

LAS ESCUELAS RURALES Y LAS METODOLOGÍAS ACTIVAS



Dibujos de FRATO y Elisa Riva, gracias

José Luis Murillo García ~ joselismurillogarcia@gmail.com

Abril 2021 ~ Licencia Creative Commons BY-NC-SA

- 1. Metodologías Activas**
- 2. Ejemplos de Actividades**

1. Metodologías Activas

(una caja de herramientas llena
de actividades, estrategias y técnicas)

Metodologías Activas

Por qué utilizarlas en la escuela rural?

Nos permiten y facilitan organizarnos:

- Con agrupamientos internivelares
- Sin depender de libros de texto ni de asignaturas
- Con horarios flexibles y personalizados
- Sin premios ni castigos y sin “deberes extraescolares”
- En relación permanente con la comunidad educativa
- Abriendo nuestros muros al territorio local y al digital
- Trabajando las funciones ejecutivas (autorregulación, planificación...), la capacidad crítica, la autonomía, la responsabilidad y la creatividad
- Evaluando de forma cualitativa, continua y formativa
- Teniendo en cuenta el currículo. Mínimos

Metodologías Activas

Por qué utilizarlas en la escuela rural?

“... son las Metodologías Activas, aquellas que promueven una mayor participación e implicación del alumnado, las que generan aprendizajes más profundos, significativos y duraderos y ... facilitan la transferencia de los saberes adquiridos a contextos más heterogéneos.”

Los informes nacionales e internacionales, así como las opiniones de los expertos en educación, refrendan esta necesidad de cambio que también se hace patente para la comunidad educativa.”

ORDEN de 16 de junio de 2014, de la Consejera de Educación, Universidad, Cultura y Deporte de Aragón, por la que se aprueba el currículo de la Educación Primaria. Anexo I: Orientaciones metodológicas para la etapa

Metodologías Activas

Qué son?

Son procesos educativos (actividades, estrategias y técnicas) en los que:

- LA NIÑA O EL NIÑO SON LOS PROTAGONISTAS en sus aprendizajes y en los procesos educativos y participan activamente en ellos
- SE RESPETAN LOS RITMOS Y ESTILOS DE APRENDIZAJE. Personalización
- Se busca la RELACIÓN ESCUELA ↔ VIDA
- Importa la PARTICIPACIÓN DE LA COMUNIDAD. ¿Cómo informamos de lo que hacemos en el aula? ¿Cómo facilitamos la participación de la comunidad?
- Se evalúa de forma CUALITATIVA, CONTINUA Y FORMATIVA de personas y procesos, para mejorar, no para clasificar. Sin exámenes ni notas

No son exclusivas de la escuela rural

Metodologías Activas

Importa...

... el PARA QUÉ y el CÓMO, los PROCESOS, no sólo el QUÉ:
Cambiar libro de texto por cuadernos “interactivos” o “inteligentes”,
pizarras de tiza por digitales, gamificación, “clase invertida”...
puede que sólo sean cambios de etiquetas que perpetúan metodologías
tradicionales con una capa de “maquillaje”



Nuestro papel...

- CUIDAR
- MEDIAR: estar atentas, escuchar, proponer, ilusionar, coordinar...
- AYUDAR ACTIVAMENTE al desarrollo global y a los aprendizajes de las niñas y niños

Metodología Tradicional vs. Metodologías Activas

La METODOLOGÍA TRADICIONAL surge en el s. XVIII para los intereses de aquel momento: obediencia, estandarización y selección

Las METODOLOGÍAS ACTIVAS surgen en el s. XIX para facilitar el desarrollo de las niñas y niños mejorando capacidades, competencias y aprendizajes

Se caracterizan en su aplicación en el aula por:

	Se caracterizan en su aplicación en el aula por:	
REFERENCIA	El currículo visible y, sobre todo, el oculto	El niño, la niña y su contexto
OBJETIVOS	Enseñar y Seleccionar	Cuidar y Facilitar aprendizajes
ACTO PEDAGÓGICO	Explicación magistral	Mediación
ORGANIZACIÓN	Asignaturas o áreas de conocimientos	Actividades
	Agrupaciones cerradas y homogéneas por edad	Agrupaciones abiertas y diversas por características personales y por actividad
	Horarios rígidos	Horarios flexibles
	Normas impuestas	Normas dialogadas y consensuadas
EVALUACIÓN	Cuantitativa, puntual y uniforme	Cualitativa, continua y formativa
MOTIVACIÓN	Externa con premios, castigos, notas y últimamente... gamificación	Interna por intereses, necesidades, aprendizajes y siempre... el asombro

Metodologías Activas

Innovadoras? Un poco de historia



400 a. de C. Sócrates ... s. I d. de C. El "Satiricón" de Petronio menciona el aprendizaje jugando ...

Finales del siglo XIX y principios del XX en Europa y América:

- La Escuela Nueva: Pestalozzi, Montessori, Decroly, Dewey, Kierkegard..
- Psicólogos como Vigotsky o Piaget
- La Escuela Moderna de Freinet, antes "Cooperative de L'Enseignement Laique" y "École Proletaire"
- La Escuela del Trabajo (Makarenko)
- Neill y la escuela de Summerhill
- En España: la Institución Libre de Enseñanza, la Escuela Moderna de Ferrer i Guardia, o la escuela libertaria, humanista y freinetiana Eliseo Reclús de Félix Carrasquer en Barcelona allá por 1935 y este año se publicaba "El Método de Proyectos en una Escuela española" de Severiano Resa Pascual.

Tras los años 50:

- Las escuelas de Reggio Emilia con Loris Malaguzzi, o el Movimiento Italiano de Cooperación Educativa
- Lorenzo Milani con su escuela popular de Barbiana
- Psicólogos constructivistas como Ausubel o Novak
- En España: A pesar del golpe de estado y la dictadura de Franco, surgen la escuela de Orellana o la escuela Paideia en Extremadura y maestras y maestros que intentan continuar los planteamientos de principios de siglo
- Los Movimientos de Renovación Pedagógica (MRPs): el Movimiento Cooperativo de Educación Popular (MCEP), en la línea de Freinet, Aula Libre que añade planteamientos antiautoritarios y de pedagogía libertaria, la Escuela de Verano del Altoaragón (EVA), o Rosa Sensat
- Sindicatos como CNT y CGT o STEs

Metodologías Activas

Estrategias, técnicas, actividades...

En ellas se va a concretar el día a día de nuestra escuela.

- La ASAMBLEA: organiza el aula y gestiona los conflictos. Es el corazón y el cerebro de la vida del aula.
- JUEGO LIBRE (conexiones sinápticas, desarrollo socioafectivo y motriz)
- TIEMPO PERSONAL para realizar tareas (autonomía y responsabilidad)
- CENTROS DE INTERÉS Y PROYECTOS
- TALLERES
- AMBIENTES, RINCONES, CONTEXTOS, CIRCUITOS, MOTORES DE APRENDIZAJE...
- OTRAS ACTIVIDADES: Plan personal, Conferencias, Retos, Fichas, Celebraciones, Entrevistas, Investigaciones del entorno, Cuadernos de viaje o de campo, Lapbooks, Minilibros, Textos libres, Periódicos y revistas, Matemáticas manipulativas (ABN), Cálculo mental, Blogs, Vídeos, Podcasts y Radio, Webquests y Cazas del tesoro...
- ¿TAMBIÉN SON METODOLOGÍAS ACTIVAS?: Gamificación, Clase invertida, Cuadernos "interactivos"...

Metodologías Activas

A tener en cuenta...

No son incompatibles. Unas pueden surgir de otras o llevar a ellas, complementarse...

La asamblea, los proyectos, los talleres... cuando se trabaja con el paradigma de las Metodologías Activas no son nuevas asignaturas estancas y desconectadas entre sí, ni buscan sustituirlas.

Su importancia y su interés pedagógico, lo que tienen en común y las diferencia de la Metodología Tradicional, reside en un cambio de actitud, de mirada, en partir del protagonismo de las niñas y niños en los procesos de aprendizaje, en escucharles, en el respeto a sus ritmos de aprendizaje y en su conexión con la vida.



Metodologías Activas

Algunas aclaraciones

CENTRO DE INTERÉS

- Objetivo y punto de partida: CONOCER más sobre un tema.
- Proceso: ¿qué sabemos? ¿qué queremos saber?... INVESTIGAMOS

PROYECTO

- Objetivo y punto de partida: REALIZAR un "producto" final y compartirlo
- Proceso: diseño colectivo (para qué, por qué, cómo, cuándo, dónde, quiénes...) y realización del "producto" (realización, revisión, difusión y evaluación)... HACEMOS

TALLER

- Objetivo: APRENDER HACIENDO
- Proceso: activo y participativo basado en el "hacer" y guiado

~ ~ ~

PROPONEN: cualquiera (hijos o niñas, profes, familias, otras personas...)

ELIGEN Y GESTIONAN: la asamblea, el maestro o la maestra, quien coordina...



Metodologías activas

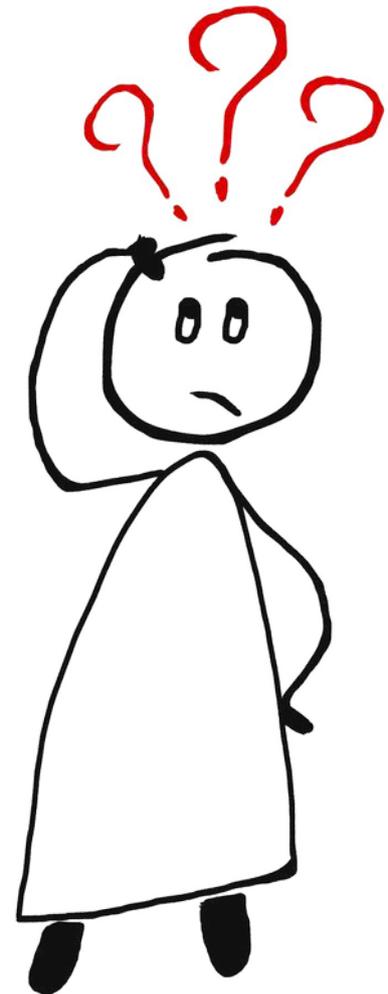
Cómo integrarlas en el aula

De forma puntual:

- Ganando tiempos reflexionando sobre nuestra práctica docente (libros de texto, exámenes, deberes...) y nuestros horarios
- Realizando, al menos, asambleas
- Poniendo en marcha las que sean más fáciles de acuerdo a cada realidad: un taller, un centro de interés, un proyecto...
- Como metodologías para alguna asignatura completa.

A largo plazo:

- Pensando la escuela que queremos y consensuándola.
- Planificando el cambio.
- Poniéndonos a ello.



Metodologías Activas

M.^a Jesús Cano: "¿Cómo establecer metodologías activas sin estar en discordancia con el servicio de inspección?"

REFLEXIONAR



- RESPETANDO LA NORMATIVA. Un ejemplo: "Programación de aula de Sahún"
- Con APOYOS dentro o fuera del aula, no estar solas
- Buscar ACUERDOS y ALIANZAS (proponemos y moderamos):
 - Con la comunidad educativa del aula o del cole
 - Con el equipo directivo o el claustro
- Para ello se necesita:
 - Escuchar
 - Explicar: Qué?, Por qué?, Para qué? y Cómo?
 - Consensuar esos acuerdos y concretar:
 - Qué se necesita?
 - Cómo nos organizamos?
 - Escribirlos para acordarnos y para explicarlo
 - Ponerse en marcha y asumir responsabilidades y consecuencias

2. Ejemplos de Actividades:

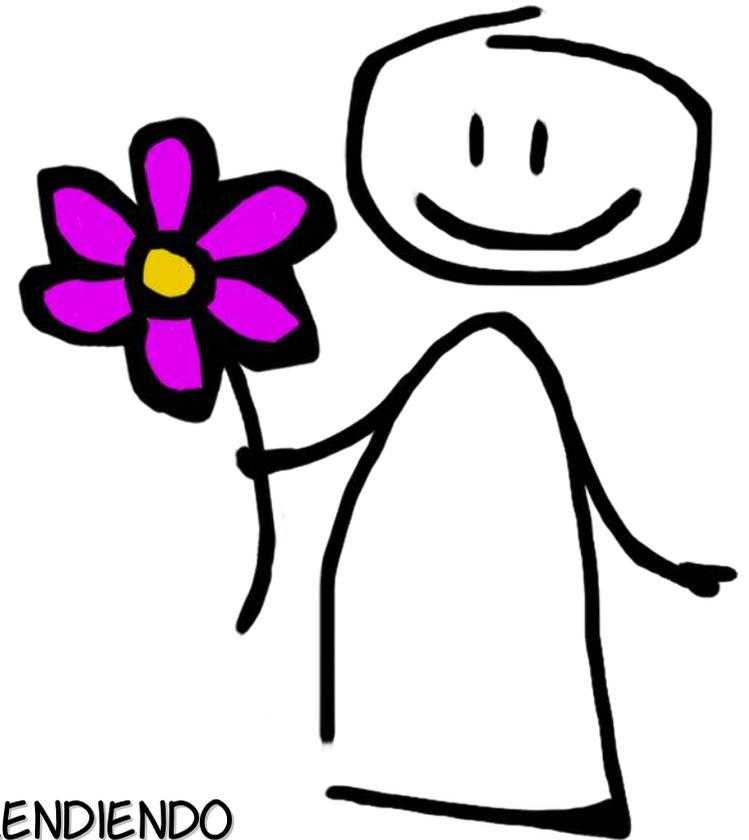
Centros de interés, Proyectos, Talleres, Ambientes y rincones, Salidas al entorno, Celebraciones, Otras actividades, TEDIs con Software libre...

Metodologías Activas en la escuela de Sahún

Tienen en común:

- Pedagogía constructivista, freinetiana y libertaria
- Protagonismo y participación de las niñas y niños
- Respetar los ritmos y estilos de aprendizaje
- Importa el aprendizaje significativo y dialógico
- Buscar el desarrollo global
- Relacionar escuela y vida abriendo los muros a la comunidad y al territorio
- Las TEDIs con Software libre para mejorar la alfabetización y la competencia digital
- No olvidan construir los aprendizajes del currículo
- Evaluación cualitativa, continua y formativa
- Pero, sobre todo...

... QUEREMOS DISFRUTAR EN LA ESCUELA APRENDIENDO



Metodologías Activas

ASAMBLEA

Es el corazón y el cerebro de un aula viva y es un recurso imprescindible en las metodologías activas.

Tres funciones:

- Informar
- Organizar y Gestionar:
 - Normas de clase.
 - Iniciativas y Actividades.
- Mediación y Gestión emocional.

Necesaria para aprender a trabajar en equipo.

Tres APARTADOS: Temas o Propuestas, Felicitaciones y Me gustaría que. Se recogen en una hoja, en sobres, en cajas... a lo largo de la semana.



- Organiza tareas personales semanal o quincenalmente
- Recoge: las individuales y las colectivas
- Proponen: alumnado, profe, familias... con acuerdos
- No sólo del aula, también de fuera del aula
- Las revisamos diariamente
- Ayuda a las familias para saber que hacemos y colaborar

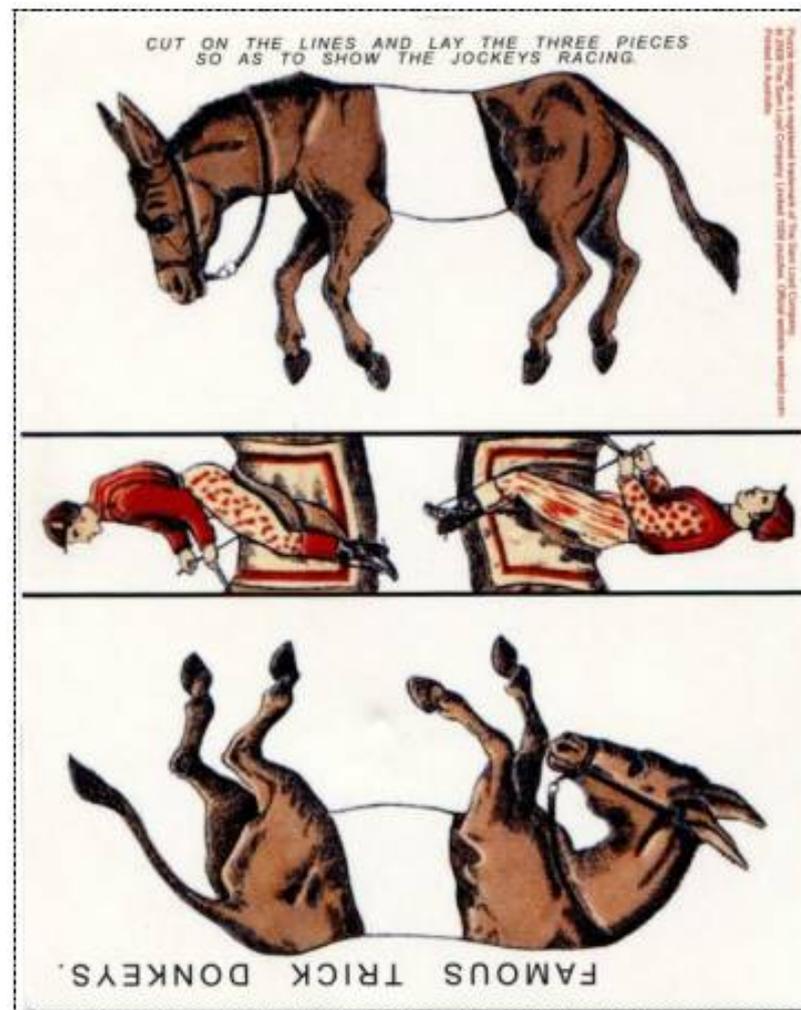
Plan personal

Plan de trabajo personal de: _____

Del 17-09-2018 al 23-09-2018

1	Resuelve el rompecabezas de los jinetes	
2	Piensa y escribe tres normas para este curso	
3	Ayuda todos los días a tu equipo en el cole	
4	Escribe una noticia en el ordenador antes del miércoles	
5	Lee y cuenta un libro en el cole	
6	¿Qué día del año hablan menos las personas charlatanas?	
7	En el Cuaderno de viaje dibuja como está tu calle	
8	En una granja hay 10 conejos, 20 caballos y 40 cerdos. Si llamamos "caballos" a los "cerdos", ¿cuántos caballos habrá?	
9	Trabaja en tus cuadernillos. Al menos 5 páginas cada semana	
10	Escribe en tu Cuaderno de trabajo, como si fuera un cuento, que ocurriría si un día te levantarás en casa y tuvieras tres cabezas	
11	En el ordenador, dibuja como te gustaría tu escuela	
12		
13		
14		

Resuelve el rompecabezas



Centros de interés

Metodologías Activas

CENTROS DE INTERÉS



Características:

- Objetivo: CONOCER más sobre un tema.
- Proponen: cualquiera (niños o niñas, profes, familias, otras personas...)
- Eligen y gestionan: la asamblea, el maestro o la maestra, otros agentes sociales.
- Proceso: ¿qué sabemos? ¿qué queremos saber?...
INVESTIGAMOS Y PONEMOS EN COMÚN.

La Prehistoria
Gordi y Darwin
"Les falles"
Las setas
El arroz
"Els gabiells"
"Puñet, caixet..."

C1: La Prehistoria



Cl: Gordi y Darwin



Centro de interés: “Les falles”



Centro de interés: El arroz



Un experimento
que parte de las
ideas y las
investigaciones
de Masaru
Emoto sobre la
influencia de las
emociones en el
agua

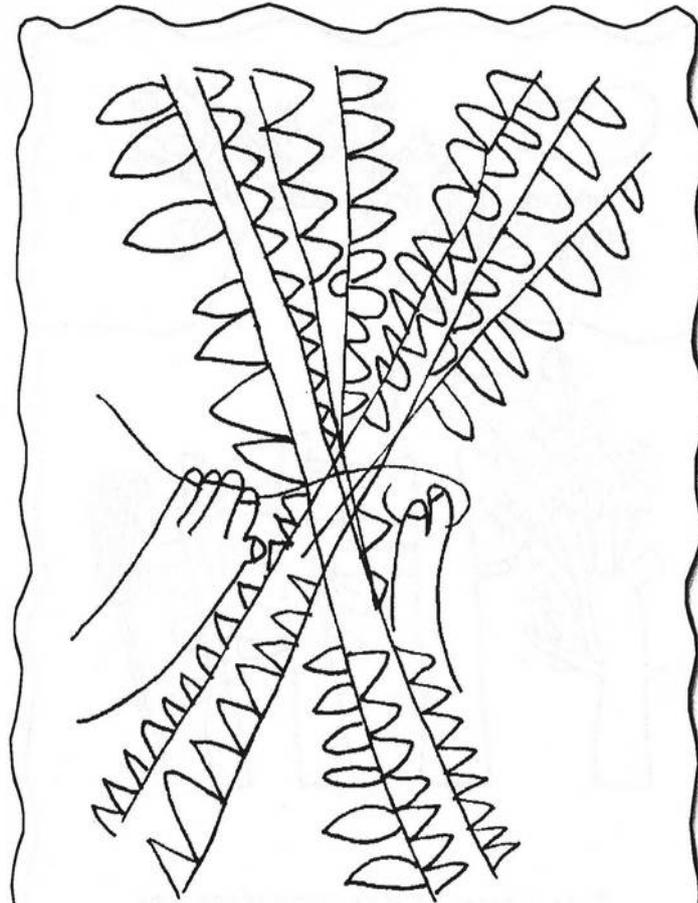


Centro de interés: "Els gabiells"



CUAN YA SON PODADES LES BRANQUES,
BAIXE A ATORELLA-LES, A PREPARA-LES TA PIÀ,
TALLAN LES RAMES MÉS CHIQUETES Y SACAN ELS
TROSOS QUE SON MÉS GORDOS U QUE NO TIENEN
FUELLA.

8



ELS GABIELLS SON LES BRANQUES PODADES
DAN FUELLES DELS FREIXES, QUE SE GUARDEN EN
FEIXOS.

5

Centro de interés: "Puñet, caixet"



Proyectos

Metodologías Activas

PROYECTOS

Características:

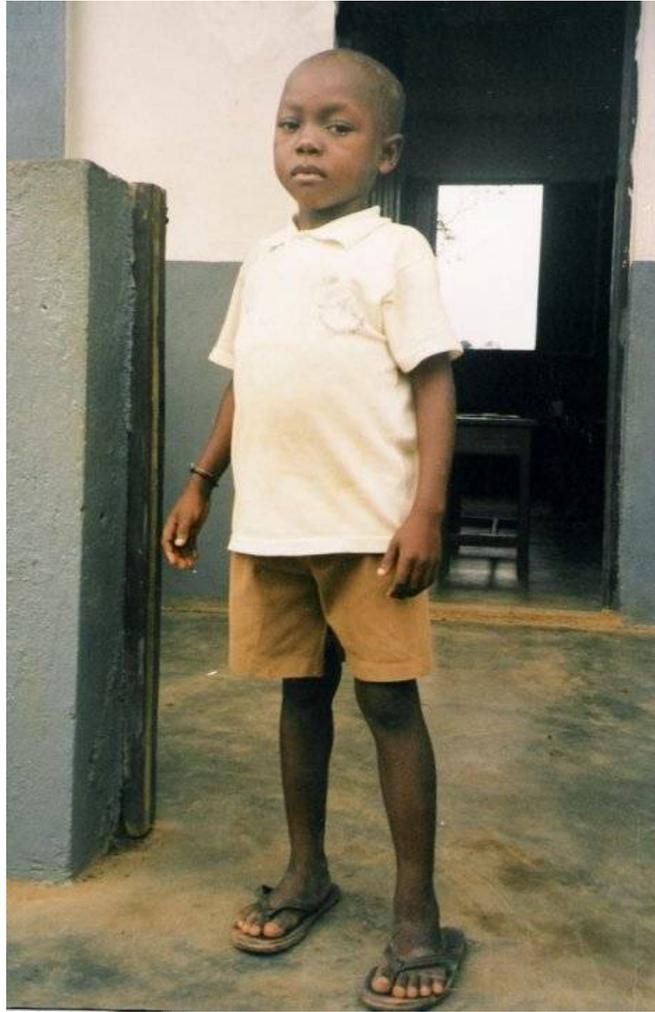
- Objetivo: REALIZAR un "producto" final y compartirlo.
- Proponen: cualquiera (niños o niñas, profes, familias, otras personas...)
- Eligen y gestionan: la asamblea, el maestro o la maestra, otros agentes sociales.
- Proceso: diseño conjunto (para qué, por qué, cómo, cuándo, dónde, quiénes...) y realización de un "producto" final (realización, revisión, difusión y evaluación)... HACEMOS.



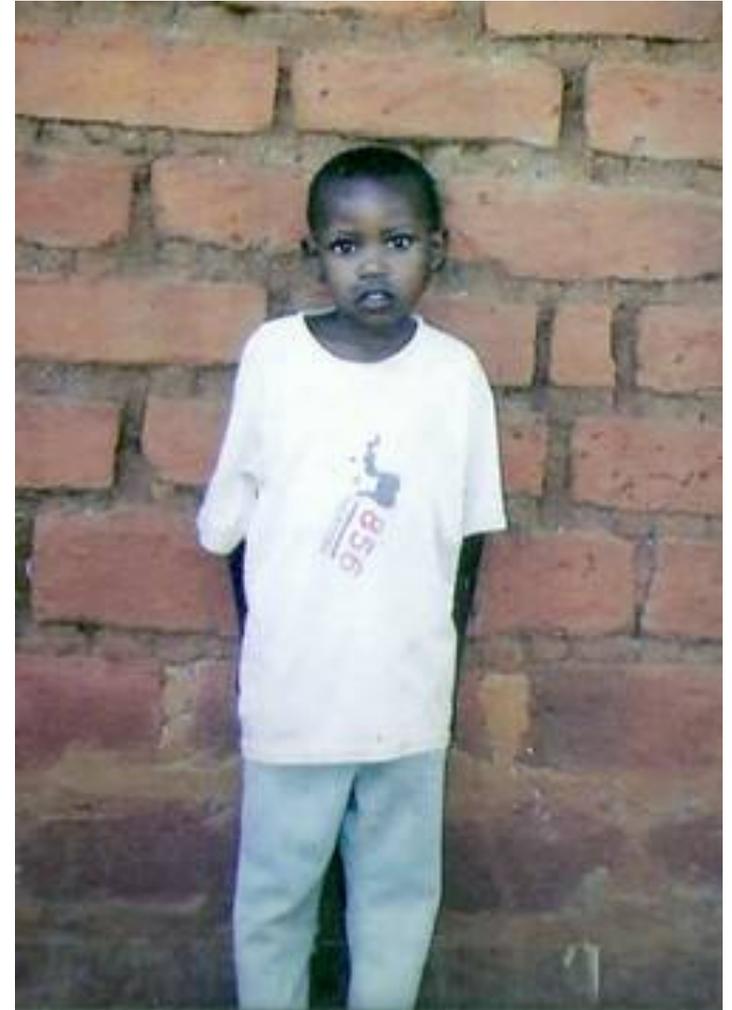
Apadrinar
El "Calandari de Saúnc"
La Ruta de las tradiciones
Germinados y "Huertos"
Catapultas
Carrera de caracoles
Aulas enraizadas

Proyecto: Apadrinar con SOS

África



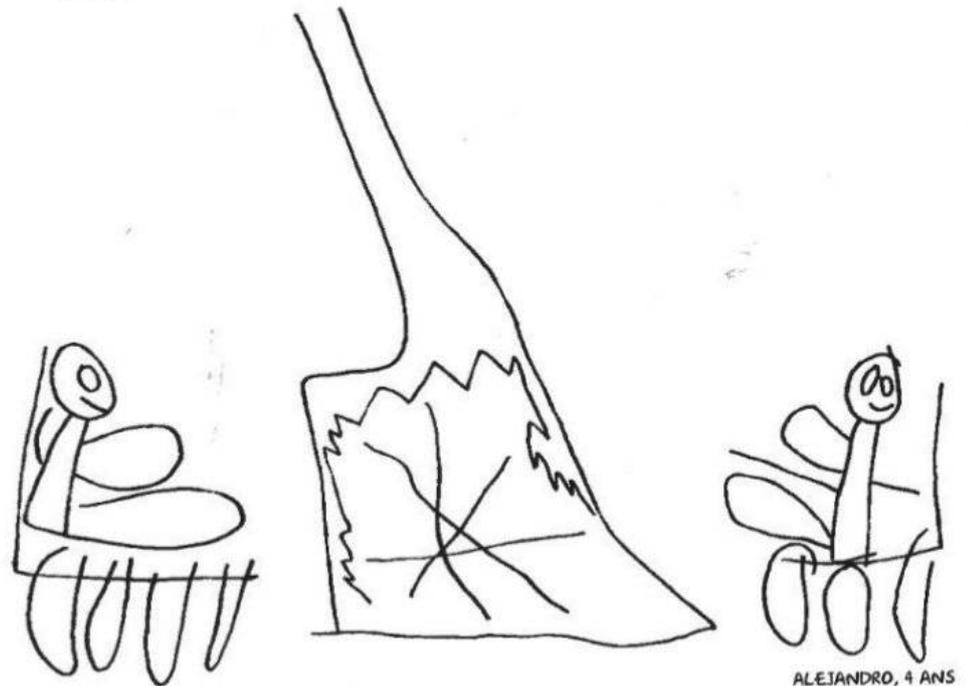
David Eworo Abaga. Nació en 1996.
Vive en Kunowono, Guinea Ecuatorial.
Habla castellano y fang.



Matheka. Nació en 2003.
Vive en Kabaa, Kenia.
No tiene padres, vive con sus abuelos.

Proyecto: "Calandari de Saúnc"

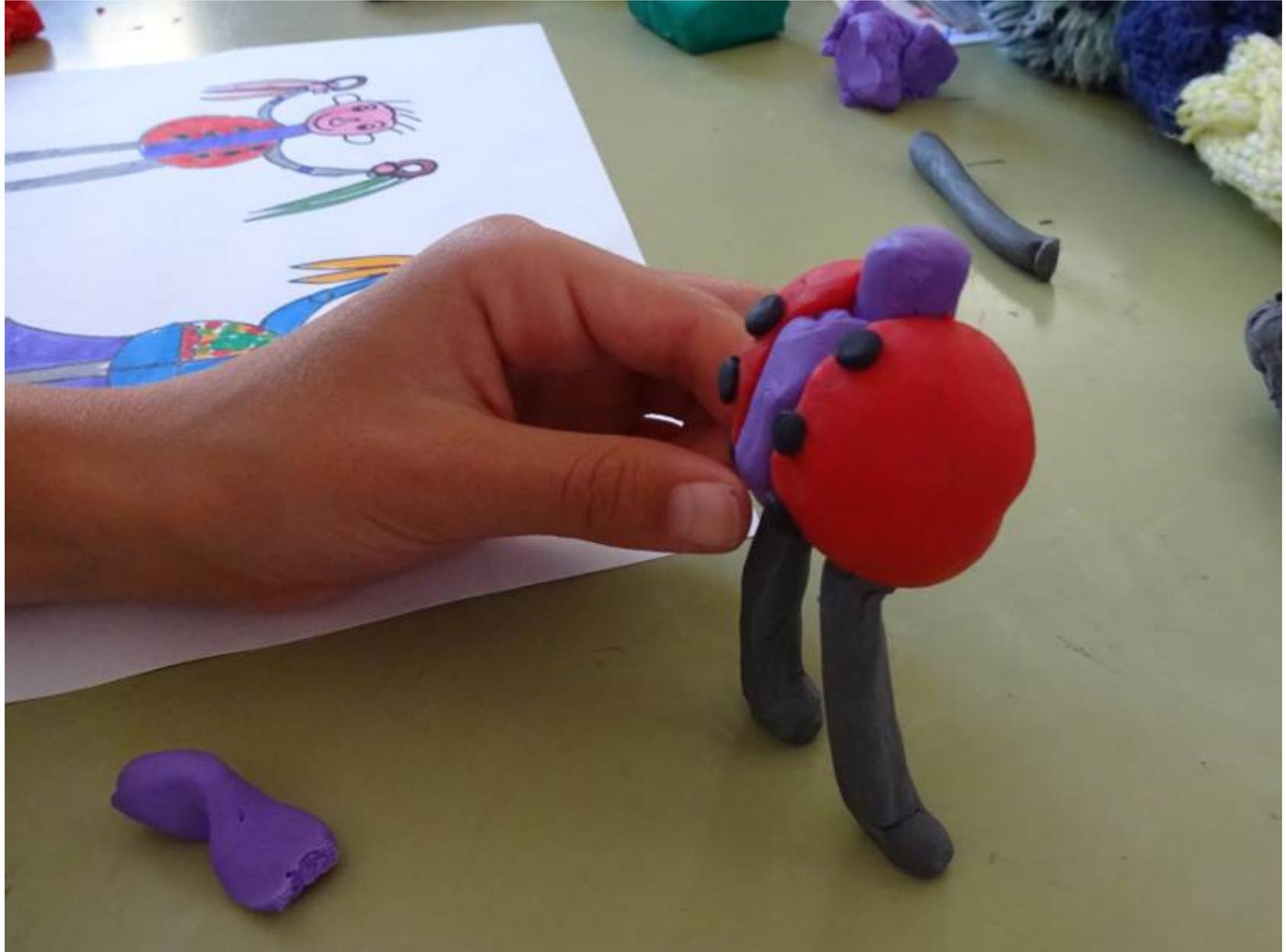
- Proyecto para el primer trimestre
- Sobre el territorio
- En patués
- Con formato de calendario



Proyecto: La Ruta de las tradiciones



Proyecto: La Ruta de las tradiciones



Proyecto: La Ruta de las tradiciones



Proyecto: Germinar judías



"Pelunchones" de alpiste



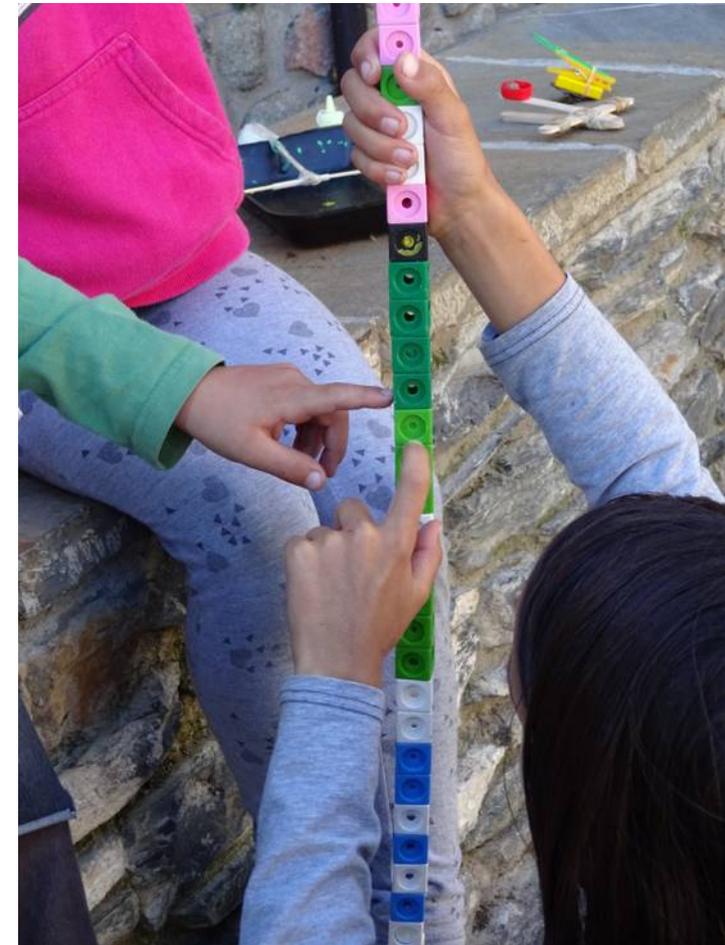
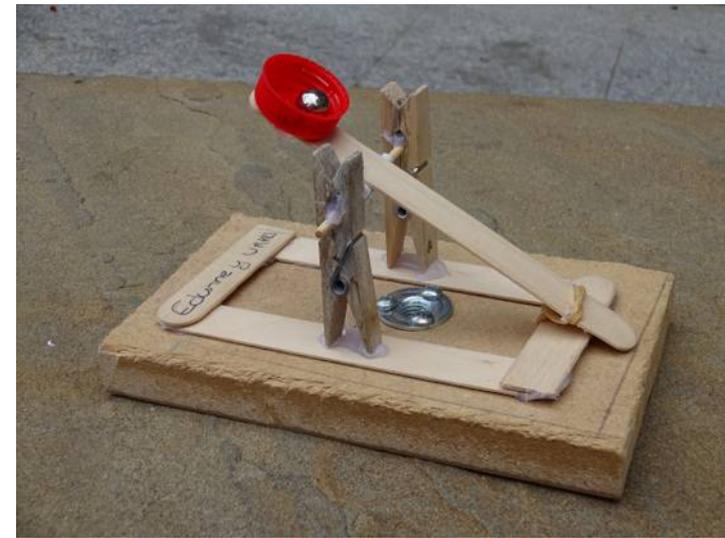
Proyecto: El "huerto" vertical



Proyecto: El "huerto" disperso



Proyecto: Catapultas



Proyecto: Carrera de caracoles

1ERA CARRERA
DE CARACOLES
DE LA ALTA
RIBAGORZA



DÍA: 20 de junio
HORA: 12:30
LUGAR: PLAZA DE SAHÚN
MAS INFORMACION:
ESCUELA DE SAHÚN
WEB: cractarribagorza.net



Email: Colidesahun@gmail.com

Proyecto: Aulas enraizadas



PROYECTO "AULAS ENRAIZADAS" 2018-19

- Portada
- Nuestro Patrimonio
- Noticias
- El Blog
- Documentos
- Recursos

Buscar... >>



PROYECTO APREHENDIENDO PATRIMONIO DE UNCASTILLO

Education Primaria - Uncastillo - Cultura material



LA ORQUESTINA DEL FABIROL Y CANDELETA EN EL COLE DE SAHÚN

Músicas y Bailes - Cultura inmaterial



ESCUDO DE PLANTAS Y PÁJAROS EN CASA CHARÓN DE ERISTE

Fototeca - Cultura material - Eriste (Grist)



CUENTET EN PATUÉS: PATUFET

Cultura inmaterial - Patués - Tradición oral



FUENTE Y ABREVEDERO "EL BARRANQUET" DE VILLANOVA

Villanova (Vilanova) - Fototeca - Cultura material



Don't take calendars in december in 2019

2019

TRADICIÓN ORAL, dichos del temps vistos por la mainada de Sahún

El 2019, a partir d'agost fins al final de l'any, s'ha desenvolupat el projecte "Dichos del Temps" de la mainada de Sahún. Els nens i nenes han creat un llibre amb els seus dibuixos i frases que descriuen el temps i les estacions de l'any.

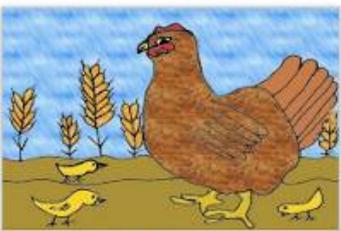
La edita la CASA DEL LEGAT DE SAHÚN

El llibre es podrà veure a la Casa del Legat de Sahún, a l'edifici de la casa de la família de la casa del Legat de Sahún, a l'edifici de la casa de la família de la casa del Legat de Sahún.

CHINERO							FEBRERO						
1	2	3	4	5	6	7	1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14	8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21	15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28	22	23	24	25	26	27	28
29	30	31					29	30	31				

CALENDARIO DE LA ESCUELA DE SAHÚN PARA 2019: "DICHOS DEL TEMPS"

Sahún (Saúnc) - Cultura inmaterial - Tradición oral - Patués



LA GALLINA SERAFINA EN PATUÉS

Sahún (Saúnc) - Videoteca - Cultura inmaterial - Patués - Tradición oral - Fototeca

AVENTURA SALADA DE LA MAINADA DE SAHÚN

El 2019, a partir d'agost fins al final de l'any, s'ha desenvolupat el projecte "Aventura Salada" de la mainada de Sahún. Els nens i nenes han creat un llibre amb els seus dibuixos i frases que descriuen el temps i les estacions de l'any.

La edita la CASA DEL LEGAT DE SAHÚN

El llibre es podrà veure a la Casa del Legat de Sahún, a l'edifici de la casa de la família de la casa del Legat de Sahún, a l'edifici de la casa de la família de la casa del Legat de Sahún.



- Todos los temas**
- Etapa educativa
 - Educación Primaria
 - Localidad
 - Anciles (Ansils)
 - Eriste (Grist)
 - Laspaués (Laspaués)
 - Sahún (Saúnc)
 - Uncastillo
 - Villanova (Vilanova)
 - Mediateca
 - Fonoteca
 - Fototeca
 - Videoteca
 - Patrimonio cultural
 - Cultura inmaterial
 - Cultura material
 - Músicas y Bailes
 - Patués
 - Tradición oral
 - Tradiciones
 - Patrimonio natural
 - Animales
 - Paisaje
 - Plantas
 - Territorio digital
 - Robótica
 - Software libre

Talleres

Metodologías Activas

TALLERES I: Gestión Emocional



Características:

- Objetivo: APRENDER HACIENDO.
- Proponen: cualquiera (niños o niñas, profes, familias, otras personas...)
- Eligen y gestionan: miembros de la comunidad educativa, otros agentes sociales, la maestra o el maestro...
- Proceso: activo y participativo basado en el "hacer" y guiado.

Los Duendes que
llevamos dentro
El Cerebro de plastilina
Recursos para estar bien
(masajes, yoga, chiqung,
mindfulness, meditación...)
Ajedrez

Taller: Los Duendes que llevamos dentro



DUENDE ENFADÓN

LOS DUENDES QUE LLEVAMOS DENTRO

COMO ES:
GRANDE Y GRUÑÓN

APARECE CUANDO...
NOS ENFADAMOS

NECESITA O QUIERE:
DESAHOGARSE

COMO PODEMOS HACERNOS AMIGOS:
ESCUCHÁNDOLE O DEJARLO TRANQUILLO

NOMBRE: Alex FECHA: 1-11-07

SABELO TODO

LOS DUENDES QUE LLEVAMOS DENTRO

COMO ES: ALTO, DE BILUCHO Y COJO.

APARECE CUANDO...: CUANDO QUEREMOS DEMOSTRAR QUE SABEMOS MAS QUE LOS DEMAS

NECESITA O QUIERE: DARSE IMPORTANCIA

COMO PODEMOS HACERNOS AMIGOS: ESCUCHARLE UN POCO Y CAMBIAR DE TEMA

NOMBRE: Conka FECHA: 6-11-07

Taller: El Cerebro de plastilina



Taller: Recursos para estar bien



Taller: Ajedrez



Metodologías Activas

TALLERES II: Lenguajes



Características:

- Objetivo: APRENDER HACIENDO.
- Proponen: cualquiera (niños o niñas, profes, familias, otras personas...)
- Eligen y gestionan: miembros de la comunidad educativa, otros agentes sociales, la maestra o el maestro...
- Proceso: activo y participativo basado en el "hacer" y guiado.

Lengua de signos

"Living english"

"Emotion in art"

Patués

Palabreando

Matemáticas y ABN

Programación y robótica



Taller:

Lengua de Signos



FEDERACIÓN
DE SORDOS
DE LA COMUNIDAD
DE MADRID

ALFABETO DACTILOLÓGICO ESPAÑOL

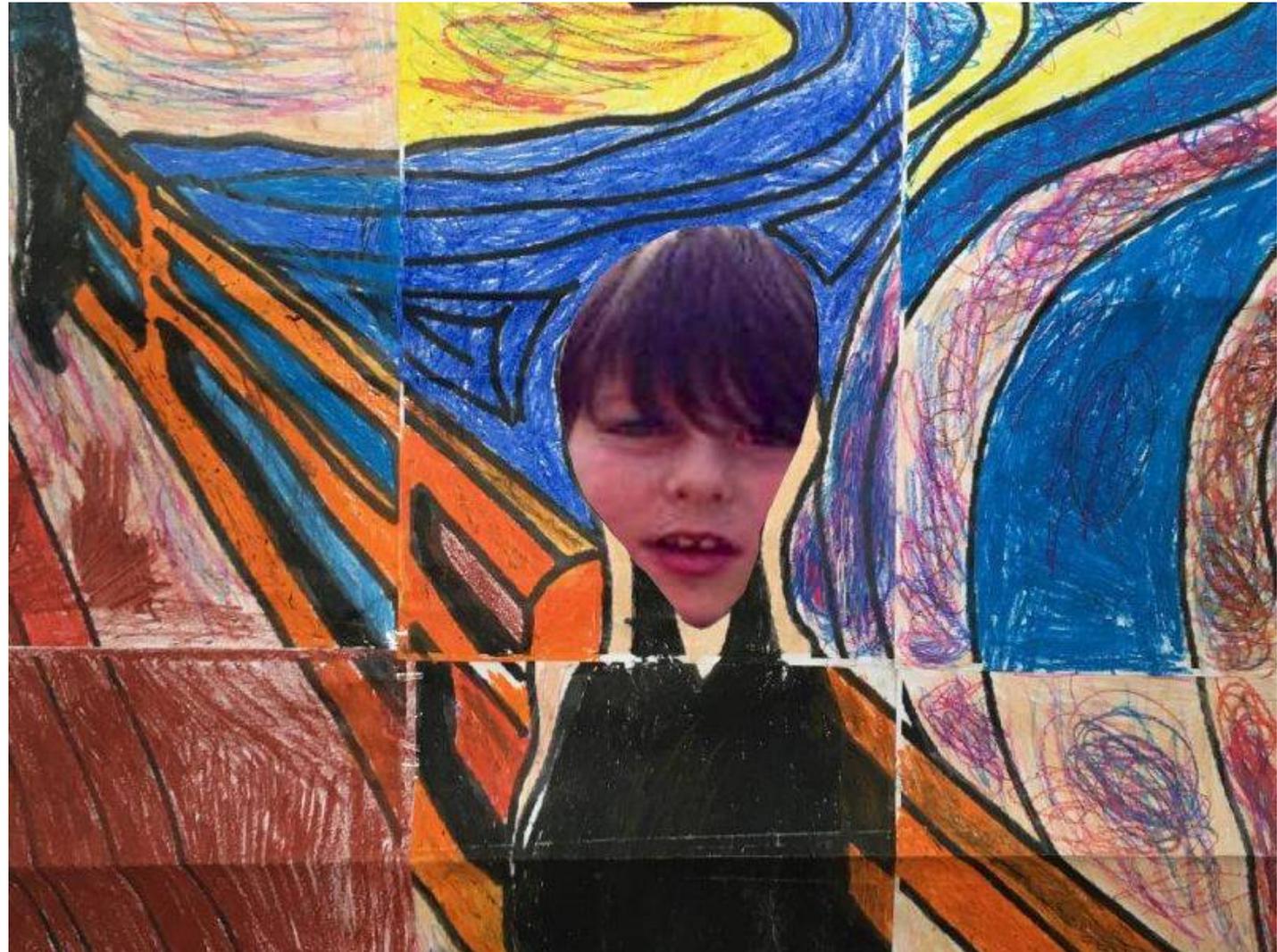
a	b	c	ch	d	e
f	g	h	i	j	k
l	ll	m	n	ñ	o
p	q	r	rr	s	t
u	v	w	x	y	z

Metodologías Activas

Taller: "Living english"



Taller: "Emotion in art"





EL GALL QUIRICO
 ESCUELA DE SAÚNC - CRA ALTA RIBADORZA
 Mayo 2008

ESTE CUENTER IN FANTÁ DE LA NUESTRA ADAPTACIÓN AL
 PRINCIPAL DE UNA HISTORIA MUY CONOCIDA:
 "EL GALL QUIRICO"
 LA HEMOS HECHO ELOZ RIVERA, JUAN ESTOR, MARÍA
 CASTEL, IRENE MURIELLO, CRISTINA ESTOR,
 ALEXANDRO LETIZA, ÁNGEL CASTEL Y CARMEN
 MOYA, DAN LA ACADEIA DE JOSÉ LUIS MURIELLO
 Y CARMEN CASTEL.
 ESPERAMOS QUE TE PEGUE BASTO.



Taller: Patués

PATUFET

UXIA 8-4-19



Taller: Palabreando

Cadeneta de libros,
Cadáveres exquisitos,
Acrósticos, Noticias,
Recetas, Chistes, Textos
descascarillados, Caligramas,
Autobiografías, "Dictados"
abiertos, Poesías, Cuentos,
Adivinanzas, Canciones,
Trabalenguas, Retahílas,
Refranes, Sopas de letras,
Crucigramas, Ordenar
historias, Etiquetas,
Juegos de palabras...



Taller: Matemáticas, ABN..



Metodologías Activas

OTROS TALLERES



Características:

- Objetivo: APRENDER HACIENDO.
- Proponen: cualquiera (niños o niñas, profes, familias, otras personas...)
- Eligen y gestionan: miembros de la comunidad educativa, otros agentes sociales, la maestra o el maestro...
- Proceso: activo y participativo basado en el "hacer" y guiado.

Experimentos en familia

Somos artistas

Las pajitas

Carpintería

Cocina del mundo

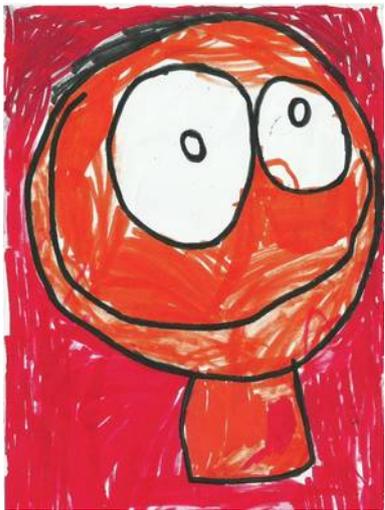
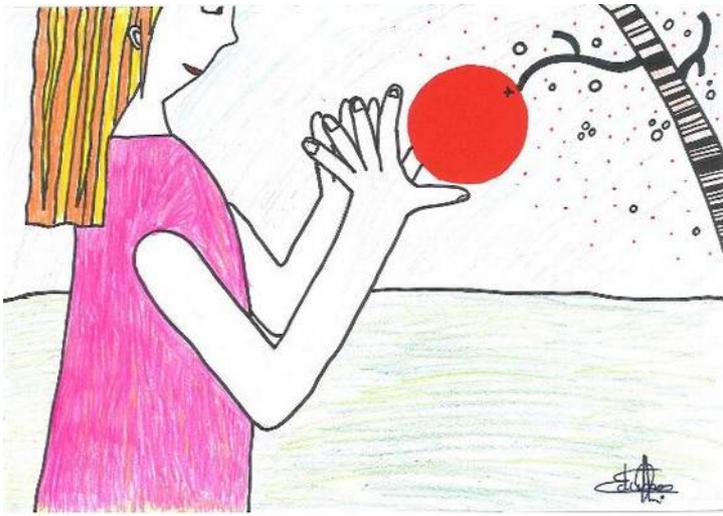
El "Ball de Saúnc"

"Xiulets"

Taller: Experimentos en familia



Taller: Somos artistas



Taller: Las pajitas



Taller: Carpintería



Taller: Cocina del mundo



Taller: El "Ball de Saúnc"



Taller: "Xiulets"



Ambientes y rincones

Metodologías Activas

ESPACIOS: Ambientes y Rincones



Características:

- El espacio determina la vida del aula
- Para Loris Malaguzzi y el proyecto educativo de Reggio Emilia el espacio es el tercer educador
- Las personas adultas crean escenarios constantes de juego libre, ambientes, de acuerdo a los intereses de las niñas y niños, pero no preparan el diálogo ni la interacción entre los personajes

Ambientes: Reggio Emilia

Rincones:

Tranquilidad

Juego libre

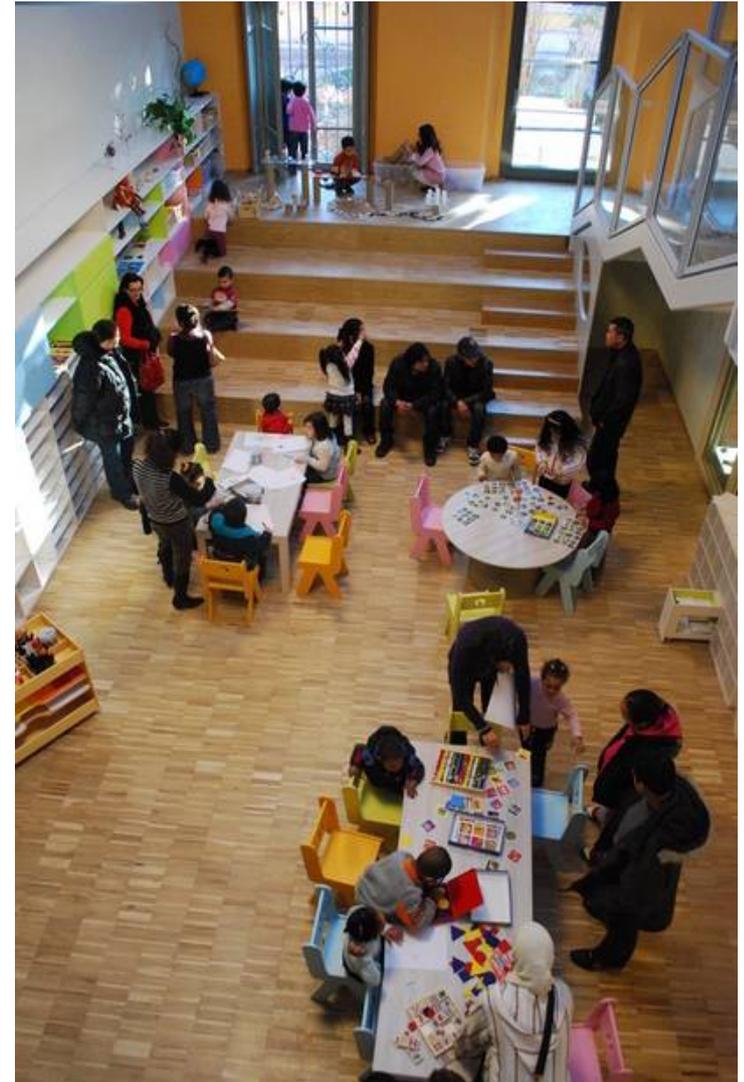
Biblioteca

Informática

Artístico



Espacios: Un sueño: Reggio Emilia



Espacios: Rincones



Salidas al entorno

Metodologías Activas

SALIDAS AL ENTORNO



Características:

- Conocer nuestro entorno, investigarlo y difundirlo
- Podemos hacerlas como:
 - Actividad en sí misma
 - Dentro de Centros de interés, Proyectos o Talleres
- También sirven para mejorar la convivencia de toda la comunidad ya que están abiertas a su participación

Entorno natural
Patrimonio cultural
Socioeconomía:
Ovejas y vacas
La nieve
El queso
Zumo de manzana

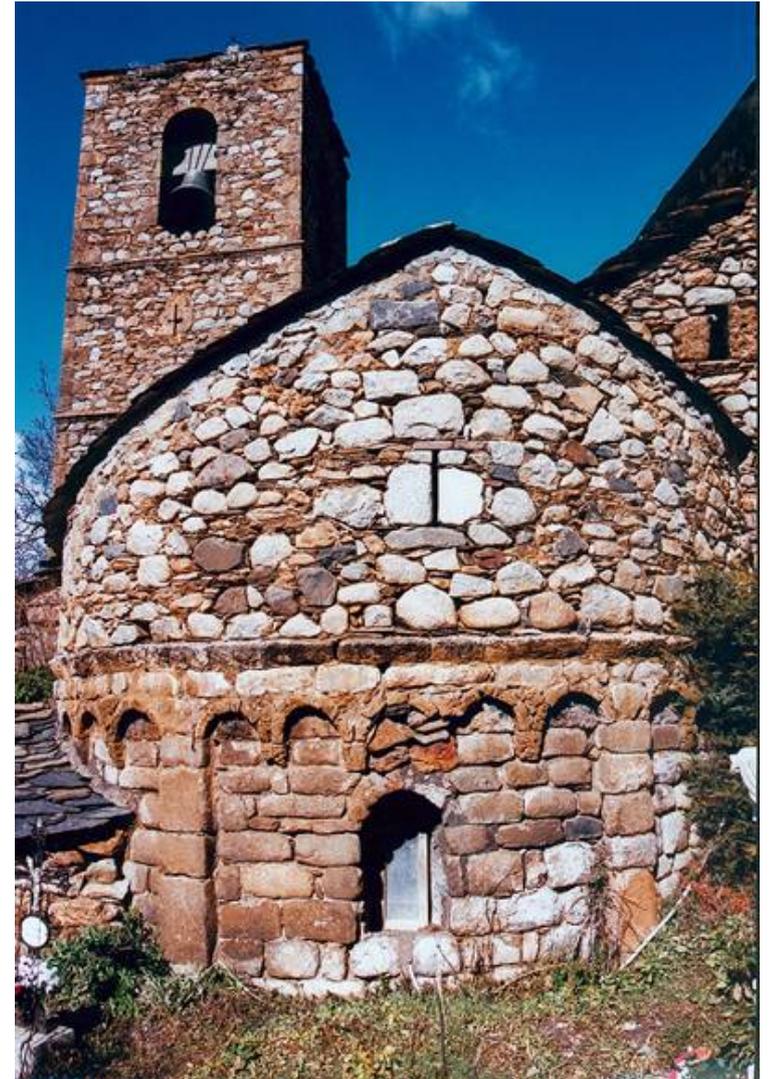


Salidas: Entorno natural





Salidas: Patrimonio cultural



Salidas: Ovejas y vacas



Salidas: La nieve



Salidas: El queso



Salidas: Zumo de manzana



Celebraciones

Metodologías Activas

CELEBRACIONES

Características

- Son momentos especiales de la vida de la escuela por razones:
 - De educación en valores
 - Socioculturales
- Podemos trabajarlas con una estructura que mezcle proyecto (qué hacemos) y centro de interés (qué sabemos y qué queremos saber)
- Son una buena ocasión para introducir contenidos que, a veces, no encontramos el momento: música, plástica, dramatización...
- Son actividades en las que puede participar toda la comunidad y mejorar convivencia



Almetas, caretas y brujas

Fiesta Fin de año

Día de la Paz

Carnaval

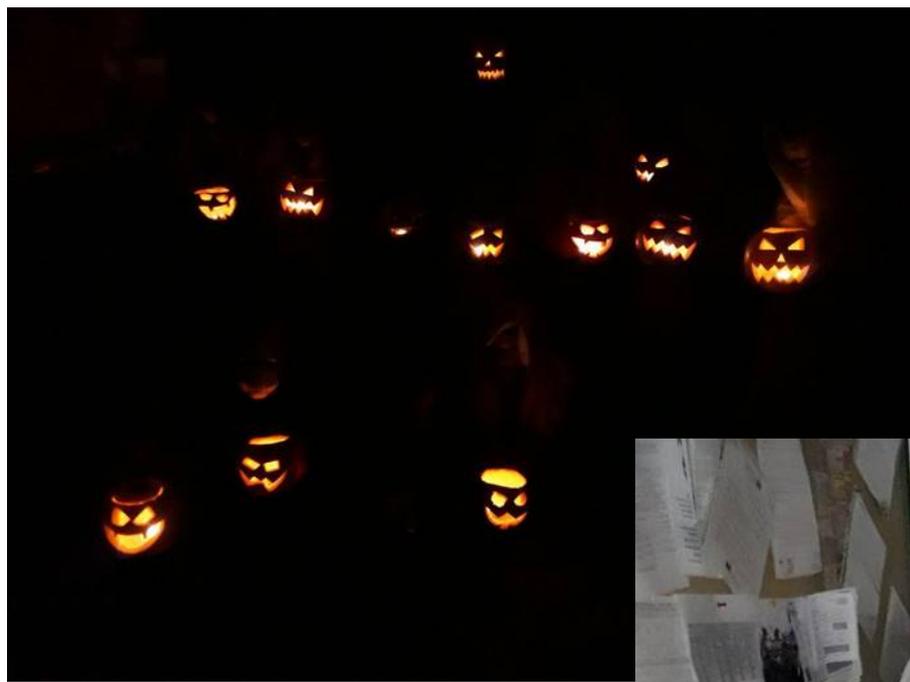
Día de la Mujer

Día de la Poesía

Día del Medio Ambiente

Meriendas

Celebración: Día de las almetas





Celebración: Fiesta fin de año



Celebración: Día de la Paz



¡CARNAVAL DE SAHÚN!



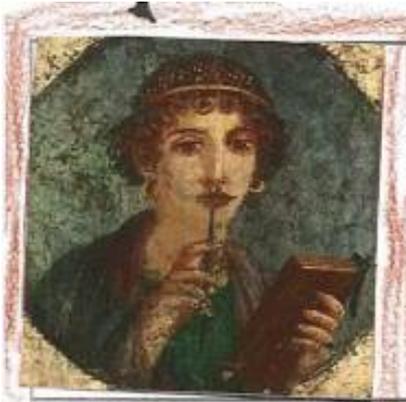
Salimos de la plaza de Sahún
el 9 de Febrero a las 15:00h.



Celebración: Carnaval



Celebración: Día de la Mujer



HIPATIA

Matemática y
filosofa
Grecia
Año nac: 370
Año fall: 415

Sahún-Dasha



AMEENAH
GUTIB
FAKIM

Matemática y
científica
Marruecos
Año nac: 1955

Sahún-Dasha



ANN
MAKOSINSKI

INVENTORA
CANADA

Año nac: 1997

INVENTO
la linterna
huaca
Sahún-Dasha



ASTRID
LINDGREN

ESKritera
SUECIA
Año nac: 1907
Año fall: 2002
EScribió ni
calzas largas
Sahún-Dasha



Celebración: Sembrando poesías



Celebración: Día del Medio ambiente



Celebración: Meriendas



Otras actividades

Metodologías Activas

OTRAS ACTIVIDADES



Características:

- Son técnicas específicas y diversas con sentido propio o para apoyar otras estrategias y procesos

Conferencias
Entrevistas
Cuaderno de viaje
Lapbooks
Texto libre
Nuestros libros
Cuadernillos y fichas



CÓMO DAR UNA CONFERENCIA EN EL COLE

Antes...

1. Elijo un tema
2. Hago un índice con lo más importante
3. Busco información sobre los apartados de ese índice y preparo esquemas o resúmenes de lo que voy a contar

4. Busco y preparo apoyos para mi conferencia:

- esquemas
- imágenes, murales o pósters
- presentaciones, vídeos,...
- dramatizaciones
- ...

Durante...

5. Presento el tema
6. Imparto mi conferencia

Después...

7. Dejo un turno de preguntas para aclarar dudas o debatir sobre mi conferencia

* * *

Conferencias



Entrevistas



Cuaderno de viaje



CONTINUAMOS es...

¡SUPER VIAJE!
HASTA FERROL (ALVARITO
TUVE QUE IR AL FISIÓ)
ESE DÍA DORMIMOS
EN LA CORUÑA.



"Lapbooks"

<http://escuelarural.net/lapbooks-sobre-animales>



Texto libre





EL CANUT DELS DIAPLLERÓNS

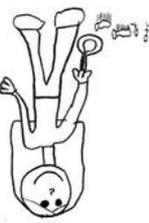


NOM: UROKO FECHA: 23-11-2013

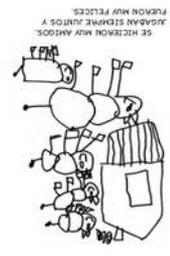
TITIVILLUS HA COORDINAT I PER LA VENTANA I SE HA ESPERANTADO.



ESCOLA DE SÀNC - CRA ALTA RIAGORZA
COORDINAT: JOSÉ LUÍS MUELLO
LICÈNCIA "CREATIVE COMMONS" (BY-NC-SA)
OCTUBRE 2013



ESCOLA DE SÀNC - CRA ALTA RIAGORZA
COORDINAT: JOSÉ LUÍS MUELLO
LICÈNCIA "CREATIVE COMMONS" (BY-NC-SA)
OCTUBRE 2013



CUENTOS MAYÚSCULOS I

CUATRO GATOS Y UN PERRO

CUENTO ORIGINAL Y DIBUJOS DE MADIRA LAMOKA PRIETO (5 AÑOS)

NOMBRE: _____

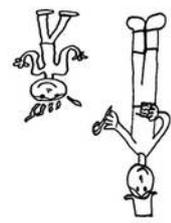
Yo soy alto,
pero tengo una silla baja.
Soy pésimo en oír música,
pero soy excelente
Tengo un coche
negro y blanco.
Soy arisco
y también soy amable.
He fui al pueblo y he bñ fuego
y lo apogué con hielo.

ESCRIBIENDO CON MAYÚSCULAS
PALABRERO - I
ANTÓNIMOS

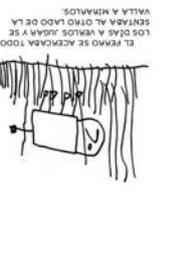
OLATZ RODRÍGUEZ GONZÁLEZ (34)



HABÍA UNA VEZ UNA CASA EN LA QUE VIVÍAN CUATRO GATOS. UN DÍA ESTABAN LOS CUATRO GATOS JUGANDO EN EL JARDÍN CON BOLITAS DE LANA Y PASÓ UN PERRO POR LA CALLE.



EXPLICACIÓN
Los **ANTÓNIMOS** son palabras que quieren decir lo contrario que otras palabras.



EL PERRO SALTÓ LA VALLA PORQUE QUERÍA JUGAR CON ELLOS, PERO SE ASUSTARON Y LE ARRAJARON. EL PERRO VOLVIÓ A LA CALLE CORRIENDO.

Era un señor tan bajo,
tan bajo que la cabeza
le oía a pies.
.....
Era un señor tan alto,
tan alto que cuando
se comía un yogur
le llegaba al estómago
cuelgado.

EJEMPLOS DE ANTÓNIMOS
alta - baja
ancho - estrecho
fuego - hielo
negra - blanca
amable - arisco
pésimo - excelente

ESCOLA DE SÀNC - CRA ALTA RIAGORZA
COORDINAT: CARMEG CALLEJA I JOSÉ LUÍS MUELLO
LICÈNCIA "CREATIVE COMMONS" (BY-NC-SA)
MAY 2013

EL CARAGOL Y LA MATETA DE TREMONSILLO



CUENTET ADAPTATU Y DIBUXUKAL PER LA MARNADA DE PRIMARIA - ESCUELA DE SÀNC ("CRA ALTA RIAGORZA")
LICÈNCIA "CREATIVE COMMONS" BY-NC-SA - ABRIL 2017

Y también se roncaba por el pueblo, sobre todo la viguera de la Virgen de Guayente, el día 7 de septiembre por la tarde.

Los músicos eran gente del pueblo con guitarra y bandurria: el de Casa Pascual la bandurria, el de Casa Estefanía la guitarra, el de Casa Marina la guitarra, el de Casa Viv guitarra y bandurria, el de Casa Carrero bandurria....

Antes de la guerra también se hacían bailes en las casas casi todos los fines de semana y en días festivos como San José, San Sebastián, Navidad, Carnaval... Una de las casas donde solían hacerse era en Casa Pascual porque había taberna y tienda, y también se jugaba a las cartas.

Largo se come en los prados. Antiguamente se dejaba "la bandera" en San Martín, más cercano al pueblo y cuando se hacía se recogía y se llevaba hasta el pueblo con ella y cantando un Ave María por el camino.



• FIESTAS DE SÀNC (3) •
ROMERÍAS Y BAILES
Y ESPERA A TOME DE CALA COBA •


La romería más importante es la San Pedro Martí, el 29 de abril, pero ahora se celebra un fin de semana cercano. Se va hasta la ermita de San Pedro, en el monte.

Allí se reza un rosario dentro de la ermita con el santo.


NOM: _____

ESCOLA DE SÀNC - CRA ALTA RIAGORZA
COORDINAT: CARMEG CALLEJA I JOSÉ LUÍS MUELLO
LICÈNCIA "CREATIVE COMMONS" (BY-NC-SA)
MAY 2013

Cuadernos y fichas

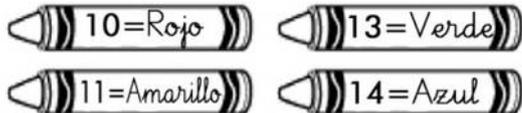
Retos y acertijos matemáticos, variedad de textos (poesías, adivinanzas, trabalenguas, cuentos, refranes, canciones, informativos, descripciones, biográficos...), pasatiempos (sopas de letras, textos descascarillados o a ordenar, crucigramas, rompecabezas, buscar errores...), propuestas de plástica...

Nombre: _____ Fecha: _____

SUMAS

$1+9=$ $9+2=$ $7+3=$ $3+8=$
 $9+4=$ $6+5=$ $2+12=$ $7+7=$
 $8+5=$
 $1+9=$ $10+4=$
 $5+5=$ $6+4=$
 $5+9=$
 $12+1=$ $10+3=$
 $8+3=$ $2+8=$
 $8+6=$
 $7+6=$ $5+8=$ $4+9=$ $12+2=$

Dibuja tu payaso aquí



Resuelve las siguientes operaciones y pega la puzza según el resultado. Si no está el número es porque le has equisocado, vuélvete a intentar y al final colorea el dibujo que le haya salido.

111	80	91	102	50
129	155	58	110	62
38	108	139	103	148
90	107	100	118	116

Nombre: _____ Fecha: _____

SUMAS Y RESTAS

www.actitudis.com
www.abn.com
www.foca.com

35 - 22	38 + 5 + 24	80 + 26	95 - 33	19 + 9 + 2
8 + 18 + 28	92 - 13	44 + 56 + 14	80 + 35	84 - 65
66 - 37	12 + 88 + 5	83 + 47	74 - 28	57 + 43 + 9

Fecha: _____

SUMAS LLEVANDO

16 + 95	4 + 88	13 + 78	5 + 75	6 + 44
61 + 29	27 + 91	51 + 49	27 + 80	62 + 54
29 + 9	94 + 9	48 + 81	54 + 54	94 + 54
48 + 81	75 + 35	30 + 28	73 + 82	26 + 36

109	46	115	62	29
130	19	67	54	105
30	79	106	114	13

TEDIs con Software libre

ME ESTOY BUSCANDO EN INTERNET PARA SABER
QUIÉN SOY



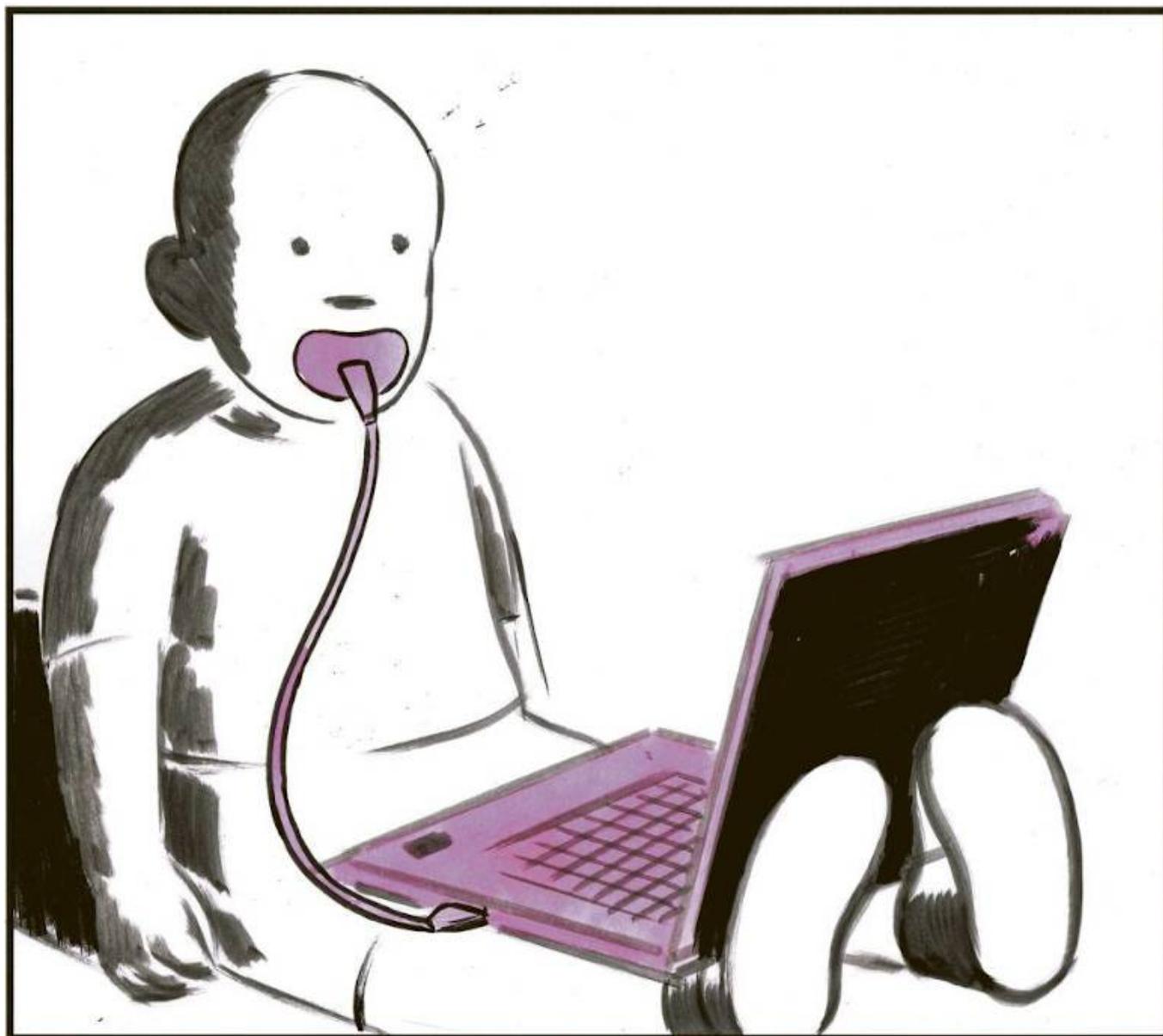
elroto.elpais@gmail.com

**VIVIMOS EN UN
TERRITORIO DIGITAL
donde también se
desarrolla nuestro
trabajo y ocio, y desde
donde se vigilan y
controlan nuestras vidas.
EDUCAMOS EN Y PARA UNA
SOCIEDAD DIGITAL**

~~~ 0 ~~~

*“Genoma del funcionario”*. Andalucía  
[https://youtu.be/\\_7zORDW0HWc?t=445](https://youtu.be/_7zORDW0HWc?t=445)

No existen los  
**NATIVOS DIGITALES,**  
sino los  
**HUÉRFANOS**  
**DIGITALES**  
que necesitan  
entornos y  
modelos  
adecuados para  
vivir en una  
sociedad digital



[elroto.elpais@gmail.com](mailto:elroto.elpais@gmail.com)

## MERCANTILIZACIÓN EDUCATIVA

En nuestro sistema educativo se siguen las directrices del mercado y de la OCDE: los recursos se adquieren y se despilfarran por criterios de mercado, no por necesidades reales; y las escuelas se utilizan como escaparates para las multinacionales tecnológicas.

A tener en cuenta: según la mayoría de informes y estudios sobre la introducción de las tecnologías digitales en las aulas, la calidad educativa y los aprendizajes no mejoran significativamente con ellas, e incluso en algunos casos pueden empeorar, además de que no eliminan las brechas digitales por si mismas.





No deberíamos “demonizar las pantallas” porque el Territorio digital sea algo nuevo y desconocido para nosotras, o nos sintamos perdidas en él, ya que son las puertas a ese Territorio, y es el presente y el futuro de nuestras niñas y niños



**TENEMOS LA RESPONSABILIDAD, Y MÁS EN LAS ESCUELAS RURALES, DE FACILITAR:**

- La Alfabetización digital
- La Competencia digital y el uso crítico de esas Tecnologías digitales

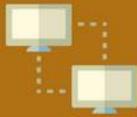
# Competencia digital

## Saber

Los derechos y los riesgos en el mundo digital



Principales aplicaciones informáticas



Lenguaje específico: textual, numérico, icónico, visual, gráfico y sonoro



Fuentes de información



## Saber hacer

Utilizar recursos tecnológicos para la comunicación y resolución de problemas



Buscar, obtener y tratar información



Usar y procesar información de manera crítica y sistemática



Crear contenidos



## Saber ser

Tener una actitud activa, crítica y realista hacia las tecnologías y los medios tecnológicos



Valorar fortalezas y debilidades de los medios tecnológicos



Tener la curiosidad y la motivación por el aprendizaje y la mejora en el uso de las tecnologías



Respetar principios éticos en su uso



# Sobre la Competencia digital

## MARCO DE REFERENCIA DE LA COMPETENCIA DIGITAL DOCENTE

Define las competencias, los niveles competenciales y los descriptores que sirven para determinar el nivel de manejo de cada competencia.

Las competencias se clasifican en cinco áreas:

1. INFORMACIÓN Y ALFABETIZACIÓN INFORMACIONAL.
2. COMUNICACIÓN Y COLABORACIÓN.
3. CREACIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES.
4. SEGURIDAD.
5. RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS.

Para cada una de estas áreas se describen dos o más competencias, hasta un total de veintiuna, cada una de las cuales tiene una rúbrica con diferentes indicadores que permiten determinar diferentes niveles de desempeño.

Acuerdo de la Dirección General de Evaluación y Cooperación Territorial.

Resolución de 2 de julio de 2020. BOE núm. 191 13-07-2020.

[https://www.boe.es/eli/es/res/2020/07/02/\(2\)](https://www.boe.es/eli/es/res/2020/07/02/(2)).

En PDF: [https://www.boe.es/eli/es/res/2020/07/02/\(2\)/dof/spa/pdf](https://www.boe.es/eli/es/res/2020/07/02/(2)/dof/spa/pdf)

# La Competencia digital y las TEDIs según la metodología

|                      | <b>ESCUELA CON<br/>METODOLOGÍA TRADICIONAL</b>                                      | <b>ESCUELA VIVA CON<br/>METODOLOGÍAS ACTIVAS</b>                                                                                                                |
|----------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>SE ENTIENDE</b>   | Como una asignatura con horario propio y cerrado y contenidos a memorizar           | Como una competencia transversal, como una herramienta para la vida, no como una asignatura                                                                     |
| <b>OBJETIVOS</b>     | Enseñar y memorizar contenidos del currículo o propios de las Tecnologías Digitales | Apropiarse de las TEDIs para construir los aprendizajes y el desarrollo global de forma significativa                                                           |
| <b>ES UN RECURSO</b> | Para motivar                                                                        | Para acceder y habitar el Territorio digital como fuente de información y como espacio de comunicación                                                          |
| <b>IMPORTA</b>       | Qué se hace. Da igual para qué o cómo se aprende y se utiliza                       | Para qué y cómo se aprende y utiliza teniendo en cuenta los intereses y necesidades, la autonomía, la responsabilidad, la capacidad crítica y la sostenibilidad |

# Gatuno escuela

Y... ES UN POCO INCÓMODO,  
PERO ES LA ÚNICA FORMA DE  
QUE LOS CHICOS NOS PRESTEN  
ALGO DE ATENCIÓN  
DURANTE LA CLASE ...



Nik

# Secuenciación para desarrollar la Competencia digital en el aula (IMPORTANTE: las niñas y niños ya usan TEDIs en su vida)

|                                                                                                                                                                                                                | INICIACIÓN (infantil)                                                                                                                                    | INTERMEDIO (1º a 3º)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 | AVANZADO (4º a 6º)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>HARDWARE</b>                                                                                                                                                                                                | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Encender y apagar equipos</li> <li>• Uso del ratón y del teclado</li> <li>• Iniciación a la robótica</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Uso avanzado del teclado y sus atajos</li> <li>• Iniciación a la robótica</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                        | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Uso de otros periféricos: impresora, pendrives, webcam, DVDs, escáner...</li> <li>• Robótica</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| Buen uso de las pantallas                                                                                                                                                                                      |                                                                                                                                                          |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| <b>APLICACIONES</b>                                                                                                                                                                                            | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Juegos</li> <li>• Entrar y salir utilizando íconos</li> </ul>                                                   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Entrar y salir con menús y guardando</li> <li>• Moverse entre ventanas</li> <li>• Acciones básicas: copiar, pegar, cortar...</li> <li>• Iniciación a la creación de contenido digital:               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Imagen</li> <li>• Tratamiento de texto</li> </ul> </li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Archivos: enviar y recibir, comprimir y descomprimir...</li> <li>• Introducción a las licencias y a compartir legalmente</li> <li>• Uso adecuado de formatos</li> <li>• Gestionar descargas</li> <li>• Creación de contenido</li> <li>• Iniciación:               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentaciones</li> <li>• Multimedia: audio y vídeo</li> <li>• Hojas de cálculo</li> </ul> </li> <li>• Programación</li> </ul> |
| Juegos. Capacidad crítica para seleccionarlos<br>Gestión adecuada del tiempo<br>Juegos de apoyo a los aprendizajes del currículo                                                                               |                                                                                                                                                          |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| <b>LA RED</b>                                                                                                                                                                                                  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Juegos</li> <li>• Moverse entre páginas y plataformas de fácil acceso y seguras</li> </ul>                      | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Iniciación a la búsqueda de información</li> <li>• Moverse entre páginas y plataformas seguras</li> <li>• Iniciación a LMS (Moodle)</li> </ul>                                                                                                                                                              | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Búsqueda de información</li> <li>• Blogs, webs, wikis...</li> <li>• Correo electrónico</li> <li>• Colaborar en la red</li> <li>• LMS (Moodle)</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| Juegos. Capacidad crítica para seleccionarlos<br>Gestión adecuada del tiempo<br>Riesgos de la Red y de las redes: privacidad, acoso, decisiones futuras...<br>Juegos de apoyo a los aprendizajes del currículo |                                                                                                                                                          |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |

**ACTIVIDADES  
CON  
SOFTWARE LIBRE  
EN LA ESCUELA  
DE SAHÚN**

RINCÓN DEL ORDENADOR

RECICLAR ORDENADORES

LA WEB DEL CRA ALTA RIBAGORZA  
([craaltaribagorza.net](http://craaltaribagorza.net))

INVESTIGAMOS EN LA RED:  
WEBQUESTS Y CAZAS DEL TESORO  
([craaltaribagorza.net](http://craaltaribagorza.net))

EL CALENDARIO  
DE SAHÚN  
([craaltaribagorza.net](http://craaltaribagorza.net))

PRESENTACIONES

MINILIBROS  
([craaltaribagorza.net](http://craaltaribagorza.net))  
([escuelarural.net](http://escuelarural.net))

PROGRAMACIÓN  
CON SCRATCH  
Y ROBÓTICA CON  
ARDUINO

APRENDIZAJE VISUAL

VÍDEOS  
([youtube.com/user/joseluismur](https://youtube.com/user/joseluismur))

APLICACIONES "EDUCATIVAS"  
Y JUEGOS "reciclados"



Por responsabilidad educativa, ética, social, cultural y económica,  
y para cumplir la legalidad vigente, deberíamos **PRIORIZAR LAS LICENCIAS LIBRES**  
**QUE NOS PERMITEN Y FACILITAN COMPARTIR LIBRE Y LEGALMENTE**

# 7 RAZONES PARA USAR SOFTWARE LIBRE EN LOS CENTROS EDUCATIVOS

1



PROMUEVE LA COOPERACIÓN

Libertad para compartir herramientas y desarrollos entre centros y docentes.

2



FOMENTA LA AUTONOMÍA

Libertad para gestionar los equipos informáticos de centros, docentes y estudiantes

3



AHORRA COSTES

Libertad para copiar y distribuir el software.

4



ANIMA A APRENDER

Libertad para leer y comprender el código fuente de los programas.

5



POTENCIA LA CREATIVIDAD E IMAGINACIÓN

Libertad para crear y distribuir de forma continua programas y desarrollos.

6



PREPARA PARA LA SOCIEDAD DIGITAL

Libertad para escoger y diseñar herramientas, software y equipos.

7



EDUCA CIUDADANOS INDEPENDIENTES Y SOLIDARIOS

Libertad para compartir conocimientos tecnológicos.

“ENSEÑAR A LOS ALUMNOS A UTILIZAR SOFTWARE LIBRE ES UNA LECCIÓN CÍVICA LLEVADA A LA PRÁCTICA”. R. Stallman

# Licencias del SOFTWARE LIBRE

## LAS 4 LIBERTADES DEL SOFTWARE LIBRE

### LIBERTAD 0

La libertad de ejecutar el programa como se desee, con cualquier propósito.

### LIBERTAD 1

La libertad de estudiar cómo funciona el programa, y cambiarlo para que haga lo que uno quiera.

### LIBERTAD 2

La libertad de redistribuir copias para ayudar a otros.

### LIBERTAD 3

La libertad de distribuir copias de versiones modificadas a terceros.



**LMS: Moodle**

**Herramientas de autoría: eXeLearning**

**Documentos de texto: LibreOffice Writer**

**Presentaciones: LibreOffice Impress**

**Hojas de cálculo: LibreOffice Calc**

**Imagen: GIMP, Inkscape, LibreOffice Draw, LibreCAD...**

**Edición de audio: Audacity**

**Edición de vídeo: Openshot, Shotcut**

**Reproductores multimedia: VLC, Rhythmbox**

**Webs y Blogs: WordPress**

**Navegadores: Firefox, Brave, Chromium...**

**Correo: Thunderbird**

**Redes sociales: Telegram (el cliente) y Signal**

**Videoconferencias: Jitsi y Jami**

**Programación: Scratch y mBlock**

**Almacenamiento: NextCloud**

**Suites “educativas”: Gcompris**

**Gamificación: MyClassGame**

**Música: MuseScore**

# Algunas aplicaciones con licencia libre



# TEDIs con Software Libre: Reciclar ordenadores



# TEDIs con Software Libre: Rincón de las TEDIs

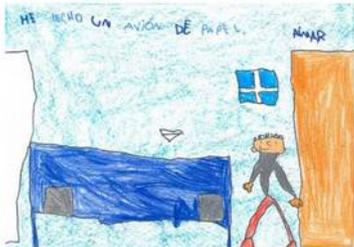


## Actuaciones de baile y final de escalada en Ejea

COLE DE SAHÚN / Domingo, 3 de junio de 2018



Quiero a mamá ya a papá y a la profe y a Silván - Idoán, 4 años



Me he hecho un avión de papel - Aimar, 1º



Me he ido a Peñiscola - Yann, 1º



Me he comido un helado de líon y fresa - Silván, 1º



Me he ido a Madrid a ver a mis primos - Dani, 1º

### Categorías

### Archivos

2018

- » junio
  - » 01. actuaciones de baile y final de escalada en (...)
- » mayo
- » abril
- » marzo
- » febrero

2017

- » diciembre
- » noviembre
- » septiembre
- » mayo
- » marzo
- » febrero

2016

- » noviembre
- » junio
- » mayo
- » abril
- » marzo
- » febrero

2015

- » octubre
- » septiembre
- » marzo

2014

- » febrero

2013

- » diciembre
- » noviembre
- » octubre
- » julio
- » junio
- » mayo
- » abril
- » marzo
- » enero

2012

- » diciembre
- » octubre
- » septiembre
- » mayo
- » marzo

2011

- » diciembre
- » noviembre

2010

- » octubre
- » junio
- » mayo
- » abril

2008

- » abril
- » marzo
- » enero

2007

- » diciembre
- » noviembre
- » mayo
- » abril
- » marzo
- » febrero
- » enero

2006

- » diciembre
- » noviembre
- » octubre

- » junio
- » mayo
- » abril
- » marzo
- » febrero

- » diciembre
- » noviembre
- » octubre
- » febrero

### OTROS BLOGS

#### English

- Last weekend

#### Revista escolar

- VISITA DE HOMERO

#### Clase de 3º,

Escuela de Castejón de Sos.

- Comenzamos trimestre con nuevos juegos.

#### La escuela de Corber

- Corber, nuestro pueblo.

#### La escuela de Laspauíes

- Aprendizaje de las Ciencias en la escuela de Laspauíes.

#### Grupo de 2º de Castejón de Sos

- Hemos cogido trompetillas

#### Cuentos colectivos

- Caramelo

#### Grupo de 1º de Castejón de Sos

- Nuestra hada Nicolás

#### La historia de Pablo

- La historia de Pablo 11. El misterio de Ramón

#### Grupo de 5º de Castejón de Sos

- Las recetas de cocina de 5º

#### Entrevistamos a...

- Una charla con Mux

#### ¿Nos Ayudas?

- Canciones de comba

#### LA WEB DEL CRA ALTA RIBAGORZA

#### PROYECTOS EUROPEOS...

CURSO 2020-21

#### OTROS CURSOS...

#### BLOGS...

#### DOCUMENTOS DEL CRA...

#### PADRES Y MADRES...

#### AJEDREZ...

#### RECURSOS Y EXPERIENCIAS...

#### A DEBATE

#### COMEDORES ESCOLARES

#### INFANTIL

#### INTERCULTURALIDAD Y CONVIVENCIA

#### RECURSOS PARA CUIDAR-NOS

#### LECTURA Y BIBLIOTECAS

#### EL RINCÓN DEL PATUÉS...

#### TICS

#### PALABREANDO...

#### ZONA WEBQUEST...

#### JUEGOS

#### ENLACES...

#### NOTICIAS

#### NOTICIAS DE LASPAUÍES

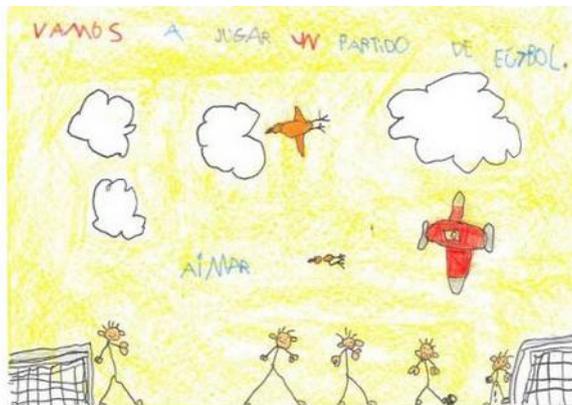
#### TALLERES INTERNIVELARES DE LENGUA

#### MAPA DEL SITIO

Buscar...

>>

# TEDIs con Software Libre: Blogs



Vamos a jugar un partido de fútbol - Aimar, 1º

## ACTUACIÓN DE BAILE

El día 7 de junio hay una actuación de baile. Va a ser en Castejón de Sos, y el día 17 es en Benasque. Habrá varios bailes y será a las 19:30 horas. En Benasque habrá convivencia y comida en el Hotel Aneto con los alumn@s de AInsa.

Iker, 4º y Uxia, 5º

## FINAL DE ESCALADA DE ARAGÓN

El día 3-6-18 es la final de Aragón de escalada en Ejea de los Caballeros.

El rocódromo de Ejea es pequeño, pero tiene un polideportivo detrás.

Iremos todos los que se quedaron entre los 5 primeros de cada provincia en las finales de las provincias de Aragón.

Al terminar la competición entregarán los trofeos a los tres primeros de cada categoría y también entregarán premios a los clubs de escalada. Nuestro club es «All Radical Mountain» y cada miércoles y jueves entrenamos en el rocódromo de Castejón de Sos con nuestro entrenador y mas compañeros.

A ver como nos va en la competición, deseandnos suerte.

## NOA 6º

| 303 visitas | [comentar](#)

|              |      |
|--------------|------|
| » enero      | 2005 |
| » noviembre  |      |
| » octubre    |      |
| » mayo       |      |
| » abril      |      |
| » marzo      |      |
| » febrero    |      |
| » enero      |      |
|              | 2004 |
| » diciembre  |      |
| » noviembre  |      |
| » octubre    |      |
| » septiembre |      |
| » junio      |      |
| » mayo       |      |
| » abril      |      |
| » marzo      |      |
| » febrero    |      |
| » enero      |      |
|              | 2003 |
| » diciembre  |      |
| » noviembre  |      |



Pablo con su balón

# TEDIs con Software Libre: Webquests y Cazas...

[CRA Alta Ribagorza] <<<

| Redacción | Recibir novedades | Contactar |

>>> [Zona WEBQUEST]

<http://craaltaribagorza.educa.aragones.es/propuestas>

## MARES Y OCÉANOS



### Propuestas/Todas

por tipo de actividad: [webquest](#) / [caza del tesoro](#) /  
por ciclo: [primaria: tercer ciclo](#) / [primaria: segundo ciclo](#) / [secundaria: primer ciclo](#) /  
por área: [conocimiento del medio](#) / [música](#) / [educación física](#) / [lenguaje comunicación](#) / [educación en valores](#) [educación para la paz](#) [matemáticas](#) [plástica](#) / [francés](#) /  
por [maquetación]:

#### :: ¿Qué sabes de la Edad Media?

1 2 3 4 5 6 7 Introducción Caballeros, castillos, reinas y reyes, siervos, torneos,... Pero... ¿Qué sabes realmente de la Edad Media?... si continúas esta WebQuest podrás comporbarlo. 1 2 3 4 5 6 7 [Ver Artículo >>>]

[joseluis](#) / Martes, 15 de junio de 2010

#### :: ¿Qué sabes de la Edad Antigua?

[webquest](#) | [primaria: tercer ciclo](#) | [conocimiento del medio](#) |

Introducción Mesopotamia, Antigo Egipto, Civilización griega, Imperio romano,... Pero... ¿Qué sabes realmente de la Edad Antigua?... si continúas esta WebQuest podrás comporbarlo. Tarea · Organizar lo que sabes de la Edad... [+++]

[joseluis](#) / Domingo, 6 de junio de 2010

#### :: ¿Qué sabes de la Prehistoria?

[webquest](#) | [primaria: tercer ciclo](#) | [conocimiento del medio](#) |

1 2 3 4 5 6 Introducción Seguro que has oído hablar de hombres y mujeres prehistóricas, de que cazaban animales, de que hacían fuego golpeando piedras o frotando palitos, de que vivían en cuevas,... Pero... ¿Qué sabes realmente de la... [+++]

[joseluis](#) / Jueves, 20 de mayo de 2010

#### :: Viajando al pasado

Introducción Imagina que trabajas en la revista de viajes más importante del planeta: «Viajar, siempre viajar». En esa revista han comprado la primera máquina que se ha inventado para viajar también en el tiempo y como eres... [+++]

[joseluis](#) / Miércoles, 15 de abril de 2009

#### :: Las figuras geométricas están por todas partes ¿las atrapamos con nuestra cámara?

[webquest](#) | [primaria: segundo ciclo](#) - [primaria: tercer ciclo](#) - [secundaria: primer ciclo](#) | [matemáticas](#) - [plástica](#) |

Introducción Cuando estudiamos las figuras geométricas planas parece que sólo están en los libros, pero ¿has mirado a tu alrededor? Estamos rodeadas por todas partes de líneas, ángulos, polígonos, circunferencias y círculos. A por... [+++]

[joseluis](#) / Martes, 14 de abril de 2009

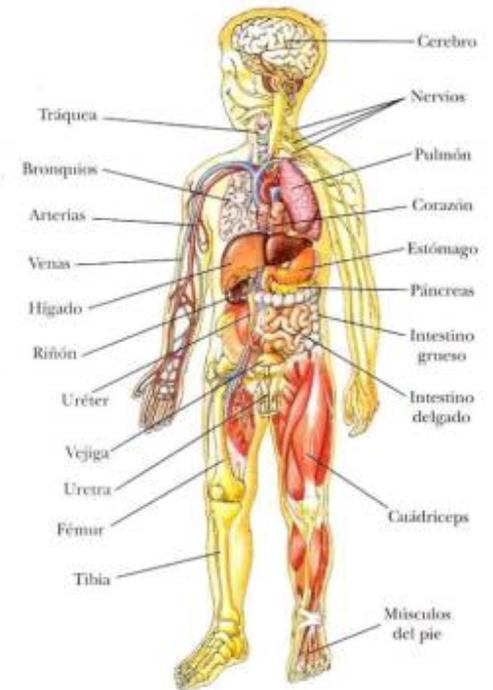
#### :: Llega el Carnaval ... de los animales

[webquest](#) | [primaria: tercer ciclo](#) - [secundaria: primer ciclo](#) | [conocimiento del medio](#) - [lenguaje](#) - [francés](#) - [música](#) - [plástica](#) |

Introducción Hay muchos tipos de carnavales según donde y como se celebran, pero el que os propongo ahora que conozcamos un poco mejor es «El Carnaval de los animales». Siguiendo la música de Camille Saint-Saëns podemos... [+++]

[joseluis](#) / Lunes, 16 de febrero de 2009

## EL CUERPO HUMANO



### Aparatos digestivo, respiratorio, circulatorio y excretor

Trabajo realizado a partir de la WebQuest:

"Viaje por el interior del Cuerpo Humano"

[http://www.craaltaribagorza.net/article.php?id\\_article=568](http://www.craaltaribagorza.net/article.php?id_article=568)

Carla Mora Estop (5<sup>º</sup>), Álvaro Castel Latorre (5<sup>º</sup>), Cristina Estop Demur (4<sup>º</sup>)  
y Álex Letosa García(4<sup>º</sup>). Escuela de Sahún. Curso 2006-07

# TEDIs con Software Libre: Audios

El fantasma amable:

<http://escuelarural.net/cuento-breve-el-fantasma-amable>



Autora: Aleth Net Segura, 3º de primaria  
Ilustradora: Leire Tobajas, madre de Teo

La escuela pequeña: <https://youtube.be/rQ1ixxydpck>

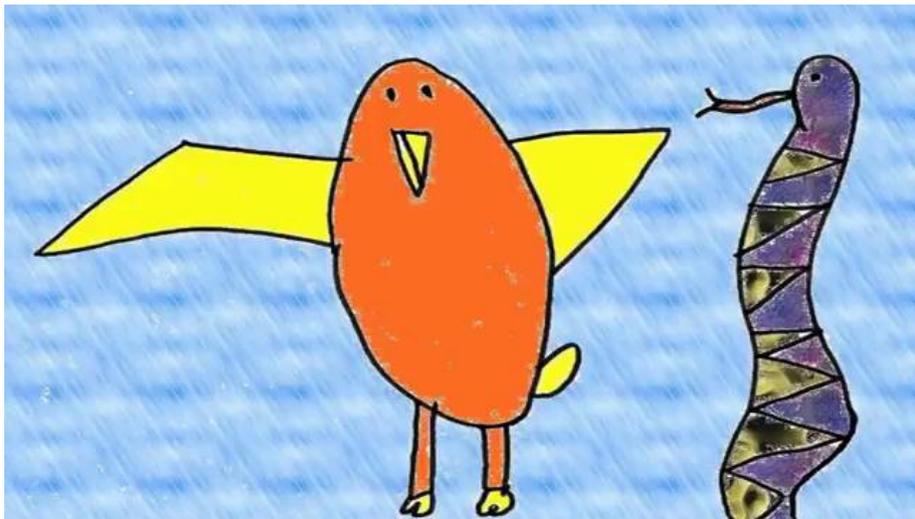


Editorial Teide. Colección Graò Pan con chocolate, 6.

# Videos

La gallina Serafina (en patués):

<https://youtu.be/v2lhgy7uLaQ>



El pájaro y la serpiente:

[https://youtu.be/cFZ8pt\\_gheU](https://youtu.be/cFZ8pt_gheU)



Así nacieron las estrellas

<https://youtu.be/lxXOWCn5Yzg>

Todos los videos:

<https://www.youtube.com/user/coledesahun/videos>

# TEDIs con Software Libre: Programación con Scratch

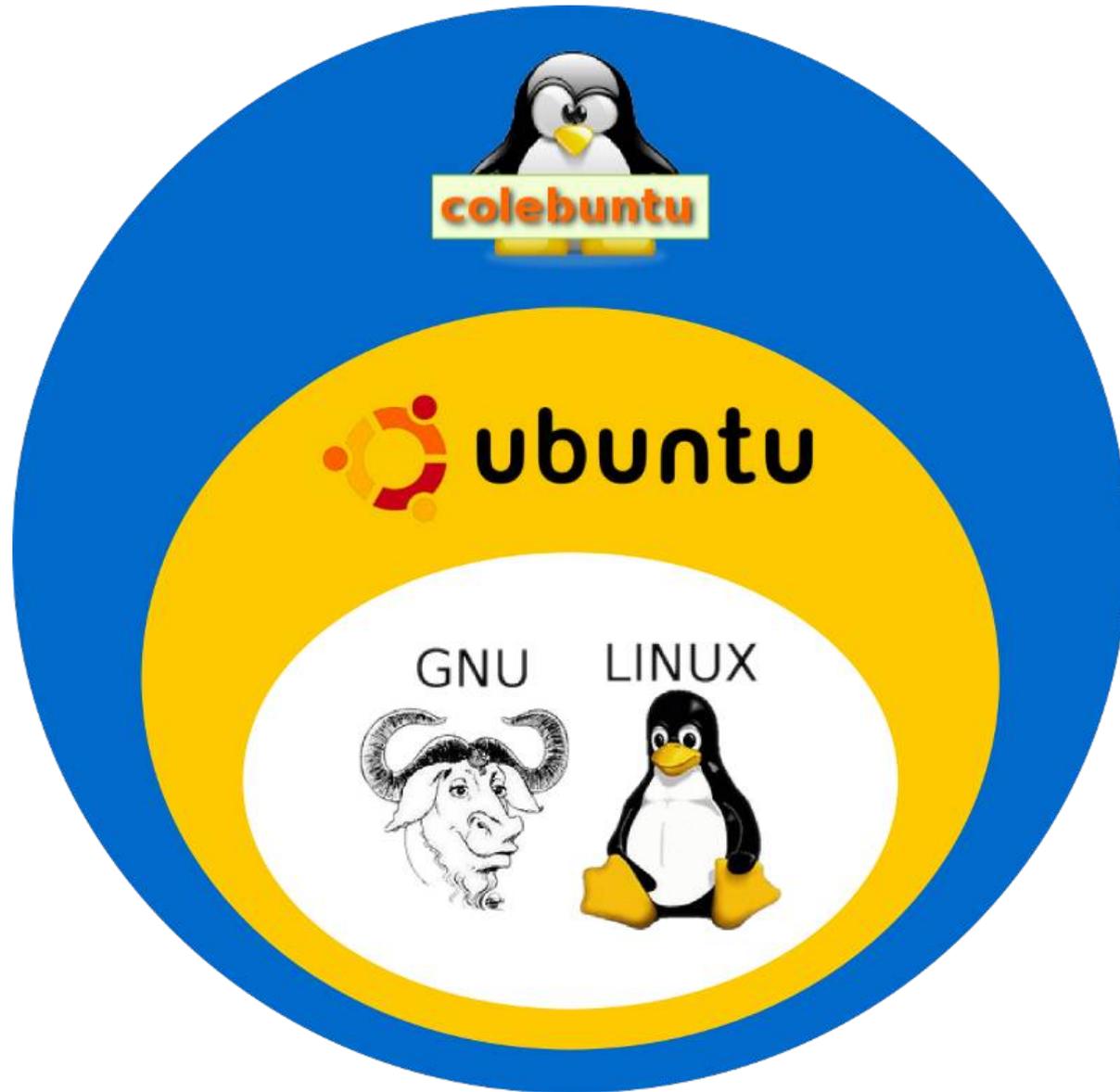




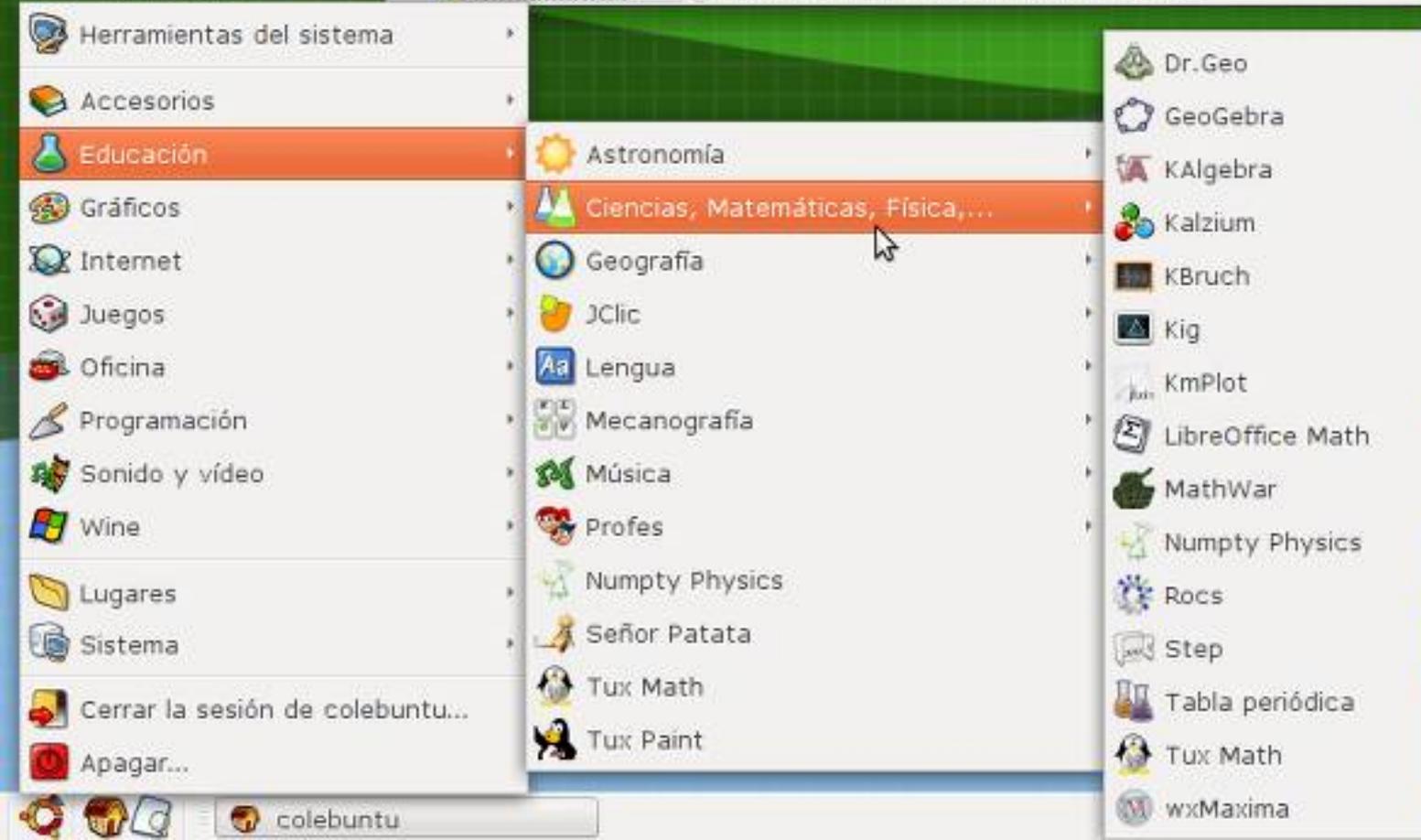
# TEDIs con Software Libre: Robótica



# COLEBUNTU



# Colebuntu





**Flor, 3 años, escuela de Jancate, Cajamarca, Perú**



**Escuela de Jancate, Cajamarca. Perú, utilizando Colebuntu**





Museo de los niños de Jamcate, Cajamarca, Perú

# GRACIAS POR VUESTRA ASISTENCIA

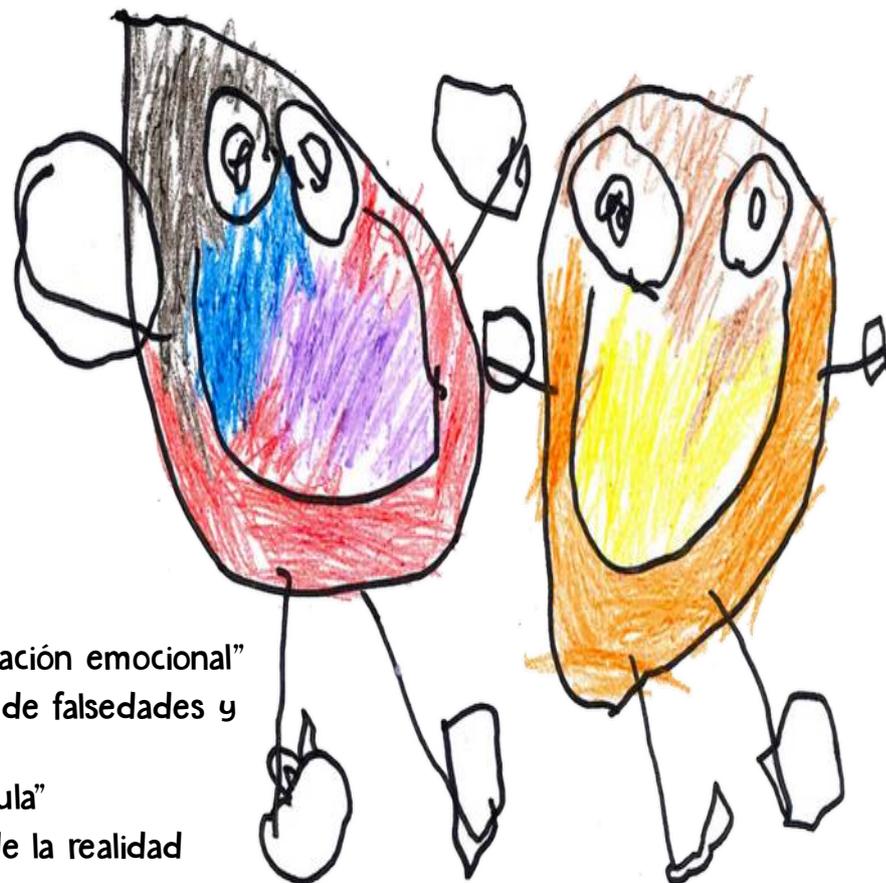
Y no dejéis que vuestros miedos  
ocupen el lugar de vuestros sueños :-)

## Enlaces:

- \* [escuelarural.net](http://escuelarural.net) – PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA – ESCUELA DE SAHÚN
- \* María Pueyo Sanz: “Escuela rural y transformación social”  
<http://escuelarural.net/escuela-rural-y-transformacion>
- \* Grupo de escuela rural en Telegram
- \* MRP Aula Libre: [aulalibremrp.org](http://aulalibremrp.org)
- \* Aulas Enraizadas: [aulasentraizadas.org](http://aulasentraizadas.org)
- \* [edulibre.info](http://edulibre.info)

## Algo de bibliografía:

- \* Aragay, Xavier: “Reimaginando la educación”
- \* Beard, Alex: “Otras maneras de aprender”
- \* Colectivo Paideia: “Paideia. 25 años de educación libertaria”
- \* Freire, Paulo: “Pedagogía del oprimido”
- \* L’Ecuyer, Catherine: “Educar en el asombro”
- \* López González, Luis: “Relajación en el aula. Recursos para la educación emocional”
- \* Mora, Francisco: “Mitos y verdades del cerebro. Limpiar el mundo de falsedades y otras historias”
- \* Murillo García, José Luis: “Metodologías activas. Recursos para el aula”
- \* Olivé Peñas, Cristian: “Profes rebeldes. El reto de educa a partir de la realidad de los jóvenes”
- \* Romera, Mar: “La escuela que quiero”
- \* Siegel, Daniel J.: “El cerebro del niño”



Email: [joseluismurillologarcia@gmail.com](mailto:joseluismurillologarcia@gmail.com)