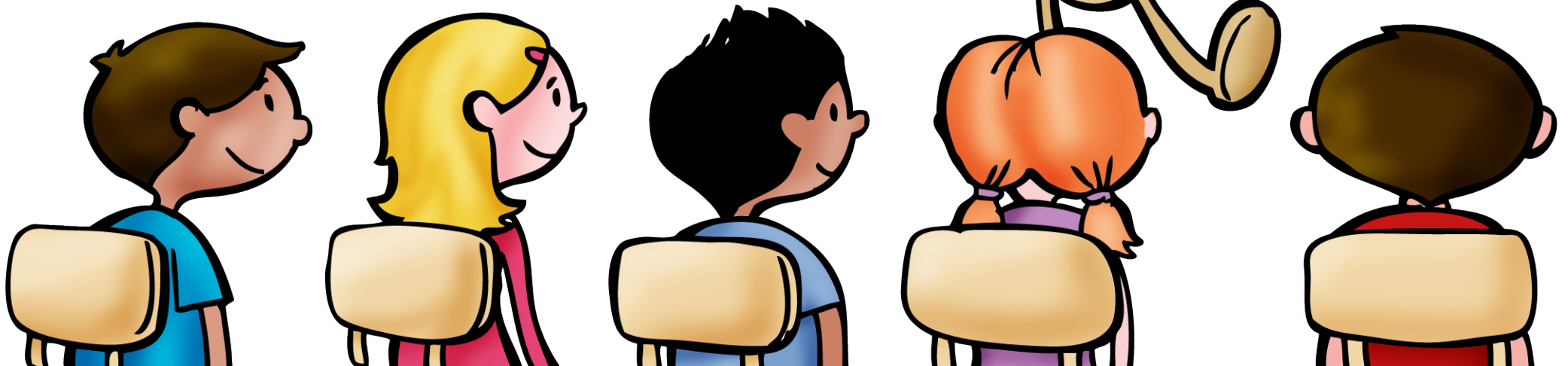
2. Descripción:

Esta actividad trabaja la expresión espontánea del lenguaje. Partimos de una situación descriptiva, en la que los alumnos pensarán dos objetos que se hayan podido perder en el colegio, y con su descripción sus compañeros tienen que adivinar que objetos son.

3. Desarrollo:

Dejar un tiempo a los alumnos para pensar dos objetos que se puedan perder en un colegio y los dibujen, de esa manera facilitamos su descripción activando en ellos conocimientos previos.

Pedir de forma voluntaria que vayan saliendo a la pizarra para describir sus objetos y que el resto de la clase los adivine en función de sus explicaciones.





ACTIVIDAD 1. "LLUVIA DE UN MUNDO SIN COLE"

Escribe como crees que sería un mundo sin cole.

Blank writing area with horizontal lines for student response.



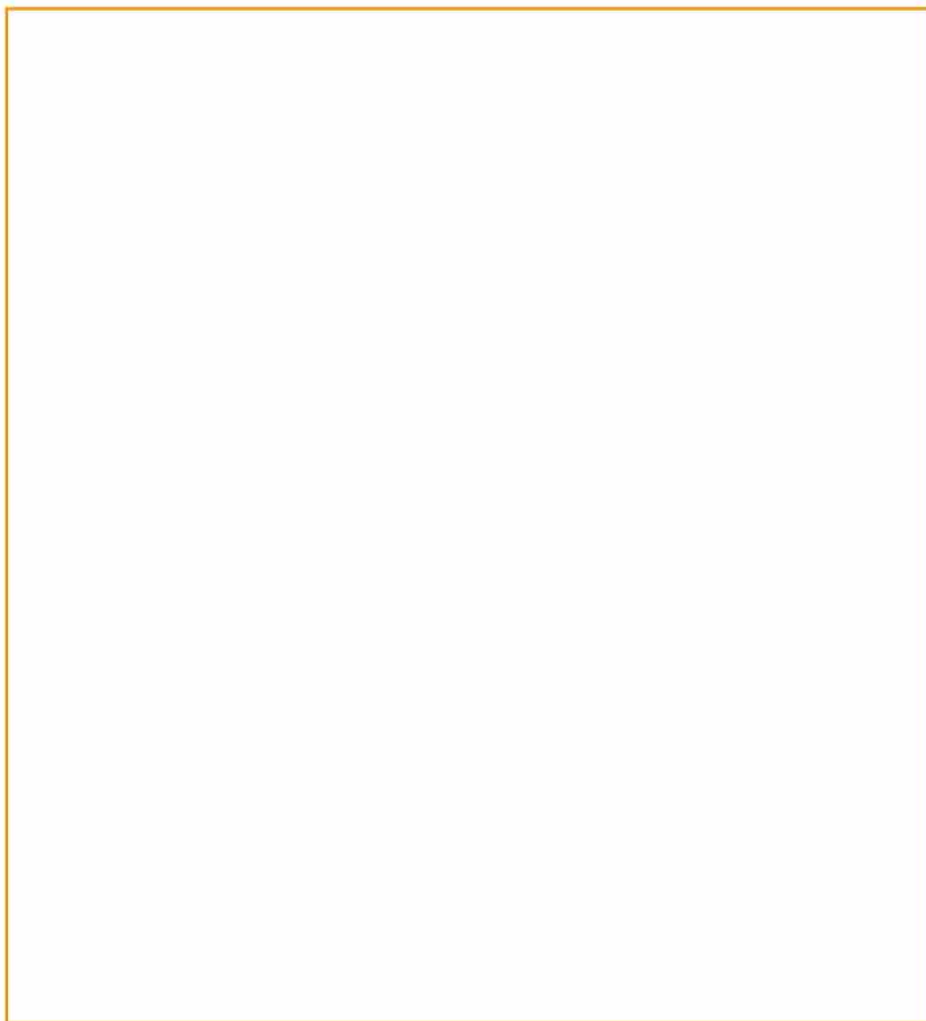
ACTIVIDAD 2. "CONSTRUIMOS UN COLE"

Sigue las instrucciones de tu compañero para realizar el dibujo.



ACTIVIDAD 4. "OFICINA DE OBJETOS PERDIDOS"

Piensa en dos objetos perdidos en el colegio y dibújalos.



MUY BIEN

Fundación
MAPFRE

Síguenos en



Educatumundo

www.fundacionmapfre.org