
NOMBRE DE LA SITUACIÓN/ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE
EL REGALO

DATOS DE LA SITUACIÓN/ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

- **Situación de aprendizaje:** Educación en valores y emociones.
 - **Actividad de aprendizaje:** Cortometraje “The present” de la plataforma Librarium Cine.

 - **Centro educativo:** C.R.A. Río Viar.
 - **Autoría:** Inmaculada Contreras Barrantes y María de los Remedios Méndez Rodríguez.

 - **URL del blog/site/documento:**

 - **Curso/Etapa:** Grupo de 2º, 3º y 4º de E.P. (9 alumnos/as) y grupo de 5º y 6º de E.P. (4 alumnos/as).
 - **Áreas implicadas:**
 - Área de Lengua castellana y literatura.
 - Educación en valores.
-

ESTRUCTURA

- **Descripción:**

A través del cortometraje “El regalo”, que veremos en la plataforma Librarium Cine, reflexionaremos sobre la discapacidad para fomentar valores como la empatía, la aceptación, la superación... Y, de este modo, también trabajaremos las emociones.

 - **Temática:**

Educación en valores, emociones, discapacidad.

 - **Objetivos:**
 - Fomentar el gusto por el cine a través del cortometraje.
 - Mejorar la competencia digital mediante la plataforma Librarium Cine y conocer sus posibilidades.
-

- Sensibilizar sobre la discapacidad.
 - Desarrollar valores.
 - Reconocer, compartir y gestionar emociones.
 - Mejorar la competencia comunicativa.
- **Contenidos:**
 - Plataforma Librarium Cine.
 - Cortometraje “El regalo”.
 - La discapacidad.
 - Valores educativos.
 - Emociones.
- **Metodologías activas:**
 - Aprendizaje Cooperativo.
- **Pregunta - Reto:**

Todas las personas tenemos, hemos tenido o tendremos limitaciones de algún tipo en algún momento de nuestras vidas. ¿Conoces cuáles son tus limitaciones y eres capaz de afrontarlas con una actitud positiva?
- **Producto Final:**

Creación de un cómic.
- **Recursos tecnológicos:**
 - Ordenador.
 - PDI.
- **Recursos materiales**
 - Cartulinas, lápices, goma, rotuladores, tijeras pegamento...

TEMPORALIZACIÓN Y ORGANIZACIÓN

- **Duración:** Cada sesión tendrá una duración de 60 minutos.
- **Nº de sesiones:** 5
- **Nº de participantes:** 13 alumnos/as.
- **Nº de docentes implicados:** 2 docentes.
- **Tipos de agrupamiento:**

- Individual.
- Parejas.
- Pequeño grupo.
- Gran grupo.

ACTIVIDADES

- **Descripción de la/s actividad/es:**

- 1. **Sesión.**

- Descripción: Se lanzarán preguntas relacionadas con la discapacidad para saber los conocimientos previos y la opinión del alumnado. Iremos anotando las ideas principales que vayan surgiendo en una cartulina. Seguidamente, pasaremos al visionado del cortometraje. Finalmente, volveremos a reflexionar sobre las preguntas lanzadas inicialmente y compararemos con lo anotado en la cartulina.

- 2. **Sesión.**

- Descripción: Por parejas, los alumnos/as (un alumno/a pequeño con un alumno/a mayor) trabajarán una ficha en la que se presentan distintas situaciones en las que un niño/a presenta una limitación y se siente mal por ello. Los alumnos/as deberán cambiar la actitud de esa persona con una solución que les haga ser positivos y darse cuenta de que sí son capaces. Cuando las fichas estén rellenas, se pondrán en común estas situaciones para conocer opiniones y propuestas de los demás.

- 3. **Sesión.**

- Descripción: Eligen entre todas una situación de las trabajadas y, sobre ella, crearán el cómic. Se formarán pequeños grupos para repartirse las viñetas.

- 4. **Sesión.**

- Descripción: Seguimos elaborando el cómic.

- 5. **Sesión.**

- Descripción: Exposición del cómic a todos los compañeros/as del colegio.

- **Zonas de aprendizaje utilizadas**

- **Modelo AdFE**

- Presentación e Intercambio
 - Interacción y Exploración
 - Creación y Desarrollo

- **Modelo FCL/INTEF**
 - Intercambia/Explora
 - Desarrolla
 - Interactúa
 - Crea
 - Presenta

COMPETENCIAS CLAVE / HABILIDADES DEL SIGLO XXI

- **Competencias Clave:**
 - Competencia en comunicación lingüística
 - Competencia digital
 - Aprender a aprender
 - Competencias sociales y cívicas
 - Conciencia y expresiones culturales
- **Habilidades del Siglo XXI:**
 - Pensamiento crítico
 - Comunicación
 - Colaboración
 - Creatividad
 - Resolución de problemas
 - Innovación

EVALUACIÓN

- **Herramientas de evaluación:**
 - Diario de clase
 - Trabajo de clase
 - Observación directa y sistemática
- **Estándares de aprendizaje:**
 - Valora el cortometraje visionado.
 - Comprende y expresa lo visto en el cortometraje.
 - Conoce la plataforma Librarium Cine.

- Aprende qué es la discapacidad y tipos de discapacidad.
 - Empatiza con las situaciones planteadas sobre la discapacidad.
 - Busca soluciones para las situaciones planteadas sobre la discapacidad.
 - Conoce sus limitaciones.
 - Afronta sus limitaciones con actitud positiva.
 - Conoce las distintas emociones.
 - Gestiona sus emociones.
 - Se expresa adecuadamente en sus intervenciones.
 - Aporta ideas para la elaboración del cómic.
 - Dibuja y colorea el cómic.
- **Criterios de Evaluación:**
 - Fomentar el gusto por el cine a través del cortometraje.
 - Mejorar la competencia digital mediante la plataforma Librarium Cine y conocer sus posibilidades.
 - Sensibilizar sobre la discapacidad.
 - Desarrollar valores.
 - Reconocer, compartir y gestionar emociones.
 - Mejorar la competencia comunicativa.

ANEXOS

- Imágenes:







- **Recursos de interés:**

- **Artículos:**

-

- **Aplicaciones:**

-

- **Videos:**

-

Esta situación/actividad de aprendizaje recurso ha sido elaborada por _____ para el Programa INNOVATED "Aulas del Futuro en Extremadura" y publicada con [Licencia Creative Commons Reconocimiento Compartir igual 4.0](#)

