

DIPLOMADO: “La papiroflexia como técnica educativa y plástica en el aula”

POBLACIÓN OBJETO:

Dirigido a docentes que enseñan a estudiantes de segundo de educación primaria (8-9 años) para desarrollar la motricidad fina en la elaboración de figuras de papel utilizando la papiroflexia y vinculándolo también con herramientas tecnológicas.

DIRIGIDO A:

Fundación Social Perea

AÑO: 2023

OBJETIVO DEL DIPLOMADO:

Desarrollar la creatividad y la expresión plástica a través del doblado para la creación de figuras de papel integrando también la tecnología.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Ejercitar la psicomotricidad fina en el doblado de figuras.
- Potenciar la creatividad, la originalidad y la motivación.
- Utilizar diversos programas e instrumentos tecnológicos.
- Desarrollar la competencia de aprender haciendo, de aprender a aprender y la competencia digital.
- Impulsar habilidades como la atención, la concentración y la memoria.
- Construir figuras tridimensionales vivenciando la noción del espacio.
- Promover el gusto por la elaboración de trabajos estéticamente bellos.

TEMAS

Se llevarán a cabo 4 unidades didácticas con sus actividades correspondientes descritas a continuación:

Unidad didáctica 1:

- Parte manual:** diseñar con papiroflexia 3 tipos de flores.
- Parte digital:** hacer un tutorial grabando paso a paso la elaboración de cada figura.

Unidad didáctica 2

- Parte manual:** diseñar un tablero entre todo el grupo-clase ambientado en un paisaje primaveral para después colocar las flores creadas. Será tipo puzle en el que cada alumno/a decorará su propia pieza para después juntarlas todas.

-Parte digital: utilizaremos BEEBOT, un pequeño robot en forma de abeja que tiene que seguir las instrucciones que le demos mediante comandos (avanzar, retroceder, girar) que debemos secuenciar correctamente pulsando botones para llegar a un destino que marquemos como objetivo. El destino será llegar al tipo de flor que el docente indique al alumnado (de los 3 tipos trabajados en la unidad anterior) con el objetivo de conseguir polinizar todas las flores.

Unidad didáctica 3

-Parte manual: diseñar diferentes figuras geométricas en 3D a partir de plantillas proporcionadas al alumnado.

-Parte digital: se puede grabar también un tutorial en la construcción de cada figura geométrica y además utilizaremos una aplicación de modelado 3D llamada TINKERCARD para crear una estructura o paisaje, por parejas utilizando tablets, que incluyan las figuras geométricas presentadas donde el alumnado las identifique y reconozca.

Unidad didáctica 4

-Parte manual: trabajaremos la gamificación realizando carreras de barcos y aviones de papel. Para ello primero decoraremos las hojas de papel y después elaboraremos cada figura que también podremos grabar.

-Parte digital: el docente creará un KAHOOT (cuestionario interactivo) para evaluar y repasar los contenidos aprendidos por el alumnado quien deberá responder de manera individual a cada pregunta a modo de concurso.

METODOLOGÍA.

En las actividades propuestas se llevará a cabo una metodología activa, práctica e interactiva.

Activa porque hace protagonista al alumnado en el proceso de aprendizaje tanto en su trabajo individual como en pequeño o en gran grupo.

Práctica ya que los contenidos aprendidos se llevan a cabo a través de la creación de figuras siguiendo paso a paso para obtener el producto final.

Interactiva debido a que se utilizarán diferentes instrumentos y programas tecnológicos con el fin de complementar todo lo aprendido.

Intensidad horaria: 120 horas.