

ACTIVIDAD 5

ACONTECIMIENTO INESPERADO

EDAD

3 a 99 años o más.

BREVE DESCRIPCIÓN

Para favorecer la motivación extrínseca del alumnado presentaremos en la asamblea, de manera sorpresa, algún objeto, cuento, carta de un personaje inventado... que nos ayude a acercarnos al tema que queremos abordar.

OBJETIVOS

- Detectar ideas previas, motivaciones e intereses del alumnado
- Adquirir habilidades de comunicación para la expresión de las propias ideas/sentimientos, la escucha y la aceptación de ideas/sentimientos diferentes a los propios.
- Trabajar en grupo respetando y apreciando las diferencias personales

DESARROLLO PASO A PASO

1. Al llegar a clase, en la asamblea, encontramos un elemento motivador
2. Siguiendo las normas de la asamblea y con el bastón de la palabra, el alumnado va expresando sus ideas.
3. La persona que propone una idea (o el/la docente), la deja reflejada en una cartulina, encabezada por la pregunta.
4. Las conclusiones serán expuestas en un lugar concreto de la clase. Proponemos hacerlo en forma de mapa mental.

TEMPORALIZACIÓN

No hay un tiempo fijo definido para esta actividad que puede ir desde 10 minutos a una hora en función de las necesidades, características del grupo, etc.

MATERIALES

A decidir el profesorado, según la temática. Por ejemplo:



ACTIVIDAD 5

A TENER EN CUENTA

Oreja verde, esta actividad requiere muchísima atención por parte del profesorado para poder definir a partir de ella los intereses del alumnado respecto a la temática a abordar.

PARA EVALUAR

Es interesante para observar las actitudes de respeto a otras opiniones, escucha, respeto al turno de palabras, etc., así como la participación.

