

## Unidad de trabajo. Mascotas de la nueva generación

### Justificación.

#### Interés del tema elegido

La prensa es un material didáctico de primer orden cualquier contexto educativo y, especialmente, para profundizar en el dominio de las competencias básicas con el alumnado de acompañamiento.

José Luis Solana Ortiz es coordinador, y Rosario Ramírez Olmedo, Irene Casado Delgado y M<sup>a</sup> Pilar Ruiz Martín, monitoras de los equipos de profesionales que desarrollan el programa de acompañamiento escolar en los IES de la provincia de Ciudad Real.

El grupo ha decidido que este tema tiene una gran importancia para el alumno, al permitir trabajar aspectos como la adicción a las nuevas tecnologías, el consumismo, la falta de comunicación entre las personas, etc.

Se trata de cumplir con las orientaciones dadas por el centro de convertir el programa de acompañamiento escolar en una actividad atractiva y comprometida con el éxito, que vaya más allá de la mera sesión de estudio dirigido, de la clase donde se terminan las tareas o de la clásica actividad de refuerzo donde se vuelven a repasan los contenidos en los que el alumnado viene fracasando.

#### Referentes curriculares

La opción elegida no supone una renuncia a los contenidos curriculares y, mucho menos, al desarrollo de las capacidades recogidas en los objetivos generales del vigente Real Decreto 3473/ 2000 por el que se modifica el Real Decreto 1007/1991, de 14 de junio, por el que se establecen las enseñanzas mínimas correspondientes a la Educación Secundaria Obligatoria.

Se abordarán conceptos, procedimientos, actitudes y valores de diversas áreas: Lengua y Literatura castellana, de Tecnología, de CCNN, y se tratarán desde una perspectiva más actual, más centrada en lo que cada día vive el alumnado en su entorno inmediato.

#### Opciones metodológicas

El grupo, por tanto, ha decidido introducir la prensa, trabajar por parejas dentro del grupo de acompañamiento escolar y comprometer al propio alumnado con la toma de decisiones, tanto en lo relativo a la elección del tema como el diseño de la secuencia de actividades y en la definición de cada de las actividades que la componen. Será por tanto una metodología integradora, flexible y motivadora.

Han programado que la unidad de trabajo se desarrolle durante una semana, en cuatro sesiones de una hora.

### Unidad de acompañamiento.

Son muchos los temas posibles pero, en su caso, priman más el procedimiento de trabajo y el logro de un clima adecuado, que el propio contenido a desarrollar.

#### 1 Elementos básicos: Objetivos, contenidos y criterios de evaluación

Quieren que, al concluir la unidad, el grupo sea más competente para:

- a. **Colaborar en las decisiones y en el desarrollo de un proyecto de trabajo**

- b. Valorar la prensa como fuente de información y conocimiento
- c. Identificar los temas relevantes del momento en el que viven.
- d. Interpretar el contenido de los textos periodísticos, resumiendo su contenido y extrayendo las ideas principales y secundarias.
- e. Participar en un debate, expresando su opinión, respetando el turno y las opiniones de los demás.
- f. Presentar el contenido del trabajo.
- g. Autoevaluar su propio trabajo
- h. Elegir actividades para ampliar y generalizar sus aprendizajes.
- i. Desarrollar la una opinión crítica, contrastando la propia con la del autor del texto.

## 2 La organización de la secuencia de enseñanza y aprendizaje

### 2.1 FASE INICIAL. ACTIVIDADES DE PRESENTACIÓN, MOTIVACIÓN Y PLANIFICACIÓN DEL TRABAJO COMPARTIDO. SESIÓN PREVIA Y PARTE DE LA 1ª SESIÓN

#### Seleccionamos el contenido y diseñamos la unidad de trabajo.

#### Actividad 1ª. Elegimos un tema de la prensa diaria.

Tiene la prensa nacional y provincial para seleccionar un tema como objeto de estudio. Revisan varios artículos y les llama la atención una información que dice:

#### **MASCOTAS DE LA NUEVA GENERACION**

“Viva Piñata” es la próxima plaga digital: videojuego, serie de dibujos y “merchandising”

*Más que un juego, es un simulador de jardinería: hay que cuidar a las criaturas y hacer que se reproduzcan. Dile adiós a tu Pokémon (Jesús Rocamora, Madrid)*

Mucho ha llovido desde el primer anuncio de este simulador de jardinería (porque al fin y la cabo es de lo que se trata: de mantener sano y salvo un ecosistema que dispone de su propio ciclo vital) hace ya cuatro años, concebido desde el principio como un intento por parte de Microsoft de crear una plaga a nivel planetario al estilo de o que fue “Pokémon”, “Animal Crossing”, o los “Nintendogs” de Nintendo.

Por un lado, se trata de acercar una máquina tan “adulta” con la Xbox 360 –con un catálogo dominado por los juegos de acción y violencia- a los más pequeños de la casa. Y por otro, de construir toda una suerte de “cultura Piñata”, que incluye una serie de dibujos animados (que ya ha empezado a emitirse en Estados Unidos

por el canal 4 Kids, de la Fox, casa de la “Tortugas Ninjas” y “Yugi-Oh!” entre otros) y todo tipo de “merchandising”, especialmente productos para fiestas infantiles, tarjetas de felicitación, artículos de decoración y de papelería, aunque también llegarán juguetes. Su lanzamiento en plena campaña navideña no es casual: es la gran apuesta de Microsoft para 2007.

Como suele suceder en este tipo de casos, la apariencia infantil y colorista de la propuesta no hace sino esconder muchas posibilidades: en palabras de sus responsables –que presentaron “Viva Piñata” en una floristería de Madrid-, es un título “customizable, social, educativo y espontáneo”, además de estar destinado a “todos los públicos”.

### Una comunidad virtual

¿Cómo se juega? La cosa comienza con una pala. Primero tenemos que crear las condiciones necesarias para que estas criaturas se instalen en nuestro –en principio- modesto terrenito: hay que allanar la tierra, plantar hierba y pensar en, por ejemplo, una charca para reptiles y aves. A partir de ahí, y con la ayuda de un montón de personajes secundarios, los Piñata se irán acercando a nuestro jardín, bien por curiosidad, bien buscando algo. Nosotros somos los encargados de sembrar las semillas, regarlas y cuidarlas, y satisfacer todas las necesidades de nuestros animales, como comer, tener una casa y, claro, conocer a otro de su propia especie para poder reproducirse. También hay que cuidarse de que no sean devorados por depredadores...

Igual que "Animal Crossing", "Viva Piñata" tiene elementos que permiten crear una comunidad virtual alrededor de sus usuarios: podemos enviar e intercambiar Piñatas con cualquier amigo, hacerles regalos, mandarles mensajes y, en general, personalizar casi cualquier aspecto de nuestro jardín para que no se parezca a ningún otro. A la venta a partir del viernes por 59,95 euros.

*La Razón*, lunes 27 de noviembre de 2006

El grupo ha decidido trabajar este tema, pues le parece importante conocer que los escolares de Castilla-La Mancha se conciencien sobre la importancia de los hábitos de vida saludable, y tomen conciencia de los riesgos que entrañan la bulimia, la anorexia, el sobrepeso, etc.

#### **Actividad 2ª. Construimos el diseño de forma cooperativa.**

El grupo y los monitores aportan ideas sobre cómo abordar este tema. Primero quieren saber más de lo saben para después compartir sus conocimientos, tener su propia opinión y actuar en consecuencia. La actividades se recogen un plantilla que incluye:

Día	Tipo1 de actividad	Papel a desarrollar		Organización			Materiales
		Alumnado	Monitor/a	Grupo	Tiempo	Lugar	

<sup>1</sup> Motivación; de desarrollo; síntesis -evaluación; generalización- enriquecimiento

---

### Intercambiamos ideas.

---

#### **Actividad 3ª. Motivamos**

El/la monitor/a presenta a los alumnos la imagen que acompaña la noticia del periódico, y abre un debate sobre qué les sugiere esa imagen. En diez minutos se establece un diálogo colectivo, con preguntas sobre qué es una mascota, si tienen una en casa, cuánto tiempo dedican a los videojuegos, a sus responsabilidades, etc. cada dos.

### 2.2 FASE DE DESARROLLO: ACTIVIDADES DE RECOGIDA Y ORGANIZACIÓN DE LA INFORMACIÓN Y DE ANÁLISIS: PARTE DE LA 1º Y 2ª SESIÓN.

---

### Leemos e Investigamos

---

#### **Actividad 4ª. Leemos comprensivamente el texto.**

El alumnado lee individualmente el texto del artículo, y busca en el diccionario las palabras que no comprende. Al final, todos tienen que haber comprendido el sentido general del mismo.

#### **Actividad 5ª. Resumimos el contenido.**

Tras leer y comprender el texto, individualmente, los alumnos elaboran un resumen del mismo, en el que aparezcan las ideas principales y las secundarias.

#### **Actividad 6ª. Buscamos información**

En el aula Althia, buscamos en Internet información sobre los efectos del uso de videojuegos, y extraemos datos relevantes, y aspectos tanto positivos como negativos.

### 2.3 FASE DE SÍNTESIS: ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN, DE REPASO Y DE MEJORA. 3ª SESIÓN

---

### Reflexionamos y compartimos opiniones

---

#### **Actividad 7ª. Contrastamos la información.**

En grupos pequeños de dos o tres personas, se valoran los aspectos positivos y los negativos que se han encontrado en la red, en relación con el texto trabajado en clase.

#### **Actividad 8ª. Ponemos en común.**

El grupo-clase realiza un debate, en el que todos los componentes manifiestan sus opiniones, respetando el punto de vista de los demás y adaptándose a las normas formales necesarias para que un coloquio abierto se desarrolle con normalidad.

### 2.4 FASE DE GENERALIZACIÓN . CUARTA SESIÓN

---

### Profundizamos en lo que ya sabemos/ Buscamos lo desconocido

---

#### **Actividad 9ª. Enriquecimiento.**

Elaboramos una noticia en la que el objetivo sería dar consejos para un uso responsable de los videojuegos, y de que las responsabilidades y las vivencias de todos han de ser reales, y no ceñidas a un entorno virtual.

**Actividad 10ª. Compartimos con el resto de alumnos del centro.**

Realizamos unos murales en los que incluimos las noticias que hemos elaborado, y algunos dibujos con nuestras "mascotas virtuales". Los colgamos en el centro o en el aula, para que sean vistas por el resto de compañeros de la mañana.